

**EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ESCUELA BÁSICA  
PRIMARIA**

**HILDA VIVIANA MORA GALEANO  
CARLOS DUVÁN CARRANZA RAMOS**

**UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES  
E IDIOMAS  
BOGOTÁ  
2011**

**EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ESCUELA BÁSICA  
PRIMARIA**

**HILDA VIVIANA MORA GALEANO  
CARLOS DUVÁN CARRANZA RAMOS**

**Trabajo de grado para optar al título de:  
Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas**

**Asesora  
Adriana Yamile Suárez Reina  
Magíster en Lingüística Española**

**UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES  
E IDIOMAS  
BOGOTÁ  
2011**

**Nota de aceptación:**

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

**Bogotá D.C., 01 de noviembre de 2011**

## **DEDICATORIA**

A todas las personas que estuvieron en cada momento con nosotros, que nos brindaron sus palabras de aliento para seguir a pesar de las circunstancias y que por encima de todo creyeron en la posibilidad de llevar a cabo este trabajo.

## **AGRADECIMIENTOS**

Este proyecto de grado se debe principalmente a nuestras madres, por sus luchas, por sus sabios consejos, por su apoyo incondicional, por transmitirnos esa sabiduría necesaria para nuestra formación personal. A la profesora Adriana Yamile Suárez quien nos asesoró y guió en la elaboración de este trabajo, y por supuesto a Dios que nos llenó de fortaleza y permitió compartir con ustedes esta experiencia.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	21
3.1. Objetivo general	21
3.2. Objetivos específicos	21
4. ANTECEDENTES	22
5. MARCO TEÓRICO	35
5.1. Lectoescritura	35
5.2. Lectura de imagen	37
5.2.1. Alfabetización visual	39
5.3. Producción textual	41
5.4. El cómic	45
5.4.1. Historia del cómic	45
5.4.2. Características del cómic	48
5.4.2.1. Mensaje predominantemente narrativo	49
5.4.2.2. Elementos verbales e icónicos	50
5.4.2.3. Utilización de códigos definidos	51
5.4.2.4. Medio orientado a una difusión masiva	52
5.4.2.5. Finalidad distractiva	52
5.4.3. Elementos del cómic	53
5.4.4. El cómic y el arte secuencial	57
5.5. El cómic como herramienta pedagógica	59
5.6. Aprendizaje significativo	61
6. MARCO LEGAL	66
6.1. Maco de referencia legal	66
6.2. Marco de referencia institucional	68
6.2.1. Misión	69
6.2.2. Visión	70
6.2.3. Principios de formación	70
7. MARCO METODOLÓGICO	72
7.1. Tipo de investigación	72
7.2. Enfoque metodológico	73
7.3. Población y muestra	73
7.3.1. Caracterización de la población	74
7.4. Técnicas de recolección de datos	74
7.4.1. Encuesta	74
7.4.2. Prueba diagnóstica inicial	74
7.4.3. Diarios de campo	75

7.4.4. Galería fotográfica	75
7.4.5. Prueba final	75
7.5. Propuesta	75
8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	78
9. CONCLUSIONES	101
10. RECOMENDACIONES	102
BIBLIOGRAFÍA	103
ANEXOS	

## LISTA DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Cronograma de actividades	77
Tabla 2. Rejilla para análisis de resultados	81



## LISTA DE GRÁFICAS

	<b>Pág.</b>
Gráfica 1. Rango de edades	74
Gráfica 2. Prueba diagnóstica 1. Lectura de imagen	82
Gráfica 3. Prueba diagnóstica 1. Producción escrita	82
Gráfica 4. Prueba diagnóstica 1. Características del cómic	82
Gráfica 5. Prueba diagnóstica 2. Lectura de imagen	84
Gráfica 6. Prueba diagnóstica 2. Producción escrita	84
Gráfica 7. Prueba diagnóstica 2. Características del cómic	84
Gráfica 8. Introducción al cómic	86
Gráfica 9. Taller # 1. Lectura de imagen	87
Gráfica 10. Taller # 1. Producción escrita	87
Gráfica 11. Taller # 1. Características del cómic	87
Gráfica 12. Taller # 2. Lectura de imagen	89
Gráfica 13. Taller # 2. Producción escrita	89
Gráfica 14. Taller # 2. Características del cómic	89
Gráfica 15. Taller # 3. Lectura de imagen	91
Gráfica 16. Taller # 3. Producción escrita	91
Gráfica 17. Taller # 3. Características del cómic	91
Gráfica 18. Taller # 4. Lectura de imagen	93
Gráfica 19. Taller # 4. Producción escrita	93
Gráfica 20. Taller # 4. Características del cómic	93
Gráfica 21. Taller # 5. Lectura de imagen	95
Gráfica 22. Taller # 5. Producción escrita	95
Gráfica 23. Taller # 5. Características del cómic	95
Gráfica 24. Taller # 6. Lectura de imagen	97
Gráfica 25. Taller # 6. Producción escrita	97
Gráfica 26. Taller # 6. Características del cómic	97
Gráfica 27. Taller final. Lectura de imagen	99
Gráfica 28. Taller final. Producción escrita	99
Gráfica 29. Taller final. Características del cómic	99

<b>TÍTULO</b>
El Cómic Como Herramienta Pedagógica En La Escuela Básica Primaria
<b>AUTORES</b>
Hilda Viviana Mora Galeano Carlos Duván Carranza Ramos
<b>FECHA</b>
01 de noviembre de 2011
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>
Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas
<b>PALABRAS CLAVE</b>
Lectoescritura, lectura de imagen, producción textual, aprendizaje significativo, herramienta pedagógica.
<b>DESCRIPCION</b>
<p>Este proyecto de investigación pretende diseñar una propuesta metodológica, a través del cómic como herramienta pedagógica, orientada a mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas de la jornada tarde. Como principal recurso se utilizó el cómic, ya que éste además de ayudar a los estudiantes a lograr una mejor comprensión e interpretación global, permite adaptar talleres de aplicación ligados a la producción textual favoreciendo una escritura creativa, expresiva y coherente con la secuencia de imágenes; promoviendo así que se genere una motivación por elaborar textos auténticos.</p> <p>El presente proyecto de investigación está conformado por cinco partes: la primera consta de la descripción del proyecto: título, planteamiento del problema, antecedentes, formulación del problema, justificación, objetivos. En la segunda encontramos el marco teórico con el marco legal como parte del marco de referencia. En la tercera encontramos el marco metodológico: la metodología, el enfoque metodológico, los instrumentos de recolección de información, la población y muestra. En la cuarta parte está el análisis de los resultados. Por último se encuentran las conclusiones con las respectivas recomendaciones.</p>

## **CONTENIDO**

<b>INTRODUCCIÓN</b>
<p>Esta propuesta pretende utilizar el cómic como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual, en donde el estudiante sea un actor principal que genere nuevos conocimientos, posibilitados por la interpretación, comprensión y la capacidad creativa, que surgen a partir de la imagen y que sirven de puente para fomentar a la vez el aprendizaje significativo. Se diseñaron espacios alternativos con el propósito de estimular el aprendizaje motivado por las actividades desarrolladas dentro del aula y de las reflexiones pedagógicas que surgieron del acompañamiento a los estudiantes del grado 510.</p>

<b>JUSTIFICACIÓN</b>
<p>La lectura y la escritura son de vital importancia para la labor educativa de los niños, es ahí donde el profesor toma un papel fundamental en la creación de espacios educativos que le faciliten el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje para analizar, interpretar y comprender los diferentes aspectos que le rodean en su ámbito sociocultural; asumiendo así una posición crítica frente a las necesidades de un país. A través de los años se ha estado inmerso en una cultura de la imagen, en donde cada uno creció aprendiendo por medio de ésta, mucho antes de atreverse a escribir sus pensamientos, sus sentimientos y lo que se percibe del mundo; por ende es importante que en la escuela básica primaria se incentive el uso y la comprensión de este tipo de lenguaje, rescatando su utilidad en el ámbito pedagógico-didáctico. Es así que el presente proyecto de investigación estuvo encaminado a realizar una serie de experiencias en un contexto escolar, por medio de las cuales se quiere observar la incidencia del cómic utilizado como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual en el área de castellano.</p>
<b>PROBLEMA</b>
<p>¿Cómo mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas de la jornada tarde a través del cómic como herramienta pedagógica?</p>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<p>Diseñar una propuesta metodológica, a través del cómic como herramienta pedagógica, orientada a mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas.</p>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar una propuesta que vincule actividades novedosas en torno a la producción de textos utilizando el cómic en el aula.</li> <li>• Fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes del grado 510 frente a diversas temáticas aplicadas a través del cómic.</li> <li>• Analizar el proceso de producción textual en los estudiantes del grado 510 a partir de talleres de aplicación.</li> </ul>
<b>MARCO TEÓRICO</b>
<p>En el marco teórico se tuvo como punto de partida el concepto de lectoescritura, la lectura de imagen, el concepto de cómic y sus elementos, ya que estos deben ser conocidos para lograr una mejor interpretación y comprensión de un texto verboicónico. Además se ahondó en los aspectos más relevantes que deben ser tenidos en cuenta al producir un texto. También, se hizo referencia a la definición de herramienta pedagógica y su incidencia como generador de un aprendizaje significativo. Con el apoyo de estas teorías, se logró fortalecer las bases del presente proyecto de investigación para comprobar que la problemática que se propuso tenía un horizonte fidedigno.</p>

**MARCO LEGAL**

Este proyecto se sustentó sobre los siguientes instrumentos legales: Artículo 67, Constitución Política de Colombia, Ley General de Educación 115 de 1994: los fines de la educación Artículo 5, los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria Artículo 21; Lineamientos curriculares de Lengua Castellana e Indicadores de Logros para los grados cuarto, quinto y sexto de la educación básica; Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, P.E.I, Misión, Visión y los Principios de formación del Colegio ITI Francisco José de Caldas.

**METODOLOGÍA**

Este trabajo se enmarcó dentro de la investigación cualitativa desde la investigación-acción, ya que se empezó por identificar la problemática que se evidenció durante las observaciones que se realizaron en el área de castellano del curso 510; con el fin de desarrollar un plan de acción encaminado a mejorar la producción textual apoyada por la participación activa de cada uno de los estudiantes. Por otra parte se realizaron reflexiones respecto al impacto que tuvo la aplicación de cada uno de los talleres de aplicación utilizando para ello registros en diarios de campo.

**RESULTADOS**

Al culminar este proyecto de investigación se pudo notar que la implementación del cómic como herramienta pedagógica logró incidir de manera positiva, ya que con las observaciones previas, además de tener en cuenta las pruebas diagnósticas los estudiantes elaboraron textos simples, poco claros, carentes de coherencia y creatividad; mientras que con la aplicación de esta propuesta metodológica a través del cómic se evidenció que los estudiantes mejoraron en cuanto a la producción de textos auténticos, coherentes y creativos. Además, este proyecto aportó en la formación de una postura tanto crítica como analítica frente a las diversas temáticas que se plantearon para llevar a cabo este trabajo.

**CONCLUSIONES**

El cómic como recurso didáctico en la escuela básica primaria ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que es un gran instrumento tanto a la hora de aprender como a la hora de divertirse. Asimismo, el hecho de dibujar y de involucrar imágenes para adquirir nuevos conocimientos es algo que en el periodo de la infancia genera una experiencia enriquecedora. Algunas temáticas del español guiadas por el uso de éste como agente motivante permite el desarrollo de un aprendizaje significativo que le facilitarán al individuo una interpretación y comprensión de los diversos medios de comunicación presentes en la sociedad actual.

## **RECOMENDACIONES**

Hay que llamar la atención de los docentes sobre la importancia que tiene el cómic como herramienta pedagógica, puesto que es adaptable a todas las áreas promoviendo así una formación integral en los estudiantes; además teniendo en cuenta esta experiencia de investigación se pudo aportar de una manera diferente al método tradicional; pues de los dictados que se utilizaban como medio para fomentar la escritura, se logró que con la implementación de esta propuesta el curso 510 mejorara su producción textual, yendo más allá del mero echo de escribir, pues se analizó la actitud crítica, la creatividad, la extensión y coherencia; sin embargo, se debe seguir trabajando respecto al uso adecuado de las reglas ortográficas, ya que es un proceso que toma mucho más tiempo, pero se puede rescatar que el fomentar la lectura y la escritura de ellos servirá como base esencial para crear hábitos fundamentales para su desarrollo cognitivo.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ARIZPE, Evelyn; STYLES, Morag. Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales. México. Fondo de cultura económica, 2003.

CARLINO, P. y SANTANA D. (coordinadoras); BARRIO, C.; FERNANDEZ, P.; EISNER, Will. El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Barcelona, España. Norma Editorial, 2002.

ELLIOTT, John. La investigación-acción en educación. Madrid, España. Ediciones Morata, 1990.

GARCÍA, C.; MORA, A.; PITA, P.; VIRSEDA, C. Leer y escribir con sentido. Una experiencia constructivista en educación infantil y primaria. España. Editorial Aprendizaje Visor, 1999.

GARCÍA RESTREPO, Luis E. Lectoescritura práctica. Manizales, Colombia. Editorial universidad de Caldas, 2002.

PARRA ROJAS, Alcides. La lectoescritura como goce literario – El poder de las palabras. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio. 1995.

RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988.

ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986.

SUÁREZ DÍAZ, Reinaldo. La educación. Teorías educativas. Estrategias de enseñanza-aprendizaje. México. Editorial trillas, 1978.

## INTRODUCCIÓN

La escuela básica primaria es quizás una de las fases con mayor importancia en la que aprenden los niños, pues es allí donde se les estimula sus habilidades intelectuales, sociales y emocionales a través de la lectoescritura con el fin de formar estudiantes íntegros. Es precisamente allí, donde el profesor se constituye como eje fundamental en la labor educativa, pues es él quien propicia espacios diferentes en las experiencias, para que el estudiante mantenga una participación activa en la realización de sus actividades, pues se tiene la convicción de la necesidad de una educación innovadora con alternativas pedagógicas de acuerdo con las exigencias que demanda la sociedad actual.

