

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA



**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTOR

FELIPE DAVID ULLOA TINOCO

DIRECTORA DE TESIS

DRA. CECILIA DEL CARMEN COSTA SAMANIEGO, MG. SC.

LOJA-ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN


Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Que el trabajo investigado: **El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018**, de autoría. Felipe David Ulloa Tinoco, ha sido monitoreado permanentemente con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis; así como haber revisado oportunamente los informes de avances de investigación, devolviendo con las observaciones y recomendaciones necesarias, para asegurar la calidad de la misma; consecuentemente por ello se autoriza su presentación, para la sustentación, calificación de la defensa privada o reservada, así como, la entrega oficial para la pública.

Loja, 09 de agosto de 2018



Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Felipe David Ulloa Tinoco, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autor: Felipe David Ulloa Tinoco.

Firma: 

Cédula: 1105181141

Fecha: Loja, 24 de septiembre del 2018

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Felipe David Ulloa Tinoco, declaro ser el autor del presente trabajo de tesis titulada **El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018**, como requisito para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; mención: Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los veinticuatro días del mes de septiembre del dos mil dieciocho.

Firma:



Autor:

Felipe David Ulloa Tinoco

Número de cédula: 1105181141

Dirección:

Loja, Barrio Esteban Godoy, calles: Vicente Rosero y Carlos Robles Tandazo.

Correo electrónico: fdulloat@unl.edu.ec

Celular: 0986106308

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Tesis: Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego. Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Presidente Dr. Franklin Sánchez Pastor Mg. Sc.

Primer Vocal Dr. José Luis Arévalo Mg. Sc.

Segundo Vocal Dr. Carlos Piedra Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Manifiesto mi más sincero agradecimiento a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, especialmente al personal directivo y administrativo, al director y docentes de la Carrera de Educación Básica, quienes supieron brindarme el ambiente adecuado para la obtención de conocimientos y experiencia importante para el buen desarrollo de mi vida profesional.

A la Directora de Tesis, Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego Mg. Sc., quien me asesoró con sabiduría a través de sus conocimientos, experiencia y aptitudes que fueron precisas y necesarias para la elaboración del presente trabajo de investigación.

Agradezco de igual manera a la Dra. Carmen del Rocío Salinas Poma Mg. Sc., Directora de la escuela Miguel Riofrío quien abrió las puertas para poder realizar mi trabajo de investigación, así mismo a la Lic. Ana Guillen y los alumnos del tercer grado paralelo “A”, por su valiosa colaboración.

Autor

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar este trabajo a mis padres y hermano por ser el pilar más fuerte y seguro al que puedo apoyarme y quienes me impulsan con fuerza en los retos que me propongo emprender; por ofrecerme su paciencia, sus consejos llenos de sabiduría y su amor incondicional siempre.

También quiero dedicárselo a mis amigos, quien también han sido parte de mi vida por mucho tiempo y que han demostrado que una familia no la une un lazo sanguíneo, sino el cariño, la confianza y el apoyo.

Autor

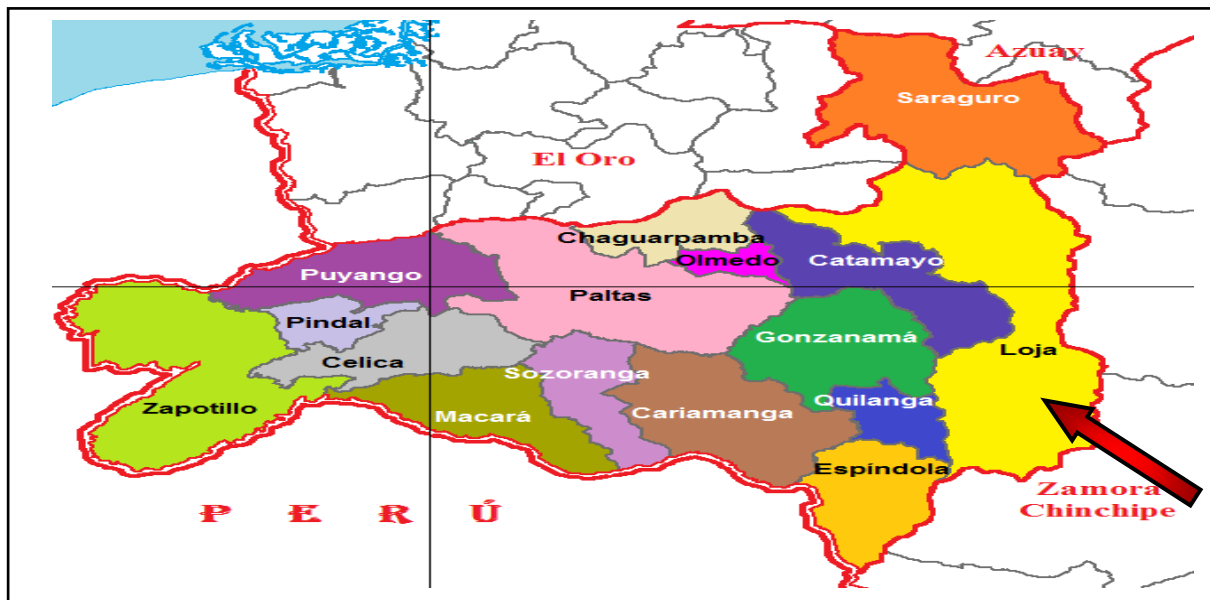
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

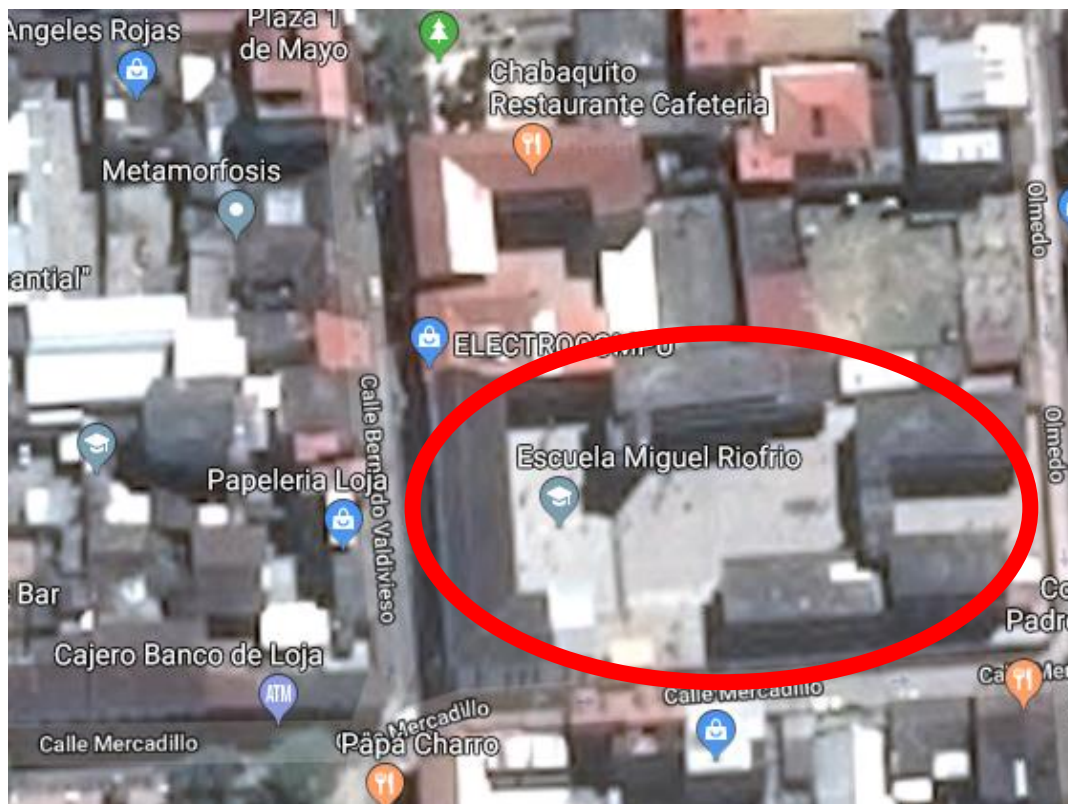
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Felipe David Ulloa Tinoco El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018	UNL	2018	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	SAN SEBASTIÁN	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CRÓQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA “MIGUEL RIOFRIO”



Fuente: Google maps

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018; cuyo objetivo general es Implementar el comic como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018; en su metodología se presenta un tipo de estudio descriptivo, correlacional y explicativo; un enfoque cuanti-cualitativo; y, un tipo de diseño cuasi-experimental; la población con la que se trabajó fue de 25 estudiantes y una docente; los métodos utilizados fueron: descriptivo, observacional, analítico, sintético, inductivo y deductivo; se utilizó las técnicas como la encuesta, entrevista, y la prueba de conocimientos; y, los instrumentos como el cuestionario, guía de preguntas, y prueba escrita; como resultado tenemos que se verificó que los estudiantes no dominan el idioma inglés y la aplicación de talleres dio resultados positivos, evidenciándose un incremento del dominio del idioma inglés; por lo cual concluimos que los comics son potentes y motivadores recursos didácticos.

ABSTRACT

This research work entitled: The comic as a teaching resource to support the process of learning basic English in third grade students at the Miguel Riofrío school in the period September 2017 - June 2018; The general objective is to implement the comic as a didactic resource to improve the learning of the English language in the third year students at the Miguel Riofrío school in the period September 2017 - June 2018; In his Methodology a type of descriptive, correlational and explanatory study is presented; a quantitative-qualitative approach; and, a type of quasi-experimental design; the population with which it was made was 25 students and a teacher; the methods used were: descriptive, observational, analytical, synthetic, inductive and deductive; techniques such as the survey, the interview and the test of knowledge; and, instruments such as the questionnaire, guide of questions, and written test; As a result, it was verified that the students did not master the English language and the application of the workshops gave positive results, evidencing an increase in the proficiency of the English language; so we conclude that comics are powerful and motivating didactic resources.

c. INTRODUCCIÓN

El dominio de la lengua inglés es muy importante para sobresalir en el mundo moderno, debido a que hoy por hoy es el idioma más importante del planeta permitiendo a los extranjeros relacionarse a través de este idioma, un buen dominio del idioma inglés nos abrirá muchas puertas en el estudio, el mundo laboral o el entorno social.

En la actualidad, los avances de la humanidad en aspectos como la ciencia, la comunicación, la tecnología y la comercialización de productos; requieren de la formación de un hombre con el manejo de dos o más idiomas, siendo el inglés el de mayor importancia debido a que es el idioma universal por excelencia. (García, 2016)

La baja competencia de nivel de inglés que presentan los alumnos es evidente, todo este problema apunta a una mala utilización de los recursos didácticos razón que provoca el desinterés de los alumnos por la asignatura y por ende un bajo dominio del idioma inglés. Uno de los grandes problemas que se presentan es la falta de innovación en los recursos didácticos.

Desde hace mucho tiempo en el área de inglés los docentes han utilizado siempre los mismos recursos didácticos y se han enfrascado en metodologías obsoletas, sin dar paso en muchos casos a las nuevas tecnologías ni recursos innovadores e interactivos; todo esto desemboca en una metodología tradicionalista con muy pocos resultados favorables y mucho más en grados inferiores donde se deben sentar buenas bases para el futuro. Todos estos problemas afectan a los estudiantes de la escuela Miguel Riofrío y frenan su aprendizaje del idioma inglés. Por todos estos motivos dicha problemática se justifica a través de la siguiente interrogante: ¿Cómo apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés con la utilización del comic como recurso didáctico en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017- junio 2018?

Para el desarrollo de la siguiente investigación denominada: El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018; se estableció el siguiente objetivo general: Implementar el comic como recurso didáctico

para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Como objetivos específicos se plantearon los siguientes:

1. Establecer conexos teóricos y metodológicos sobre la enseñanza del inglés y los comics como recursos didácticos para la buena implementación de comic los mismos en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018;
2. Diagnosticar el grado de conocimientos en el área de inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018;
3. Crear comics didácticos y una estrategia de implementación para solventar la falta de conocimientos en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018;
4. Aplicar los comics didácticos para el mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018;
5. Validar la implementación de comics didácticos como estrategia metodológica en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

En la investigación se trabajó con dos variables, la primera variable es: El comic como recurso didáctico, aquí se abordó los recursos didácticos de forma general, su forma de implementación, los recursos didácticos en el área de inglés, el comic en la educación y el cómic como recurso didáctico en el área de inglés. La segunda variable es: Aprendizaje del idioma inglés, dentro de esta variable se abordan la definición de inglés, macro destrezas del idioma inglés y el inglés como medio para aprender inglés (Una perspectiva interesante).

Los tipos de estudios utilizados fueron descriptivo, correlacional y explicativo. Se trabajó con un diseño de tipo cuasi-experimental. El tipo de enfoque es mixto (cuantitativo. Los métodos utilizados en la investigación son los siguientes: método descriptivo, aportó con la recolección de información del ente de estudio y de los apartados teóricos; observacional, permitió la recolección de datos reales a través de la observación directa del ente de estudio; analítico; permitió el análisis, clasificación y tabulación de

datos obtenidos; sintético, ayudó a relacionar los datos recogidos con el objeto de estudio; inductivo, se utilizó para ampliar el marco teórico partiendo de lo particular a lo general; y, deductivo, se utilizó para abordar los referentes teóricos y el objeto de estudio desde lo más general hasta llegar lo más puntual y específico.

Como técnicas se emplearon la encuesta, la entrevista y la prueba de conocimiento y como instrumentos: guía estructura de preguntas, cuestionario y prueba escrita, respectivamente. Los procedimientos se desarrollaron en base a la fundamentación teórica, diagnóstico, propuesta, aplicación y validación de la propuesta alternativa. Con la aplicación de las técnicas con sus respectivos instrumentos se evidenció que la docente no hace uso de recursos didácticos innovadores, sino utiliza los mismos recursos que tradicionalmente se han venido empleando, por lo cual hace que las clases se vuelvan monótonas limitando al estudiante interactuar.

La innovación y creatividad en cuanto al uso de recursos didácticos es fundamental en la educación, debido a que, igual que el cómic, existen diversos materiales que pasan desapercibidos o no son tomados en cuenta y que pueden resultar muy provechosos para el proceso de enseñanza aprendizaje; con mucho más énfasis en grados inferiores en los cuales los alumnos se distraen más fácilmente y necesitan un motivador fuerte para que presten atención, de ahí que me permito invitar a los lectores del presente trabajo investigativo a revisar el mismo ya que en él encontrarán aspectos muy destacados de la temática planteada.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

El cómic como recurso didáctico

Definición de recursos didácticos

Para comprender que es un recurso didáctico primeramente es necesario comprender que significan cada uno de estos términos. Según la RAE (Real Academia de la Lengua Española) se define la palabra recurso como un medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende, mientras que didáctica se lo entiende como algo adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. Partiendo de estas dos definiciones podemos definir a los recursos didácticos como un medio o material adecuado que sirve como facilitador para impartir de manera correcta un contenido específico, todo encaminado hacia la enseñanza del mismo.

Roque (2012) afirma que: “Los recursos educativos son todos aquellos elementos utilizados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirven de apoyo para generar los logros pedagógicos propuestos” (p.3). El autor define a los recursos didácticos de manera precisa debido a que los caracteriza como materiales de apoyo que sirven al docente para lograr el cumplimiento de objetivos y el desarrollo de destrezas en los alumnos, es decir estos son facilitadores del proceso educativo.

Los recursos didácticos son mediadores que usa el docente para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos permiten al alumnado una mejor comprensión del tema y si se los elige de la manera correcta son grandes motivadores que permitirán que la clase se desenvuelva de la forma más idónea y eficaz, logrando así el dominio del contenido impartido.

Implementación de los recursos didácticos

El uso de los recursos didácticos no se puede tomar tan a la ligera, es necesario considerar algunos aspectos antes de elegir el que vamos a utilizar en la clase. Tomar en cuenta el tema que se va a impartir, el contexto en el que nos encontramos, las necesidades e intereses de nuestros alumnos, tanto grupal como individualmente, etc., nos permitirá

comprender que material didáctico es el adecuado para implementar en esa clase y de esta manera garantizar que los alumnos puedan llegar a obtener un aprendizaje significativo. Los recursos didácticos no lo son todo para llegar a un proceso educativo de excelencia. Torres, Pérez y Hearn (2003) expresan:

Evidentemente, si no va acompañado de un cuestionar una serie de temas como la práctica educativa, los procesos de comunicación que se producen en la clase y un largo etcétera más, el incluir nuevos recursos en el aula no garantiza una mejora de la educativa, pero al menos la posibilita. (p.228)

Estamos de acuerdo con la visión de los autores debido a que el simple hecho de usar recursos didácticos no significa que la calidad educativa esta augurada y mucho menos que un contenido será impartido de forma excelente, la posibilita es verdad, pero para asegurar una educación de excelencia estos deben ir de la mano de otros aspectos como la comunicación y el ambiente que se genera dentro del aula, una comunicación efectiva entre ambas partes; el docente y los alumnos generará un ambiente de confianza que permitirá el buen desenvolvimiento dentro del aula; otro aspecto relevante es la utilidad real del contenido que se está impartiendo, es decir como el alumno puede relacionar ese contenido con la realidad y su contexto aplicándolo de forma práctica para resolver problemas reales que se le presentes y así con muchos aspectos que ayudan a generar una calidad educativa elevada si se los tiene en consideración.

Todos ellos deben considerarse al momento de la elaboración e implementación de un material o recurso didáctico teniendo en cuenta que todo está ligado a algo más y que en conjunto permiten que el proceso enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva.

Si bien es cierto el aprendizaje es mejor aprovechado con los alumnos cuando este se plantea según el contexto y con un apego a la realidad, es por eso necesario que los recursos didácticos funjan como un conector entre el contenido y la realidad. Nerici (como se citó en Madrid 2001) ese refiere a que:

El material didáctico se suele emplear como nexos o elementos de unión entre el docente y/o discente y la realidad. Lo ideal sería que toda enseñanza y aprendizaje se realizarán

en contacto con la vida real, pero no siempre es posible ni aconsejable y por eso recurrimos a una serie de medios, recursos o materiales que nos sirven de puente entre lo que se enseña y se aprende y el mundo real. Por eso, el material didáctico sustituye a la realidad y trata de representarla de la mejor forma posible, facilitando su objetivación. (p.213)

Concordamos con el criterio que tiene el autor acerca del uso y la aplicación que se le debe dar a los recursos o materiales didácticos que se usa dentro de la clase, debido a que el contenido resulta más atractivo y motivador para el alumno si este refleja una realidad relacionada con su contexto debido a que la asocia con su entorno inmediato y así mismo le da un uso real que se puede utilizar dentro de la vida cotidiana para resolver problemas del diario vivir.

Como el autor ya lo dice no siempre es posible impartir los temas en contacto con la vida real, aunque esto fuese lo más acertado, y en estos momentos entra en juego y toma gran importancia el uso del material didáctico como un conectaros entre los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje (docente y alumnos) el contenido y la aplicación dentro de la vida real que tendrá este contenido.

Elegir el material didáctico a utilizar debe ser entonces una tarea cuidadosa y reflexiva y para conocer si este es el adecuado es necesario tomar en cuenta algunas características generales que deben poseer todos los materiales didácticos que se vayan a implementar. Tomlinson (como se cita en Torres et al. 2003) proporciona un listado de características que deben cumplir los materiales didácticos:

- Ser impactantes.
- Servir para mejorar la autoestima.
- Ayudar a los estudiantes a sentirse cómodos.
- Tratar temas relevantes y significativos.
- Hacer que los alumnos estén dispuestos a aprender.
- Usar un lenguaje auténtico.
- Respetar los diferentes estilos de aprendizaje.
- Destacar aspectos lingüísticos del input.

- Proporcionar la oportunidad de usar la lengua objeto de estudio de forma comunicativa.
- Proporcionar la oportunidad de desarrollar las propias capacidades.
- Tener en cuenta las diferentes actitudes del alumnado.
- Respetar los periodos de silencio que existen antes de empezar fases más productivas.
- Maximizar el potencial estético, racional y emocional que proporcionan ambos hemisferios cerebrales.
- Explotarse con propuestas de práctica no demasiado controlada.
- Dar la oportunidad de obtener un feedback. (pp. 229-230)

Todas estas características que deben presentar los materiales didácticos sirven como referencia para discernir si un material didáctico es óptimo para su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que si presenta esta característica significará que su efectividad es alta si se lo aplica de forma correcta y precisa.