Son muchas las necesidades que debe enfrentar la educación primaria, entre ellas la de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje tanto de la lectura como de la escritura ya que estos juegan un papel muy importante no sólo en la escuela sino en la vida diaria de cada individuo, dado que es imprescindible que el estudiante comprenda que dicho proceso no es una tarea tediosa ni aburrida, por el contrario es indispensable en la adquisición de nuevos conocimientos y es por esta razón que surge la idea de usar el cómic como herramienta pedagógica para mejorar dicho proceso.

Este trabajo de investigación es el resultado de una experiencia en el Colegio ITI Francisco José de Caldas, que involucra la participación constante de los estudiantes del grado 510 y de los docentes en formación para crear espacios alternativos con el propósito de estimular el aprendizaje motivado por las actividades desarrolladas dentro del aula y de las reflexiones pedagógicas que surgieron del acompañamiento activo del proceso.

Esta propuesta utiliza el cómic como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual, en donde el estudiante es un actor principal que genera nuevos conocimientos, posibilitados por la interpretación, comprensión y la capacidad creativa, que surgen a partir de la imagen y que sirven de puente para fomentar a la vez el aprendizaje significativo. Para ello, se realiza la descripción sobre el análisis de los resultados que arrojó la aplicación de cada uno de los talleres, teniendo en cuenta los diarios de campo para poder establecer el mejoramiento progresivo del grupo estudiado a partir de la comprensión e interpretación de imágenes plasmadas en los cómics y que sirvieron como soportes para la producción de textos escritos y en beneficio de los estudiantes que día a día van buscando nuevos conocimientos, necesarios para comprender nuestra cultura, mejorar la calidad de vida e incrementar el desarrollo personal e intelectual.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad los medios de comunicación de masas juegan un papel muy importante en nuestra sociedad, estos abren la puerta a mundos maravillosos y desconocidos de los que podemos deleitarnos a través de la lectoescritura; de esta manera, vemos la necesidad de una educación innovadora con alternativas pedagógicas para el desempeño y la formación de estudiantes, quienes tengan la capacidad de afrontar las problemáticas del mundo que los rodea.

Asimismo, al tener en cuenta la necesidad del individuo por buscar algunos espacios diferentes en su vida escolar, es preciso generar en él vivencias que posibiliten un cambio dentro de su interés por aprender, para que de esta forma despierte la motivación por indagar en nuevos espacios y generar aprendizajes por medio de lecturas atrayentes.

Si bien es cierto que es imprescindible que la producción de textos se desarrolle desde los primeros años de vida para que los estudiantes tengan fortalezas a la hora de argumentar diferentes temáticas dentro de un determinado contexto, dicho proceso no siempre se adelanta desde una perspectiva creativa, lo cual conlleva que éste se torne como una pesada carga que se debe llevar durante la alfabetización escolar. Éste es precisamente el caso identificado con el grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas, luego de las observaciones realizadas a partir del 16 de febrero del año 2011, pues se logró evidenciar que los estudiantes ponían en práctica la escritura en los momentos que la docente titular les hacía dictados acerca de alguna temática, además, se analizó que los estudiantes realizaban tareas relacionadas con la producción de textos carentes de creatividad, de una posición crítica, poco coherentes y sin un uso correcto de la ortografía, es decir, trabajos que no tenían trascendencia significativa.

Luego de esta observación se realizaron dos pruebas de diagnóstico en donde los estudiantes se involucraron activamente como parte del proceso investigativo. En la primera prueba (aplicada el 13 de abril de 2011) se pretendía que cada estudiante creara el texto que acompañaría una secuencia de imágenes para obtener un cómic, a través de lo cual se buscaba determinar qué elementos caracterizaban su producción escrita, es decir, si sus textos eran cohesivos y coherentes; de igual manera se buscaba identificar en qué medida para el proceso de producción escrita los estudiantes partían de la lectura de la imagen, específicamente la del cómic.

En dicha prueba se pudo observar que aunque el cómic tuvo un impacto positivo para la realización del taller, el 66% de los estudiantes no dio cuenta de una

interpretación crítica de la imagen, ya que no se evidenció una conexión cronológica de ésta, puesto que los estudiantes no profundizaron en la secuencia; mientras que un 20% no hizo una interpretación crítica ni detallada. En contraste, podemos analizar que un 14% de la población observó la imagen sin especificar en detalles relevantes.

En el aspecto de la producción escrita, se observó que un 46% de la población estudiada elaboró textos simples y poco claros, carentes de coherencia y expresión creativa; además, no emplearon adecuadamente las reglas ortográficas. Por su parte, el 43% no elaboró textos claros, pues se evidenció la falta de creatividad y coherencia. Mientras que un 11% elaboró textos de manera clara, pero se basó levemente en la imaginación y las reglas ortográficas.

En cuanto a las características del cómic con esta prueba se pretendía hacer un sondeo sobre el uso adecuado que hacían los estudiantes acerca de los principales elementos del cómic, como lo son: viñetas, globos de pensamiento y de conversación, onomatopeyas, etc., a partir de lo cual se concluyó que un 71% de la población no identificó sus principales características; además, no analizó ni interpretó sus imágenes. También, es evidente que un 20% no relacionó las características de este con base en la secuencia de cada viñeta. Sin embargo, un 9% relacionó imágenes y texto de forma superficial, dejando de lado detalles relevantes. (Ver gráficas diagnóstico #1).

En la segunda prueba de diagnóstico (aplicada el 27 de abril de 2011) se buscaba identificar el nivel de producción escrita que tenían los estudiantes a partir de la creación de una historia basada en imágenes. Los resultados obtenidos demostraron que un 59% de la población no daba cuenta de una interpretación crítica de la imagen, un 21% la observó sin especificar en detalles; mientras que un 20% no hizo una interpretación crítica ni detallada de ésta, ya que no la tienen en cuenta de manera profunda al elaborar un texto.

Con respecto al análisis de la producción escrita, podemos deducir que un 53% de los estudiantes elaboró textos simples y poco claros, carentes de coherencia, expresión creativa y no utilizó adecuadamente las reglas ortográficas. No obstante, un 29% no produjo textos claros, por esta razón no se evidenciaron detalles que sustentaran la creatividad. Por otra parte, se notó que un 18% redactó textos de manera clara, pero se basó de una forma superficial en la creatividad y en la ortografía.

Respecto a las características del cómic, se observó que un 59% no las relacionó con base en la secuencia de cada viñeta. Un 21% de la población relacionó imágenes y texto de forma superficial, dejando de lado detalles relevantes. Por el



contrario, un 20% no identificó sus principales características; además que no analizó ni interpretó sus imágenes. (Ver gráficas diagnóstico #2).

Si se revisan los aspectos anteriores, se observa que los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas, no cumplen a cabalidad con las exigencias planteadas en los Estándares Básicos de Lengua Castellana, los cuales aseguran que:

“QUINTO GRADO. Se mantiene el uso del lenguaje verbal, pero se incursiona en procesos que conducen al conocimiento y manejo de algunas categorías gramaticales en producción y comprensión de textos. Se afianza la utilización de su vocabulario en diferentes contextos. Se analizan los medios de comunicación y las formas de uso de su información. [...] En lenguajes no verbales, se analizan sistemas simbólicos diferentes a la lengua y la literatura para entender su funcionamiento comunicativo. Las actividades cognitivas prioritarias están centradas en comprensión, organización de ideas, selección y clasificación, comparación e inferencia”.<sup>1</sup>

Por tal razón y en aras de mejorar lo anteriormente dicho en el proceso de enseñanza-aprendizaje, surge la necesidad de crear espacios atrayentes donde los estudiantes sientan agrado por la producción de textos, a la vez que se puedan mejorar las debilidades a nivel de la comprensión, la interpretación, el análisis crítico y el mal uso de las reglas ortográficas.

Luego de observar dichas razones y partiendo de buscar un agente motivante que ayudara a mejorar tanto la lectura como la escritura de los estudiantes, se realizó una encuesta para determinar la tipología de texto que prefiere la población estudiada, las preguntas fueron las siguientes: ¿le gusta leer?, ¿le gusta escribir?, ¿cuál es el motivo por el cual lee y escribe?, cuando quiere leer ¿prefiere que el texto tenga: imágenes, imágenes y texto, sólo texto?, ¿le gusta leer cómics o historietas en su tiempo libre?

Los resultados obtenidos fueron los siguientes: en la primera pregunta el 50% de los estudiantes encuestados respondió que algunas veces les gusta leer, el 47% aseguran que sí les gusta leer, mientras que el 3% expresó que no le gusta leer. Con estos resultados, se puede decir que la gran mayoría del grupo encuestado está comprometido con la lectura. En segundo lugar, el 75% de los estudiantes respondió que sí le gusta escribir, el 25% aseguró que algunas veces, mientras que la opción de respuesta no, arrojó un 0%.

---

<sup>1</sup> COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS BÁSICAS PARA EL ÁREA DE LENGUAJE. p. 25

En tercera instancia, el 92% de los estudiantes encuestados respondió que la razón por la que leen y escriben es para aprender, el 5% porque les gusta, mientras que el 3% asegura que se siente obligado. Se puede inferir que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados hacia la lectura y la escritura por la necesidad de aprender. Acto seguido, el 69% de los estudiantes encuestados respondió que prefieren que el texto tenga imágenes y texto, el 28% imágenes, mientras que el 3% sólo texto. Así, se puede inferir que la mayoría de los estudiantes se ven atraídos por documentos que contengan imágenes y texto al momento de realizar una lectura. Finalmente, el 58% de los estudiantes encuestados respondió que les gusta leer cómics o historietas, el 31% algunas veces, mientras que el 11% aseguró no leer este tipo de textos en su tiempo libre. En este caso se puede deducir que a la mayoría de los estudiantes le gusta hacer esta clase de lectura en su tiempo libre.

Cabe aclarar que aunque la encuesta haya arrojado resultados positivos en cuanto al compromiso de los estudiantes por la lectura y la producción escrita, se evidencia a partir de las observaciones realizadas durante la práctica docente que el curso en general posee falencias relacionadas con la comprensión, la interpretación, el análisis crítico, la coherencia, la cohesión y el mal uso de las reglas ortográficas, aspectos necesarios e importantes en el mejoramiento de dicho proceso académico.

Luego de realizar estas pruebas de entrada y a pesar del compromiso como del deseo de los estudiantes por aprender, se deduce que la poca relación que existe entre el proceso previo a la lectura con las actividades asociadas a la producción textual, hacen que los estudiantes no elaboren textos auténticos y cuando estos se producen, son carentes de una narración coherente, expresiva y creativa. De esta manera, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas de la jornada tarde a través del cómic como herramienta pedagógica?

## 2. JUSTIFICACIÓN

La lectura y la escritura son de vital importancia para la labor educativa de los niños, es ahí donde el profesor toma un papel fundamental en la creación de espacios educativos que le faciliten el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje para analizar, interpretar y comprender los diferentes aspectos que le rodean en su ámbito sociocultural; asumiendo así una posición crítica frente a las necesidades de un país.

Además, se es consciente que a través de los años se ha estado inmerso en una cultura de la imagen, en donde cada uno creció aprendiendo por medio de esta, mucho antes de atreverse a escribir sus pensamientos, sus sentimientos y lo que se percibe del mundo; por ende es importante que en la escuela básica primaria se incentive el uso y la comprensión de este tipo de lenguaje, rescatando su utilidad en el ámbito pedagógico-didáctico.

Es así que el presente proyecto de investigación está encaminado a realizar una serie de experiencias en un contexto escolar, por medio de las cuales se quiere observar la incidencia del cómic utilizado como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual en el área de castellano.

Asimismo, a lo largo de las prácticas se ha evidenciado que a los estudiantes del curso 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas les despierta un gran interés el cómic<sup>2</sup>; éste resulta ser una gran herramienta tanto a la hora de aprender como de divertirse, pues permite una mayor receptividad, memorización, desarrolla la creatividad, fomenta el hábito lector, atrae a niños y grandes porque se asimila con facilidad ya que está conformado por un lenguaje verboicónico, el cual según Elisabeth K. Baur, citada por Rodríguez Diéguez lo define como “una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> En la encuesta realizada, se vio que la gran mayoría de los estudiantes sintieron gran atracción por textos que contenían imágenes y como parte de estas formas de expresión, se escogió el cómic como herramienta pedagógica para analizar sus aportes en el proceso de la lectura y producción de textos.

<sup>3</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.18

Se considera que el cómic es una herramienta importante, bastante motivadora en la medida en que el estudiante logra establecer relaciones rápidas entre las imágenes y la acción, lo cual es más difícil con el texto escrito, de aquí que algunos niños encuentren el texto monótono lo cual conlleva a que haya una desmotivación por la actividad lectora; sin embargo, cabe aclarar que es necesario trabajar todos los tipos de texto, ya que a medida que se avanza en la etapa escolar estos utilizan vocabulario y temas más elaborados; para lograr esto es necesario utilizar el cómic como punto de partida para buscar que la producción textual sea un goce y una fuente de construcción de aprendizaje. Además, el uso de íconos con dibujos incentiva la creatividad de los niños al momento de leer o producir cómics ya que ellos deben realizar procesos complejos compartidos por la producción escrita como lo son: planear, dar coherencia, además de diseñar la estructura narrativa.

De igual forma, la lectoescritura es un proceso que se va mejorando a lo largo de la vida escolar, es de vital importancia ejercitarla, ya que a través de ella se proporcionan infinidad de conocimientos que fortalecen, enriquecen la formación integral del estudiante para que sea un ciudadano competente académica y laboralmente; por tal motivo, el presente proyecto de investigación pretende vincular el cómic como agente de motivación para el mejoramiento del proceso lector, pero que a la vez resulte eficaz a la hora de fomentar el aprendizaje significativo en la producción de textos.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivo general**

Diseñar una propuesta metodológica, a través del cómic como herramienta pedagógica, orientada a mejorar la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- Elaborar una propuesta que vincule actividades novedosas en torno a la producción de textos utilizando el cómic en el aula.
- Fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes del grado 510 frente a diversas temáticas aplicadas a través del cómic.
- Analizar el proceso de producción textual en los estudiantes del grado 510 a partir de talleres de aplicación.

#### 4. ANTECEDENTES

Las investigaciones que se citan a continuación toman como herramienta fundamental el cómic en el aula con el propósito de mejorar el proceso de lectoescritura.

- **La historieta como estrategia didáctica para incentivar la lectura de los estudiantes del grado 402 del IED Miguel Antonio Caro. Eliana Mireya Sandoval, Elisa María Barreto Rubiano, Wilson Javier Martínez Díaz. Bogotá, D.C., 2009: trabajo de grado Universidad Libre, Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Humanidades e Idiomas.**

Se plantea la historieta como una estrategia didáctica dentro del aula, cuyo fin es motivar a los estudiantes hacia la lectura comprensiva a través de diferentes tipos de textos narrativos. Además se busca que ésta sirva como punto de partida para motivar a los estudiantes a la lectura de otro tipo de textos que requieren mayor grado de complejidad y densidad.

Los estudiantes mostraron interés en el proceso lector a partir de la historieta para incentivar la lectura comprensiva en diferentes textos narrativos, puesto que no eran textos densos y complejos, al contrario eran divertidos y con muy poco texto, lo cual permitía que el estudiante no tuviera tedio hacia la lectura.

Los estudiantes mostraron grandes cambios, primero una mejor aceptación de los textos narrativos teniendo un cambio progresivo a través de las diferentes fases planteadas en la propuesta, dando cuenta de un nivel de comprensión más complejo a medida que se iba avanzando en las actividades. Segundo, un mejor análisis del significado, tercero y último una comprensión de los mensajes implícitos y explícitos que la historieta maneja.

Partiendo de que la historieta es una herramienta motivadora para despertar el interés por la lectura, los estudiantes mostraron gran aceptación, haciéndola parte no sólo del proceso lector sino adaptándola también a su cotidianidad y contexto, dado el hecho que toda persona tiene un supuesto basado en la experiencia lo cual permite que el estudiante involucre la historieta con su realidad y por ende construya un nuevo conocimiento.

Con el desarrollo de las actividades que los estudiantes realizaron en el transcurso de la práctica se vio reflejado el progreso de la creatividad y la motivación para la creación de las historietas puesto que se involucraron aspectos como la motricidad, la imaginación, la creatividad, entre otros.

En la aplicación se observó que los estudiantes mejoraron sus niveles de comprensión de textos narrativos realizando conexiones entre los eventos pasados, presentes y futuros estableciendo relaciones lineales de espacio, tiempo, comprendiendo el texto como un todo a partir del lenguaje verbo icónico que encamina a desarrollar una comprensión de textos y de imágenes en un contexto narrativo.

Esta monografía es tomada como un punto de referencia para la investigación; ya que como propuesta pedagógica plantea la historieta como estrategia didáctica para incentivar la lectura, además muestra la importancia de promover el gusto por esta a partir de actividades enfocadas en lecturas recreativas y motivantes; ya que éstas no son tediosas ni agobiantes para el estudiante. Éste es un gran aporte para el presente trabajo de investigación, pues plantea que la lectura se debe fortalecer basada en talleres que generen un gusto y placer.

Cabe aclarar que para este proyecto de investigación se tendrá en cuenta la lectura de imagen a partir de cómics, ya que los estudiantes pueden leer comprensivamente no sólo textos sino también viñetas e imágenes y hacer de ésta una actividad que aporte de manera positiva en el fortalecimiento del proceso no sólo de lectura sino a la vez el de escritura. De acuerdo con lo anterior, es pertinente la implementación del cómic como herramienta pedagógica para incentivar el proceso de lectoescritura, puesto que despierta un gran interés en los estudiantes y a la vez fomenta un aprendizaje significativo.

- **La imagen, punto de encuentro de visiones de mundo. Propuesta de intervención para el desarrollo de prácticas y competencias comunicativas a través de la lectura crítica de imágenes en la enseñanza del español y la literatura en el grado 503 del IED Juan Francisco Berbeo. Johan Wining Pulido Briceño. Bogotá D.C., 2009: trabajo de grado Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas.**

Propone la solución de la problemática esencial en el área de español y literatura de los estudiantes del grado 503 del IED Juan Francisco Berbeo, que se constituye en falencias de procesos interpretativos, argumentativos, propositivos (competencias comunicativas) en el aprendizaje del español, a la vez exteriorizan una problemática aún más compleja que surge a partir de la diversidad del grupo,

las dinámicas presentes en la cotidianidad de la institución, el desprecio por el otro como sujeto relevante en el desarrollo de la clase como proceso comunicativo, hecho que altera e impide el progreso de las clases en general.

Para la solución de dicha problemática se propone una serie de estrategias que permiten una intervención en el aula que desarrolle prácticas y competencias comunicativas a través de la interpretación crítica de imágenes vinculadas a los contenidos del español, esta propuesta se despliega en tres ejes de trabajo, como lo son: el desarrollo de competencias comunicativas, el mejoramiento de la ética de la comunicación además del perfeccionamiento de estrategias de aprendizaje. La aplicación de esta propuesta de intervención se llevó a cabo a través de talleres escritos, socializados oralmente en los que la imagen se configura como signo motivado hacia el aprendizaje de los conceptos del español a la vez que mejora la comunicación en el aula. Para el estudio de la efectividad de la propuesta se analizaron y sistematizaron las puestas en escena de cuatro talleres que se desarrollaron plenamente en la fase de aplicación.

Las fases del proyecto fueron:

1.- *La Observación* (diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial). El proceso de investigación-acción comenzó en sentido estricto con la identificación de un área problemática o necesidades básicas que se quieren resolver en el grado 503 del IED Juan Francisco Berbeo. Ordenar, agrupar, disponer y relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, es decir, preparar la información a fin de proceder a su análisis e interpretación. Ello permitió conocer la situación para elaborar un diagnóstico que se dio plenamente en la práctica asistida.

2.- *La Planificación* (desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejorar aquello que ya está ocurriendo). Cuando existió consciencia de lo que pasaba en el aula (se diagnosticó una situación de violencia e incomunicación), por lo cual se decidió qué se iba a hacer. En el plan de acción se estudiaron y establecieron prioridades en las necesidades.

3.- *La Acción* (fase en la que reside la novedad). Actuación para poner el plan en práctica con la observación de sus efectos en el contexto en que tiene lugar. Esta fase se da en la práctica autónoma que se trabajó respectivamente con el grado 503 del IED Juan Francisco Berbeo, curso con el que fue hecha la observación y la planificación.

4.- *La Reflexión* en torno a los efectos como base para una nueva planificación. En esta fase se dio un análisis crítico sobre los procesos, problemas y restricciones que se han manifestado con la propuesta trabajada sobre los efectos, lo que ayudará a valorar la acción desde lo previsto, deseable para sugerir un nuevo plan.



Con el desarrollo de las fases anteriores, la reflexión crítica en torno a los procesos gestados de la semiótica visual vinculados a la enseñanza de los contenidos del español y la literatura permiten un mayor desarrollo de competencias comunicativas en niños de 9 a 14 años de edad, debido al impacto que genera la imagen con la organización visual en el aprendizaje gracias a la habituación que existe en este rango de edad por los textos audiovisuales difundidos por los medios masivos de comunicación.

El aprendizaje de los contenidos del español y la literatura mediados por la imagen como signo motivado, permite el desarrollo de un aprendizaje significativo, debido a que se partió del texto unidimensional al bidimensional en la misma dinámica: la asociación de conceptos con la imagen.

De acuerdo con lo anterior, es importante resaltar que la imagen es una herramienta invaluable para utilizar en la vida escolar, ya que a través de ésta podemos experimentar relacionando sus diferentes elementos para promover el aprendizaje; no obstante, en nuestro proyecto de investigación vamos a crear espacios en donde los estudiantes puedan mezclar imágenes con texto, con el fin de fortalecer la escritura creativa por medio de talleres de aplicación que propendan al mejoramiento de esta preciada habilidad comunicativa indispensable en la etapa escolar.

- **Las manifestaciones artísticas como potenciadoras de procesos escritores. Viviana Forero Cubillos. Bogotá, 2007: trabajo de grado Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas.**

Se tomó como referencia un trabajo interdisciplinario entre el área de artes y español, el cual pretendió promover la escritura de textos, a través de la creación y análisis artístico.

Se realizó teniendo en cuenta tres etapas fundamentales: la primera una etapa de sensibilización en donde los estudiantes fueron acercados a cada una de las manifestaciones artísticas, la segunda, una etapa de conceptualización en la que los estudiantes aprendieron las principales características del arte y finalmente una etapa de producción en la cual cada uno de los estudiantes produjo, no solo su obra de arte sino una producción escrita que tuvo un proceso de evaluación.

A pesar de que la investigación sólo duro un año escolar, los resultados que arrojó demostraron que el trabajo interdisciplinario en el aula de clase es una herramienta que logra que tanto estudiantes como docentes desarrollen nuevas

didácticas, metodologías de aprendizaje, de acuerdo con el contexto, las necesidades u objetivos de grupo. Por otra parte, se demostró que el gusto que tienen los estudiantes por cualquier manifestación artística puede ser aprovechado para incentivarlos a producir cualquier clase de texto escrito, de manera espontánea y creativa.

De igual modo se despertó un interés por el arte (música, escultura, pintura, etc.,) y los estudiantes adquirieron una perspectiva más amplia acerca de la historia, la cultura y la importancia comunicativa de cada una de estas manifestaciones.

Se implementaron actividades innovadoras que arrojaron un resultado positivo con el fin de potenciar procesos escritores. Esto sirve como punto de referencia para este trabajo, pues se busca una herramienta que permita mejorar el desempeño de los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas en el proceso de producción textual, por lo que se pretende utilizar el cómic como base fundamental para desarrollar actividades atractivas en el aula.

Asimismo, se pretende que la utilización del cómic como herramienta pedagógica en el aula, se pueda constituir en un gran acierto desde el momento en que incentive el gusto no sólo por la escritura sino que también a la vez podamos despertar el deleite por la lectura, ya que ésta se facilitaría gracias al soporte que pueden brindar las imágenes, creando bases sólidas para que ellos se conviertan en el futuro en lectores críticos con la capacidad de resolver problemas de su entorno.

Además, con este proyecto se puede despertar el interés y generar hábitos de lectura por diferentes tipos de texto que les permitan interpretar la información que presentan los medios masivos de comunicación. Cabe notar que el aprendizaje de términos desarrollados a través del arte no fomenta un aprendizaje e interiorización de un uso correcto del lenguaje como lo es: la coherencia, la cohesión, la ortografía, la sintaxis, etc., que sí se pueden lograr mediante la lectura y la producción textual.

- **Uso del cómic como medio de interpretación y producto final de la lectura y análisis de textos literarios en grados décimo y once. Ángela Andrea Romero Mendoza. Bogotá, 2009: trabajo de grado Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas Extranjeras.**

Corresponde a una propuesta de intervención en el aula para grado décimo y once en la asignatura de lengua castellana, que consistió en realizar análisis literarios de diferentes novelas que se trabajaron durante el programa académico escolar,

plasmando dichos análisis en un cómic o caricatura, que logró mostrar la interpretación que hicieron los estudiantes del texto leído y el contexto en que se desarrolló el mismo, logrando reflejar este todo en un cómic, sin tener que realizar los tradicionales análisis literarios, sino que la interpretación, las relaciones, el análisis del texto y sus contextos se plasmaron en un dialogo de imágenes y textos, como lo es el cómic.

El tipo de investigación que se utilizó en este proyecto es La investigación-acción. Los pasos fueron:

1. *Problema:* Al observar al grupo a estudiar curso 1004 del IPN, se identificó que no estaban motivados a la lectura y análisis de textos literarios.
2. *Diagnóstico:* Se identificó que el causante de esta desmotivación fue la forma tradicional y unilateral como se les impuso las partes del análisis literario de cada texto de su programa.
3. *Diseño de una propuesta:* Se propuso realizar los análisis literarios a través de la creación de un cómic donde se plasmase la relación del texto con sus contextos.
4. *Aplicación de la propuesta:* La propuesta se aplicó con 36 estudiantes de grado 1102, realizando los análisis literarios de 8 novelas de diferentes épocas y nacionalidades.
5. *Evaluación:* El cambio de actitud y motivación al que llegaron los estudiantes fue muy notable y satisfactorio, teniendo como valor agregado que algunos estudiantes se orientaron por carreras afines al uso de imágenes y diseño.

En cuanto a los resultados obtenidos, un punto relevante fue el hecho de que algunos estudiantes que tenían dificultades en la expresión y argumentación de sus ideas, pudieron hacerlo fácilmente a través del producto creativo que hicieron; ya que se evidenció una interpretación muy precisa del texto en su dibujo y pudieron sustentarlo de manera sencilla.

Además, hicieron su interpretación del texto en un dibujo, de manera tal, que lograban encontrar una forma más directa de expresar lo que entendieron, sin tener que remitirse a citas o tener dificultades en el cómo argumentar o validar su idea.

De esta manera, se puede decir que en dicha investigación se evidencia que el cómic es una herramienta que permite la interpretación y la comprensión de diversos textos, pues como vemos su uso por parte de los estudiantes desarrolla la capacidad de crear y plasmar por medio de imágenes su punto de vista. Por lo tanto, para este proyecto de investigación es importante tomarlo como punto de partida no sólo para mejorar la lectura, sino para ahondar en la escritura, pues es de destacar que ésta es un instrumento de vital importancia ya que es un medio

eficaz de información que permite expresar el conocimiento a la vez que amplía la estructura cognitiva, éstos esenciales para despertar una actitud crítica acerca de su entorno.