Recursos didácticos en el área de inglés

En el área de inglés escoger y usar los recursos didácticos adecuados resulta de suma importancia para lograr un buen desenvolvimiento de la clase y para llevar de manera óptima el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien también influyen otros aspectos como el contexto, la relación de docentes y alumnos e incluso el nivel de dominio de inglés de los estudiantes un buen recurso didáctico bien aplicado ayudará al docente a explicar mejor el contenido que esté tratando y a los alumnos a comprenderlo.

Aparte de generar situaciones de aprendizaje significativo y adquisición de los contenidos impartidos en la hora clase, es necesario que el material didáctico que se presente en esta área también nos permita conocer un poco la cultura anglosajona para de esta forma empaparnos de sus costumbres, esto nos permitirá una mejor comprensión de su forma de comunicación y su lenguaje. Canale (como se citó en Madrid 2001) afirma:

A la hora de usar los materiales se ha de tener en cuenta que una lengua no es solamente un sistema de formas, estructuras y palabras, sino que desde el punto de vista

pragmático es también un sistema de actos comunicativos y se espera que los medios y recursos empleados favorezcan el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida como la integración de cinco subcompetencias: lingüística, sociolingüística, discursiva, cultural y estratégica. (p.217)

La visión que tiene el autor es muy acertada debido a que cuando se enseña inglés es necesario no solo conocer el aspecto teórico y los contenidos que se imparten sino también la cultura que tiene para comprender aspectos de comunicación propios de aquellos países, esto también nos permite entender que el aprendizaje de dicho idioma no es tan lineal como se lo trata en el salón de clases, sino que los individuos angloparlantes también tienen ciertos modismos en su forma de comunicación que hacen que lo que se estudia y lo que se vive en la realidad es muy distinto.

El cómic en la educación

Antes de abordar el tema de los cómics dentro de la educación es preciso conocer que son, su historia, sus características, etc. es decir empaparnos de conocimiento acerca de ellos para comprender su utilidad dentro del campo educativo y el cómo implementarlos de manera correcta y acertada, abriendo la mente a nuevas herramientas que pueden resultar provechosas si las usamos en pro a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Definición de cómic

El cómic es conocido con diversos nombres alrededor de todo el mundo, dentro de Hispanoamérica el más extendido es “historieta”, pero también se le ha atribuido términos autóctonos dependiendo de cada país; en México se le denominaba “monitos”, en Venezuela se le decía “comiquitas”, en Perú simplemente se le llamaba “chiste”. Por la década de los 70 empezó a imponerse dentro del territorio hispanoparlante el término anglosajón denominado cómic procedente del griego Κωμικός, kōmikos, que quiere decir: de o perteneciente a la comedia.

El comic es una serie de dibujos que constituyen un relato que puede o no llevar texto en él pero que al final cuenta una historia. Las personas que trabajan para la producción de

un cómic ya sea como guionistas, dibujantes, partidistas, rotulación o color se les denomina historietistas y son ellos quienes dan vida a una historia con su trabajo.

Los cómics pueden ser abordados para distintos fines; sociales, entretenimiento, comercial, protesta, educativo, etc.

En la sociedad y a través de la historia los comics que predominan son los de entretenimiento y superhéroes donde el mercado es dominado por grandes casas como: DC Cómics, Marvel, Dark Horse, Vértigo, etc. Estas compañías llevan muchas décadas siendo las preferidas entre los usuarios y vendiendo millones de cómics por todo el mundo, esto quiere decir que tienen una gran influencia en las personas y la sociedad, y aunque no sea en el cien por ciento de sus obras, siempre tratan de llegar con un buen mensaje a sus clientes a través de sus páginas.

El cómic como recurso didáctico en el área de inglés

Dentro del área de inglés el uso del comic como recurso didáctico es una forma interesante y creativa de estudiar los contenidos presentes en la misma debido a que podemos abordarlos de manera innovadora presentando a los alumnos un material interesante y motivar para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de esto el comic es un recurso que se puede utilizar en cualquier lugar donde se impartan clases y no es necesario depender de la tecnología para poder implementarlos.

En el área inglés y en general el aprendizaje de una segunda lengua es necesario comprender la importancia de conocer el contexto histórico y cultural de la lengua que se aborda de esta manera la comprensión de los contenidos será de más fácil aprehensión para los alumnos, teniendo en cuenta que cada nuevo idioma trae consigo una nueva cultura que hay que comprender e interiorizar para poder desenvolvernos en la misma.

Rodríguez Diéguez (1986) explica el aprovechamiento didáctico que puede tener el cómic, ya que puede ayudar en la escuela a conseguir unos objetivos o a desarrollar unas actitudes, señalando que su simplicidad no exige mediadores técnicos para su lectura como

otros medios que se apoyan en la imagen. De esta manera, el tebeo supone un elemento altamente motivante para los escolares de la Educación Primaria.

El autor aborda un punto de vista interesante sobre los comics y es que no se necesita mediadores técnicos para que los alumnos puedan leer debido al apoyo de las viñetas y las imágenes que dan una visión general de lo que se está expresando por tal motivo se puede usar el cómic como fuente de aprendizaje autónomo debido a que se puede deducir de qué contenido se está tratando, aunque no se entienda por completo el diálogo o el texto.

La historieta aplicada de manera correcta en la enseñanza del inglés básico es una gran herramienta para abordar los contenidos del mismo, siempre con la guía del docente en la lectura y la realización de actividades de reforzamiento de lo ya tratado.

Aprendizaje del idioma inglés

Generalidades del idioma inglés

El inglés ocupa actualmente el tercer lugar en número de hablantes nativos alrededor del mundo y el primer lugar como segunda lengua, y es que el idioma inglés es el más importante de todo el planeta siendo el nexo entre personas de sociedad que hablan distintas lenguas, además de esto es la herramienta de superación en distintos aspectos de la vida como los negocios, el estudio, comunicación, etc.

El inglés es más que un simple idioma, este nos conecta con el mundo y con todas las personas alrededor de él, la mayoría de productos, programas de televisión, noticiarios, etc. Están en idioma inglés y si bien no soy originario de un país o sector anglosajón estos se traducen al inglés debido a que como segunda lengua esta une a la mayoría de habitantes de distintas partes del mundo que intentan relacionarse entre sí.

Macro-destrezas del idioma inglés

Las macro-destrezas son grandes habilidades que el alumno debe poseer en cada una de las asignaturas y en el caso del idioma inglés estas igualmente están presentes. Lapesa

(1987) afirma que: “las macro-destrezas son las habilidades comunicativas desarrolladas en el ser humano para que éste pueda interactuar en su entorno social”

El punto de vista del autor es muy acertado debido a que define a las macro destrezas como habilidades de relación e interacción social y esto se logra a través de una comunicación efectiva, es decir que un buen desarrollo de las macro-destrezas permitirá un óptimo desenvolvimiento de una persona en el medio social y una eficaz comunicación con las personas de su entorno.

De lo analizado se pueden evidenciar cuatro macro destrezas en lo que respecta al idioma inglés:

Reading (leer)

Esta destreza tiene como objetivo que el estudiante mejore su habilidad lectora, pero que no solo se limite a la lectura pasiva de cualquier texto, sino que sea capaz de interpretar lo que el autor trata de decir y el mensaje que este quiere extender a los lectores, de esta forma el estudiante debe ser más analítico y profundo al momento de enfrentarse a una lectura de cualquier índole.

Dentro del idioma inglés es necesario que el alumno desarrolle esta destreza para que no solo comprenda textualmente un texto que esté a su alcance, sino que así mismo entienda el contexto en que se desarrolla en una lectura para una mejor comprensión del idioma.

Listening (escuchar)

El listening tiene como objetivo que el alumno capte y comprenda el mensaje analizando el mensaje que el emisor quiere hacer conocer, es necesario que esta destreza este muy bien desarrollada porque en caso contrario al no comprender de forma idónea un mensaje la conversación puede tomar otro rumbo y el acto comunicativo llevarse de forma fallida.

Speaking (hablar)

El speaking es una destreza de gran importancia debido a que nos permite emitir mensajes que queremos dar a conocer a los demás. Es necesario el desarrollo de esta destreza porque debemos ser claros al hablar y a su vez dar a conocer nuestro mensaje de manera idónea para que así, el o los receptores, puedan comprender lo que estamos expresando, un declive en el desarrollo de esta destreza puede llevar a malos entendidos y a un acto comunicativo sin eficiente.

Writing (escribir)

La destreza de escribir nos permite expresar algún mensaje de manera escrita a través de la redacción de un texto. Debemos ser claros y precisos al momento de escribir debido a que nosotros podemos entender muy bien el texto porque somos los autores, pero hay que tener mucho tino para que los lectores comprendan las ideas que hemos plasmado y que nuestro mensaje llegue íntegro a ellos.

El inglés como medio para aprender inglés. Una perspectiva interesante

Desde siempre; el inglés y su enseñanza se ha visto centrada en lograr que los estudiantes comprendan y dominen la gramática de forma memorística y rutinaria, error que provoca que esta asignatura se convierta en algo aburrido, fastidioso y poco agradable, estimulando además el rechazo por parte de los alumnos.

Comprendemos por otra parte que si bien el sistema educativo actual, con respecto a la enseñanza del inglés, no es el acorde ni el más indicado para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, debido a que se organiza e imparte temáticas generales dependiendo del grado que cursan los alumnos y no del nivel que posee los mismos, el docente debe afrontar estas dificultades y tratar de sobrellevarlas de forma correcta.

La enseñanza de una lengua extranjera va mucho más allá que la simple idea de impartir gramática y contenidos a memorizar; se centra en el descubrimiento de una nueva

sociedad y en la inmersión de su cultura y costumbres, en poseer la capacidad de entender su folclor y disfrutar de él.

Aprender a expresar las ideas en el idioma inglés será el objetivo de enseñar lengua extranjera; y si bien para esto necesitamos empaparnos de su vocabulario y sus reglas gramaticales, las cuales nos sirven para estructurar oraciones e ideas, lo ideal es no hacerlo de forma tradicional sino más bien utilizando el inglés como un medio de expresión personal de lo que deseamos conocer o decir, utilizando el inglés como un medio para aprender inglés.

En la actualidad la enseñanza de la L2 (segunda lengua) o en este caso el inglés es abordado de forma errónea por los docentes, debido a que se plantean actividades donde el inglés y su gramática son el fin de una tarea o proyecto, cuando la actividad debería tener como medio el idioma para llevarla a cabo.

Enseñar inglés debe ser un trabajo relajado y continuo para que el alumno no sienta la presión por memorizar una regla gramatical, por no poder pronunciar bien ciertas palabras, o por cualquier situación que fuerce el aprendizaje. La enseñanza de la L2 debe ser fluida, y el alumno debe evidenciar el avance a través de actividades naturales que le permitan el progreso hacia un aprendizaje significativo, donde la práctica pesa mucho más que la teoría y además para una mejor comprensión de esta no hay solo que centrarse en la materia en sí, sino también en conocer la cultura que envuelve a ese idioma.

Centrándonos en la Educación básica, abordaremos algunos puntos que facilitara el proceso de enseñanza de la L2.

Medios

Los medios son actividades o recursos que sirven como facilitadores del aprendizaje de manera didáctica. Además de esto propician un ambiente lúdico y relajado en donde, si aplicamos una actividad interesante, los alumnos permanecerán atentos y además participan activamente.

Los cuentos son un medio muy eficiente para la enseñanza del inglés, debido a que estos propician un ambiente relajado y gustan a los alumnos, son interesantes y mantienen la atención en él. García (2014) afirma: “El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse” (p.1)

Los cuentos son herramientas indispensables, pero hay que tomar en cuenta varios aspectos al momento de elegirlos.

El cuento debe ser adecuado al contexto y la edad de los niños esto es debido a que determinara que tanto interés ellos depositarán en él y a su vez el nivel de aprendizaje que obtendrán.

Elegir el cuento debe ser una tarea que el docente puede tomar solo, teniendo en cuenta las características de su grupo de alumnos, o en conjunto, con los estudiantes que dirige. El cuento debe tener un mensaje positivo, ya que además de ser un medio para el aprendizaje del inglés se debe incorporar una enseñanza que provoque la reflexión en los alumnos.

Contar el cuento en clase es una tarea que el docente debe llevar a cabo de manera comprometida y entusiasta, ya que de esta forma seremos el centro de atención de los estudiantes y evitaremos las distracciones, además de esto debemos hacer que participen de forma activa para que se involucren de mejor manera.

Según el grado en el que usaremos el cuento este tendrá su complejidad, es necesario antes de empezar, repasar el vocabulario del mismo para que los alumnos tengan una idea de lo que se va a hablar, durante el cuento se debe acompañar la lectura o la forma que lo cuenta el docente con el lenguaje no verbal; gestos, mímicas, movimientos, sonidos, etc. Para una mejor comprensión de los sucesos que acontecen dentro del mismo. Al finalizar es necesario realizar actividades de refuerzo que nos permitan evidenciar una comprensión por parte del alumnado, de igual forma las actividades deben presentarse de manera didáctica y atractiva al niño, para que no lo vea como una tarea sino más bien como un juego.

El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse.

De igual manera las manualidades dentro en el tratamiento de la L2 nos ayudan a salir de la rutina en la que caemos dentro de clases, además son una forma efectiva de que los estudiantes trabajen relajados y sin presión, debido a que estos trabajos les gustan a los niños y es un medio para que aprendan la lengua extranjera de manera espontánea.

Las manualidades para niños no es tan sólo colorear dibujos, pegar bolitas de papel, o recortar plantillas para hacer un títere, no. Va mucho más allá. Las manualidades son una herramienta capaz de generar la adquisición de nuevos conocimientos, de despertar nuestros sentidos y los de nuestros hijos. Con las manualidades le ayudarás a enriquecer su capacidad de comunicarse y de expresarse, además de ampliar su capacidad de ver, comprender e interpretar el mundo. (Anónimo, 2015, p.1)

Las manualidades pueden ser desde las más simples a las más complejas siempre teniendo en cuenta que estas proporcionen a los alumnos una enseñanza natural y significativa del inglés, tocando temas concretos.

Por ejemplo, se pueden pintar huevos de pascua y una vez terminado este trabajo, el alumno expondrá de qué colores ha pintado su huevo de pascua (lo hará en inglés). Los collages son otra técnica que resulta muy provechosa si se utiliza de la forma correcta, se puede trabajar sobre cualquier tema y de esta manera abordaremos temas de interés de los alumnos. Además de lo eficaz de esta técnica, el material que se utiliza es fácil de conseguir y no resulta costoso adquirirlo.

Una vez terminado el collage, es momento de sacarle provecho para aprender, se puede describir el cartel de forma escrita u oral, responder preguntas sobre el cartel, explicar las imágenes, formular oraciones, etc.

Los carteles que cambian de aspecto al darle vuelta a la tapa son una actividad que resulta muy divertida para los alumnos, en ella deben dibujar, colorear y usar su

imaginación. Estos carteles consisten en que cuando están plegados ofrecen una imagen y cuando están desplegados ofrecen otra totalmente distinta.

Una vez que el alumno tenga su cartel terminado el procede a exponer verbalmente las 2 imágenes que ofrecen su trabajo.

Por otra parte, los juegos en la actualidad son parte nuclear de la hora clase, y más que nada en la enseñanza del inglés, estos son grandes apoyos que le permiten al alumno aprender y practicar el nuevo idioma mientras se divierten.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales. (Hervas, 2008, p.02)

Para conocer si un juego que se va a implementar en el aula es el indicado se debe tomar en cuenta aspectos como: tipo de preparación para llevar a cabo la fase previa, si es justificado el tiempo que se utilizara, si se puede repetir, si podemos llevarlo exitosamente en el tiempo que disponemos, que aspectos del inglés desarrolla, el contenido que los alumnos revisaran, etc.

Según lo investigado se destacan algunos juegos que se pueden utilizar y son los siguientes:

- **Juegos de mesa:** los juegos de mesa resultan interesantes, porque se pueden adaptar a los contenidos que necesitemos abordar, además de que el material se puede elaborar conjuntamente con los alumnos: tableros, dados, fichas, etc.
- **Juegos de acciones:** los juegos de acciones permiten obtener un aprendizaje a través del movimiento, el mimo y la música. Estos juegos obtienen grandes resultados debido a que mantiene a los alumnos enfocados en la actividad y el contenido resultando en un aprendizaje natural mientras se juega.

- **Juegos de fiesta:** estos juegos son efectivos para adentrarnos un poco más en la cultura anglosajona y sus juegos tradicionales, de esta forma se aprende más sobre la cultura del idioma inglés. De igual manera podemos hacerlo con juegos tradicionales de nuestra cultura (todo siempre orientado al aprendizaje de la L2)

Las rimas, canciones y chants (cánticos) como medio para el aprendizaje de un idioma son un recurso impresionante debido a que presentan infinita variedad de contenidos, y además de esto todos los idiomas tienen su propia musicalidad, por tal razón este es muy efectivo. Orientar a que estos medios trabajen para nosotros impartiendo un contenido tendrá resultados muy fructíferos porque son de aspecto lúdico e interactivo lo que permitirá a los alumnos entrar de lleno en la actividad.

Un derivado muy importante de las canciones y que da grandes resultados son las “action songs” o canciones de acción. Estas canciones exigen una participación más activa del alumno mientras se canta o se escucha la canción donde los alumnos realizan movimientos con todo su cuerpo dependiendo de las acciones que se presenten a lo largo de esta. Este tipo de canciones mantiene activos y atentos a los alumnos mientras aprenden acciones en la L2.

Recursos

Actualmente la educación y los cambios y tendencias que se producen dentro de ella son mucho más acelerados que en tiempos de antaño, debido a los avances tecnológicos conocidos como las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación).

La sociedad globalizada en la que vivimos hoy en día ha dado pie a nuevos patrones de interacción social, económica, cultural, etc. los cuales no tienen barreras de espacio y tiempo.

Sin embargo, estos cambios y avance tecnológico no implican que avancemos hacia una sociedad mejor y justa ya que puede suceder justo lo contrario, en donde nos encaminemos irremediabilmente hacia un futuro más deshumanizado y sin valores de solidaridad, donde lo que prime ya no sean las relaciones humanas. Por tal motivo es necesario controlar el uso responsable de las TIC y entender que son herramientas que

nosotros usamos para facilitar muchos procesos y acciones, sin convertirlas en una dependencia sin sentido.

Elegir el material con el que se va a impartir clases a los alumnos es una decisión muy importante que debe tomar el docente, es así porque este afecta directamente el desarrollo y resultado de clase; y cuan efectiva va a ser la captación de los contenidos y el lograr un aprendizaje significativo.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

A lo largo de la realización del presente trabajo investigativo se utilizaron los siguientes materiales:

- Computadoras
- Servicio de Internet
- Proyector
- Impresiones y copias
- Cámaras fotográficas
- Material de escritorio

Tipo de estudio y diseño

Los tipos de estudio que se llevaron a cabo en la investigación son:

- **Descriptivo:** permitió la recolección y posterior descripción de datos, tanto del fenómeno de estudio como de los apartados teóricos necesarios para la investigación.
- **Correlacional:** permitió establecer relaciones y posteriormente explicar la asociación de las dos variables planteadas en la investigación.
- **Explicativo:** sirvió para explicar el porqué del ente de estudio y la relación de los fenómenos, así como para estructurar de manera acertada los apartados teóricos.

El diseño de la investigación fue cuasi experimental debido a que los participantes no se asignan aleatoriamente, dichos sujetos no se escogen al azar ni se emparejan, son grupos que ya existen, es decir estaban formados antes del experimento.

Tipo de enfoque

En el presente proyecto se optó por un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) que permitió comprender de una forma más acertada el ente de investigación. El enfoque cualitativo sirvió para la recolección de información y datos, el análisis estadístico y la medición numérica, mientras que el enfoque cuantitativo facilitó recolectar datos a través de la observación del ambiente y del ente de estudio, así como la recolección de datos sin medición numérica que simplemente sirvieron al investigador para ampliar su conocimiento y percepción de la investigación.

Métodos

Los métodos aplicados fueron:

- **Descriptivo**

El método descriptivo permitió una observación sistemática, estudiando la realidad educativa tal y como se desarrolla. Describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado. Dentro de la investigación este método ayudó a recoger información en distintos momentos y situaciones lo cual permitió una mejor comprensión del fenómeno de estudio a través del análisis y comparación de los mismos. Con el método descriptivo se obtuvo datos de vital importancia del docente y los alumnos, para posteriormente relacionarlos con el objeto de estudio.