- **ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986**

Los autores exponen en su libro: “El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas” una propuesta teórica del cómic (breve historia del cómic, análisis del cómic: su código visual y análisis del cómic: su código verbal) en la primera parte y en la segunda parte del texto, presentan un planteamiento práctico del cómic (realización escolar de historietas, campo de influencia escolar, aplicaciones del cómic en las áreas de expresión y aplicaciones del cómic en las áreas de experiencia).

En el prólogo del libro, se hace un esbozo general del contenido del texto y aluden al interés que demuestran los estudiantes de la Universidad de Valladolid sobre el tema; además de comentar las diferentes publicaciones que han hecho los autores quienes son ex alumnos de dicha universidad. Cabe resaltar que al respecto del tema de nuestra investigación, los autores afirman que:

“...las formas visuales constituyen una nota consustancial con los fenómenos de comunicación de masas, y dentro de ellos, los cómics, historietas o tebeos, vienen a llenar un hueco muy importante al realizar una síntesis perfecta de los dos elementos esenciales de la expresión humana: texto e imágenes, precisamente porque es en ellos donde confluyen de una manera armónica, interrelacionados”.<sup>4</sup>

A partir de lo anterior, los autores aseveran que el texto y las imágenes son importantes para que exista una mejor comprensión e interpretación, para lo cual el cómic juega un papel esencial como herramienta que facilita el aprendizaje de la lectoescritura como medio de manifestación social; pues los estudiantes de acuerdo con su bagaje cognitivo y su nivel sociocultural se basan en las diferentes formas de expresión que los rodean como son: radio, televisión, publicidad, etc.

Por otra parte, los autores dicen que:

---

<sup>4</sup> ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. p.3.

“Dos tipos de lenguaje coinciden en los cómics; el lenguaje literario y el lenguaje icónico, en una dependencia estructural, aunque naturalmente diferenciados, para completar la obra de arte o el producto cultural que se nos ofrece, ya decantado y perfilado unitariamente. De aquí el valor enorme de los cómics, puesto que exigen del lector una mayor rigidez y profundidad en su entendimiento, que no es, como algunos pudieran pensar, ni superficial, ni fácil, ni convencional, ni inmotivado; sino que, al contrario, por esa unión dicha, demanda una atención especial, dejando abierta, al mismo tiempo, la puerta de la fantasía”.<sup>5</sup>

Así pues, el cómic permite que cada estudiante interprete y analice cierta información de una manera diferente, dependiendo de sus vivencias y su contexto sociocultural; asimismo, podemos notar que éste da rienda suelta a la creatividad, formando una posición crítica frente al mundo y a la sociedad que los rodea.

Adicionalmente los autores agregan que:

“..., las posibilidades expresivas del cómic y sus adaptaciones son numerosas. Pero hasta ahora nadie se había percatado de que el cómic es un medio expresivo del mundo psicológico infantil y juvenil de extraordinaria eficacia, y de que en la tarea docente puede convertirse en el vehículo más apto para desarrollar las facultades mentales, abrir campo a la originalidad y creatividad, complementar a los otros medios didácticos en la adquisición de conocimientos y destrezas y hacer efectiva la enseñanza interdisciplinar, al mismo tiempo que añade una nota lúdica al quehacer del alumno, logrando «el enseñar deleitando»”.<sup>6</sup>

De la misma manera, se puede decir que el cómic es un recurso pedagógico que puede ser implementado en el aula, ya que facilita la comprensión de diferentes temas, no sólo del área de castellano sino de los demás ejes temáticos; a la vez que motiva y entretiene a los estudiantes. Por consiguiente, los autores señalan que: “Pocos procedimientos didácticos ofrecen al maestro tantas oportunidades de motivación como el cómic, para interesar al niño en lo que se le quiere enseñar”.<sup>7</sup>

De lo anterior se puede decir que, los docentes deben ser conscientes del poder que tienen los medios de comunicación masiva sobre el estudiante, de cómo estos, en este caso el cómic, pueden aportar en la enseñanza, en la formación crítica y propositiva en los diferentes procesos de aprendizaje con el objetivo de construir seres integrales.

---

<sup>5</sup> Ibíd. p.3

<sup>6</sup> Ibíd. p. 5 - 6

<sup>7</sup> Ibíd. p. 6

En conclusión, son muchas las necesidades y falencias a las que se debe enfrentar la educación básica primaria, particularmente la ausencia de un hábito lector, la carencia de comprensión e interpretación frente a diferentes tipos de texto; en otras palabras, no existe un aprendizaje significativo; por esta razón, cabe destacar que el cómic puede incidir de manera positiva en el proceso de mejoramiento de la producción textual, ya que es fundamental en la vida personal, académica y profesional.

- **RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988**

El autor presenta en su libro: “El cómic y su utilización didáctica”, un recorrido detallado sobre el tebeo<sup>8</sup>; iniciando en la primera parte por una caracterización, además de mostrarnos las características principales que definen al cómic y análisis de sus componentes básicos. Además, en la segunda parte se presentan una serie de actividades didácticas a modo de sugerencia, donde se pretende resaltar los posibles objetivos que se pueden alcanzar mediante el uso del cómic o tebeo en la enseñanza.

En la introducción que el autor hace de este libro muestra su interés en la importancia de buscar la proyección y aplicación del cómic en el aula, con el fin de resaltar la importancia de este recurso como eje principal de los medios de comunicación. Además, resalta la facilidad con la que se puede realizar la lectura de una secuencia de imágenes:

“El tebeo es un medio de base icónica de enorme simplicidad que no exige mediadores técnicos para su lectura. Como consecuencia, está al alcance de cualquier aula su utilización. Pero sobre ello presenta otra característica de interés: la presencia de la información es simultánea, su ritmo estrictamente temporal no viene impuesto por razones de montaje. El sujeto que lee puede adaptar el ritmo de lectura, y por tanto el de análisis a su propio ritmo de decodificación, sin sentirse

---

<sup>8</sup> El tebeo es un nombre que se le asigna al término historieta o cómic en España. *“El tebeo español cobra carta de naturaleza lingüística a partir de la amplia difusión de una publicación concreta, la revista TBO, que ha dado nombre definitivo al producto...”*. Tomado de: RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El Cómic y su Utilización Didáctica – Los Tebeos en la Enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.17 Cabe aclarar que se utilizará el término cómic en nuestro proyecto, ya que es un concepto estándar en nuestro contexto sociocultural.

condicionado por una imposición temporal exterior, como puede ser el caso del cine o la televisión”.<sup>9</sup>

El autor afirma que el tebeo o cómic tiene la característica de facilitar al lector la interpretación y la organización de los diferentes elementos significativos que pueden aparecer en una secuencia lógica de imágenes, pero sin la exigencia de un ritmo de lectura. (El niño debe ser capaz no sólo de conocer los signos sino de reconocerlos que no es lo mismo, para llegar a comenzar a decodificar una lectura. Pero no alcanza con esto pues necesita tener la rapidez de reflejos entre el signo que ve, su interpretación, su sonido. Tiene que tener una anticipación necesaria para alcanzar la verdadera lectura, que el ojo tenga una visión global de lo escrito y una velocidad de barrido para que logre leer como si estuviera hablando. ¡No es cosa fácil! Tiene que evitar ir haciendo pausas para lograr la comprensión rápida).<sup>10</sup>

A partir de lo anterior, se infiere que para que el niño adquiera agilidad en la lectura es necesario que identifique los códigos para que pueda comprender en su totalidad aquello que lee.

El cómic o tebeo como parte fundamental de los medios de comunicación de masas, se convierte en la herramienta crucial de apoyo para la aplicación de los diferentes talleres de esta investigación, y es por tal razón que se debe explorar y analizar la información que se presenta en torno a este concepto. Para ello este libro, en su primera parte sobre “el tebeo y sus componentes”, da una serie de definiciones realizadas por diferentes autores:

Según Rodríguez Diéguez: “Javier Coma define el tebeo como “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (Coma 1979:9)<sup>11</sup>. Frente a ella, el autor del libro cita que: Umberto Eco define: “La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...]. Así, los cómics, en

---

<sup>9</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.7

<sup>10</sup> ROVERE, Rosa. Domingo 10 de mayo de 2009. El ritmo y la lectura. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <http://educaresalgomas.blogspot.com/2009/05/el-ritmo-y-la-lectura.html> [con acceso el 29 de mayo de 2011]

<sup>11</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.17

su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”. (Eco1973:299).<sup>12</sup>

Según Rodríguez Diéguez, Ludolfo Paramio afirma que “el cómic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico”. (Paramio 1971:175).<sup>13</sup>

A partir de las definiciones anteriores, el cómic es un medio de comunicación de carácter notablemente distractivo, éste combina tanto imágenes como texto con el fin de decodificar e interpretar una situación significativa; además, esta herramienta permite integrar diferentes disciplinas para poner en aplicación los conocimientos previos del estudiante y así orientarlos hacia nuevos aprendizajes, formando seres integrales que se desempeñen de acuerdo con las necesidades de la sociedad actual.

Por otra parte José Luis Rodríguez Diéguez hace énfasis en una de las principales características del cómic y señala que: “Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del tebeo. El comic presupone un soporte temporal, un “antes” y un “después” de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente”.<sup>14</sup>

Además, cabe resaltar que el cómic sugiere una diacronía, en donde hacen parte todos sus elementos, con la existencia de un orden temporal que se basa en un inicio, desarrollo y un final. Es allí donde precisamente cabe resaltar la semejanza de este proceso, con el llevado a cabo al realizar cualquier lectura:

“La similitud de este tipo de secuencia con la marcada con el proceso lector es evidente. Parece que se trata de un proceso de claro aprendizaje y transferencia. La línea de indicatividad temporal, el vector de lectura, coincide con el proceso lector”.<sup>15</sup>

Se puede inferir que tanto la lectura de cómics como de textos deben realizarse con una secuencia coherente (de izquierda a derecha) para comprender y analizar de los documentos que se observan.

De igual modo, en la primera parte del libro se presentan los principales códigos que caracterizan a un cómic o un tebeo:

---

<sup>12</sup> Ibid. p.17

<sup>13</sup> Ibid. p.19

<sup>14</sup> Ibid. P.24

<sup>15</sup> Ibid. P.28



- a). La viñeta como primer elemento.
- b). El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.
- c). Las indicaciones de movimiento.
- d). La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia...
- e). Cabe diferenciar igualmente en el tebeo una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura<sup>16</sup>.

Por consiguiente, el cómic o tebeo utiliza un conjunto de elementos particulares para expresar y dar a entender una situación, en dónde se vale de dichos códigos para que su contenido tenga coherencia y cohesión que le permiten al lector un análisis profundo de la secuencia de imágenes, a la vez que lo instruyen y lo divierten. Para justificar lo anteriormente dicho, la Revista Vida Escolar realizó en 1974 una encuesta entre diversas personas relacionadas con el mundo del tebeo o cómic:

“Cuatro creadores encuestados están de acuerdo en marcar una primera función distractiva, si bien complementada con una claramente educativa (Entretener, divertir y, en todo caso, no deformar. El tebeo debe entretener y a la vez formar).<sup>17</sup> Asimismo, de un total de diecisiete personajes encuestados por la mencionada revista, once no vacilan en atribuir al cómic una función educativa, pero función que siempre aparece pospuesta a la primordial: la distractiva”.<sup>18</sup>

Según estas evidencias, el cómic es una herramienta que facilita el aprendizaje de diversos contenidos, ya que su utilización en el aula potencia la capacidad crítica, interpretativa y creativa de los estudiantes, a la vez que se hace más motivadora.

Finalmente, en la segunda parte del libro titulada: “*El tebeo en el Aula*”, el autor hace referencia a una serie de objetivos que persigue el uso del cómic en la enseñanza, de los cuales consideramos pertinentes para llevar a cabo en nuestra investigación:

---

<sup>16</sup> Ibid. P.38

<sup>17</sup> Ibid. p.44

<sup>18</sup> Ibid. p.45

1. Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verboicónico a través del lenguaje verbal, en cuanto va a posibilitar y demandar la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa.
2. La consideración sucesiva de elementos estructurados en el cómic, con niveles de significación distintos (historieta global, viñeta, globo, delta...), supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.<sup>19</sup>

De igual manera, la utilización de códigos verbales y no verbales en el aula, amplían la capacidad de análisis para discernir informaciones y representarlas, para lo cual se utilizará el cómic como herramienta didáctica para establecer los aportes en la educación de los estudiantes en proceso de formación.

En conclusión, el texto de Rodríguez Diéguez aporta diversas perspectivas acerca de las características principales que definen al cómic y además muestra una serie de actividades didácticas que se pueden tomar como punto de apoyo en el uso del cómic a través de talleres que pueden contribuir de manera positiva en el mejoramiento y progreso de la producción textual en la escuela básica primaria.

---

<sup>19</sup> Ibíd. p.132

## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1. LECTOESCRITURA

La lectoescritura es un ejercicio complejo pero que debe realizarse de forma voluntaria a partir de los intereses y las necesidades que tenga el estudiante, al respecto Parra Rojas en su libro: La lectoescritura como goce literario – El poder de las palabras evidencia la importancia de leer y de escribir en la escuela, por lo que hace referencia a que:

“La lectura y la producción escrita, son complejos procesos de construcción de sentido, que exigen la coordinación de diversas acciones, informaciones, índices o niveles textuales, es una compleja actividad cognitiva, donde además intervienen también, la afectividad y las relaciones sociales y culturales del sujeto (alumno). Por ello los textos o libros deben estar al alcance de los niños y adolescentes, cada texto debe recoger intereses, necesidades, expectativas, es decir, despertar goce estético, de acuerdo con su edad y nivel cultural”.<sup>20</sup>

En otras palabras, el docente debe ser consciente de que la lectoescritura de textos es un ejercicio esencial en la adquisición de conocimientos, ya que cuando se realiza esta acción, el estudiante establece relaciones entre sus vivencias con las letras que aparecen impresas en los textos. Además, es necesario permitirle al estudiante que escoja qué desea leer o escribir para que su producción sea tanto voluntaria como motivada libremente; sin embargo, el maestro debe guiar esta práctica para que no se convierta en una actividad llevada por el desinterés, que se adapte al contexto y a la edad de cada estudiante.

De igual forma, Parra añade que:

“Para propiciar encuentros vitales en la vida escolar, entre lectores y textos, es primordial, la preocupación tanto por la variedad como por la calidad de textos que circulan en las escuelas y colegios. Una buena selección de textos, lleva al estudiante a una buena lectura y ésta lo devuelve al lenguaje, y el lenguaje no es por supuesto apenas un medio, un instrumento más de comunicación. El lenguaje es una

---

<sup>20</sup> PARRA ROJAS, Alcides. La lectoescritura como goce literario – El poder de las palabras. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio. 1995. p.13

riqueza específicamente humana. El lenguaje hace hombres, porque tienen memoria y se manifiestan a través del lenguaje”.<sup>21</sup>

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

Por otra parte, es importante incentivar a los docentes para que ellos practiquen la lectoescritura y compartan este goce con sus estudiantes:

“Sólo si los maestros se convierten en sujetos dinámicos como lectores y productores de textos, si hacen que estas prácticas sean fundamentales y forman parte de su cotidianidad y formación profesional, si su vida escolar es un bello espacio para leer y escribir con sus alumnos, para discutir con éstos las interpretaciones y versiones de lo escrito, si como maestros, orientadores, respetan los intereses, necesidades y expectativas de los alumnos en sus lecturas, sólo así es posible generar una cultura letrada en la escuela”.<sup>22</sup>

Dicho de otro modo, el docente debe ser responsable tanto por su aprendizaje como el de sus estudiantes; es decir, él debe comprometerse a formar hábitos de lectura y escritura los cuales incentiven a la producción de textos en el aula. Asimismo, se hace necesario que el maestro lea o produzca textos para que tenga una idea más clara de cómo orientar el ejercicio de sus estudiantes; de esta manera la escuela se fortalece y se enriquece para educar personas cultas en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Por consiguiente, Parra Rojas asegura que:

“Además de impulsar una cultura letrada en la escuela a la lectoescritura hay que descolarizarla (sic.), para lograr que tanto el maestro como el estudiante goce leyendo y escribiendo en cualquier espacio

---

<sup>21</sup> *Ibíd.* p.13

<sup>22</sup> *Ibíd.* p.15

cotidiano. Porque a una página en blanco se le da vida cuando se escribe con talento”.<sup>23</sup>

Por lo tanto, se puede discernir que la lectura y la escritura juegan un papel muy importante no sólo en la escuela sino en la vida diaria de cada individuo; por esta razón, es preciso hacer énfasis a los padres de familia que la escuela no es el único lugar donde el niño aprende, que se debe estimular el gusto por esta actividad desde que se es niño para que cuando ingrese a la escuela continúe disfrutando y aprovechando el maravilloso mundo de las letras.

Por último, es importante resaltar que la lectura y la producción textual hace parte de nuestras vidas directa o indirectamente; así pues, enseñar a leer y a escribir no es un ejercicio que se logra de la noche a la mañana sino que se va adquiriendo poco a poco; igualmente, ésta es una práctica que debe surgir del gusto del estudiante para que desarrolle textos dentro y fuera del aula.

Adicionalmente, este tema se relaciona con éste proyecto de investigación, ya que la lectoescritura permite aprender diversos temas de igual forma que cuando se leen o se producen cómics, además su lectura se realiza de la misma forma que los textos, además que sirve para que las personas desarrollen su creatividad e imaginen lo que está sucediendo gracias a la interacción verboicónica.

## **5.2. LECTURA DE IMAGEN**

Los autores exponen en el prólogo de su libro: “Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales” un recuento descriptivo sobre la investigación, además de dar información acerca de los temas que se irán analizando de forma más profunda. En los capítulos uno y dos se examinan la bibliografía, con parte de la teoría que fundamenta este trabajo, con una reseña de modelos de respuesta a imágenes. En el segundo apartado, se analiza la evidencia con la respuesta de los niños a cada uno de los álbumes ilustrados, además se muestra el análisis de los dibujos que ellos realizaron a partir de los textos. En la tercera parte, se habla sobre el aprendizaje de los niños mediante la expresión oral. Al final del documento, se resalta la importancia que tiene la función de la alfabetización visual en el ambiente educativo actual.

Este libro se basa en la lectura de imágenes, utilizando como fuente los álbumes ilustrados, pues estos permiten una relación interesante entre la palabra e imagen

---

<sup>23</sup> Ibíd. p.15

y por ende transmiten una información estructurada y organizada pasando de lo verbal a lo visual y viceversa, permitiendo así un mayor aprendizaje.

“Debemos hacer hincapié en que aquí hablamos sobre álbumes ilustrados, y no libros ilustrados. En los álbumes ilustrados<sup>24</sup>, la historia depende de la interacción entre el texto escrito y las imágenes; ambos se crearon con una intención estética consciente (no sólo pedagógica o comercial). Hablamos de libros compuestos de imágenes y palabras cuya interacción íntima crea niveles de significado abiertos a interpretaciones diferentes y con el potencial de sembrar en sus lectores una reflexión sobre el acto mismo de leer”.<sup>25</sup>

Todo lo anterior justifica para éste proyecto de investigación la utilización del cómic como herramienta pedagógica en el aula, pues va a permitir combinar las imágenes, viñetas, códigos verboicónicos y texto, que son fácilmente asimilables en el contexto escolar y de gran importancia en el ámbito cognitivo de los estudiantes. Por su parte, Rollán Méndez y Zarzuela Sastre en su libro titulado El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas afirman que:

“...las formas visuales constituyen una nota consustancial con los fenómenos de comunicación de masas, y dentro de ellos, los cómics, historietas o tebeos, vienen a llenar un hueco muy importante al realizar una síntesis perfecta de los dos elementos esenciales de la expresión humana: texto e imágenes, precisamente porque es en ellos donde confluyen de una manera armónica, interrelacionados”.<sup>26</sup>

Es importante que tanto el lenguaje verbal como el visual sean imprescindibles para contemplar e interpretar información con el fin de facilitar un mejor aprendizaje. Además, cabe rescatar lo que afirman al respecto Arizpe y Styles en su libro Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales.

Según Meibauer sugiere que: “la relación entre palabra e imagen es siempre dialógica y que, al aprender de texto e imágenes, las funciones cognitivas que se ponen en operación son las más significativas: «la

---

<sup>24</sup> Cabe aclarar que la expresión *álbumes ilustrados* se refiere a: “texto, ilustraciones, diseño total; es obra de manufactura y producto comercial; documento social, cultural, histórico y, antes que nada, es una experiencia para los niños. Como manifestación artística, se equilibra en el punto de interdependencia entre las imágenes y las palabras, en el despliegue simultáneo de dos páginas encontradas y en el drama de dar vuelta a la página”. ARIZPE, Evelyn; STYLES, Morag. Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales. México. Fondo de cultura económica, 2003. p.p. 43 - 44

<sup>25</sup> *Ibíd.* p.p. 47 - 48

<sup>26</sup> ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. p.3.

tensión entre el texto y las imágenes es el tema principal de estos álbumes ilustrados. El descubrimiento visual, el aislamiento de las cosas y la disrupción del contexto tradicional originan la transformación y exigen una mayor conciencia cognitiva por parte del observador [...] las imágenes transforman el significado de las palabras »”.<sup>27</sup>

De la cita anterior se puede inferir que el aspecto visual es una fuente de gran importancia que actúa en nuestra mente, en la que se conserva una serie de conocimientos previos, de sentimientos, de emociones, de aspectos culturales; por lo que la interpretación y comprensión de cada imagen se ve envuelta en un sinnúmero de connotaciones, de acuerdo con el mundo de cada persona; pues en ocasiones una imagen simboliza más cosas de las que ella podría representar.

Además, se tiene en cuenta que el cómic se toma como una serie de imágenes que constituyen un relato con el objetivo de transmitir una información y obtener una respuesta en el lector; se puede tomar como referencia lo que afirma Sipe:

“Existe, entonces una atención entre nuestro impulso de observar las imágenes [...] y de no interrumpir el flujo narrativo temporal. El texto verbal nos lleva a leer en forma lineal, mientras que las imágenes nos seducen para que nos detengamos a observar”.<sup>28</sup>

Así se puede decir que el cómic puede ser una gran herramienta para animar a los estudiantes a que desarrollen al máximo su creatividad e imaginación; a la vez que sirve de vehículo tanto a la hora de aprender como de divertirse.

### **5.2.1. Alfabetización Visual**

La imagen ha influenciado a los seres humanos a través del tiempo pero sobre todo los estudiantes de hoy en día debido al influjo de los medios de comunicación, por lo cual se puede afirmar que han aprendido a través de imágenes. Mucho antes de saber leer y escribir, el niño es capaz de interpretar y elaborar imágenes para decir lo que piensa, lo que quiere, lo que siente y lo que aprende del mundo.

Debes «acuñó el término alfabetización visual (visual literacy) a fines de la década de 1960. Debes se centró en las capacidades de una persona visualmente letrada: “discriminar e interpretar las acciones, objetos y símbolos visibles, naturales o artificiales, que encontrarse en su medio”,

---

<sup>27</sup> Ibid. p.p. 48 - 49

<sup>28</sup> Ibid. p. 49

así como en la aplicación “creativa” de estas destrezas para la comunicación con los demás y la apreciación de textos visuales».<sup>29</sup>

Se puede decir que el cómic al ser una sucesión de imágenes con recursos iconográficos puede despertar e incentivar en el estudiante la capacidad de síntesis, ya que lo obliga a resumir y comprender información en beneficio de un aprendizaje.

Asimismo Arizpe y Styles dicen que “algunos escritores se inclinan por definiciones sencillas, como Hortin, pedagogo tecnólogo, quien la describe como «la habilidad de entender y usar imágenes para pensar y aprender en términos de imágenes, es decir, pensar visualmente». Por otra parte Sinatra considera que los tres puntos esenciales de la alfabetización visual son la observación, la exploración sensoriomotora y la representación no verbal. Sostiene que la alfabetización visual es indispensable para pensar y la define de manera convincente como “la reconstrucción activa de experiencias pasadas con información visual nueva para obtener significado. Otros más, como Dondis, la definen como una sintaxis visual comparable a la gramática lingüística, con términos tales como línea, color, forma, tono, dimensiones, textura, etc., en lugar de verbo, preposición, enunciado, etc.”.<sup>30</sup>

Es importante destacar, que gracias a las imágenes los estudiantes pueden entender con mayor facilidad los textos que se les presentan en el aula de clase, al tiempo que fomenta tanto la creatividad como la capacidad de abstracción debido a un despliegue de colores, formas y figuras que permiten captar el interés y la atención como primer paso para llegar a generar el gusto por los libros.

De lo anterior se puede decir que la imagen aporta de manera positiva en la enseñanza; por tal razón es importante que los docentes se proyecten hacia la comprensión con el uso de este tipo de lenguaje pues se vive en una sociedad donde cada día cobran más importancia los medios masivos de comunicación, por el hecho de estar inmersos en una sociedad dominada por la cultura de la imagen lleva a reflexionar en la educación actual sobre la importancia de este acontecimiento; por lo que resulta importante que desde el ámbito escolar se creen espacios donde se les anime a los estudiantes a despertar la capacidad de interpretar y comprender imágenes como soporte para la formación de un ciudadano crítico de acuerdo con las necesidades de su entorno.

---

<sup>29</sup> Ibid. p. 74

<sup>30</sup> Ibid. p.p. 75 - 76



### 5.3. PRODUCCIÓN TEXTUAL

Las exigencias de un mundo en su afán de globalización y una sociedad soportada por la tecnología, demandan que el ser humano este en la capacidad de plasmar de forma escrita lo que ve, lo que siente, lo que piensa, lo que percibe y lo que aprende cada día del medio en el que se desenvuelve. Es por eso que la escuela básica primaria tiene la finalidad de desarrollar esta habilidad a través de actividades escolares que promuevan dicho proceso, pero además, se hace necesario que los estudiantes tomen conciencia de que se trata de una construcción que implica el mejoramiento a través de la práctica, pues para aprender a escribir no basta con sólo escribir.

“La lengua escrita es ante todo un objeto sociocultural, una «tecnología» colectiva de la humanidad que viene sirviendo desde hace siglos para resolver algunos de los problemas que las sociedades se han planteado. Por ello, la lengua escrita ocupa un lugar en los currículos escolares. Si más allá de las paredes de la escuela este objeto de conocimiento no tuviera utilidad, entonces tampoco constituiría un contenido escolar fundamental.

En lo referente a su naturaleza y función, al contrario de lo que se cree habitualmente, la lengua escrita no es un código de transcripción del habla, sino un sistema de representación gráfica del lenguaje (Ferreiro, 1986). Este sistema tiene por función representar enunciados lingüísticos con significado, y por tanto, guarda relaciones con lo oral pero tiene propiedades específicas que van más allá de las correspondencias con los sonidos”.<sup>31</sup>

Hay que destacar que la escritura es un elemento necesario en la escuela, debido a que sin ella no se podrían establecer relaciones entre lo oral y lo escrito porque como dicen por ahí “las palabras se las lleva el viento”; de ésta manera se puede justificar el por qué la escritura juega un papel muy importante dentro del currículo escolar en los primeros años de formación académica, pues es allí donde se construyen las bases fundamentales de dicho proceso que implica una serie de exigencias simultáneas para el estudiante y es allí donde cabe resaltar la importancia que tiene para éste proyecto la definición dada en el libro Los procesos de la escritura, la cual dice que:

---

<sup>31</sup> CARLINO, P. y SANTANA D. (coordinadoras); BARRIO, C.; FERNANDEZ, P.; GARCÍA, C.; MORA, A.; PITA, P.; VIRSEDA, C. Leer y escribir con sentido. Una experiencia constructivista en educación infantil y primaria. España. Editorial Aprendizaje Visor, 1999. p. 21

“Escribir es un acto complejo porque impone demandas simultaneas sobre el escritor. Cuando una persona escribe tiene que ocuparse de buscar contenidos y generar ideas nuevas, decidir cómo organizar el texto, pensar a qué audiencia va dirigido, tener muy claro qué efecto quiere lograr, manejar el lenguaje para conseguir ese efecto, utilizar la sintaxis correctamente, seleccionar vocabulario, tomar decisiones sobre mecanismos de estilo, asegurar la coherencia y la lógica del texto, no cometer errores de ortografía, producir un texto claro y transparente, lograr un texto que tenga energía, utilizar adecuadamente la puntuación para comunicar- los significados deseados, y controlar la longitud del texto”.<sup>32</sup>

Como se ha dicho, esta definición toma importancia para ésta investigación pues se debe generar en el estudiante los hábitos de planear, crear, organizar, establecer ideas, especificar o simplemente formar conciencia de que el propósito de la escritura no es meramente obtener un producto final sino que ese proceso debe considerar no únicamente lo que se va a decir, sino también tener en cuenta el cómo, para qué y a quién, es decir, hay un objetivo; lo cual le permitirá al estudiante un mejor desempeño a la hora de producir textos lógicos, coherentes y elaborados, que lo hagan reflexionar acerca de diversas temáticas a nivel sociocultural.