- **Observacional**

El método observacional presentó un carácter descriptivo y se caracterizó por observar la realidad en su contexto natural sin modificarla. Gracias al método observacional se recogió datos de la realidad en la que se desenvuelve el ente de estudio sin alterar el contexto en donde se desarrolla, obteniendo datos reales, sirvió para realizar las conclusiones y recomendaciones.

- **Analítico**

El método analítico permitió identificar, clasificar y describir las características de un mensaje. Además, obtener categorías de datos para clasificación, resumen, tabulación e identificación de variables y valores. En la investigación este método ayudó a identificar y clasificar datos recogidos para un mejor estudio de los mismos y una posterior comparación.

- **Sintético**

Este método sirvió para ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores que incrementaron el conocimiento de la realidad y que facilitaron la comprensión del objeto de estudio. Dentro de la investigación este método sirvió para asociar el contenido recogido de fuentes externas con el objeto de estudio lo cual permitió una mejor comprensión de la realidad, ampliando el conocimiento inicial.

- **Inductivo**

Permitió configurar el conocimiento desde los hechos particulares a las generalizaciones, en comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación, siempre buscando el fortalecimiento de los conocimientos existentes a la luz de los aportes de las ciencias y la pedagogía. En la investigación este método fue utilizado para ampliar los conocimientos teóricos partiendo desde los particulares y llegando a lo general, apoyándonos de aportes científicos y de grandes autores que ayudaron al fortalecimiento cognitivo.

- **Deductivo**

Es aquel método donde se va de lo general a lo específico. Este comienza dando paso a los datos en cierta forma válidos, para llegar a una deducción a partir de un razonamiento de forma lógica o suposiciones. Este método se utilizó en la investigación al abordar el objeto de investigación de una forma general hasta llegar a lo más puntual del mismo. Además, colaboró al planteamiento del problema.

Técnicas e instrumentos

- **Entrevista:** esta técnica permitió recolectar información sobre el punto de vista de la docente e indagar las posibles causas del problema. El instrumento utilizado para la aplicación de la entrevista fue la guía estructurada de preguntas.
- **Encuesta:** facilitó la recolección de datos por parte de los alumnos y nos acercó a la posible fuente del problema. El instrumento que sirvió para aplicar la encuesta fue el cuestionario.
- **Prueba de conocimientos:** permitió conocer el nivel de conocimientos adquiridos durante el año escolar por parte de los alumnos. El instrumento de esta técnica fue la prueba escrita.

Procedimiento

El procedimiento que se siguió a lo largo de esta investigación fue el siguiente:

A través de la observación se pudo identificar las dificultades existentes dentro del tercer grado “A” de la escuela Miguel Riofrío; a partir de ella, se planteó el tema y la problemática a investigar; seguidamente se realizó el diagnóstico, a través de la aplicación de la entrevista, encuesta y prueba de conocimiento que permitieron evidenciar dificultades en el proceso de aprendizaje en la asignatura de inglés; a continuación se elaboró una propuesta alternativa que consiste en un taller para la utilización del comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes; se continuó con la aplicación del curso-taller y, finalmente, se validó la propuesta mediante la aplicación del post test logrando verificar la efectividad de la misma.

Población y muestra

Población

La población participante de la investigación estuvo conformada por 1 docente y los estudiantes del tercer grado sección vespertina de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”.

Muestra

El muestreo se obtuvo de forma no probabilística debido a que se trabajó con un grupo homogéneo el cual fue asignado debido a factores externos. En la investigación la muestra fue 1 docente y los 25 estudiantes del tercer grado paralelo “A” de EGB Miguel Riofrío.

f. RESULTADOS

Encuesta

Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes del tercer grado “A” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”, sobre el uso de recursos dinámicos y motivadores.

1. ¿Considera usted que es importante dominar el idioma inglés para su vida?

Tabla 1.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
Si	25	100
No	--	--
Total	25	100



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo “A” de la Escuela Miguel Riofrío.

Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis e interpretación

En la actualidad, los avances de la humanidad en aspectos como la ciencia, la comunicación, la tecnología y la comercialización de productos; requieren de la formación de un hombre con el manejo de dos o más idiomas, siendo el inglés el de mayor importancia debido a que es el idioma universal por excelencia. (García, 2016)

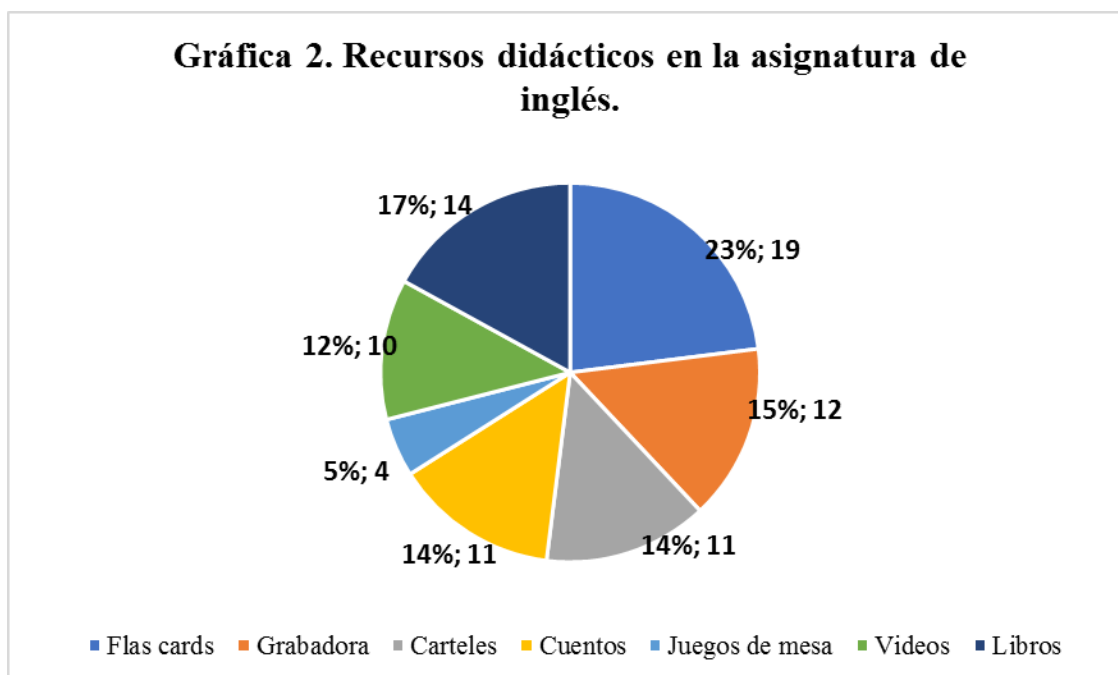
De los 25 estudiantes encuestados, es decir, el 100% coincidieron en el sí, considerando que aprender el idioma inglés es importante.

Concluimos que al concordar todos los alumnos en su respuesta al expresar que, si es importante el dominio del idioma inglés, denota que conocen sus beneficios y su aplicación en la vida real y por ende los hace conscientes de que su uso es imprescindible en el mundo moderno.

2. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos utiliza la docente para impartir sus clases de inglés?

Tabla 2.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
Flash cards	19	23
Grabadora	12	15
Carteles	11	14
Cuentos	11	14
Juegos de mesa	4	5
Libros	14	17
Videos	10	12
Total		100



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela Miguel Riofrío.
Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis e interpretación

Roque (2012) afirma que: “Los recursos educativos son todos aquellos elementos utilizados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirven de apoyo para generar los logros pedagógicos propuestos” (p.3).

De la totalidad de estudiantes encuestados sobre los recursos didácticos más utilizados por la docente de la asignatura de inglés: 19 estudiantes que representan el 23%, expresan que son las flash cards; 14 estudiantes equivalentes al 17% mencionan los libros de texto; 12 estudiantes que significan 15% respondieron la grabadora; mientras que 11 estudiantes que representan al 14% contestaron que los carteles y los cuentos; 10 estudiantes que son 12%, respondieron los videos; y, finalmente 4 estudiantes que equivalen al 5%, mencionaron los juegos de mesa.

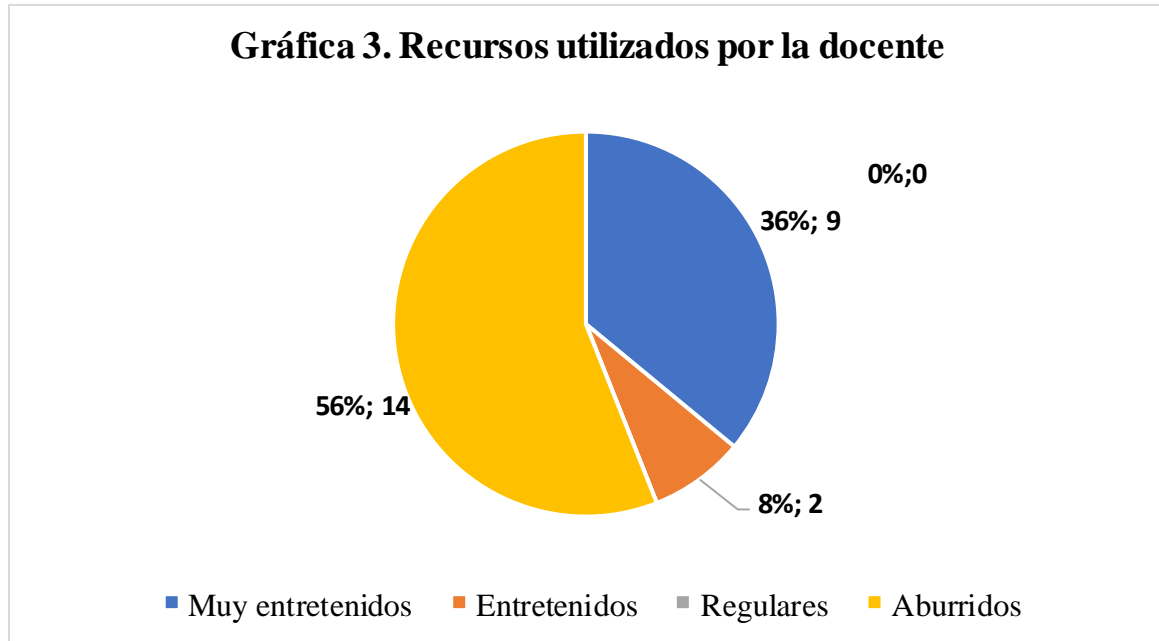
Se llega a la conclusión que dado los resultados según los estudiantes encuestados las flash cards, los libros y la grabadora son los recursos que predominan en la clase de inglés, estos recursos son clásicos en la enseñanza del idioma y pueden resultar muy provechosos para el aprendizaje de la misma, pero el uso excesivo de los mismos, puede tornarlos aburridos y un recurso obsoleto. Al momento de utilizar los recursos didácticos es necesario innovar y presentar nuevas propuestas, más llamativas y motivadoras para los alumnos, recursos que puedan generar un buen ambiente áulico y grandes resultados al aplicarlos. Un punto a favor es que la docente utiliza los videos, lo que significa que está al tanto de las TIC y las introduce dentro de su planificación para obtener mejores resultados.

3. Los recursos que utiliza la docente en la asignatura de inglés le parecen:

Tabla 3.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
Muy entretenidos	9	36
Entretenidos	2	8
Regulares	--	--
Aburridos	14	56
TOTAL	25	100

Gráfica 3. Recursos utilizados por la docente



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela Miguel Riofrío.
Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis y resultados

Evidentemente, si no va acompañado de un cuestionar una serie de temas como la práctica educativa, los procesos de comunicación que se producen en la clase y un largo etcétera más, el incluir nuevos recursos en el aula no garantiza una mejora de la educativa, pero al menos la posibilita. (Torres, Pérez y Hearn, 2003, p.228)

De la totalidad de los estudiantes encuestados; 14 estudiantes que representan el 56% concuerdan en que son aburridos; 9 estudiantes equivalente al 36% coinciden en que los recursos didácticos que usa la docente son muy entretenidos; por otra parte, 2 estudiantes que son el 8% mencionaron que solo son entretenidos.

Concluimos que; si una gran parte de los estudiantes consideran los recursos didácticos, muy entretenidos, es una gran ventaja para que el docente pueda impartir sus clases de la mejor manera posible, no obstante la mayoría de los estudiantes aun consideran los recursos aburridos y por ende el desarrollo de la clase no se puede llevar a cabo de manera efectiva, por tal motivo se debe buscar la forma de que el material didáctico resulte llamativo para todos los estudiantes y este acompañado de una buena estrategia de

implementación nos permitirá llegar a la consecución de los objetivos y el desarrollo de destrezas.

4. Tomando en cuenta que los comics son historietas fantásticas contadas a través de viñetas, imágenes y diálogos entre personajes, como un cuento más entretenido. ¿Le gustaría leer un comic?

Tabla 4.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
SI	25	100
NO	--	--
TOTAL	25	100



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela Miguel Riofrío.

Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis e interpretación

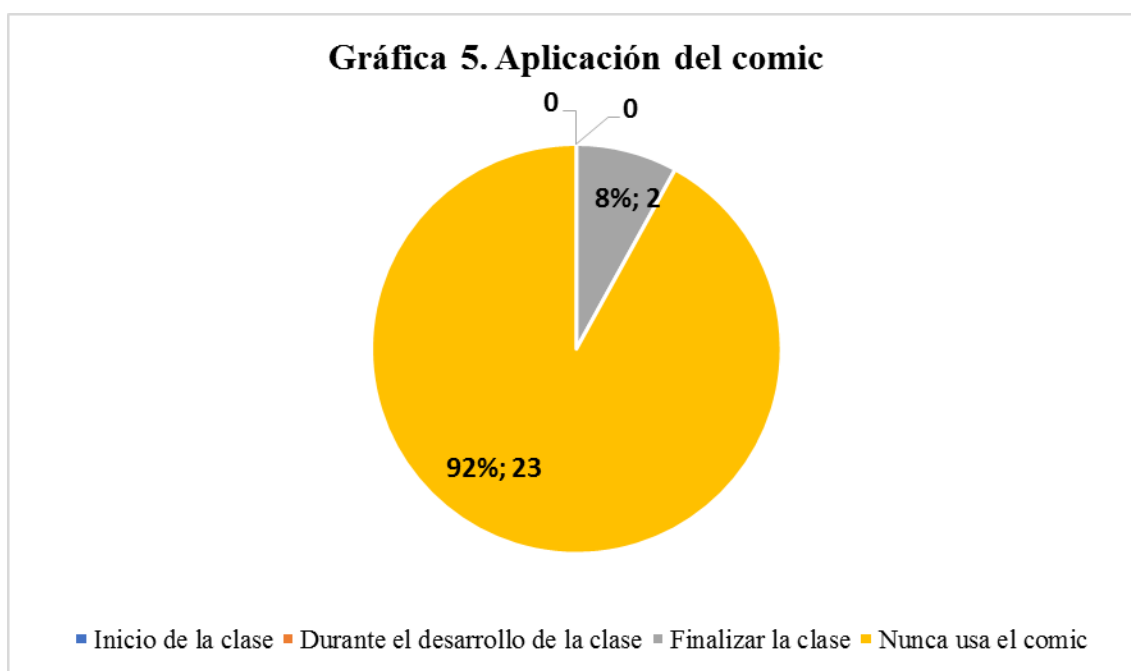
Castillo (como se citó en Sota, 2015) expresa que el comic: "Es un medio visual de narración verbo-icónica que comunica historias de uno o varios personajes. Se trata de una "narración secuencial mediante imágenes fijas" (p.1).

Podemos concluir que, si los alumnos se interesan en leer un comic, esto refleja que se puede utilizar como un recurso didáctico de gran calidad, si es diseñado de la forma correcta y aplicado con una buena estrategia, debido a que será una herramienta que motive al alumno a aprender.

5. ¿En qué momento de la clase la docente aplica el comic como recurso didáctico?

Tabla 5.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
Inicio de la clase	--	--
Durante el desarrollo de la clase	--	--
Finalizar la clase	2	8
Nunca usa el comic	23	92
TOTAL	25	100



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo "A" de la Escuela Miguel Riofrío.
Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis de resultados

El cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la civilización de la imagen. También es un sistema que podríamos aprovechar notablemente desde el punto de vista pedagógico, si somos consecuentes con los aspectos de una verdadera reforma de la enseñanza. (Miravalles, 1999, p.172)

De todos los estudiantes encuestados 23 estudiantes que equivale al 92% respondieron que la docente nunca usa el comic en su clase de inglés; mientras que 2 estudiantes que son el 8% afirman que la docente usa comics al finalizar la clase.

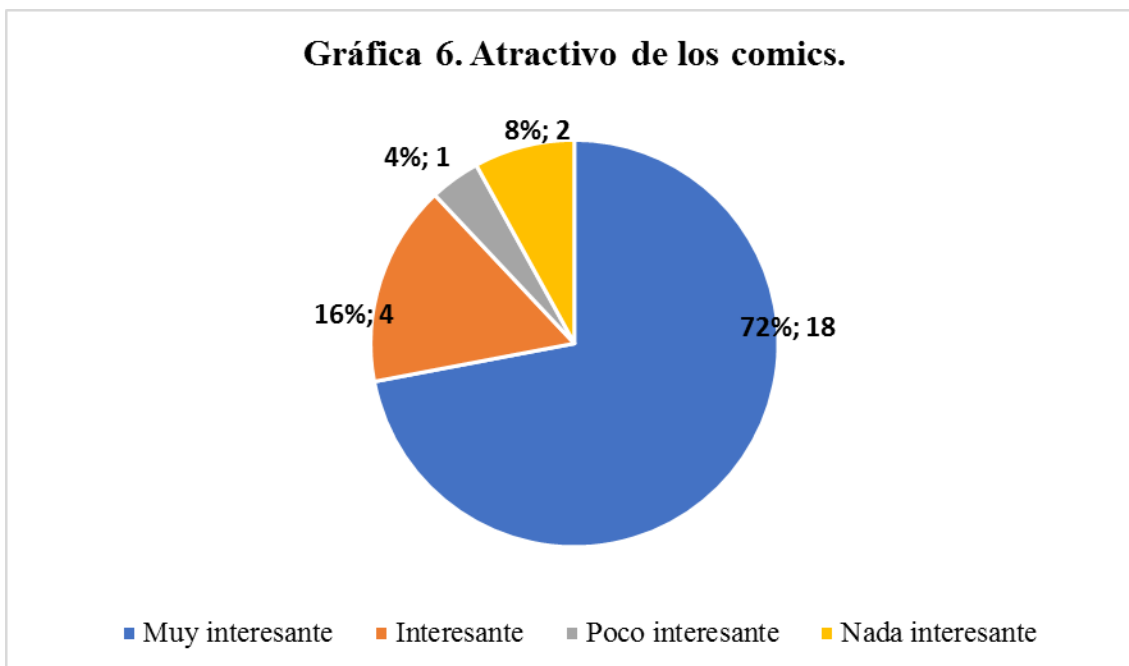
Llegamos a la conclusión de que el hecho de que no se use el comic en la asignatura de inglés resulta una ventaja en cierto modo, debido a que para los alumnos será algo nuevo, motivador, innovador e interesante por ende su atención estará más centrada lo que permitirá trabajar de manera eficaz y eficiente apoyados de una buena estrategia de implementación para este recurso.

6. ¿Qué le parecería si la docente utilizara los comics en la asignatura de inglés?

Tabla 6.

Alternativas	Estudiante	
	f	%
Muy interesante	18	72
Interesante	4	16
Poco interesante	1	4
Nada interesante.	2	8
TOTAL	25	100

Gráfica 6. Atractivo de los comics.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del tercer grado paralelo “A” de la Escuela Miguel Riofrío.

Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Análisis e interpretación

Sin embargo, no podemos olvidar que con los cómics aún se da un cierto rechazo, que tiene su origen en un abanico de prejuicios firmemente asentados. Algunos de estos prejuicios vienen de lejos, enraizados en la consideración del cómic como uno de los subproductos de la cultura de masas. Un cómic, de acuerdo con esta visión, no contendría más que historias banales, contadas de modo simple y superficial; valdrían para un rato de diversión, sin demasiadas pretensiones, pero para poco más. (Paz, 2003, p.74)

De los encuestados, 18 estudiantes que representan al 72% coincidió en que les parece muy interesante; 4 estudiantes que equivalen al 16% respondieron que le parece interesante; 2 estudiantes que son el 8% respondieron nada interesante y un estudiante que es el 4% le parece poco interesante.