### **¿Cómo se produce un texto?**

Se debe tener en cuenta que los estudiantes que están en la escuela básica primaria tienen una historia, poseen un lenguaje e infinidad de habilidades resultantes de su interacción social, cultural y de acuerdo con su nivel cognitivo; es decir, se debe partir de las necesidades y de las exigencias del grupo participante del proceso investigativo, para lo cual el texto debe apoyarse en su diario vivir, pero además se les debe dar las pautas necesarias que les permita conocer cómo se produce un texto para que a través de la práctica llegue a su óptima forma manteniendo una coherencia, una cohesión, un desarrollo de ideas innovadoras y un uso adecuado de las reglas ortográficas a la hora de argumentar sus ideas.

Por otra parte, es importante establecer diferencias entre la oralidad y la escritura, puesto que en la producción textual se llevan a cabo procesos complejos, los cuales requieren que se desarrollen diferentes procedimientos, tales como: planificar, redactar y revisar; así pues, es evidente que para elaborar textos coherentes, se hace indispensable tener en cuenta dichos aspectos para que el

---

<sup>32</sup> JURADO VALENCIA, Fabio; BUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo. Los procesos de la escritura. Hacia la producción interactiva de los sentidos. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio, 1996. p. 125

texto tenga éxito cumpliendo con los requerimientos establecidos para la producción textual; razón por la cual se puede reafirmar con lo planteado en el libro Leer y escribir con sentido. Una experiencia constructivista en educación infantil y primaria:

“A diferencia del lenguaje oral, el lenguaje escrito lleva la marca de planificaciones y revisiones: no es un lenguaje espontáneo sino anticipado, calculado, evaluado, pulido, reconsiderado. En suma, al escribir se ponen en juego tres procedimientos: planificar, redactar y revisar. No se trata de implementar primero la operación de planificación, luego la de redacción y por último la de revisión, sino de recurrir a ellas cuando y tantas veces como sean necesarias a lo largo del proceso de escritura. Cada una de estas operaciones requiere que el que escribe tenga en cuenta diversos niveles textuales que involucran varios aspectos: el propósito del escrito, el previsible lector, el plan de acción de la tarea de escritura, el contenido, las características del tipo de texto, el léxico adecuado, la morfosintaxis normativa, la cohesión, la ortografía, etc.”<sup>33</sup>

Vale la pena decir que la producción de textos es un proceso que permite organizar las diversas ideas y percepciones mediante las cuales se comprenden las relaciones sociales, familiares, culturales y por ende el mundo. Además, a través de esta herramienta es posible que los estudiantes puedan sustentar sus puntos de vista, sus sentimientos, sus creencias por medio de relatos auténticos y motivados por lo que han visto, oído o imaginado. Asimismo, para producir textos escritos es indispensable recurrir al uso de un léxico adecuado, plasmar las ideas con coherencia, buena ortografía y organizar los pensamientos de tal forma que su estructura tenga sentido lógico para que quien se detenga a leer lo que otros han escrito comprenda e imagine los mundos posibles que surgen de la buena práctica de ésta.

### **Redacción**

Es evidente que no es suficiente saber leer o escribir en la escuela, es necesario ir más allá de lo que se ve a simple vista; o sea, luego de adquirir dichos conocimientos, pasar al siguiente nivel, el cual requiere una mayor complejidad, coherencia y cohesión para desarrollar buenos textos que permitan dar cuenta de un ser íntegro que piensa de manera concreta para dominar diferentes temas dentro y fuera del aula.

---

<sup>33</sup> CARLINO, P. y SANTANA D. (coordinadoras); BARRIO, C.; FERNANDEZ, P.; GARCÍA, C.; MORA, A.; PITA, P.; VIRSEDA, C. Leer y escribir con sentido. Una experiencia constructivista en educación infantil y primaria. España. Editorial Aprendizaje Visor, 1999. p. 27

“De ahí la importancia de adquirir conciencia sobre el arte de redactar bien, es decir, de organizar mentalmente nuestros pensamientos para expresarlos con los términos apropiados, con claridad, coherencia, precisión, fuerza persuasiva y, en la medida de lo posible, elegancia [...]. Escribir es una actividad muy diferente de hablar; para escribir se requiere manejar códigos especiales, habilidades y conocimientos, discriminar, reflexionar, organizar, estructurar, jerarquizar, precisar, unir lógicamente las ideas, pensar en el lector (por ejemplo, si es subordinado, igual, jefe, comprador), conocer los recursos lingüísticos para cada situación y estilo y, desde luego, aplicar las normas gramaticales”.<sup>34</sup>

En otras palabras, para redactar textos es importante tener en cuenta aspectos tales como la coherencia, la claridad, el uso adecuado del lenguaje, desarrollar y generar nuevas ideas lo más explícito posible para que el lector infiera el sentido lógico del texto. De igual forma, se puede apreciar que escribir conlleva procesos complejos que sugieren exigencias simultáneas sobre el productor del texto, pues él tiene que ocuparse en generar nuevas ideas, en decidir cómo y para quién va dirigido, utilizar el lenguaje de una manera adecuada, poner en uso sus conocimientos previos, además de asegurar la coherencia y la cohesión.

El proceso de la producción textual requiere del dominio de habilidades, de una correcta estructuración, organización o sistematización de conceptos, tener conocimiento de las normas tanto gramaticales como lingüísticas para incentivar el pensamiento crítico-lógico de aquellos que se atrevan a incursionar en el texto para dejarse llevar a mundos mágicos, desconocidos e imaginarios que potencien su actitud creadora.

Para concluir, se puede decir que la producción textual es una finalidad primordial de la escuela básica primaria y que a su vez es un proceso de construcción cognitiva, como lo sustenta Villegas Robles, Olga del Carmen en su libro: Escuela y lengua escrita. Competencias comunicativas que se actualizan en el aula de clase:

“El proceso de producción escrita- que supone escritura y lectura- es eminentemente cognitivo. Se trata de una actividad que dinamiza el pensamiento, lo fortalece y lo cualifica cuando se asume en relación con un propósito en el mismo sujeto que construye, puesto que, previo a la escolarización, el niño ha organizado un sistema cognitivo y un sistema

---

<sup>34</sup> GARCÍA RESTREPO, Luis E. Lectoescritura práctica. Manizales, Colombia. Editorial universidad de Caldas, 2002. p.p. 67 - 68

de conocimientos asociados con factores sociales por el carácter interestructurante de las relaciones que establece con los demás”.<sup>35</sup>

Hay que destacar que se trata de una actividad que estimula el pensamiento, la creatividad, la imaginación que puede ser fortalecida en el momento en el que el estudiante se atreva a formular hipótesis, establecer teorías, además de proponer ideas novedosas que puede contrastar o comparar con otras que lo acerquen cada vez más al uso adecuado en cuanto a la producción escrita y que con la práctica de esta pueda llegar a los niveles exigidos en su ámbito social y cultural.

## **5.4. EL CÓMIC**

### **5.4.1. HISTORIA DEL CÓMIC**

La importancia que ha tenido el cómic a través de la historia, se dio con las primeras representaciones por medio de la imagen que elaboraba el ser humano para expresar sus conocimientos, sus hazañas y su cotidianidad ya que no era fácil comunicarlas de manera oral; y fue de esta manera que se fue consolidando una nueva forma artística de expresión que se siguió transmitiendo con el transcurso de los años, utilizando elementos que existieran en su medio natural: “Algunos eruditos gustan, aunque sus teorías muestren un escaso valor científico, de relacionar los orígenes del cómic con las pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, las cerámicas greco-romanas o los tapices de Bayeux del siglo XVIII”.<sup>36</sup>

De lo anterior cabe destacar que esas formas de expresar episodios históricos y culturales, dieron paso a la utilización de dibujos, y en ocasiones de palabras para contar acontecimientos.

No obstante, a continuación se presenta la historia del cómic con base en dos textos que exponen sus inicios, las diferencias entre el cómic americano y el cómic europeo; de igual forma, se explica la importancia que tiene este tema en el público infantil.

---

<sup>35</sup> VILLEGAS ROBLES, Olga del Carmen. Escuela y lengua escrita. Competencias comunicativas que se actualizan en el aula de clase. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio, 1996. p. 72

<sup>36</sup> ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. p.21

Con respecto a la historia del cómic, en el libro: El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas, los autores comentan que:

“...su auténtico nacimiento y su verdadera identidad surgen en la prensa neoyorquina a finales del siglo XIX.

Será por tanto el periódico al primer vehículo de difusión de este nuevo medio de expresión tan característico de nuestra cultura, y será el dibujante Richard F. Outcault con su personaje Yellow Kid, primero en el World de la cadena Pulitzer y después en el New York Journal de Hearst, quien siente los cimientos del cómic convencional actual”.<sup>37</sup>

En otras palabras, el cómic tiene sus orígenes en Estados Unidos, su propagación y publicación ha trascendido por décadas a través de medios de comunicación masiva como el periódico; además que su función principal es entretener e incentivar al lector a hacer una crítica de la realidad que lo rodea.

Adicionalmente, es necesario aclarar que para hablar del cómic se debe establecer una diferencia entre el cómic europeo, en este caso el español (Aucas valencianas y las aleluyas) y el cómic actual; frente a lo cual los autores afirman que:

“Las Aleluyas eran en principio estampitas religiosas con la palabra «aleluya» y por extensión, más tarde, al conjunto de viñetas dibujadas en un cartel con una frase corta debajo.

Las Aucas eran en Levante y Cataluña dibujos enmarcados de origen pagano, derivados casi siempre de los juegos y que solían tener escrito al pie de cada viñeta una frase corta o un terceto.

Hay pues, una característica especialmente diferenciadora entre las antiguas Aucas y Aleluyas y los cómics actuales. Mientras en aquellas el lenguaje literario está disociado de la imagen (lenguaje icográfico), en éstos, está integrado”.<sup>38</sup>

Inicialmente el cómic español se basaba en aspectos religiosos que poco a poco fueron dándole otro matiz a la idea cómica que se utiliza en la actualidad; además, es necesario resaltar que en las Aucas y en las Aleluyas el texto no forma parte ni de las imágenes ni de las viñetas; en cambio, ahora se puede observar que tanto imagen como texto componen la viñeta para formar una historieta con sentido lógico.

---

<sup>37</sup> Ibid. p.21

<sup>38</sup> Ibid. p.21 - 23

Por otra parte, los autores refieren que: “A partir de los años 20, la explosión del cómic es definitiva. La historieta desplaza al cuento, se consolida, acrecienta su difusión y popularidad y pone en órbita una serie de personajes que dejan huella en la propia historieta de la prensa gráfica para chavales”.<sup>39</sup> De lo anterior, se puede inferir que el cómic ha dado paso a una serie de historias que entretienen a grandes y chicos, ya que con éste las imágenes adquieren igual o mayor relevancia narrativa a diferencia del texto y es una gran herramienta tanto a la hora de aprender como de motivarse a sintetizar la información de ese maravilloso mundo que se le presenta a través de las imágenes. Para ello, cada publicación permite conocer diferentes protagonistas, los cuales juegan un papel esencial en el desarrollo de las historietas para que quienes los leen comprendan su sentido analítico de una forma clara y concisa.

Por otra parte, en el libro: El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza, el autor hace alusión a la historia del cómic y dice que: “El cómic norteamericano parte de la experiencia de la caricatura política y del periodismo satírico anglosajón de los siglos XVII y XIX...”.<sup>40</sup> Es decir que, desde un principio el cómic intentó divertir a sus lectores dibujando en cada viñeta aspectos socioculturales de un país; además de hacer críticas de manera caricaturesca frente a diferentes aspectos de la realidad que acontecían durante los siglos XVII y XIX.

Además, cabe destacar que:

“Aunque su origen se remonta prácticamente a los albores de la humanidad (pinturas murales egipcias o griegas y relieves romanos), pasando por las narraciones visuales en la nave de las iglesias durante la edad media, e incluso en manifestaciones culturales de las civilizaciones precolombinas, y alcanzando un renovado impulso a partir del descubrimiento de la imprenta donde los humoristas ingleses del siglo XVIII y los pioneros del XIX sientan las bases de lo que va a ser el cómic moderno, siendo sobre todo a partir de la segunda mitad del siglo XIX donde el cómic se desarrolla en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas.

Será en el siglo XX, y sobre todo en las décadas de los 40, 50 y comienzos de los 60, cuando el cómic viva su “edad de oro” que desarrollan su obra en Estados Unidos, Argentina, Francia, Bélgica e Italia. Es en la década de los 60 cuando comienza su reivindicación

---

<sup>39</sup> Ibid. p.24

<sup>40</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.21

artística y estética por parte de los círculos intelectuales, comenzando a estudiarse más en profundidad y valorándose como una destacada manifestación cultural y literaria”.<sup>41</sup>

Asimismo, se puede decir que desde sus inicios el cómic o historieta se muestra como una serie de imágenes que conforman un relato con el objetivo de transmitir mensajes. También, es importante recordar que el uso de la imagen en el aula juega un papel esencial por ser éste un acontecimiento cultural con el que nos enfrentamos día a día para comprender nuestra cultura y nuestra sociedad. Por tal razón resulta pertinente que los docentes enseñen a los estudiantes a interpretar imágenes como ente motivador que les permitirá disfrutar de la información que pueden encontrar en los diferentes textos.

En resumidas cuentas, se puede concluir que el cómic ha sido una herencia cultural que se ha transmitido de generación en generación, éste tiene sus umbrales a finales del siglo XIX en Nueva York, además, ha tenido su difusión principalmente en la prensa con el objetivo de divertir e instruir a las personas que los leen para que sean ellos quienes interpreten su realidad desde diferentes puntos de vista y para que dejen volar su imaginación a la hora de crear nuevas realidades.

#### **5.4.2. CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC**

Es importante reconocer las características del cómic puesto que se parte de estas para elaborarlos y entenderlos de la forma más adecuada; asimismo, se ve que es necesario identificar sus componentes ya que gracias a estos elementos es más fácil analizar esta clase de textos que combinan imágenes con un lenguaje verboicónico. Según Rodríguez Diéguez: “Se trata de buscar las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones transcritas, o bien aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran, pese a ello, de especial relieve”.<sup>42</sup>

El autor realizó un análisis sobre aquellos aspectos que surgían reiteradamente, después de aplicar todas las actividades con el uso del cómic, en donde a partir de

---

<sup>41</sup> PALOMINO, Silvia. Lunes 23 de febrero de 2009. Revista digital para profesionales de la enseñanza. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <http://blogdeorientacion.blogspot.com/2009/02/revista-digital-para-profesionales-de.html> [con acceso el 14 de julio de 2011]

<sup>42</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p. 24



descripciones emitidas por los mismos estudiantes y que fueron dirigidos por un profesor, arrojó como resultado las siguientes características:

#### 5.4.2.1 MENSAJE PREDOMINANTEMENTE NARRATIVO

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del tebeo. El cómic presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente".<sup>43</sup>

De acuerdo con lo anterior se puede decir que se trata de una historia ilustrada, en donde se muestra una secuencia de momentos con un inicio y un final dirigida a una acción general, para lo que el autor afirma:

“Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcado por un "antes" y un "después". El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia (...) En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el tebeo. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementaria”.<sup>44</sup>

Se puede decir que el esquema de lectura de cómics va a permitir que los estudiantes fijen un ritmo temporal, ya que se lee la fila superior de viñetas, empezando el proceso de izquierda a derecha; y al terminar ésta se continúa con la inferior de la misma manera de izquierda a derecha. De esta manera, la lectura de cómics fomenta en el estudiante un pleno desarrollo de sus capacidades en cuanto a que favorece la imaginación, a su vez permite interpretar historias para así desarrollar textos escritos de forma fluida y coherente. Este proceso de diacronía guarda semejanza con el efectuado en la lectura y escritura, por lo que cabe destacar que: “La similitud de este tipo de secuencia con la marcada por el proceso lector es evidente. Parece que se trata de un proceso de claro aprendizaje y

---

<sup>43</sup> Ibid. p. 24

<sup>44</sup> Ibid. p. 27

transferencia. La línea de indicatividad temporal, el vector de lectura, coincide con el proceso lector”.<sup>45</sup>

Cabe destacar que se establece una similitud tanto en la lectura de cómics como el texto narrativo ya que permite que el estudiante analice una serie de datos respetando la secuencia lógica, seleccionando la información más importante partiendo de lo general a lo particular para desarrollar la capacidad de síntesis de los estudiantes.

#### **5.4.2.2 INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS**

Otro aspecto para tener en cuenta es el que hace referencia a la interacción del lenguaje con la imagen, para lo cual se vale de diferentes componentes orientados a un mismo contenido con la intención de provocar una respuesta en el lector. Lo anterior, permite comprender que tanto las imágenes como los elementos verbales son útiles a la hora de interpretar determinado texto, debido a que cuando el lector revisa la imagen hace una predicción de lo que va a suceder a continuación; luego lee el texto y así comprueba si lo que pensó anteriormente concuerda con las palabras que aparecen impresas allí. Así pues, se puede decir que el objetivo de la unión verboicónica es transmitir una información; para lo que Diéguez afirma: “La integración puramente externa se realiza bien en el cartucho, superficie acotada por ejemplo en un texto de relevo, o en el globo. En este último se presentan los textos de carácter dialogal, los que emiten los personajes del cómic”.<sup>46</sup>

En otras palabras la combinación de esa serie de elementos y la correcta utilización, es lo que permite la elaboración completa del mensaje. Además es importante resaltar otro tipo de lenguaje verbal como lo es la onomatopeya, que hace referencia a:

“Palabras como Bang, Boom, Splash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen

---

<sup>45</sup> Ibid. p. 28

<sup>46</sup> Ibid. p. 34

indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación”.<sup>47</sup>

### 5.4.2.3 UTILIZA UNOS CÓDIGOS DEFINIDOS

Para comprender más acerca de esta característica es importante tomar como referencia la investigación que hizo Diéguez acerca de estos elementos en donde plantea que: “Una definición precisa de código es la que proporcionan Greimas y Courtes: Inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañado de un conjunto de reglas de composición de las palabras codificadas, y a menudo puesta en paralelo con un diccionario... de la lengua natural”.<sup>48</sup>

El cómic se fundamenta en el uso de algunos símbolos y unidades de significación para construir mensajes y transmitir información por lo que es pertinente señalar que: “Indicar que el cómic utiliza unos códigos definidos quiere decir, por tanto, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoger unidades para elaborarlos”.<sup>49</sup>

Respecto a ese conjunto de códigos, a continuación presentaremos los principales que caracterizan a un cómic:

- a). La viñeta como primer elemento.
- b). El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.
- c). Las indicaciones de movimiento.
- d). La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia...
- e). Cabe diferenciar igualmente en el tebeo una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> Ibid. p. 35

<sup>48</sup> Ibid. p. 37

<sup>49</sup> Ibid. p. 37

<sup>50</sup> Ibid. p. 38

De lo anterior se puede afirmar que el cómic además de combinar el texto con la imagen utiliza un conjunto de elementos significativos que debe ir acompañado de una serie de pautas que permita elaborar un mensaje con coherencia y cohesión.

#### **5.4.2.4. MEDIO ORIENTADO A UNA DIFUSIÓN MASIVA**

Antes de la existencia del cómic ya había incursionado en el mercado el cartel publicitario, el cual se emitía en forma amplia, generalizada y económica; sin embargo, sus albores se vieron afectados por su escaso nivel de difusión. El cómic se ve enfrentado a los mismos inconvenientes, pero además acrecentados por la necesidad de tener su propio medio, a causa de esto y de otras exigencias su creación fue tardía.

“Parece también clara la exigencia sociológica de un potencial público necesitado de información y predispuesto al consumo de mensajes de una cierta simplicidad expresiva inicial. Esta situación, la existencia de posibilidades técnicas y la demanda – al menos difusa — de información, coincide en la sociedad norteamericana de finales de siglo pasado. Este contexto hace nacer el cómic.<sup>51</sup>

Por ende, el cómic surge de la necesidad que tenía el público por interpretar textos combinados con imágenes, las cuales les permitían un mayor desarrollo del pensamiento creativo para interactuar no sólo con el autor de cierto documento sino para crear su propio concepto acerca de la realidad. Así pues, se deduce que los estudiantes se basan en las diversas formas de expresión que les rodean, tales como los medios de comunicación masiva, en donde se pueden identificar pensamientos, necesidades e inconformismo acerca de la sociedad para formar ciudadanos conscientes de las problemáticas actuales.

#### **5.4.2.5. FINALIDAD DISTRACTIVA**

“El cómic surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra necesidad de prestigio social, obligan a una

---

<sup>51</sup> *Ibíd.* p. 42

derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del “instruir deleitando”.<sup>52</sup>

Se puede inferir que el cómic desde sus inicios ha tenido una función fundamental que ha sido la de distraer; sin embargo, debido a las necesidades y al prestigio social se vio en la obligación de implementarlo en las aulas de clase para motivar a los estudiantes a aprender y para hacer uso de éste como una herramienta didáctica que tuviera un aprendizaje significativo. A pesar de que al cómic se le quiera atribuir una función educativa, su objetivo primordial va a ser el de ofrecer entretenimiento y distracción para sus lectores. Por lo que se puede decir que: “Cabe por tanto señalar cómo, al margen de desplazamientos y traslaciones que pueden producirse hacia el campo educativo, el político, etc., la finalidad primordial continúa siendo la de entretenimiento”.<sup>53</sup>

Con base en lo anterior, se evidencia que a pesar de utilizar el cómic como medio para expresar diferentes sentimientos, ya sea en el campo político, educativo, etc., su principal fin es entretener, el cual se logra a través de sus diferentes elementos (viñetas, globos o bocadillos y onomatopeyas).

### 5.4.3 ELEMENTOS DEL CÓMIC

El cómic se define como la representación de una historia con imágenes y texto. Dentro de éste se encuentran diferentes elementos tales como: la viñeta, los bocadillos o globos y las onomatopeyas.

En primer lugar, se encuentra la viñeta, es decir, cada uno de los cuadros de la historieta. Según Acevedo, citado por Rodríguez Diéguez, la viñeta es “la representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de la acción narrada”.<sup>54</sup> Asimismo, dentro de la viñeta se encuentra el continente, éste se define como las líneas que delimitan la página, las cuales pueden ser rectas, curvas, etc.

En segundo lugar, aparecen los globos o bocadillos, estos son los espacios donde se escribe el texto de la historieta.

---

<sup>52</sup> *Ibíd.* p. 44

<sup>53</sup> *Ibíd.* p. 45

<sup>54</sup> RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. p.48

“El globo, entendido como superficie de escritura, presenta un diseño peculiar, con la inclusión de un apéndice direccional; así se puede hablar de silueta o delta” [...] “...después de considerar el globo en sí o silueta, es el delta. Su función primordial es la de conferir direccionalidad al parlamento. Supone el señalamiento del origen del mensaje verbal emitido”.<sup>55</sup>

“El delta lineal simple está constituido por un ángulo generalmente agudo que acerca el globo a quien lo emite.

El delta en sierra presenta dos líneas quebradas que convergen, y suele utilizarse para expresar situaciones de emisión de clara diferencia cualitativa con relación a las normales, que hacen uso del delta lineal simple. Gritos, voces que surgen de teléfonos o aparatos de radio, etcétera.

El delta en burbujas supone la sustitución del delta convencional por una serie de pequeños círculos. Normalmente expresa un pensamiento de un personaje que no se produce en voz alta”.<sup>56</sup>

Por último, el delta múltiple se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores. Canciones, frases coreadas, oraciones en común, etc., suelen servirse de este recurso”.<sup>57</sup>

Además, otro componente importante del cómic es la onomatopeya, ésta es la imitación de ruidos o sonidos dentro o fuera del globo: “Otro elemento de interés en los contenidos verbales del globo son las onomatopeyas, imitación de ciertos ruidos o sonidos por medio de letras: el ¡bang! de un disparo, el ¡brrrr! de un motor, etcétera”.<sup>58</sup>

Para resumir: los elementos anteriormente mencionados, son los que constituyen al cómic; de igual forma, es imprescindible identificarlos para saber elaborar correctamente una historieta.

Igualmente, se considera que los elementos del cómic son importantes para este proyecto de investigación, debido a que estos son la base fundamental de la historieta, de esta manera se podrán realizar talleres de aplicación de dicho tema con los estudiantes del Colegio ITI Francisco José de Caldas del grado 510.

---

<sup>55</sup> Ibid. p. 80-81

<sup>56</sup> Ibid. p. 81

<sup>57</sup> Ibid. p. 81

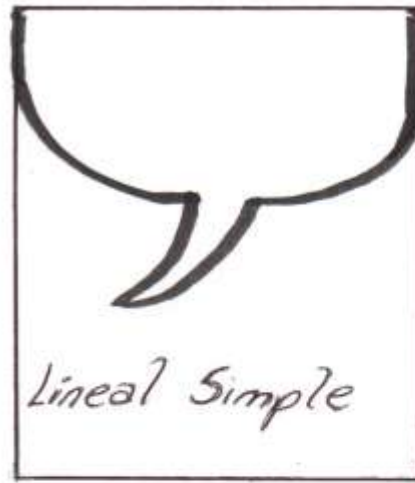
<sup>58</sup> Ibid. p. 81 - 82

## Tipos de globos o bocadillos



Fuente : Elaboración propia

## Tipos de Delta



Fuente: Elaboración Propia.



#### 5.4.4 EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL

En el texto *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, los elementos que componen al cómic, la relación que se establece entre éste con la lectura, la escritura, su aplicación y la enseñanza-aprendizaje de la historieta.

Este libro estaba compuesto por ocho capítulos; cabe aclarar que se hizo énfasis en algunos de ellos que aporten a este proyecto de investigación; el primer capítulo titulado *los cómics como forma de lectura* hace referencia a la lectura de la tira diaria de los periódicos y al comic, estos dos tipos de historietas permiten obtener una mayor comprensión e interpretación a la hora de leerlos, debido a que se presentan imágenes y texto en una misma situación:

“Los cómics se comunican en un “lenguaje” basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto. A los cómics se les puede llamar “lectura” en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra.”<sup>59</sup>

Por consiguiente, la lectura de cómics proporciona al lector la capacidad de analizar, adquirir conocimientos y aprender gracias a que aparecen impresas imágenes y texto, los cuales dan una explicación más clara de la situación; ya que la imagen por sí misma no comunica en su totalidad la intención del autor de la historieta.