Concluimos que como a la mayoría de encuestados les parece interesante la propuesta de implementar los comics como recursos didácticos en la asignatura de inglés, establece que es un recurso que consideran innovador y entretenido para el aprendizaje, por tal motivo puede dar grandes resultados en el desarrollo de destrezas y la consecución de objetivos.

Entrevista al docente

Resultados obtenidos de la entrevista mantuvo con la docente del tercer grado “A” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”, sobre el uso de recursos dinámicos y motivadores.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre: Miguel Riofrío

Jornada: Vespertina

Tipo de institución: Pública

Tema: Los recursos didácticos y el uso de comics en el área de inglés para apoyar el aprendizaje de los alumnos.

Nombres y apellidos: Ana Guillén

¿Cuál es el Nivel de su formación? Tercer nivel

¿Cuántos años de experiencia docente tiene? 15 años

Cuestionario de preguntas:

Teniendo en cuenta que los recursos didácticos son aquellos materiales de apoyo utilizados por los docentes para un mejor desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje y que por ende facilitan el trabajo docente y ayudan a una mejor comprensión del contenido por parte del alumno. Ayúdeme respondiendo las siguientes preguntas.

1. Los recursos didácticos como Flash cards (X) Grabadora (X) Videos (X) Cuentos () Comics () Pizarra (X) Libro de texto (X) Objetos reales () generalmente se utilizan para impartir la asignatura de inglés. ¿Cuál de ellos utiliza usted en sus clases?

Yo utilizo los recursos del flash cards, la grabadora, los videos, la pizarra, el libro de texto.

Los recursos que menciona la docente si bien son muy buenos, no obstante, el uso excesivo y repetitivo de estos ha provocado que su factor motivacional sea muy bajo, por tal motivo el innovar y utilizar distintos y nuevos recursos en las horas clase representa una ventaja para el docente, debido a que despierta en los niños el interés por el tema en cuestión, se debe recordar que un buen recurso didáctico es obsoleto si la metodología no es adecuada para una buena aplicación.

2. ¿Qué tan efectivos considera usted son los recursos que utiliza?

Considero que si son efectivos porque los alumnos me prestan atención y si trabajamos de buena manera.

Que la docente considere efectivos la utilización de los recursos mencionados en la pregunta anterior denota una pobre evaluación por su parte, debido a que la prueba de conocimiento aplicada por el investigador refleja falencias que los alumnos presentan en ciertos temas.

3. ¿Y qué aspectos negativos pudiera señalar relacionados a los recursos que utiliza?

En aspectos negativos que son muy repetitivos, pero por el tiempo que hay son los más accesibles y fáciles de usar.

La docente considera que los recursos que utiliza son muy repetitivos, esto es muy perjudicial para el buen desarrollo de la hora clase debido a que provoca que los estudiantes se aburran y el ambiente se vuelve tedioso, por tal motivo buscar e implementar recursos acordes al tema y además que despierten el interés en los alumnos facilitará el aprendizaje significativo y la comprensión del tema.

4. ¿Usted conoce qué es el comic?

Claro, son como historietas con dibujos y diálogos.

Que la docente conozca el comic, facilita la comprensión de su potencialidad como recurso didáctico y su utilización dentro de la educación, no solo para impartir ciertos temas sino

también siendo parte de la cultura anglosajona permitirle conocerla y comprenderla al mismo tiempo.

5. ¿Ha utilizado el comic como recurso didáctico el momento de impartir sus clases de inglés?

No, no lo he utilizado.

Utilizar el comic en la asignatura de inglés resulta muy provechoso, debido a que si bien su origen no es estadounidense (país donde se habla inglés como lengua principal) su perfeccionamiento y mayor difusión es tienen lugar en Estados Unidos por tal motivo la cultura en la que se manejan y crean los comics está muy influenciada por dicho país, esto quiere decir que además de aprender el contenido que en si es muy importante, también conoceremos indirectamente la cultura, costumbres, vida, etc. de las personas de origen anglosajón.

6. ¿En qué parte del proceso de enseñanza aprendizaje utilizaría usted el comic para generar aprendizajes significativos en sus estudiantes?

Al inicio (X)

Durante el desarrollo ()

Cierre ()

Pienso que sería bueno utilizarla al inicio de la clase, como motivación para empezar.

La utilización del comic al inicio de la clase puede resultar muy motivante para los alumnos debido a que es una forma interesante de empezar a abordar un tema, pero el comic en si se lo puede utilizar en cualquier momento del proceso de enseñanza aprendizaje porque es un potente recurso didáctico que acompañado de una metodología adecuada ayudará a obtener grandes resultados.

7. Cómo usted conoce existen 4 macrodestrezas que se deben desarrollar al momento de impartir la asignatura de inglés a los estudiantes como son: el Listening, Reading, Writing, Speaking; ¿Cuál destreza cree que se desarrollaría mejor utilizando el recurso didáctico del comic?

Me parece que se desarrollaría el Reading por supuesto y el speaking al repetir los diálogos del comic.

El reading y el speaking son las macrodestrezas que más se desarrollarían al utilizar el comic debido a que este es un recurso de lectura, donde los alumnos conocen una historia que a la vez está ligada a un tema de estudio. Por otro lado, el writing y el listening se pueden desarrollar de menor forma, a través de trabajos escritos acerca del comic que se leyó, o escuchando la lectura del comic por parte de la docente para mejorar la pronunciación.

8. ¿Cree que el comic pueda ser utilizado como un buen recurso didáctico para impartir la disciplina de inglés a sus estudiantes? ¿Por qué?

Creo que sí porque es algo que a los niños le llama la atención y así aprenderían más rápido.

El comic puede ser un potente recurso didáctico en la asignatura de inglés tomando en cuenta que no solo se utilizaría para impartir ciertos temas en específico, sino también para dar a conocer a cultura de países donde utilizan el inglés, de esa forma los alumnos entenderán mejor el contexto de uso de este idioma a la vez que aprenden la temática de estudio.

Pre-test

Tabla de evaluación del dominio de temáticas

Criterios	Días de la semana		La familia		Las frutas		Los animales	
	f	%	F	%	f	%	f	%
Si	5	20	6	24	10	40	8	32
No	20	80	19	76	15	60	17	68
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Prueba de conocimientos aplicada a los estudiantes de tercer grado paralelo "A" de la Escuela de EB. Miguel Riofrío.
Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

Post-Test

Tabla de evaluación del dominio de temáticas

Criterios	Días de la semana		La familia		Las frutas		Los animales	
	f	%	f	%	f	%	F	%
Si	16	64	22	88	22	88	20	80
No	9	36	3	12	3	12	5	20
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Prueba de conocimientos aplicada a los estudiantes de tercer grado paralelo "A" de la Escuela de EB. Miguel Riofrío.
Elaboración: Felipe David Ulloa Tinoco.

g. DISCUSIÓN

Primer objetivo específico: Establecer conexos teóricos y metodológicos sobre la enseñanza del inglés y los comics como recursos didácticos a través del aporte realizado por varios autores, para una adecuada implementación de los mismos en la asignatura de inglés con los estudiantes de tercer año de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018. Mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la pregunta *¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos utiliza la docente para impartir sus clases de inglés?*, 19 estudiantes que representan 23%, expresan que son las flash cards; 14 estudiantes equivalentes al 17% los libros de texto; 12 estudiantes que significan 15% respondieron la grabadora; mientras 11 estudiantes que representan al 14% contestaron que los carteles y los cuentos; 10 estudiantes que son 12%, respondieron los videos; y, finalmente 4 estudiantes que equivalen al 5%, mencionaron los juegos de mesa.

Por su parte, en la entrevista planteada a la docente, en la pregunta *¿Usted conoce qué es el comic?* Comento que conoce el comic de forma superficial.

Lo anteriormente expuesto pone en evidencia una falta de profundidad en el conocimiento teórico con respecto al comic y su valor pedagógico, donde Miravalles, M. (1999) se refiere a que, el cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la civilización de la imagen. También es un sistema que podríamos aprovechar notablemente desde el punto de vista pedagógico, si somos consecuentes con los aspectos de una verdadera reforma de la enseñanza.

Segundo objetivo específico: Verificar el grado de conocimientos aplicando técnicas e instrumentos que permitan recabar información para conocer el estado actual cognitivo en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer año de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018. Mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la pregunta *Los recursos que utiliza la docente en la asignatura de inglés le parecen:* De la totalidad de los estudiantes encuestados; 14 estudiantes que representan el 56% concuerdan en que son aburridos; 9 estudiantes equivalente al 36% coinciden en que los recursos didácticos que usa la docente son muy entretenidos; por otra parte, 2 estudiantes que son el 8% mencionaron que solo son entretenidos.

En la entrevista a la docente, en relación a la pregunta, *¿Qué tan efectivos considera usted son los recursos que utiliza?* Expresó que los recursos que ella utiliza si son efectivos porque logra captar la atención de los alumnos, no obstante, la encuesta aplicada a los estudiantes revela lo contrario, al igual que la prueba de conocimientos donde se presentan diversas falencias en el tema.

Para obtener un aprendizaje significativo es necesario la utilización de un buen material didáctico de forma correcta que sirva como apoyo de aprendizaje para los alumnos y de enseñanza para el docente, como lo expone Nerici (como se citó en Madrid 2001) refiriéndose a que el material didáctico se suele emplear como nexo o elemento de unión entre el docente y/o discente y la realidad. Lo ideal sería que toda enseñanza y aprendizaje se realizara en contacto con la vida real, pero no siempre es posible ni aconsejable y por eso recurrimos a una serie de medios, recursos o materiales que nos sirven de puente entre lo que se enseña y se aprende y el mundo real.

Tercer objetivo específico: Crear comics didácticos y estrategias de implementación, considerando la información verificada previamente para apoyar el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer año de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018. Mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la pregunta: *Tomando en cuenta que los comics son historietas fantásticas contadas a través de viñetas, imágenes y diálogos entre personajes, como un cuento más entretenido. ¿Le gustaría leer un comic?* De todos los estudiantes encuestados, 25 estudiantes que representan el 100% coinciden en que les gustaría leer un comic.

En la entrevista a la docente, en relación a la pregunta *¿Cree que el comic pueda ser utilizado como un buen recurso didáctico para impartir la disciplina de inglés a sus estudiantes? ¿Por qué?* Manifestó que si los utilizaría debido a que motivarían a los estudiantes e influiría positivamente en su aprendizaje.

El comic resulta un recurso didáctico muy provechoso para la cátedra docente debido su facilidad de aplicación y manejo dentro de la clase, acerca de esto Diéguez (1986) refiere que el aprovechamiento didáctico que puede tener el cómic es muy alto, debido a que colabora a la consecución de objetivos o a desarrollar actitudes, señalando que su lectura es simple debido a su estructura y que no necesita tutores que guíen su utilización,

por tal motivo el comic es altamente motivante para los estudiantes de la Educación Primaria.

Cuarto objetivo específico: Aplicar los comics didácticos mediante talleres pedagógicos para el apoyo del proceso del aprendizaje en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer año de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018. Mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la pregunta: *¿Qué le parecería si la docente utilizara los comics en la asignatura de inglés?* De los encuestados, 18 estudiantes que representan al 72% coincidió en que les parece muy interesante; 4 estudiantes que equivalen al 16% respondieron que le parece interesante; 2 estudiantes que son el 8% respondieron nada interesante y un estudiante que es el 4% le parece poco interesante.

En la entrevista a la docente, en relación a la pregunta, *¿En qué parte del proceso de enseñanza aprendizaje utilizaría usted el comic para generar aprendizajes significativos en sus estudiantes?* Expreso que al inicio de la clase debido a que motivaría a los estudiantes a través del comic.

El comic es un potente recurso didáctico que puede ser utilizado en cualquier momento de la clase, debido a que su factor motivacional permite integrarlo en cualquier momento causando siempre un impacto positivo, además de que presenta un carácter interdisciplinario, con respecto a esto Soriano y Lládser (2001) reseñan que como su mensaje intuitivo es captado con agrado por los niños, puede ser una respuesta metodológica en el extenuante proceso de la enseñanza. Se debe mostrar a los estudiantes el apasionante camino de un buen aprendizaje, y en los docentes la gran ruta de la innovación en recursos y técnicas que pueden catapultar el proceso en el aula. Se trata de salir de la rutina para abrir cada día senderos nuevos.

Quinto objetivo específico: Validar la implementación de comics como recursos didácticos aplicando técnicas e instrumentos para conseguir información sobre la validez del taller pedagógico aplicado en los estudiantes de tercer año de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018. Mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes en la pregunta

Este objetivo se cumplió satisfactoriamente, esta valoración se la realizó en todo el proceso de la aplicación de la propuesta, empleando listas de cotejo para evaluar cada actividad. Al finalizar la propuesta se aplicó la prueba de conocimiento que se utilizó al inicio del trabajo de investigación dando resultados favorables; en la temática Días de la semana 64%; la familia 88%; las frutas 88%; y, los animales 80%.

De acuerdo con los resultados obtenidos en este proyecto, los recursos web 2.0 (videos, audios y blog), al haber sido implementados en el salón de clases conjunto una metodología de enseñanza basada en “Task Based Learning” durante las lecciones de inglés, aumentaron el interés de los alumnos por el idioma al involucrarse éstos más en las actividades y al haber tenido la opción de practicar más fuera del salón de clases por medio de dispositivos electrónicos con los que tuvieran acceso a la página de YouTube y Blog interactivo diseñados específicamente para este proyecto conteniendo videos, audios, actividades, juegos, etc. correspondientes a los temas vistos en clase.

(Rojas, 2013, p.105)

La autora afirma que el uso de medios tecnológicos es muy provechoso para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés, además hace hincapié en medios interactivos diseñados específicamente para la aplicación de su trabajo. Podemos decir de igual manera que el uso de los comics fue significativo debido a que igual que con los medios digitales, los comics son interactivos y motivadores de lectura y por ende de aprendizaje. Por los tanto se puede afirmar que el uso de los comics como recurso didáctico supone una gran herramienta para el docente en la asignatura de inglés.

h. CONCLUSIONES

A través de la investigación realizada, se pudo conocer el potencial del comic como recurso didáctico, para esto se fundamentó teóricamente y científicamente la investigación enmarcándola en dos variables; el cómic como recurso didáctico y el aprendizaje del idioma inglés, todos estos referentes teóricos establecidos permitieron apoyar de forma correcta el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío.

Mediante la aplicación de los instrumentos, ya mencionados en la metodología, se logró obtener datos de magna importancia para la investigación, esta información permitió diagnosticar el problema y además a través de la prueba de conocimientos se verificó que evidentemente los estudiantes no dominan ciertas temáticas del idioma inglés.

Para dar solución a la problemática encontrada se propuso la aplicación de un taller con distintas actividades, donde se utiliza el comic como recurso didáctico motivador e innovador para apoyar el aprendizaje del idioma inglés, el taller consistía en una capacitación docente y actividades trabajadas directamente con los estudiantes de tercer grado paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío.

Se aplicó el taller dirigido a la mejora del dominio del idioma inglés, donde el recurso principal fueron los comics, los cuales lograron motivar a los alumnos a aprender y prestar atención, además del trabajo realizado dentro de clases se planteó dentro del mismo comic actividades extra clases, para reforzar lo aprendido en el aula.

Con la aplicación de una nueva prueba de conocimientos se valoró la eficacia del taller y de los comics como recursos didácticos, evidenciando un incremento en el dominio del idioma inglés en las cuatro macro destrezas, teniendo una mejoría más notable en el Reading y el speaking. Todo esto se valoró siguiendo el método científico.

i. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes de la escuela Miguel Riofrío, que investiguen, innoven y sean creativos al momento de utilizar los recursos didácticos, debido a que, igual que el cómic, existen diversos materiales que pasan desapercibidos o no son tomados en cuenta y que pueden resultar muy provechosos para el proceso de enseñanza aprendizaje; con mucho más énfasis en grados inferiores en los cuales los alumnos se distraen más fácilmente y necesitan un motivador fuerte para que presten atención.

Se recomienda a las autoridades de la institución realizar evaluaciones periódicas que permitan evidenciar el progreso del dominio del idioma inglés en los estudiantes, seguidamente analizar los resultados con respecto a esta evaluación y proceder a dar solución a los problemas que se presenten.

Se recomienda a las autoridades plantear talleres con los docentes, promoviendo la investigación y el correcto uso de los recursos didácticos, así como la innovación y creación de recursos didácticos propios.

Se recomienda a la directora plantear talleres con los estudiantes, utilizando el comic como recurso didáctico para tareas extra clase y así apoyar el aprendizaje del idioma inglés solventando de esta manera los vacíos que puedan quedar dentro de la hora clase.

Se recomienda a los docentes, evaluar constantemente para verificar si el conocimiento ha sido asimilado de forma correcta y en caso de no ser así, proponer una alternativa inmediata que permita que los estudiantes comprendan el tema para que puedan continuar con las siguientes clases.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL
ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

PROPUESTA ALTERNATIVA

**Talleres para implementar el comic como recurso didáctico en
apoyo el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico.**

AUTOR

Felipe David Ulloa Tinoco

DIRECTORA

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego Mg.Sc

Loja -Ecuador

2018

Título

Talleres para implementar el comic como recurso didáctico en apoyo el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico.

Introducción

Actualmente es muy común observar que a los niños se les dificulta mucho el aprendizaje de una segunda lengua en las instituciones educativas, este problema en gran parte es responsabilidad de los docentes, debido a que son tradicionalistas en cuanto al material para impartir las clases, en este caso de inglés, lo cual conlleva a que la clase sea tediosa y nada motivadora para los estudiantes. A través del análisis de los resultados se evidenció que casi todos los estudiantes del tercer grado paralelo “A” presentan problemas en el dominio de temas ya tratados. La gran ventaja que llevan consigo los cómics como recursos didácticos es el potencial motivador que despierta en los niños. Por estas razones se ha planteado este taller que pretende apoyar el aprendizaje del idioma inglés y solventar los problemas encontrados.

Justificación

Mediante este taller lo que se busca es apoyar el proceso de aprendizaje del inglés básico de los alumnos de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío.

Esta propuesta se presenta como un pequeño apoyo al mejoramiento de educación. Teniendo en cuenta que el comic es un medio que no solo cuenta una historia y que puede ser usado en beneficio al proceso de aprendizaje si lo vinculamos de la manera adecuada al contenido, también puede mostrarnos la realidad cultural y social de otros países para de esta manera no solo centrarnos en el contenido de ese idioma sino en la cultura en la que se desenvuelve el mismo.

El cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la civilización de la imagen. También es un sistema que podríamos aprovechar notablemente desde el punto de vista pedagógico, si somos

consecuentes con los aspectos de una verdadera reforma de la enseñanza. (Miravalles, 1999, p.172)

Gracias a la visión del autor acerca de los comics y su inmersión en el proceso educativo se considera que el taller será positivo en el aprendizaje de los alumnos.

Objetivo General

- Implementar el comic como recurso didáctico mediante la aplicación talleres para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018

Objetivos específicos

- Capacitar a la docente a través de un taller sobre el correcto uso de los comics como recurso didáctico, para una correcta aplicación de los mismos.
- Motivar a los alumnos el aprendizaje del inglés, utilizando los cómics, para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés.
- Mejorar el nivel de conocimientos de los alumnos a través del taller, para potenciar el nivel de dominio del idioma inglés.

Fundamentación teórica

El comic como recurso didáctico

Con respecto al comic como recurso didáctico Diéguez, R. (1986) explica que: El aprovechamiento didáctico que puede tener el cómic, debido que puede ayudar en la escuela a conseguir unos objetivos o a desarrollar unas actitudes, señalando que su simplicidad no exige mediadores técnicos para su lectura como otros medios que se apoyan en la imagen. De esta manera, el tebeo supone un elemento altamente motivante para los escolares de la Educación Primaria (p.02).

En concordancia con el autor la facilidad de uso de los comics es un punto fuerte a explotar de los mismos, debido a que no se necesita de un mediador permanente para que los alumnos puedan leerlo, ya que por medio del apoyo de viñetas e imágenes que dan una visión general de lo que se está expresando, la historia es fácilmente entendible y el mensaje claro y preciso, por tal motivo se puede usar el comic como fuente de aprendizaje autónomo debido a que el estudiante puede deducir el contenido de forma simple y sencilla.

Las posibilidades de utilización del comic en el aula son inmensas y dependen tanto del interés que profesores tengan por hacer uso de un lenguaje iconográfico como de la motivación previa de los alumnos. En todo caso, el uso de un lenguaje expresivo como este, debe responder a una seria planificación didáctica, donde se recoja explícitamente cuales son las intenciones educativas del uso del medio. (Guzmán, 2011, p.05)

La autora acierta al expresar que el comic utilizado como recurso didáctico es solo un parte de un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que la planificación adecuada de cómo se utilizará este recurso es de gran importancia y determinará su efectividad en el aula.

El taller

Se define al taller como “Escuela o seminario de ciencias o de artes” o también “Conjunto de colaboradores de un maestro”. También lo define como un “Estudio sobre una materia, desarrollada con unidad” o “Tratado sobre una materia explicada o destinada a ser explicada durante cierto tiempo” (Real Academia de la Lengua Española, 2014).

La definición de la RAE es muy acertada en cuanto define al taller como un seminario, debido a que está delimitado dentro de cierto periodo de tiempo donde se realizan actividades en concreto con un fin específico.

Aylwin y Gussi (1974) mencionan que “El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica (...) El taller es concebido como un equipo de trabajo” (p.1).

El taller de igual manera funciona como un trabajo colaborativo entre quien lo imparte y quien lo recibe, cuyo fin es lograr aprendizajes significativos a través de fusionar la teoría con la práctica.

Aprendizaje del idioma inglés

Hablar inglés constituye, hoy por hoy, parte esencial de la formación integral de una persona inserta en un mundo cuyas fronteras se cruzan continuamente. La formación académica y personal actual requiere que un individuo pueda relacionarse con otras sociedades para tener acceso al desarrollo del conocimiento y al debate de ideas; de esta manera, podrá confrontar sus posturas y definir su inserción en el mundo. (Hernández, 2014, p.37)

El punto de vista de la autora es totalmente correcto debido a que alude a la importancia del idioma inglés en un mundo actual tan globalizado y moderno, en el cual las fronteras en todos los campos son muy finas y para tener un mejor desenvolvimiento en estos campos, y poder sobresalir, es necesario dominar el idioma universal por excelencia que es el idioma inglés.

El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida. (Beltrán, 2017, p.4)

La importancia de aprender el idioma inglés es poder establecer relaciones comunicativas sin fronteras que permitan a las personas desenvolverse de forma eficaz en los tiempos actuales, por ende, dominar este idioma nos permitirá llegar lejos en cualquier objetivo o actividad que emprendamos, porque tendremos menos limitaciones y restricciones.

Metodología

Para la aplicación del presente taller se utilizarán los siguientes métodos:

- **Observacional:** nos permitirá evidenciar el avance de los estudiantes a través de la observación directa, así como también discernir la efectividad del recurso utilizado.
- **Analítico:** este método permitirá obtener los datos necesarios acerca de la efectividad del taller, así como los factores a mejorar para obtener resultados más precisos.
- **Inductivo:** el método inductivo permitirá establecer las relaciones entre el recurso didáctico, aplicado a través del taller, con la respuesta producida por los estudiantes.

En el presente taller se trabajará de forma grupal con la lectura del comic con todo el grupo y un diálogo bidireccional, de igual manera se trabajará de forma individual con las actividades presentes en el comic como método para afianzar el conocimiento adquirido. Además, se proyectará el cómic en digital para guiar de mejor forma el proceso.

Taller 1

Información general

Nombre del taller	Introducción al uso del comic.
Fecha:	05-02-2018
Duración:	90 minutos
Responsable	Felipe David Ulloa Tinoco
Participantes del taller	Docente de inglés.
Local	Aula del 3er grado paralelo "A"

Objetivo

Explicar la importancia y las características del comic a través del uso de diapositivas de power point, para comprender de mejor manera el uso del comic en la educación.

Contenidos

- Definición de comic.
- Importancia del comic.
- Características del comic.
- Uso del comic en la educación.

Actividades iniciales

- Saludo
- Explicación del motivo por el cual se va a impartir el taller y cuál es su finalidad.
- Presentación del tema

Actividades de desarrollo

- Explicación de cada contenido acerca del comic.
- Presentación del comic físico.
- Explicación de la utilización del comic.

Actividades finales

- Responder a inquietudes por parte de la docente
- Despedida

Recursos

Humanos: Investigador, docente.

Materiales: Computadora, diapositivas y comic.

Económicos: \$2 (transporte)

Programación

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
05-02-2018	13:00	Presentación Saludo Explicación del motivo por el cual se va a impartir el taller y cuál es su finalidad. Presentación del tema.		
05-02-2018	13:15	Explicación de cada contenido acerca del comic. El investigador expone cada uno de los contenidos planteados, para ello se utilizarán las diapositivas de power point para mejor comprensión.	Computador Proyector	
05-02-2018	13:45	Presentación del comic físico. Se presentará un modelo de cómic para familiarizarse más con el tema en cuestión.	Comic	
05-02-2018	13:55	Explicación de la utilización del comic. El investigador explica el manejo del comic para utilizarlo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.	Comic	
05-02-2018	14:15	Responder a inquietudes por parte de la docente El investigador responde a dudas que la docente tenga sobre el tema	Diapositivas Computador Proyector	

Fuente: Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo "A" de la EGB "Miguel Riofrío"

Elaborado: Felipe David Ulloa Tinoco

Resultados esperados

- Reflexión sobre la importancia que tiene el comic en la educación.
- Comprensión de la utilización del comic para aprender inglés.

Evaluación – retroalimentación

- Preguntas y respuestas para determinar la comprensión del tema tratado.

Conclusión

A través del uso de diapositivas y del comic en físico se logró que la docente comprenda la importancia del comic y sepa cómo utilizar el comic dentro de las clases.

Recomendación

Se recomienda que la docente tome en cuenta el comic como recurso didáctico para una futura aplicación dentro del aula.

Bibliografía

Ministerio de Educación. (2016). *Texto del estudiante de tercer grado de Inglés*.

Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional.

Diéguez R. (1986). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*.

Barcelona, España: Gustavo Gili.

Taller 2

Información general

Nombre del taller	Comic aplicado en clase
Fecha:	12-02-2018 a 12-03-2018
Duración:	90 minutos por clase
Responsable	Felipe David Ulloa Tinoco
Participantes del taller	Estudiantes de tercer grado “A” y docente de inglés.
Local	Aula del 3er grado paralelo “A”

Objetivo

Utilizar el comic como recurso didáctico, mejorando el dominio del idioma inglés, para aprender distintas temáticas.

Contenidos

- Días de la semana
- La familia
- Las frutas
- Los Animales
- Las profesiones

Actividades iniciales

- Saludo
- Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.
- Dinámica
- Presentación del tema

Actividades de desarrollo

- Preguntas y respuestas acerca del tema
- Presentación del comic

- Lectura del comic en inglés
- Lectura del comic en español

Actividades finales

- Realización de una hoja de actividades acerca del tema
- Despedida.

Recursos

Humanos: Investigador, docente y estudiantes

Materiales: Comic, material de escritorio, proyector, parlantes, computadora.

Económicos: \$10 (transporte)

Programación

Tema 1: Días de la semana

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
12-02-2018	13:00	Saludo		
12-02-2018	13:05	Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.	Computador Proyector	
12-02-2018	13:10	Dinámica: Canción los días de la semana	Computador Parlante	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:20	Presentación del tema	Comic	
12-02-2018	13:25	Preguntas y respuestas acerca del tema	Comic	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:35	Presentación del comic	Diapositivas Computador	

				Proyector	
12-02-2018	13:40	Lectura del comic en inglés	Comic		Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:50	Lectura del comic en español	Comic		Participación de los estudiantes.
12-02-2018	14:00	Realización de una hoja de actividades acerca del tema	Comic		
12-02-2018	14:25	Despedida			
Fuente:	Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de EGB "Miguel Riofrío"				
Elaborado:	Felipe David Ulloa Tinoco				

Tema 2: La familia

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
19-02-2018	13:00	Saludo		
19-02-2018	13:05	Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.	Computador Proyector	
19-02-2018	13:10	Dinámica: Presentación de video sobre la familia	Computador Parlante	Participación de los estudiantes.
19-02-2018	13:20	Presentación del tema	Comic	
19-02-2018	13:25	Preguntas y respuestas acerca del tema	Comic	Participación de los estudiantes.
19-02-2018	13:35	Presentación del comic	Diapositivas Computador Proyector	
19-02-2018	13:40	Lectura del comic en inglés	Comic	Participación de los estudiantes.

19-02-2018	13:50	Lectura del comic en español	Comic	Participación de los estudiantes.
19-02-2018	14:00	Realización de una hoja de actividades acerca del tema	Comic	
19-02-2018	14:25	Despedida		

Fuente: Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo “A” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”
Elaborado: Felipe David Ulloa Tinoco

Tema 3: Las frutas

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
26-02-2018	13:00	Saludo		
26-02-2018	13:05	Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.	Computador Proyector	
26-02-2018	13:10	Dinámica: canción sobre las frutas	Computador Parlante	Participación de los estudiantes.
26-02-2018	13:20	Presentación del tema	Comic	
26-02-2018	13:25	Preguntas y respuestas acerca del tema	Comic	Participación de los estudiantes.
26-02-2018	13:35	Presentación del comic	Diapositivas Computador Proyector	
26-02-2018	13:40	Lectura del comic en inglés	Comic	Participación de los estudiantes.
26-02-2018	13:50	Lectura del comic en español	Comic	Participación de los estudiantes.

26-02-2018	14:00	Realización de una hoja de actividades acerca del tema	Comic
26-02-2018	14:25	Despedida	
Fuente:	Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo "A" de la Escuela de EGB "Miguel Riofrío"		
Elaborado:	Felipe David Ulloa Tinoco		

Tema 4: Los animales

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
02-02-2018	13:00	Saludo		
02-02-2018	13:05	Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.	Computador Proyector	
02-02-2018	13:10	Dinámica: Adivinanzas sobre los animales	Computador Parlante	Participación de los estudiantes.
02-02-2018	13:20	Presentación del tema	Comic	
02-02-2018	13:25	Preguntas y respuestas acerca del tema	Comic	Participación de los estudiantes.
02-02-2018	13:35	Presentación del comic	Diapositivas Computador Proyector	
02-02-2018	13:40	Lectura del comic en inglés	Comic	Participación de los estudiantes.
02-02-2018	13:50	Lectura del comic en español	Comic	Participación de los estudiantes.
02-02-2018	14:00	Realización de una hoja de actividades acerca del tema	Comic	
02-02-2018	14:25	Despedida		

Fuente: Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo “A” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”
Elaborado: Felipe David Ulloa Tinoco

Tema 5: Las profesiones

Fecha	Hora	Actividades	Recursos	Evaluación
12-02-2018	13:00	Saludo		
12-02-2018	13:05	Explicación del motivo por el cual se va a impartir la clase.	Computador Proyector	
12-02-2018	13:10	Dinámica: canción sobre las profesiones	Computador Parlante	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:20	Presentación del tema	Comic	
12-02-2018	13:25	Preguntas y respuestas acerca del tema	Comic	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:35	Presentación del comic	Diapositivas Computador Proyector	
12-02-2018	13:40	Lectura del comic en inglés	Comic	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	13:50	Lectura del comic en español	Comic	Participación de los estudiantes.
12-02-2018	14:00	Realización de una hoja de actividades acerca del tema	Comic	
12-02-2018	14:25	Despedida		

Fuente: Taller para aplicar a la docente del tercer grado paralelo “A” de la Escuela de EGB “Miguel Riofrío”
Elaborado: Felipe David Ulloa Tinoco

Resultados esperados

Con el desarrollo del taller se espera que:

- Los estudiantes demuestren interés en el desarrollo de la clase y la temática.
- Los estudiantes comprendan los temas impartidos, mejorando su dominio del lenguaje inglés.
- Los estudiantes demuestren a través de la práctica, el avance de su aprendizaje.

Evaluación – retroalimentación

- Preguntas y respuestas, acerca de las temáticas tratadas.
- Revisión de las actividades del comic realizadas por los estudiantes.

Conclusión

El uso del cómic como recurso didáctico potencia la motivación en los estudiantes, y por ende su protagonismo en el proceso de enseñanza aprendizaje, además permite relacionar la teoría con la práctica, a través de la historia y las actividades finales.

Recomendación

Para la utilización del comic se recomienda una metodología interactiva, donde exista comunicación permanente entre docente y estudiantes, así también guiarlos durante la lectura y realización de actividades.

Bibliografía

Ministerio de Educación. (2016). *Texto del estudiante de tercer grado de inglés*. Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional.

Evaluación

Para evaluar la capacitación se utilizará la técnica de la observación cuyo instrumento es una ficha de cotejo que se aplicará a la docente y a los estudiantes, para evidenciar si la capacitación ha arrojado resultados productivos.

De igual forma las actividades se evalúan con la misma metodología, permitiéndose evidenciar si los alumnos progresan con el taller.

Validación de la propuesta

Para verificar si el taller planteado ha logrado un impacto positivo se procede inicialmente a aplicar de una prueba de conocimiento, en donde se plasma los temas a desarrollar en el taller, los cuales están íntimamente relacionados con los temas tratados en el currículo. Una vez finalizado el taller se aplicará nuevamente una prueba de conocimientos y así verificaremos los resultados de la aplicación del taller.

Bibliografía de la propuesta alternativa

Diéguez, R. (1986). El comic como recurso didáctico para el aprendizaje de las habilidades motrices en el 2º ciclo de primaria de la región de Murcia. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. Recuperado de: <https://goo.gl/e8HiLN>

Guzmán, M. (2011, 15 de enero). El comic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*. Recuperado de: <https://goo.gl/WTVbfP>

Ministerio de Educación. (2016). Texto del estudiante de tercer grado de inglés. Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional.

Real Academia Española. 23.^a edición. Madrid: Espasa Libros, S. L. U., 2014. Edición en Cartoné, un volumen, formato: 17,5 x 26 cm.

Miravalles, M. (1999). “La utilización del cómic en la enseñanza”. Grupo Comunicar. Huelva, España.

Hernández, E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. España.

Beltrán, M. (2017, 19 de abril). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Virtual*. Recuperado de <https://bit.ly/2vEGFdK>

Anexos

Evaluación de la capacitación docente y a estudiantes.

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de cotejo

Ficha de cotejo			
Tema: Los comics como recurso didáctico			
	Si	No	A veces
Se encuentra familiarizado con el impacto de los comics en la sociedad			
Comprende las utilidades que puede tener un cómic.			
Entiende las ventajas que tiene el cómic.			
Comprende la estructura con la que está formado un comic.			
Reconoce las distintas partes de un comic.			
Comprende el potencial educativo que puede llegar a tener un comic.			

Lista de cotejo

Tema: Días de la semana				Grado: 3ero			Paralelo: "A"			Día: 2		
Objetivo: Lograr que el alumno reconozca los días de la semana en el idioma inglés y pueda utilizarlos de forma correcta.												
Indicadores Nombre de Estudiantes	Reconoce los días de la semana en correcto orden.			Conoce los nombres de los días de la semana en el idioma inglés.			Relaciona el tema con la vida cotidiana			Domina el uso de los días de la semana en oraciones cortas.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
ARIZA CONZA ROY												
CANO PRADO DANNA												
CASTILLO SARANGO MATE												
CHAMBA ALVARADO JHON												
CHAVEZ PASACA JEAN												
CUEVA CAMISAN JHAIR												
DELGADO HUANCA JEREMÍAS												
GRANDA CUENCA ANDREA												
GUAMAN GUAMAN THAIS												
ÑIGUEZ RIVADENEIRA PABLO												
JIMENEZ EMILY												
LOJA PATÑO JOSÉ												
MANZABA RIVERA NAIDELY												
MENDOZA MOCHA DALIA												
OJEDA PINEDA ANTHONY												
ORDÓÑEZ MAZA DOMENICA												
PATINO GIRALDO THANIA												
PULLAGUARI MAZA SANTIAGO												
RAMON MALLA JOSUE												
REINOSO YANANGOMEZ EMILY												
ROBLEZ LITUMA ANGEL												
ROJAS GUAMAN MARÍA												
ROLDAN CÓRDOVA PATRICIA												
VERA FERNANDEZ JOSE												

Lista de cotejo

Tema: La familia				Grado: 3ero			Paralelo: "A"			Día: 3		
Objetivo: Lograr que el alumno reconozca los miembros de la familia y use sus calificativos en inglés de forma correcta.												
Indicadores Nombre de Estudiantes	Reconoce los miembros de la familia de forma correcta.			Conoce los calificativos de los miembros de la familia en inglés.			Relaciona de forma correcta el tema con la realidad			Domina el uso de los calificativos de los miembros de la familia en oraciones cortas.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
ARIZA CONZA ROY												
CANO PRADO DANNA												
CASTILLO SARANGO MATE												
CHAMBA ALVARADO JHON												
CHAVEZ PASACA JEAN												
CUEVA CAMISAN JHAIR												
DELGADO HUANCA JEREMÍAS												
GRANDA CUENCA ANDREA												
GUAMAN GUAMAN THAIS												
ÑIGUEZ RIVADENEIRA PABLO												
JIMENEZ EMILY												
LOJA PATÑO JOSÉ												
MANZABA RIVERA NAIDELY												
MENDOZA MOCHA DALIA												
OJEDA PINEDA ANTHONY												
ORDOÑEZ MAZA DOMENICA												
PATIÑO GIRALDO THANIA												
PULLAGUARI MAZA SANTIAGO												
RAMON MALLA JOSUÉ												
REINOSO YANANGOMEZ EMILY												
ROBLEZ LITUMA ANGEL												
ROJAS GUAMAN MARÍA												
ROLDAN CÓRDOVA PATRICIA												
VERA FERNANDEZ JOSE												

Lista de cotejo

Tema: Las frutas.

Grado: 3ero

Paralelo: "A"

Día: 4

Objetivo: Lograr que el alumno identifique diferentes frutas y domine el uso de sus nombres en inglés.

Indicadores Nombre de Estudiantes	Reconoce distintos tipos de frutas.			Conoce los nombres de las frutas idioma inglés.			Utiliza correctamente los nombres de las frutas en inglés, relacionados con la realidad.			Domina el uso de los nombres de las frutas, a través de oraciones cortas y coherentes.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
ARIZA CONZA ROY												
CANO PRADO DANNA												
CASTILLO SARANGO MATE												
CHAMBA AL VARADO JHON												
CHAVEZ PASACA JEAN												
CUEVA CAMISAN JHAIR												
DELGADO HUANCA JEREMÍAS												
GRANDA CUENCA ANDREA												
GUAMAN GUAMAN THAIS												
ÑIGUEZ RIVADENEIRA PABLO												
JIMENEZ EMILY												
LOJA PATÑO JOSÉ												
MANZABA RIVERA NAIDELY												
MENDOZA MOCHA DALIA												
OJEDA PINEDA ANTHONY												
ORDOÑEZ MAZA DOMENICA												
PATIÑO GIRALDO THANIA												
PULLAGUARI MAZASANTIAGO												
RAMON MALLA JOSUÉ												
REINOSO YANANGOMEZ EMILY												
ROBLEZ LITUMA ANGEL												
ROJAS GUAMAN MARÍA												
ROLDAN CÓRDOVA PATRICIA												
VERA FERNANDEZ JOSE												

Lista de cotejo

Tema: Animales		Grado: 3ero			Paralelo: "A"			Día: 5				
Objetivo: Lograr que el alumno identifique diferentes animales y domine el uso de sus nombres en inglés.												
Indicadores Nombre de Estudiantes	Reconoce distintos tipos de animales.			Conoce los nombres de los animales de forma correcta en el idioma inglés.			Utiliza correctamente el nombre de los animales en inglés, relacionados con la realidad.			Domina el uso de los nombres de los animales, a través de oraciones cortas y coherentes.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
ARIZA CONZA ROY												
CANO PRADO DANNA												
CASTILLO SARANGO MATE												
CHAMBA ALVARADO JHON												
CHAVEZ PASACA JEAN												
CUEVA CAMISAN JHAIR												
DELGADO HUANCA JEREMÍAS												
GRANDA CUENCA ANDREA												
GUAMAN GUAMAN THAIS												
ÑIGUEZ RIVADENEIRA PABLO												
JIMENEZ EMILY												
LOJA PATÑO JOSÉ												
MANZABA RIVERA NAIDELY												
MENDOZA MOCHA DALIA												
OJEDA PINEDA ANTHONY												
ORDOÑEZ MAZA DOMENICA												
PATINO GIRALDO THANIA												
PULLAGUARI MAZA SANTIAGO												
RAMON MALLA JOSUÉ												
REINOSO YANANGOMEZ EMILY												
ROBLEZ LITUMA ANGEL												
ROJAS GUAMAN MARÍA												
ROLDAN CÓRDOVA PATRICIA												
VERA FERNANDEZ JOSE												

j. BIBLIOGRAFÍA

Aylwin, N y Gussi, J. (1974). El Taller. Revista Trabajo Social, p.01.

Diéguez R. (1986). El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Barcelona, España: Gustavo Pili.

García, A. (2016). La importancia del inglés, el idioma universal por excelencia. Córdoba, España. Recuperado de: <http://bit.ly/2HrSFnb>

García, M. (2014, 06 de febrero). La importancia de los cuentos en la educación infantil. *Guarderías & Escuelas Infantiles*. Recuperado de: <https://bit.ly/2dLwRG4>

Hearn, I. y Garcés, A. (2003). Didáctica del Inglés. España: Pearson. Huelva, España.

Madrid, A. (2001). Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en ciencias de la educación. Revista de Enseñanza Universitaria. p. 213-232. Recuperado de: <https://goo.gl/MQgcfX>

Miravalles, M. (1999). “La utilización del cómic en la enseñanza”. Grupo Comunicar.

Paz, A. (2003). ¿Es un libro? ¿Es una película?... ¡es un cómic! Educación y Biblioteca, 134, 3-4. Recuperado de: <https://goo.gl/XdcXR0>.

Real Academia Española. 23.^a edición. Madrid: Espasa Libros, S. L. U., 2014. Edición en cartóné, un volumen, formato: 17,5 x 26 cm.

Sota. (2015). El cómic: qué es, sus características, elementos y relación con la ideología. Recuperado de: <http://bit.ly/2onBEID>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; mención: Educación Básica.

Autor: Felipe David Ulloa Tinoco.

Loja- Ecuador

2017

a. TEMA

El comic como recurso didáctico para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018

b. PROBLEMÁTICA

En la actualidad en el mundo las barreras en la información y comunicación son cosa del pasado, ahora con las nuevas tecnologías todo resulta más sencillo. En este mundo globalizado la mayoría de personas tienen acceso al internet y por ende a fuentes incontables de información de todas partes del mundo, pero para poder sacarle provecho a las mismas resulta necesario el aprendizaje del idioma inglés por ser considerado como el más importante de todo el planeta.

La influencia que tiene el idioma inglés en todos los campos de la vida, lo ha convertido en un requisito indispensable para poder sobresalir en la sociedad actual. El inglés es, sin lugar a duda, la lengua de comunicación más expandida con más de un billón de hablantes (UNESCO 2007) A partir de esto podemos colegir que el dominio del lenguaje inglés nos proporcionará una herramienta muy poderosa para el desenvolvimiento en cualquier parte del mundo.

Según un test online aplicado por la English Proficiency Index (EPI) en 2015, a más de 910 mil habitantes de 70 diversos países, el nivel de inglés es de “muy alta competencia” y “alta competencia” en tan solo 21 países lo que clasifica a los 49 restantes en “competencia moderada” “baja competencia” y “muy baja competencia”. Esto supone que el problema de aprendizaje y dominio de inglés es algo global y no solo local. Según este mismo test Ecuador se ubica en el puesto 38 clasificado como “Baja competencia” con un índice de 51,67 /100. Esto reafirma el problema, la mayoría personas de nuestro país no dominan el idioma inglés.

Debido a todos estos factores es necesario aprender del idioma inglés y es aquí donde se genera el problema. Los docentes deben enseñar el idioma inglés de manera óptima, pero a través del tiempo y a pesar de que cada día surgen métodos nuevos el avance de los estudiantes no se evidencia, lo cual nos lleva a la conclusión de que estos métodos no funcionan o no son bien aplicados.

Otra barrera que imposibilita que la enseñanza del inglés avance de manera correcta dentro de las escuelas, es el tratamiento de las temáticas que se abordan por cursos, es normal que no todos los alumnos estén al mismo nivel y más aún si algún alumno cambia de una escuela en la cual no recibía esta materia a una en la que si la imparten (aunque ahora en la actualidad la asignatura inglés ya está inmersa dentro del currículo que debe impartirse en todas las escuelas) el tendrá que recibir temáticas de cierto curso cuando aún no ha abordado las de los

cursos anteriores, esto suscita una descompensación en aprendizajes lo cual no le permitirá continuar con normalidad.

En la Escuela de educación Básica Miguel Riofrío el problema del aprendizaje de inglés es evidente, los docentes no utilizan estrategias innovadoras y se enfrascan en los métodos tradicionales de enseñanza, sin dar paso a las nuevas tecnologías ni métodos más interactivos que motiven al estudiante a aprender y no solo ver la asignatura inglés como un requisito para aprobar el año.

¿Cómo apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés con la utilización del comic como recurso didáctico en los estudiantes de tercer año en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017-junio2018?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja siempre ha tenido un alto prestigio a nivel nacional, la misma está formada por cinco facultades una de ellas es la Facultad de la Educación el arte y la Comunicación esta oferta la carrera de Educación Básica encargada de formar profesionales de excelencia, pero que a su vez sean personas de valores y que trabajen en pro de la sociedad, por tal motivo esta investigación se desarrollará en la Escuela de educación Básica Miguel Riofrío, con la finalidad de hacer un aporte en pos de reforzar y mejorar el nivel de conocimientos en la asignatura de inglés, considerando que la formación de los niños y niñas debe ser de forma integral.

Por lo antes mencionado este proyecto tiene como finalidad la aplicación de un comic como recurso para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma, el cual presentará las temáticas de inglés que se verá en dicho curso con el fin de agilizar el proceso y volverlo a su vez más dinámico e interactivo. Fernández y Díaz (como se citó en Paz, 2003) afirma que:

Una escuela que, en consecuencia, los utilice no sólo como una herramienta didáctica más (que eso sería quedarse en una dimensión muy superficial), sino que integre dentro de sus funciones el estudio de sus lenguajes y del papel social que desempeñan.

Apoyamos la visión de los autores debido a que el comic no se debe usar únicamente como un recurso didáctico, sino también como un acercamiento social a la cultura, en este caso de los países anglosajones.

En el comic que se plantea como propuesta para el mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés, el contenido no solo estará destinado a la lectura, sino que también realizarán ejercicios presentes en el mismo los cuales servirán como actividades de reforzamiento que procurarán un aprendizaje significativo una vez culminadas. Se espera que los alumnos obtengan los aprendizajes mínimos imprescindibles para dicho curso y un dominio del inglés en cuanto a las temáticas impartidas, sentando así buenas bases para los niveles venideros.

Además, el comic nos servirá como acercamiento a la cultura anglosajona teniendo en cuenta que el aprendizaje de una lengua no atañe solo a contenidos gramaticales y funciones básicas de la comunicación sino también a conocer el país o lugar en el que esta es nativa, empapándonos de sus costumbres y tradiciones.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Implementar el comic como recurso didáctico mediante la aplicación de talleres pedagógicos para apoyar el proceso de aprendizaje del idioma inglés básico en los estudiantes de tercer grado en la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Objetivos específicos

Establecer conexos teóricos y metodológicos sobre la enseñanza del inglés y los comics como recursos didácticos a través del aporte realizado por varios autores, para una adecuada implementación de los mismos en la asignatura de inglés con los estudiantes de tercer grado de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Verificar el grado de conocimientos aplicando técnicas e instrumentos que permitan recabar información para conocer el estado actual cognitivo en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer grado de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Crear comics didácticos y estrategias de implementación, considerando la información verificada previamente para apoyar el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer grado de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Aplicar los comics didácticos mediante talleres pedagógicos para el apoyo del proceso del aprendizaje en la asignatura de inglés en los estudiantes de tercer grado de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

Validar la implementación de comics como recursos didácticos aplicando técnicas e instrumentos para conseguir información sobre la validez del taller pedagógico aplicado en los estudiantes de tercer grado de la escuela Miguel Riofrío en el periodo septiembre 2017 – junio 2018.

e. MARCO TEÓRICO

1. El comic como recurso didáctico

1.1 Definición de recursos didácticos

Para comprender que es un recurso didáctico primeramente es necesario comprender que significan cada uno de estos términos. Según la RAE se define la palabra recurso como un Medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende, mientras que didáctica se lo entiende como algo adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. Partiendo de estas dos definiciones podemos definir a los recursos didácticos como un medio o material adecuado que sirve como facilitador para impartir de manera correcta un contenido específico, todo encaminado hacia la enseñanza del mismo. Roque (2012) afirma que: “Los recursos educativos son todos aquellos elementos utilizados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirven de apoyo para generar los logros pedagógicos propuestos” (p.3). El autor define a los recursos didácticos de manera precisa debido a que los caracteriza como materiales de apoyo que sirven al docente para lograr el cumplimiento de objetivos y el desarrollo de destrezas en los alumnos, es decir estos son facilitadores del proceso educativo.

Los recursos didácticos son mediadores que usa el docente para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos permiten al alumnado una mejor comprensión del tema y si se los elige de la manera correcta son grandes motivadores que permitirán que la clase se desenvuelva de la forma más idónea y eficaz, logrando así el dominio del contenido impartido.

1.2 Implementación de los recursos didácticos

El uso de los recursos didácticos no se puede tomar tan a la ligera, es necesario considerar algunos aspectos antes de elegir el que vamos a utilizar en la clase. Tomar en cuenta el tema que se va a impartir, el contexto en el que nos encontramos, las necesidades e intereses de nuestros alumnos, tanto grupal como individualmente, etc., nos permitirá comprender que material didáctico es el adecuado para implementar en esa clase y de esta manera garantizar que los alumnos puedan llegar a obtener un aprendizaje significativo.

Los recursos didácticos no lo son todo para llegar a un proceso educativo de excelencia. Torres, Pérez y Hearn (2003) expresan:

Evidentemente, si no va acompañado de un cuestionar una serie de temas como la práctica educativa, los procesos de comunicación que se producen en la clase y un largo etcétera más, el incluir nuevos recursos en el aula no garantiza una mejora de la educativa, pero al menos la posibilita. (p.228)

Estamos de acuerdo con la visión de los autores debido a que el simple hecho de usar recursos didácticos no significa que la calidad educativa esta augurada y mucho menos que un contenido será impartido de forma excelente, la posibilita es verdad, pero para asegurar una educación de excelencia estos deben de ir de la mano de otros aspectos como la comunicación y el ambiente que se genera dentro del aula, una comunicación efectiva entre ambas partes; el docente y los alumnos generará un ambiente de confianza que permitirá el buen desenvolvimiento dentro del aula, otro aspecto relevante es la utilidad real del contenido que se está impartiendo, es decir como el alumno puede relacionar ese contenido con la realidad y su contexto aplicándolo de forma práctica para resolver problemas reales que se le presentes, y así con muchos aspectos que ayudan a generar una calidad educativa elevada si se los tiene en consideración. Todos estos aspectos deben considerarse al momento de la elaboración e implementación de un material o recurso didáctico teniendo en cuenta que todo está ligado a algo más y que en conjunto permiten que el proceso enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva.

Si bien es cierto el aprendizaje es mejor aprovechado con los alumnos cuando este se plantea según el contexto y con un apego a la realidad, es por eso necesario que los recursos didácticos funjan como un conector entre el contenido y la realidad. Nerici (como se citó en Madrid 2001) expresa:

El material didáctico se suele emplear como nexo o elemento de unión entre el docente y/o discente y la realidad. Lo ideal sería que toda enseñanza y aprendizaje se realizara en contacto con la vida real, pero no siempre es posible ni aconsejable y por eso recurrimos a una serie de medios, recursos o materiales que nos sirven de puente entre lo que se enseña y se aprende y el mundo real. Por eso, el material didáctico sustituye a la realidad y trata de representarla de la mejor forma posible, facilitando su objetivación.

Concordamos con el criterio que tiene el autor acerca del uso y la aplicación que se le debe dar a los recursos o materiales didácticos que se usa dentro de la clase, debido a que el contenido resulta más atractivo y motivador para el alumno si este refleja una realidad relacionada con su contexto debido a que la asocia con su entorno inmediato y así mismo le da un uso real que se puede utilizar dentro de la vida cotidiana para resolver problemas del diario vivir.

Como el autor ya lo dice no siempre es posible impartir los temas en contacto con la vida real, aunque esto fuese lo más acertado, y en estos momentos entra en juego y toma gran importancia el uso del material didáctico como un conectar entre los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje (docente y alumnos) el contenido y la aplicación dentro de la vida real que tendrá este contenido.

Elegir el material didáctico a utilizar debe ser entonces una tarea cuidadosa y reflexiva y para conocer si este es el adecuado es necesario tomar en cuenta algunas características generales que deben poseer todos los materiales didácticos que se vayan a implementar. Tomlinson (como se cita en Torres et al. 2003) proporciona un listado de características que den cumplir los materiales didácticos:

- ✓ Ser impactantes.
- ✓ Servir para mejorar la autoestima.
- ✓ Ayudar a los estudiantes a sentirse cómodos.
- ✓ Tratar temas relevantes y significativos.
- ✓ Hacer que los alumnos estén dispuestos a aprender.
- ✓ Usar un lenguaje auténtico.
- ✓ Respetar los diferentes estilos de aprendizaje.
- ✓ Destacar aspectos lingüísticos del input.
- ✓ Proporcionar la oportunidad de usar la lengua objeto de estudio de forma comunicativa.
- ✓ Proporcionar la oportunidad de desarrollar las propias capacidades.
- ✓ Tener en cuenta las diferentes actitudes del alumnado.
- ✓ Respetar los periodos de silencio que existen antes de empezar fases más productivas.
- ✓ Maximizar el potencial estético, racional y emocional que proporcionan ambos hemisferios cerebrales.
- ✓ Explotarse con propuestas de practica no demasiado controlada.

- ✓ Dar la oportunidad de obtener un feedback. (p. 229-230)

1.3 Recursos didácticos en el área de inglés

En el área de inglés escoger y usar los recursos didácticos adecuados resulta de suma importancia para lograr un buen desenvolvimiento de la clase y para llevar de manera óptima el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien también influyen otros aspectos como el contexto, la relación de docentes y alumnos e incluso el nivel de dominio de inglés de los estudiantes un buen recurso didáctico bien aplicado ayudará al docente a explicar mejor el contenido que esté tratando y a los alumnos a comprenderlo.

Aparte de generar situaciones de aprendizaje significativo y adquisición de los contenidos impartidos en la hora clase, es necesario que el material didáctico que se presente en esta área también nos permita conocer un poco la cultura anglosajona para de esta forma empaparnos de sus costumbres, esto nos permitirá una mejor comprensión de su forma de comunicación y su lenguaje. Canale (como se citó en Madrid 2001) afirma:

A la hora de usar los materiales se ha de tener en cuenta que una lengua no es solamente un sistema de formas, estructuras y palabras, sino que desde el punto de vista pragmático es también un sistema de actos comunicativos y se espera que los medios y recursos empleados favorezcas el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida como la integración de cinco subcompetencias: lingüística, sociolingüística, discursiva, cultural y estratégica.

La visión que tiene el autor es muy acertada debido a que cuando se enseña inglés es necesario no solo conocer el aspecto teórico y los contenidos que se imparten sino también la cultura que tiene para comprender aspectos de comunicación propios de aquellos países, esto también nos permite entender que el aprendizaje de dicho idioma no es tan lineal como se lo trata en el salón de clases, sino que los individuos angloparlantes también tienen ciertos modismos en su forma de comunicación que hacen que lo que se estudia y lo que se vive en la realidad es muy distinto.

1.4 Distintos recursos didácticos y su forma de uso (en la asignatura de inglés)

1.4.1 Pizarra:

La pizarra es uno de los recursos didácticos más tradicionales de todos, ha estado presente a lo largo de muchos años en la educación y lo seguirá estando por más tiempo debido a su utilidad. La pizarra en los últimos años ha sido muy criticada porque representa tradicionalismo y por el uso que se le ha dado en la educación, pero este recurso utilizado de manera correcta y creativa puede resultar un gran apoyo docente que permita agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Utilizar la pizarra no solo como un recurso para escribir grandes textos es lo que se debe tener en mente, este recurso nos abre las puertas a muchas posibilidades como por ejemplo realizar organizadores gráficos, collages, escribir textos colectivos, lluvias de ideas, etc.

1.4.2 Cd, casete (audios):

Este material didáctico es de suma importancia dentro del área de inglés porque nos permite trabajar la parte del listening y además de estos nos da un acceso a una gran variedad de contenidos como: canciones, chants, conversaciones, poesía, ruidos, poemas, etc.

A través de este material didáctico desarrollaremos la escucha activa y la comprensión del nuevo idioma por parte del alumno, esto es muy importante dentro del acto comunicativo, debido a que al momento de aprender un nuevo idioma la tarea que más se dificulta es comprender lo que alguien más está expresando, pero con la práctica y la repetición que nos permiten estos medios se logrará mejorar y perfeccionar la comprensión del nuevo idioma. Silva (2006) afirma: “Hoy en día vivimos en la era de la información, por lo que tendemos a oír y no a escuchar” Silva María (p. 217). Concordamos con la visión de la autora debido a que en la actualidad las personas están acostumbradas a oír de manera superficial todo lo que se les comunica y esto trae consigo malos entendidos e incomprensiones de lo que se expresó, por tal motivo es muy necesario que los alumnos empiecen a escuchar y analizar los mensajes que llegan a ellos para así poder comprenderlos de mejor manera, además tener en cuenta que en un mensaje no solo tiene que ver con las palabras que se transmiten sino que influyen muchos factores aparte como el tono de voz, el ritmo, lenguaje corporal, gestos, etc.

1.4.3 La televisión y la radio

La televisión y la radio son recursos muy importantes porque además de ayudarnos a impartir ciertos temas nos ayudan a acercar al niño a la realidad actual a través de noticias, documentales, reportajes, etc. pero estos deben ser usados con mucho cuidado seleccionando muy bien que se pondrá al alcance de los alumnos tanto visual como auditivamente, además de esto el docente siempre debe estar presente y de guía para explicar aspectos que los alumnos no comprendan, otra ventaja de estos medios es que ayudan a los alumnos a desarrollar su capacidad de comprensión de mensajes y también nos puede servir como un nexo que nos conecte con la realidad o el contexto de la cultura de los países anglosajones lo cual colaborara a que puedan comprender mejor el idioma y el cómo deben adaptarse para poder comunicarse con personas de dichas culturas.

1.4.4 El video y el DVD

El docente debe tener mucha precisión al momento de usar videos o DVD (películas, documentales, etc.) debido a que debe escoger los más acertados para desarrollar las destrezas propuestas y para ampliar las habilidades comunicativas de los alumnos. Estos recursos son muy importantes hoy en día y van ganando terreno sobre los otros a pasos agigantados debido a la expansión de la tecnología, es fácil ahora encontrar videos y películas educativas de cualquier índole y la asignatura de inglés no se queda atrás, pero hay que comprender que estos recursos no suplen al docente y que sigue siendo mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que el docente debe estar siempre presente y sirviendo de guía para el alumno, cerciorándose de que comprendan el contenido y solventando dudas para no dejar vacíos que causen problemas futuros. Además es necesario que antes de usar estos recursos el docente los vea y analice para determinar si son adecuados para los alumnos y si van a servir para el propósito planteado, también tener en cuenta muchos aspectos como: edad de los alumnos, lenguaje que se usa, personajes del video, etc.

Puede presentar problemas técnicos pero es uno de los medios más completos por todas las posibilidades que plantea tanto por la amplia variedad de materiales conectados con los intereses y necesidades del alumnado (películas, videos musicales, informativos, documentales, concursos, material grabado con fines educativos, etc.) como por las formas de usarlos (con o sin voz, con o sin imágenes, dando marcha atrás, visionando dividido por grupos, imagen congelada, etc.).

(Torres et al. 2003, p.232)

Los autores tienen una visión muy acertada acerca de estos recursos y enfatizan en la variedad de usos que se le puede dar, estos nos abre las puertas a muchas posibilidades dependiendo del tema que tratemos y de los objetivos que nos planteemos.

Estos recursos nos pueden ayudar a lograr muchos objetivos ya sea buscar el desarrollo de las capacidades de comunicación, o a impartir una información que creamos que sea necesario que los alumnos la conozcan, por tal motivo es importante escoger el video o Dvd adecuado para cada situación.

1.5 El cómic en la educación

Antes de abordar el tema de los cómics dentro de la educación es preciso conocer que son, su historia, sus características, etc. es decir empaparnos de conocimiento acerca de ellos para comprender su utilidad dentro del campo educativo y el cómo implementarlos de manera correcta y acertada, abriendo la mente a nuevas herramientas que pueden resultar provechosas si las usamos en pro a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.6 Definición

El cómic es conocido con diversos nombres alrededor de todo el mundo, dentro de Hispanoamérica el más extendido es “historieta”, pero también se le ha atribuido términos autóctonos dependiendo de cada país; en México se le denominaba “monitos”, en Venezuela se le decía “comiquitas”, en Perú simplemente se le llamaba “chiste”. Por la década de los 70 empezó a imponerse dentro del territorio hispanoparlante el término anglosajón denominado cómic procedente del griego Κωμικός, kōmikos, que quiere decir: de o perteneciente a la comedia.

El comic es una serie de dibujos que constituyen un relato que puede o no llevar texto en él pero que al final cuenta una historia. Las personas que trabajan para la producción de un cómic ya sea como guionistas, dibujantes, partidistas, rotulación o color se les denomina historietistas y son ellos quienes dan vida a una historia con su trabajo.

Los cómics pueden ser abordados para distintos fines; sociales, entretenimiento, comercial, protesta, educativo, etc.

En la sociedad y a través de la historia los comics que predominan son los de entretenimiento y superhéroes donde el mercado es dominado por grandes casas como: DC Cómics, Marvel, Dark Horse, Vértigo, etc. Estas compañías llevan muchas décadas siendo las preferidas entre los usuarios y vendiendo millones de cómics por todo el mundo, esto quiere decir que tienen una gran influencia en las personas y la sociedad, y aunque no sea en el cien por ciento de sus obras, siempre tratan de llegar con un buen mensaje a sus clientes a través de sus páginas.

1.7 Historia del comic

Debido a que los cómics son una serie de viñetas que buscan informar, entretener, comunicar, etc. Algo a través de sus ilustraciones, ya sea con texto o no podríamos remontarnos a diversas manifestaciones artísticas de la antigüedad y de la edad media teniendo en cuenta pinturas murales egipcias o griegas, relieves romanos, vitrales de iglesias, etc. Que encajan perfectamente en la definición de cómic ya manifestada.

Si bien hablamos del cómic moderno como lo conocemos hoy en día, su historia va íntimamente relacionada con la llegada de la imprenta donde se puede producir en mayores cantidades.

1.7.1 Las primeras historietas impresas (siglo XVI-1845)

La imprenta es el punto de partida de la historia del cómic como lo conocemos hoy. Ésta imprenta se introdujo en Occidente gracias a Gutenberg (orfebre alemán que invento la prensa imprenta con tipos móviles moderna) en 1446, y ya desde el siglo XVI, en Francia, y luego otros países, comienzan a difundirse los pliegos de cordel y las aleluyas. Fuera de ésta, también suelen citarse El Primer Nueva corónica y buen gobierno (hacia 1615) de Felipe Guamán Poma de Ayala; en esta el autor describe a través de dibujos la pésima situación que atraviesan los indígenas en el virreinato de Perú y es enviada como un carta al Rey de España.

Posteriormente en el siglo XVII humoristas gráficos como Isaac Cruikshank crean el globo de diálogo como herramienta dentro de las historietas para satirizar a sus gobernantes.

En el año 1789 se inventa la litografía que viene siendo un proceso de impresión de un texto, dibujo, etc. en piedra calaceara para duplicar obras artísticas, este permitía la impresión directa sin el intermedio humano, lo cual ayudo a la reproducción masiva de las historietas de ese entonces, algo que no había sido posible en tiempos de antaño.

1.7.2 En la prensa de masas (1841-94)

Por otro parte estudiosos consideran que el cómic o historieta como producto cultural moderno de la industria y política occidental nació a la par de la evolución de la prensa como medio de comunicación de masas.

En noviembre de 1830 la revista “Le caricature” inauguraría la tradición contemporánea de caricaturizar a los políticos arrojando una campaña en contra del “Rey Burgués” Luis Felipe a través de imágenes satíricas.

A raíz de esto, la caricatura y la historieta se extiende a más revistas que no solo se dedican a criticar y satirizar a sus políticos sino que se expanden a más temas como la revolución industrial, la educación, etc.

1.7.3 La modernidad (1895-1928)

En los albores del siglo XX el principal centro de producción e innovación en el campo de la historieta fue EE.UU, ya que los principales editores del país, Hearst y Pulitzer, la usaron para atraer a todo tipo de público, niños y adultos, incluyendo a los inmigrantes que no sabían inglés.

Las series germinales fueron Hogan's Alley (1895) de Outcault, protagonizada por The Yellow Kid,¹⁴The Katzenjammer Kids (1897) de Rudolph Dirks, inspirada en Max y Moritz] de Busch, y Happy Hooligan (1899) de Frederick Burr Opper

No obstante, las tiras cómicas más populares oscilan entre el humor físico (En estos cómics predominan situaciones exageradas donde los personajes recurren a la violencia física como en “slapstick”) y el tratamiento de los problemas de adaptación a la modernidad de un grupo de personajes. El grupo podía ser una familia o una pareja, siempre polarizada entre un padre y su esposa o hijos o entre dos compañeros de diferente carácter.

En USA se usaba ya mucho los globos de diálogo mientras que en el resto del mundo aún predominaban los textos al pie de cada viñeta, donde por ende los personajes no se comunicaban por palabras.

1.7.4 Actualidad

En la actualidad se puede encontrar cómics de todo tipo y para todos los gustos y exigencias del público, para todas las edades y para muchas situaciones. Algunos comics tienen un tinte político, otros un tinte religioso, unos hablan de magia, muchos de superhéroes; toda la

historia nos ha llevado a este punto en el que todas las personas pueden disfrutar de un buen comic y no solo pensar que están hechos para niños. Los comics son parte de la cultura actual y han inspirado muchos proyectos ajenos a los mismos como películas, series, caricaturas animadas, animes, etc. Esto quiere decir que los comics están presentes en todos los sectores y debemos darles la importancia que tienen dentro de la sociedad y la historia.

1.8 El cómic como recurso didáctico en el área de inglés

Dentro del área de inglés el uso del comic como recurso didáctico es una forma interesante y creativa de estudiar los contenidos presentes en la misma debido a que podemos abordarlos de manera innovadora presentando a los alumnos un material interesante y motivar para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de esto el comic es un recurso que se puede utilizar en cualquier lugar donde se impartan clases y no es necesario depender de la tecnología para poder implementarlos.

En el área inglés y en general el aprendizaje de una segunda lengua es necesario comprender la importancia de conocer el contexto histórico y cultural de la lengua que se aborda de esta manera la comprensión de los contenidos será de más fácil aprehensión para los alumnos, teniendo en cuenta que cada nuevo idioma trae consigo una nueva cultura que hay que comprender e interiorizar para poder desenvolvernos en la misma.

Rodríguez Diéguez (1986) explica el aprovechamiento didáctico que puede tener el cómic, ya que puede ayudar en la escuela a conseguir unos objetivos o a desarrollar unas actitudes, señalando que su simplicidad no exige mediadores técnicos para su lectura como otros medios que se apoyan en la imagen. De esta manera, el tebeo supone un elemento altamente motivante para los escolares de la Educación Primaria.

El autor aborda un punto de vista interesante sobre los comics y es que no se necesita mediadores técnicos para que los alumnos puedan leer debido al apoyo de las viñetas y las imágenes que dan un visión general de lo que se está expresando por tal motivo se puede usar el comic como fuente de aprendizaje autónomo debido a que se puede deducir de que contenido se está tratando aunque no se entienda por completo el diálogo o el texto.

La historieta aplicada de manera correcta en la enseñanza del inglés básico es una gran herramienta para abordar los contenidos del mismo, siempre con la guía del docente en la lectura y la realización de actividades de reforzamiento de lo ya tratado.

2. Aprendizaje del idioma inglés

2.1 ¿Qué es el inglés?

El inglés ocupa actualmente el tercer lugar en número de hablantes nativos alrededor del mundo y el primer lugar como segunda lengua, y es que el idioma inglés es el más importante de todo el planeta siendo el nexo entre personas de sociedad que hablan distintas lenguas, además de esto es la herramienta de superación en distintos aspectos de la vida como los negocios, el estudio, comunicación, etc.

El inglés es más que un simple idioma, este nos conecta con el mundo y con todas las personas alrededor de él, la mayoría de productos, programas de televisión, noticiarios, etc. Están en idioma inglés y si bien no soy originario de un país o sector anglosajón estos se traducen al inglés debido a que como segunda lengua esta une a la mayoría de habitantes de distintas partes del mundo que intentan relacionarse entre sí.

2.2 Historia del idioma inglés

Según las investigaciones llevadas a cabo por Crystal, David, “The Cambridge Encyclopedia of the English Language” (1997), se comprende que el idioma inglés ve su nacimiento como resultado de la unión de diferentes lenguas traídas por tribus tales como: los Anglos, los Sajones y los Jutos, hacia las Islas Británicas en los años 500 A.C.

Las evidencias escritas más antiguas del idioma Inglés datan de entre los años 450 y 480 AC de algunas inscripciones Anglo-Sajonas.

Durante algunos siglos el inglés presento variaciones dependiendo del lugar en el que este fue introducido, lo que dentro de Hispanoamérica se conoce como modismos. A final del periodo medieval el idioma inglés se fue estandarizando en el territorio que se extiende al sur de la frontera con Escocia.

En 1476, William Caxton introdujo la imprenta en Inglaterra, esto provoco que los libros se hicieran más asequibles para el común de la población potenciando el idioma y por ende el alfabetismo. Gracias a la imprenta y a la expansión de las colonias alrededor de toda Europa se estableció un inglés estándar, donde obviamente cada sociedad conservaba sus dialectos según su ubicación geográfica.

No es hasta 1604 que normas de escritura, gramática y el primer diccionario de Inglés se publican, dándole un formalismo al idioma y una importancia aún más grande de la que ya tenía en ese entonces.

El inglés es un solo idioma, lo que si existen son variaciones del mismo debido a la mezcla de pronunciaciones alrededor del mundo. Por todo el planeta existen más de 350 millones de personas con el idioma inglés como lengua nativa, razón por la cual no es sorprendente que existan tantas formas de hablarlo y escribirlo, todo esto depende de la cultura en la que se encuentre el mismo, pero en esencia el inglés es igual en cualquier parte.

2.3 Macro-destrezas del idioma inglés

Las macro-destrezas son grandes habilidades que el alumno debe poseer en cada una de las asignaturas y en el caso del idioma inglés estas igualmente están presentes. Lapesa (1987) afirma que: “las macro-destrezas son las habilidades comunicativas desarrolladas en el ser humano para que éste pueda interactuar en su entorno social”

El punto de vista del autor es muy acertado debido a que define a las macro destrezas como habilidades de relación e interacción social y esto se logra a través de una comunicación efectiva, es decir que un buen desarrollo de las macro-destrezas permitirá un óptimo desenvolvimiento de una persona en el medio social y una eficaz comunicación con las personas de su entorno.

Existen cuatro Macro-destrezas que son las siguientes:

2.3.1 Reading (leer)

Esta destreza tiene como objetivo que el estudiante mejore su habilidad lectora, pero que no solo se limite a la lectura pasiva de cualquier texto sino que sea capaz de interpretar lo que el autor trata de decir y el mensaje que este quiere extender a los lectores, de esta forma el estudiante debe ser más analítico y profundo al momento de enfrentarse a una lectura de cualquier índole.

Dentro del idioma ingles es necesario que el alumno desarrolle esta destreza para que no solo comprenda textualmente un texto que este a su alcance sino que así mismo entienda el contexto en que se desarrolla en una lectura para una mejor comprensión del idioma.

2.3.2 Listening (escuchar)

El listening tiene como objetivo que el alumno capte y comprenda el mensaje analizando el mensaje que el emisor quiere hacer conocer, es necesario que esta destreza este muy bien desarrollada porque en caso contrario al no comprender de forma idónea un mensaje la conversación puede tomar otro rumbo y el acto comunicativo llevarse de forma fallida.

2.3.3 Speaking (hablar)

El speaking es una destreza de gran importancia debido a que nos permite emitir mensajes que queremos dar a conocer a los demás. Es necesario el desarrollo de esta destreza porque debemos ser claros al hablar y a su vez dar a conocer nuestro mensaje de manera idónea para que así, el o los receptores, puedan comprender lo que estamos expresando, un declive en el desarrollo de esta destreza puede llevar a malos entendidos y a un acto comunicativo sin eficiente.

2.3.4 Writing (escribir)

La destreza de escribir nos permite expresar algún mensaje de manera escrita a través de la redacción de un texto. Debemos ser claros y precisos al momento de escribir debido a que nosotros podemos entender muy bien el texto porque somos los autores pero hay que tener mucho tino para que los lectores comprendan las ideas que hemos plasmado y que nuestro mensaje llegue íntegro a ellos.

2.4 El inglés como medio para aprender inglés (Una perspectiva interesante)

Desde siempre; el inglés y su enseñanza se ha visto centrada en lograr que los estudiantes comprendan y dominen la gramática de forma memorística y rutinaria, error que provoca que esta asignatura se convierta en algo aburrido, fastidioso y poco agradable, estimulando además el rechazo por parte de los alumnos.

Comprendemos por otra parte que si bien el sistema educativo actual, con respecto a la enseñanza del inglés, no es el acorde ni el más indicado para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, debido a que se organiza e imparten temáticas generales dependiendo del

grado que cursan los alumnos y no del nivel que posee los mismos, el docente debe afrontar estas dificultades y tratar de sobrellevarlas de forma correcta.

La enseñanza de una lengua extranjera va mucho más allá que la simple idea de impartir gramática y contenidos a memorizar; se centra en el descubrimiento de una nueva sociedad y en la inmersión de su cultura y costumbres, en poseer la capacidad de entender su folclor y disfrutar de él.

Aprender a expresar las ideas en el idioma inglés será el objetivo de enseñar lengua extranjera; y si bien para esto necesitamos empaparnos de su vocabulario y sus reglas gramaticales, las cuales nos sirven para estructurar oraciones e ideas, lo ideal es no hacerlo de forma tradicional sino más bien utilizando el inglés como un medio de expresión personal de lo que deseamos conocer o decir, utilizando el inglés como un medio para aprender inglés.

En la actualidad la enseñanza de la L2 o en este caso el inglés es abordado de forma errónea por los docentes, debido a que se plantean actividades donde el inglés y su gramática son el fin de una tarea o proyecto, cuando la actividad debería tener como medio el idioma para llevarla a cabo.

Enseñar inglés debe ser un trabajo relajado y continuo para que el alumno no sienta la presión por memorizar una regla gramatical, por no poder pronunciar bien ciertas palabras, o por cualquier situación que fuerce el aprendizaje. La enseñanza de la L2 debe ser fluida, y el alumno debe evidenciar el avance a través de actividades naturales que le permitan el progreso hacia un aprendizaje significativo, donde la práctica pesa mucho más que la teoría y además para una mejor comprensión de esta no hay solo que centrarse en la materia en sí, sino también en conocer la cultura que envuelve a ese idioma.

Centrándonos en la Educación básica, abordaremos algunos puntos que facilitara el proceso de enseñanza de la L2.

2.4.1 Medios

Los medios son actividades o recursos que sirven como facilitadores del aprendizaje de manera didáctica. Además de esto propician un ambiente lúdico y relajado en donde, si aplicamos una actividad interesante, los alumnos permanecerán atentos y además participan activamente.

Los cuentos son un medio muy eficiente para la enseñanza del inglés, debido a que estos propician un ambiente relajado y gustan a los alumnos, son interesantes y mantienen la atención en él. García (2014) afirma. “El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse”

Los cuentos son herramientas indispensables, pero hay que tomar en cuenta varios aspectos al momento de elegirlos.

El cuento debe ser adecuado al contexto y la edad de los niños esto es debido a que determinara que tanto interés ellos depositaran en él y a su vez el nivel de aprendizaje que obtendrán.

Elegir el cuento debe ser una tarea que el docente puede tomar solo, teniendo en cuenta las características de su grupo de alumnos, o en conjunto, con los estudiantes que dirige.

El cuento debe tener un mensaje positivo, ya que además de ser un medio para el aprendizaje del inglés se debe incorporar una enseñanza que provoque la reflexión en los alumnos.

Contar el cuento en clase es una tarea que el docente debe llevar a cabo de manera comprometida y entusiasta, ya que de esta forma seremos el centro de atención de los estudiantes y evitaremos las distracciones, además de esto debemos hacer que participen de forma activa para que se involucren de mejor manera.

Según el grado en el que usaremos el cuento este tendrá su complejidad, es necesario antes de empezar, repasar el vocabulario del mismo para que los alumnos tengan una idea de lo que se va a hablar, durante el cuento se debe acompañar la lectura o la forma que lo cuenta el docente con el lenguaje no verbal; gestos, mímicas, movimientos, sonidos, etc. Para una mejor comprensión de los sucesos que acontecen dentro del mismo. Al finalizar es necesario realizar actividades de refuerzo que nos permitan evidenciar una comprensión por parte del alumnado, de igual forma las actividades deben presentarse de manera didáctica y atractiva al niño, para que no lo vea como una tarea sino más bien como un juego.

El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual. Al contarles una historia podemos lograr que entiendan las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con más certeza, se estimule su memoria y sus ganas de expresarse.

De igual manera las manualidades dentro en el tratamiento de la L2 nos ayudan a salir de la rutina en la que caemos dentro de clases, además son una forma efectiva de que los estudiantes trabajen relajados y sin presión, debido a que estos trabajos les gustan a los niños y es un medio para que aprendan la lengua extranjera de manera espontánea.

Las manualidades para niños no es tan sólo colorear dibujos, pegar bolitas de papel, o recortar plantillas para hacer un títere, no. Va mucho más allá. Las manualidades son una herramienta capaz de generar la adquisición de nuevos conocimientos, de despertar nuestros sentidos y los de nuestros hijos. Con las manualidades le ayudarás a enriquecer su capacidad de comunicarse y de expresarse, además de ampliar su capacidad de ver, comprender e interpretar el mundo.

(Anónimo, 2015)

Las manualidades pueden ser desde las más simples a las más complejas siempre teniendo en cuenta que estas proporcionen a los alumnos una enseñanza natural y significativa del inglés, tocando temas concretos.

Por ejemplo se pueden pintar huevos de pascua y una vez terminado este trabajo, el alumno expondrá de qué colores ha pintado su huevo de pascua (lo hará en inglés).

Los collages son otra técnica que resulta muy provechosa utilizándola de la manera correcta, se puede trabajar sobre cualquier tema y de esta manera abordaremos temas de interés de los alumnos. Además de lo eficaz de esta técnica, el material que se utiliza es fácil de conseguir y no resulta costoso adquirirlo.

Una vez terminado el collage, es momento de sacarle provecho para aprender, se puede describir el cartel de forma escrita u oral, responder preguntas sobre el cartel, explicar las imágenes, formular oraciones, etc.

Los carteles que cambian de aspecto al darle vuelta a la tapa son una actividad que resulta muy divertida para los alumnos, en ella deben dibujar, colorear y usar su imaginación. Estos carteles consisten en que cuando están plegados ofrecen una imagen y cuando están desplegados ofrecen otra totalmente distinta.

Una vez que el alumno tenga su cartel terminado el procede a exponer verbalmente las 2 imágenes que ofrecen su trabajo.

Por otra parte los juegos en la actualidad son parte nuclear de la hora clase, y más que nada en la enseñanza del inglés, estos son grandes apoyos que le permiten al alumno aprender y practicar el nuevo idioma mientras se divierten.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

(Hervas, 2008, p.02)

Para conocer si un juego que se va a implementar en el aula es el indicado se debe tomar en cuenta aspectos como: tipo de preparación para llevar a cabo la fase previa, si es justificado el tiempo que se utilizara, si se puede repetir, si podemos llevarlo exitosamente en el tiempo que disponemos, que aspectos del inglés desarrolla, el contenido que los alumnos revisaran, etc.

Algunos juegos que se pueden utilizar son los siguientes:

- **Juegos de mesa:** los juegos de mesa resultan interesantes, porque se pueden adaptar a los contenidos que necesitemos abordar, además de que el material se puede elaborar conjuntamente con los alumnos: tableros, dados, fichas, etc.
- **Juegos de acciones:** los juegos de acciones permiten obtener un aprendizaje a través del movimiento, el mimo y la música. Estos juegos obtienen grandes resultados debido a que mantiene a los alumnos enfocados en la actividad y el contenido resultando en un aprendizaje natural mientras se juega.
- **Juegos de fiesta:** estos juegos son efectivos para adentrarnos un poco más en la cultura anglosajona y sus juegos tradicionales, de esta forma se aprende más sobre la cultura del idioma inglés. De igual manera podemos hacerlo con juegos tradicionales de nuestra cultura (todo siempre orientado al aprendizaje de la L2)

Las rimas, canciones y chants como medio para el aprendizaje de un idioma son un recurso impresionante debido a que presentan infinita variedad de contenidos, y además de esto todos los idiomas tienen su propia musicalidad, por tal razón este es muy efectivo. Orientar a que estos medios trabajen para nosotros impartiendo un contenido tendrá resultados muy fructíferos porque son de aspecto lúdico e interactivo lo que permitirá a los alumnos entrar de lleno en la actividad.

Un derivado muy importante de las canciones y que da grandes resultados son las “action songs” o canciones de acción. Estas canciones exigen una participación más activa del alumnos mientras se canta o se escucha la canción donde los alumnos realizan movimientos con todo su cuerpo dependiendo de las acciones que se presenten a lo largo de esta. Este tipo de canciones mantiene activos y atentos a los alumnos mientras aprenden acciones en la L2.

2.4.2 Proyectos y tareas

- **Tarea:** la tarea se la entiende como un actividad concreta con un objetivo claro y delimitado de un contenido específico.
- **Proyecto:** el proyecto es una tarea final de mayor jerarquía que engloba una unidad entera, con un conjunto de actividades donde su tiempo de elaboración es variable según diversos factores y como resultado final siempre se obtiene un producto.

Teniendo en cuenta los conceptos sobre proyecto y tarea podemos establecer que la diferencia entre estos 2 radica en que un proyecto requiere más tiempo debido a que se trabajan una serie de tareas preparatorias, además de una implicación personal y mayor. Se fomenta la cooperación y se valora la personalidad de los alumnos.

Los proyectos están conformados por distintos componentes.

Los objetivos, deben ser claros e integrarse en la programación del curso. Pueden ser vistos desde 2 puntos distintos, el docente se los formula en términos de evidenciar un aprendizaje mientras que los alumnos los abordan de una forma más práctica.

El input es entendido como la información y recursos necesarios para la elaboración del proyecto que necesitan los alumnos y que además usarán para plantear un procedimiento o una serie de tareas que guiarán el proceso o el camino a seguir para la culminación del proyecto (procedimientos o tareas).

Los papeles que los alumnos desempeñan dentro del proyecto son los de participantes activos que clase a clase y lección a lección aportan al desarrollo del mismo, mientras que el docente es un guía del proceso que conoce como llevarlo a cabo de la mejor manera y pauta el camino a seguir y además sabe cómo enfatizar en los estudiantes para que realicen el trabajo de la forma más acertada posible.

El outcome refleja los resultados del proyecto, se entiende como el producto final algo que representa los logros y esfuerzo de los estudiantes.

Después de todo el proceso se lleva a cabo la repercusión pública del producto final del proyecto, donde básicamente se da a conocer al público (aula, institución, entonos, etc.) como se ha trabajado y lo que se ha obtenido.

Los proyectos pueden ser individuales o grupales.

Los proyectos individuales traen consigo grandes resultados debido a que atribuyen una responsabilidad propia a un alumno, generando en él la autonomía y la responsabilidad, además si el tema de desarrollo del proyecto es el adecuado fomentaremos en el alumno el interés, lo que provocara que lo elabore con entusiasmo y provocara grandes resultados además que en el proceso sus conocimientos se ampliaran mucho debido a la investigación.

Trabajar en grupo un proyecto también resulta muy provecho; los alumnos intercambian ideas, se relacionan socialmente y coadyuvan todos para lograr los mejores resultados, además de que tienen un gran variedad de habilidades personales que pueden trabajar desde distintos puntos de visto y cada uno haciendo lo que mejor sabe hacer para de esta forma aportar a que el producto final de este proyecto se más rico y provechoso.

2.4.3 Recursos

Actualmente la educación y los cambios y tendencias que se producen dentro de ella son mucho más acelerados que en tiempos de antaño, debido a los avances tecnológicos conocidos como las TIC.

La sociedad globalizada en la que vivimos hoy en día ha dado pie a nuevos patrones de interacción social, económica, cultural, etc. los cuales no tienen barreras de espacio y tiempo.

Sin embargo estos cambios y avance tecnológico no implican que avancemos hacia una sociedad mejor y justa ya que puede suceder justo lo contrario, en donde nos encaminemos irremediamente hacia un futuro más deshumanizado y sin valores de solidaridad, donde lo que prime ya no sean las relaciones humanas. Por tal motivo es necesario controlar el uso responsable de las TIC y entender que son herramientas que nosotros usamos para facilitar muchos procesos y acciones, sin convertirlas en una dependencia sin sentido.

Elegir el material con el que se va a impartir clases a los alumnos es una decisión muy importante que debe tomar el docente, es así porque este afecta directamente el desarrollo y

resultado de clase; y cuan efectiva va a ser la captación de los contenidos y el lograr un aprendizaje significativo.

Los materiales con los cuales impartiremos las clases de inglés deben contar con las siguientes características.

- Ser impactantes.
- Ayuda a los estudiantes a sentirse cómodos.
- Servir para mejorar la autoestima.
- Tratar temas relevantes y significativos.
- Hacer que los alumnos estén dispuestos a aprender.
- Usar un lenguaje autentico.

f. METODOLOGÍA

Participantes

La presente investigación tuvo lugar en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”, la institución es de tipo Fiscal y se encuentra ubicada en la calle Bernardo Valdivieso entre las calles Mercadillo y Lourdes, sector “San Sebastián”; entre los participantes constaron la docente y los estudiantes del tercer grado paralelo “A” sección vespertina y como responsable de la elaboración de la investigación el Sr. Felipe David Ulloa Tinoco.

Población y muestra

Población: la población participante de la investigación estuvo conformada por 1 docente y por 25 estudiantes del tercer grado paralelo “A” sección vespertina de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”.

Muestra: el muestreo se obtuvo de forma no probabilístico debido a que se trabajó con un grupo homogéneo el cual fue escogido debido a factores externos. En la investigación la muestra fue 1 docente y los 25 estudiantes del tercer grado paralelo “A” de EGB Miguel Riofrío.

Tipo de estudio

Los tipos de estudio que se llevaron a cabo en la investigación son:

- **Descriptivo:** permitió la recolección y posterior descripción de datos, tanto del fenómeno de estudio como de los apartados teóricos necesarios para la investigación.
- **Correlacional:** permitió establecer relaciones y posteriormente explicar la asociación de las dos variables planteadas en la investigación.
- **Explicativo:** sirvió para explicar el porqué del ente de estudio y la relación de los fenómenos, así como para estructurar de manera acertada los apartados teóricos.

En el presente proyecto se optó por un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) que nos permitió comprender de una forma más acertada el ente de investigación. El enfoque cualitativo sirvió para la recolección de información y datos, el análisis estadístico y la medición numérica, mientras que el enfoque cualitativo nos permitió recolectar datos a través de la observación del ambiente y del ente de estudio, así como la recolección de datos sin medición numérica que simplemente sirvieron al investigador para ampliar su conocimiento y percepción de la investigación.

Tipo de Diseño

El diseño de la investigación es cuasi experimental debido a que los participantes no se asignan aleatoriamente, dichos sujetos no se escogen al azar ni se emparejan, son grupos que ya existen, es decir estaban formados antes del experimento.

Métodos

- **Descriptivo**

El método descriptivo permitió una observación sistemática, estudiando la realidad educativa tal y como se desarrolla. Describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado. Dentro de nuestra investigación este método me ayudó a recoger información en distintos momentos y situaciones lo cual permitió una mejor comprensión del fenómeno de estudio a través del análisis y comparación de los mismos. Con el método descriptivo se obtuvo datos de vital importancia del docente y los alumnos para posteriormente relacionarlos con el objeto de estudio.

- **Observacional**

El método observacional presenta un carácter descriptivo y se caracteriza por observar la realidad en su contexto natural sin modificarla. Gracias al método observacional se recogió datos de la realidad en la que se desenvuelve el ente de estudio sin alterar el contexto en donde se desarrolla, obteniendo datos reales.

- **Analítico**

El método analítico permitió identificar, clasificar y describir las características de un mensaje. Además, obtener categorías de datos para clasificación, resumen y tabulación. Identificación de variables y valores. En nuestra investigación este método me ayudó a identificar y clasificar datos recogidos para un mejor estudio de los mismos y una posterior comparación.

- **Sintético**

Este método sirvió para ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores que incrementaron el conocimiento de la realidad y que facilitaron la comprensión del objeto de estudio. Dentro de la investigación este método sirvió para asociar

el contenido recogido de fuentes externas con el objeto de estudio lo cual me permitió una mejor comprensión de la realidad, ampliando el conocimiento inicial.

- **Inductivo**

Esté método es aquel que alcanza conclusiones generales partiendo de hipótesis o antecedentes en particular, me permitió configurar el conocimiento desde los hechos particulares a las generalizaciones, en comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación, siempre buscando el fortalecimiento de los conocimientos existentes a la luz de los aportes de las ciencias y la pedagogía. En nuestro proyecto esté método fue utilizado para ampliar los conocimientos teóricos partiendo desde los particulares y llegando a lo general, apoyándonos de aportes científicos y de grandes autores que ayudaron al fortalecimiento cognitivo.

- **Deductivo**

Es aquel método donde se va de lo general a lo específico. Este comienza dando paso a los datos en cierta forma válidos, para llegar a una deducción a partir de un razonamiento de forma lógica o suposiciones. Este método se utilizó en la investigación al abordar el objeto de investigación de una forma general hasta llegar a lo más puntual del mismo. Además, colaboró al planteamiento del problema.

Materiales

Para el desarrollo de la investigación se utilizó material de escritorio, también nos apoyamos en el uso de tecnología como computadoras, tablet, etc.; y, para registrar el proceso utilizamos cámaras fotográficas.

Técnicas e instrumentos

- **Entrevista:** esta técnica permitió recolectar información sobre el punto de vista de la docente e indagar las posibles causas del problema. El instrumento utilizado para la aplicación de la entrevista fue la guía estructurada de preguntas.
- **Encuesta:** facilitó la recolección de datos por parte de los alumnos y nos acercó a la posible fuente del problema. El instrumento que sirvió para aplicar la encuesta fue el cuestionario.

- **Prueba de conocimientos:** permitió conocer el nivel de conocimientos adquiridos durante el año escolar por parte de los alumnos. El instrumento de esta técnica fue la prueba escrita.

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	2017																2018																																			
	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sep.				Oct.				Nov.				Dic.				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Búsqueda del planteamiento del tema del problema	■	■																																																		
Desarrollo de problemática, justificación y objetivos			■	■																																																
Construcción del marco teórico					■	■	■	■																																												
Indagación y Elaboración de instrumentos de investigación.									■																																											
Diseño de la metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento.									■	■	■																																									
Revisión de la Bibliografía y Anexos.													■	■																																						
Presentación y aprobación del proyecto de investigación.																	■	■	■	■																																
Pertinencia y coherencia del proyecto de investigación																					■																															
Construcción de los preliminares del informe de tesis.																									■	■	■	■																								
Elaboración del Resumen traducido al inglés e Introducción.																													■	■																						
Aplicación de instrumentos técnicos como trabajo de campo.																													■	■	■	■	■	■	■	■																
Construcción de la Revisión de Literatura, Materiales y Métodos.																																	■	■																		
Tabulación, análisis e interpretaciones de resultados de la investigación.																																					■	■														
Construcción de la Discusión, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.																																																				
Presentación y Revisión borrador del Informe de Tesis por el director.																																																				
Obtención de la Aptitud Legal																																																				
Presentación y Estudio del Informe de Tesis por el Tribunal de Grado.																																																				
Correcciones y Calificación del Informe de Tesis del Grado Privado.																																																				
Construcción del Artículo científico derivado de la Tesis de Grado																																																				
Autorización, Edición y Reproducción del Informe de Tesis.																																																				
Socialización, Sustentación y Acreditación del Grado Público.																																																				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Talento humano			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estudiante (investigador) de la carrera de Educación Básica ➤ Docentes Universitarios ➤ Autoridades y Docentes de la escuela Miguel Riofrío. ➤ Estudiantes del tercer año paralelo “A” de la escuela Miguel Riofrío. 			
DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Material de escritorio	1	\$30	\$30
Copias	1000	\$0.05	\$50
Impresiones	15	\$10	\$150
Internet	150 horas	\$0.50	\$50
Transporte	100	\$0.30	\$30
Alimentación	50	\$2.50	\$125
Desarrollo de comics	30	\$5	\$150
Empastado de tesis	5	\$35	\$175
Documentos para el grado	50	\$2	\$100
Derecho de tesis	1	\$90	\$90
Imprevistos	1	\$95	\$95
TOTAL	-----	-----	\$1045

Nota: La investigación será financiada por el mismo investigador.

i. BIBLIOGRAFÍA

EF EPI (2015). EF EPI 2015 RANKINGS. Recuperado de: <https://goo.gl/8ppbcV>

Paz, A. (2003). ¿Es un libro? ¿Es una película?... ¡es un cómic! Educación y Biblioteca, 134, 3-4. Recuperado de: <https://goo.gl/XdcXR0>

Madrid, A. (2001). Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en ciencias de la educación. Revista de Enseñanza Universitaria. p. 213-232. Recuperado de: <https://goo.gl/MQgcfX>

Hearn, I. y Garcés, A. (2003). Didáctica del Inglés. España: Pearson.

Silva, M. (2006). La Enseñanza Del Inglés Como Una Lengua extranjera. Tesis Doctoral en inglés, Universidad de Málaga, España.

Gubern, Roman (1987). "Para niños y adultos" de Cómics clásicos y modernos, El País, 1987, p. 16.

DIÉGUEZ, R. (1986). El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Barcelona: Gustavo Gili.

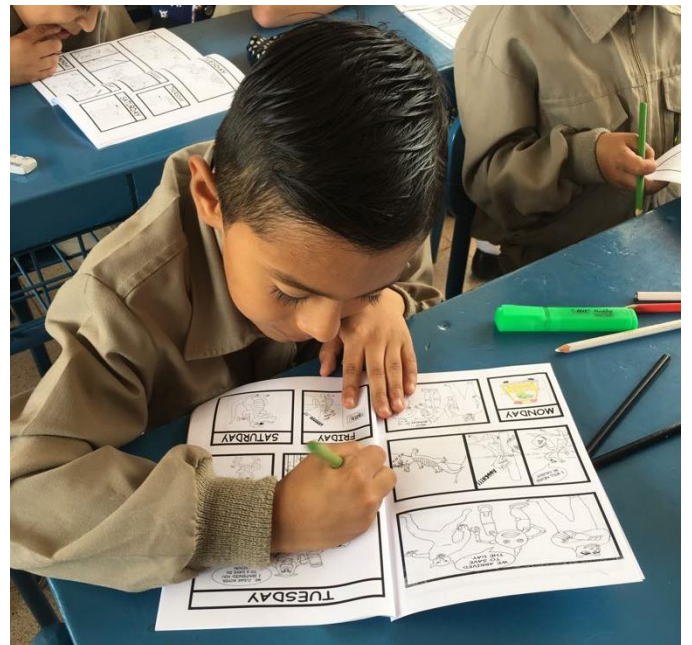
Lapesa, R. (1987). Estudios Lingüísticos, Literarios y Estilísticos. España.

Gracia, M. (2014). La Importancia de los Cuentos en Educación Infantil. España, Madrid. Recuperado de: <https://goo.gl/yLGfHq>

Anónimo. (2015). La Importancia de las manualidades. Recuperado de: <https://goo.gl/7n8y2M>

Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. España, Córdoba. Recuperado de: <https://goo.gl/wm4arq>

OTROS ANEXOS



Entrevista al docente

DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre: Miguel Riofrío

Jornada: Vespertina

Tipo de institución: Pública

Buenos días distinguida docente, soy estudiante de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, y me dirijo a usted para solicitarle muy comedidamente se digne dar respuesta a las siguientes preguntas relacionadas a **los recursos didácticos y el uso de comics en el área de inglés para apoyar el aprendizaje de los alumnos.**

Nombres y apellidos: _____

¿Cuál es el Nivel de su formación? _____

¿Cuántos años de experiencia docente tiene? _____

Cuestionario de preguntas:

Teniendo en cuenta que los recursos didácticos son aquellos materiales de apoyo utilizados por los docentes para un mejor desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje y que por ende facilitan el trabajo docente y ayudan a una mejor comprensión del contenido por parte del alumno. Ayúdeme respondiendo las siguientes preguntas.

1. Los recursos didácticos como Flash cards () Grabadora () Videos () Cuentos () Comics () Pizarra () Libro de texto () Objetos reales () generalmente se utilizan para impartir la asignatura de inglés. ¿Cuál de ellos utiliza usted en sus clases?

2. ¿Qué tan efectivos considera usted son los recursos que utiliza?

3. ¿Y qué aspectos negativos pudiera señalar relacionados a los recursos que utiliza?

4. ¿Usted conoce qué es el comic?

5. ¿Ha utilizado el comic como recurso didáctico el momento de impartir sus clases de inglés?

6. ¿En qué parte del proceso de enseñanza aprendizaje utilizaría usted el comic para generar aprendizajes significativos en sus estudiantes?

Al inicio ()

Durante el desarrollo ()

Cierre ()

7. Cómo usted conoce existen 4 macrodestrezas que se deben desarrollar al momento de impartir la asignatura de inglés a los estudiantes como son: el Listening, Reading, Writing, Speaking; ¿Cuál destreza cree que se desarrollaría mejor utilizando el recurso didáctico del comic?

8. ¿Cree que el comic pueda ser utilizado como un buen recurso didáctico para impartir la disciplina de inglés a sus estudiantes? ¿Por qué?

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimados estudiantes

Solicito de la forma más comedida me ayuden respondiendo las siguientes preguntas acerca del uso de los recursos didácticos en el área de inglés, considerando que un recurso didáctico es cualquier herramienta que sirve al docente para poder impartir su clase y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Instrucciones:

- a. Leer atentamente cada pregunta.
- b. Resolver la encuesta de forma individual y responsable.
- c. Marcar con una (X) en el respectivo paréntesis la respuesta que considere correcta.

1. ¿Considera que es importante dominar el idioma inglés para su vida?

Si () No ()

¿Por qué?

2. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos utiliza la docente para la enseñanza del idioma inglés?

Flash cards () Grabadora () Carteles () Cuentos () Juegos de mesa () Libros ()
Videos ()

Otros.....

3. Los recursos didácticos que utiliza la docente de la asignatura de inglés le parecen:

Muy entretenidos () Entretenidos () Regulares () Aburridos ()

4. Tomando en cuenta que los comics son historietas fantásticas contadas a través de viñetas, imágenes y diálogos entre personajes, como un cuento más entretenido. ¿Le gustaría leer un comic?

Si () No ()

5. ¿En qué momento de la clase la docente aplica el comic como recurso didáctico?

Inicio de clase ()

Durante el desarrollo de la clase ()

Finalizar la clase ()

Nunca usa el comic ()

6. ¿Qué le parecería si la docente utilizara los comics en la asignatura de inglés?

Muy interesante () Interesante () Poco interesante () Nada interesante ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CRÓQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a.TÍTULO.....	1
b.RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
c.INTRODUCCIÓN.....	4
d.REVISIÓN DE LITERATURA	7
El cómic como recurso didáctico	7
Recursos didácticos en el área de inglés.....	10
El cómic en la educación	11
El cómic como recurso didáctico en el área de inglés.....	12
Aprendizaje del idioma inglés	13
El inglés como medio para aprender inglés. Una perspectiva interesante.....	15
Medios	16
Recursos.....	20
e.MATERIALES Y MÉTODOS.....	22
f.RESULTADOS.....	27
g.DISCUSIÓN	40
h.CONCLUSIONES	44
i.RECOMENDACIONES	45
PROPUESTA ALTERNATIVA	46
j.BIBLIOGRAFÍA	69
k. ANEXOS	70
a.TEMA	71
b.PROBLEMÁTICA.....	72
c.JUSTIFICACIÓN	74

d.OBJETIVOS.....	75
e.MARCO TEÓRICO	76
f.METODOLOGÍA.....	96
g. CRONOGRAMA	100
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	101
i. BIBLIOGRAFÍA.....	102
ÍNDICE	108