Según Will Eisner: “Tom Wolf afirma que: “En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] Aprender a leer [...] ha venido a significar aprender a leer palabras [...] Ahora bien [...] poco a poco la lectura ha sido de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información [...] En efecto, la lectura –en su sentido más amplio- puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad,

---

<sup>59</sup> EISNER, Will. *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona, España. Norma Editorial, 2002”. p.9

pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...”<sup>60</sup>

Por tanto, el ejercicio de lectura debe hacerse de una forma más profunda; es decir, es necesario ver más allá de lo que está plasmado en las páginas de un texto para comprender lo que se está leyendo; de igual forma, Tom Wolf, citado por Eisner, hace recapacitar acerca de que no sólo las palabras pueden ser leídas sino también las diferentes representaciones gráficas en que aparece la información.

Por otra parte, en el capítulo número seis llamado: la escritura y el arte secuencial el autor asegura que:

“Al escribir sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector. En los cómics, al lector se le da lo imaginado. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación. Cuando los dos se “mezclan”, las palabras se fusionan a la imagen y ya no sirven para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo”.<sup>61</sup>

De acuerdo con lo anterior, en los cómics las imágenes y el texto permiten un aprendizaje más completo, ya que cuando se observan los dibujos se comunican diferentes tipos de mensajes, pero cuando se lee se comprende totalmente lo que el autor quiere dar a entender del cómic. Además, se puede inferir que las imágenes amplían la capacidad de imaginación del lector debido a que estas proporcionan diversidad de colores y dibujos que permiten una mayor comprensión de la narración.

Del mismo modo, se puede agregar que la lectura y la escritura están estrechamente relacionadas con el cómic porque al leer imágenes combinadas con texto se obtiene un aprendizaje holístico; es decir, se adquiere un mayor entendimiento gracias a la utilización de diferentes disciplinas (música, artes, etc.) las cuales motivan al estudiante a ir más allá de lo que aprende en la escuela, y que por ende le permite enfrentar las diferentes problemáticas sociales y culturales de su diario vivir.

Por otra parte, es importante reconocer que la lectura de cómics permite que quienes los leen perfeccionen el proceso lectoescritor que favorece: la adquisición

---

<sup>60</sup> Ibid. p.9 - 10

<sup>61</sup> Ibid. p.124

de nuevo vocabulario, ayuda a mejorar la ortografía, la capacidad crítica y de argumentación, a la vez que amplía sus conocimientos.

- **Adquisición de nuevo vocabulario:** se ve favorecido porque mediante la lectura y la asociación de palabras complejas ayuda a que se amplíe su vocabulario a la vez que desarrolla su capacidad de memorización.
- **Mejoramiento de la ortografía:** debido a que cuando se realiza la lectura de cómics se fortalece su capacidad de análisis, de esta forma retiene, comprende e interioriza el uso correcto de las palabras.
- **Capacidad crítica y de argumentación:** es una herramienta que permite captar el interés y la atención del estudiante a través de la lectura secuenciada de imágenes que sirven como vehículo a la formación de personas íntegras con actitud crítica frente al mundo que los rodea.
- **Ampliación de conocimientos:** el uso del cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria implica aspectos importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Uno de los más importantes es el de fomentar la lectoescritura, creando en los estudiantes bases sólidas que permitan analizar y comprender diferentes medios de comunicación e información de los que nos vemos bombardeados por la sociedad actual.

Finalmente, se infiere que hoy en día la sociedad se desenvuelve en la cultura de la imagen, lo cual indica que el cómic constituye un vínculo entre imagen y texto, asimismo tiene un valor que propicia la concentración, debido al goce que permite experimentar con sus imágenes.

## 5.5 EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Es muy común que en la escuela básica primaria los estudiantes no logren comprender muchos temas a simple vista; asimismo, se asegura que no todos aprenden de igual forma, ya que tienen conocimientos y necesidades diferentes; por lo que es evidente, tanto como necesario crear espacios que propicien un contexto motivador por medio de herramientas pedagógicas que proyecten la construcción de nuevos conocimientos a partir de aquellos que ya saben.

Además, se pueden emplear las herramientas pedagógicas en cualquier circunstancia para facilitar el desarrollo de actividades cognitivas que les permitan interpretar su percepción acerca del mundo que los rodea, por ejemplo: proyectar un video didáctico para introducir y explicar el tema de la cadena alimenticia de los animales mamíferos; éste es un recurso que incentiva la creatividad, la motivación, la adquisición de conocimientos por medio de imágenes en movimiento y la interacción de lo real con lo imaginario.

También, cabe resaltar que:

“La importancia de la herramienta pedagógica no puede quedar reducida a la utilización de algo semejante a fórmulas que se aplican indistintamente a toda situación o tarea. Tal utilización debe verse articulada con las concepciones, los principios metodológicos y los desarrollos procesuales inherentes a la relación pedagógica, si de lo que se trata es de la construcción significativa de conocimientos y de la estructuración de pensamientos en lo lingüístico, lo matemático y lo estético”.<sup>62</sup>

El uso de las herramientas pedagógicas en el aula es un recurso que permite la transformación del pensamiento, ya que éstas pueden ser creadas para que tanto maestros como estudiantes desarrollen un pensamiento crítico que fortalezca los conocimientos previos en cualquier aspecto educativo.

De igual forma, las herramientas pedagógicas son recursos diseñados para impartir la motivación, son prácticos, sencillos, novedosos e instrumentos comprensibles que amplían la capacidad cognitiva del estudiante dentro y fuera del aula.

No existen claves ni fórmulas mágicas que indiquen cómo promover el aprendizaje de los estudiantes; por esta razón, las herramientas pedagógicas son medios que permiten desarrollar habilidades frente a situaciones complejas de aprendizaje. Por lo que cabe citar:

“Los métodos pedagógicos indican cuál es el “camino” y las “herramientas” con los cuales el maestro comunica a los alumnos el saber a través del proceso de enseñanza. La metodología educativa supone definir previamente cuáles son los contenidos que se

---

<sup>62</sup> DURÁN ACOSTA, José Antonio. El proyecto educativo institucional una alternativa para el desarrollo pedagógico-cultural. Bogotá, Colombia. Editorial magisterio, 1994. p. 97

trasmitirán, cuáles los fines a alcanzar y cierto conocimiento sobre los alumnos”.<sup>63</sup>

Es importante resaltar que para saber cuáles son los conceptos previos que tienen nuestros estudiantes, es necesario partir de la aplicación de una prueba diagnóstica, la cual permita direccionar las diferentes temáticas a tratar en el curso. Luego de realizar este paso, se continúa con elaborar material didáctico que facilite la comprensión de la teoría para así ejecutarlo de una forma práctica y útil para su aprendizaje.

Para resumir, cualquier material de apoyo que facilite la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes será benéfico para lograr los objetivos pedagógicos que se quieren alcanzar.

Del mismo modo, se hace pertinente la utilización del cómic como herramienta pedagógica en el presente proyecto de investigación ya que resulta atractivo para los estudiantes porque combina imágenes con elementos verboicónicos, tiene diversas formas con colores; además, porque resulta motivante para desarrollar tanto los hábitos de lectura como de producción textual en aras de formar seres competentes, creadores, autónomos y capaces de resolver la problemáticas que se le presenten en su entorno social.

## **5.6 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Desde los comienzos de la humanidad, el hombre se ha preocupado por descubrir nuevos saberes que le permitan desarrollar diversas actividades para sobrevivir y defenderse en su entorno social y cultural; por este motivo, la enseñanza cobra gran importancia pues no se puede tomar como la simple transmisión de conocimientos y de informaciones sino que debe centrar su atención en darle una utilidad a lo aprendido con el fin de formar estudiantes integrales. Así pues, es pertinente la necesidad de fomentar e incentivar un aprendizaje significativo para lo cual cabe diferenciarlo del aprendizaje maquinal.

Este aprendizaje consiste en la utilización de la memoria para almacenar conocimientos; que era empleado en la pedagogía tradicional para memorizar datos exactos, por ejemplo la lista de verbos irregulares en inglés, los cuales luego

---

<sup>63</sup> Gran Enciclopedia educativa. Psicología. Educación. Ciencia. Urbanismo. Bogotá, Colombia. Pev-iatros ediciones Ltda., 1997. p. 579

de presentar la prueba quedaban en el olvido debido a que no se tenía una memoria comprensiva ni una funcionalidad práctica de lo aprendido. La memoria a corto plazo tiene una utilidad memorística, de la cual antiguamente se hacía uso para aprender conceptos exactos, presentar el examen y luego por su valor puramente repetitivo se olvidaba aquello que se había adquirido previamente. Sin embargo, con el estudio de nuevas teorías, se ha descubierto que la utilización de la memoria no es suficiente para aprender conocimientos que trasciendan, tengan un sentido significativo y que sea aplicable en cualquier momento de nuestras vidas.

“La educación implica el uso de conceptos cada vez más abstractos, muchos de los cuales pueden definirse formalmente. Es posible aprender tales definiciones maquinalmente, pero, de hecho, están separadas, en la memoria, de otros conceptos y experiencias potencialmente pertinentes. La comprensión depende de la capacidad de tejer una red de interconexiones que relacionen experiencias y conocimientos previos con la nueva información o nuevas ideas que se presentan”.<sup>64</sup>

Por tal razón, existe un vínculo estrecho entre lo aprendido con lo que está por conocerse:

“El aprendizaje significativo tiene lugar cuando intentamos dar sentido a nuevas informaciones o nuevos conceptos creando vínculos con nuestros conjuntos existentes de conceptos y conocimientos factuales, o con experiencias previas”.<sup>65</sup>

Al tomar como referencia el libro para enseñar no basta con saber la asignatura, se insiste en que el aprendizaje significativo se desarrolla para profundizar los conocimientos adquiridos anteriormente y para impartir nuevos saberes que den paso a darle un sentido a lo aprendido:

“El aprendizaje significativo (sea por recepción o por descubrimiento) se produce cuando las ideas expresadas de forma simbólica son relacionadas de manera no arbitraria, sino substancial, no repetidas al pie de la letra por los alumnos, los cuales saben señalar y reconocer algún aspecto fundamental de la estructura del conocimiento que han

---

<sup>64</sup> ENTWISTLE, Noel. La comprensión del aprendizaje en el aula. Madrid, España. Ediciones paidós ibérica, S.A., 1987. p.p. 45 - 46

<sup>65</sup> *Ibíd.* p. 45

de aprender, ya sea una imagen, un símbolo, un contexto, una proporción...”.<sup>66</sup>

De esta forma, toma importancia el aprendizaje significativo ya que cuando el estudiante es capaz de resumir información relacionándola con imágenes puede distinguir la idea central de las secundarias que le van a permitir tener un mayor nivel de síntesis y de comprensión para establecer conexiones entre su memoria comprensiva con lo aprendido.

Al relacionar el aprendizaje significativo con el presente proyecto, se evidencia que la utilización del cómic por parte de los estudiantes puede incidir de manera positiva, ya que pueden vincular imágenes interrelacionadas con conocimientos previos, despertando una actitud crítica frente a los diferentes contenidos temáticos. En concordancia con lo anterior, en el libro *La educación: teorías educativas, estrategias de enseñanza-aprendizaje*, se afirma que:

“... para que la información pueda ser aprendida debe percibirse selectivamente, debe ser estructurada de manera significativa, codificada dentro de una estructura aprendida previamente, diferenciada dentro de tal estructura para su posterior evocación, y consolidada después para permitir su transferencia. Esta teoría promueve el paso de un aprendizaje memorístico y mecánico a uno significativo, o sea:

- Aprendido con comprensión.
- Coherente con un conjunto de conocimientos ya aprendidos.
- Anclado en vivencias y proyectado a la vida.
- Relacionado con metas y aspiraciones”.<sup>67</sup>

Se puede deducir que para que exista tal aprendizaje los docentes deben implantar una enseñanza que tenga en cuenta las necesidades, los intereses y las vivencias de los estudiantes por medio de contenidos comprensibles encaminados hacia la importancia de aprender con una utilidad en cualquier momento de la vida:

“Ausubel publica en 1963 su obra denominada *Psicología del aprendizaje verbal significativo*, cuyas ideas fueron posteriormente incorporadas por Novak a sus programas de investigación. La teoría de

---

<sup>66</sup> HERNÁNDEZ, Fernando; SANCHO, Juana María. *Para enseñar no basta con saber la asignatura*. Barcelona, España. Ediciones paidós ibérica, S.A., 1993. p. 78

<sup>67</sup> SUÁREZ DÍAZ, Reinaldo. *La educación. Teorías educativas. Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México. Editorial trillas, 1978. p. 90

Ausubel (1963) acuña el concepto de «aprendizaje significativo» para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones” Propone el diseño de «organizadores previos», una especie de puentes cognitivos o anclajes, a partir de los cuales los alumnos puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos”.<sup>68</sup>

Es importante que para que haya un aprendizaje significativo, los estudiantes sepan cómo organizar la información, lo cual se puede poner en práctica en este trabajo de investigación en cuanto a la secuencia de las viñetas que se ven reflejadas en un antes y un después, ubicándolas de arriba hacia abajo para que ésta se elabore y se comprenda de lo general a lo específico; es decir, se deben utilizar diversos recursos didácticos para introducir el tema a nuestros estudiantes antes de entrar de lleno al proceso de aprendizaje:

“Que los enseñantes sepan y puedan construir, diagnosticar, seguir y evaluar situaciones significativas de aprendizaje, es decir potencialmente comprensivas para el alumnado, constituye uno de los retos que se plantean algunas de las actuales innovaciones educativas. En esta perspectiva de aprendizaje cobra una importancia capital la organización previa de la información, la significatividad intrínseca de los contenidos presentados a los estudiantes y su potencialidad estructuradora”.<sup>69</sup>

Además de lo anterior, la Enciclopedia del educador: 12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica, menciona que los postulados de Ausubel abarcan tres condiciones para que haya un aprendizaje significativo:

- Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
- Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del alumno, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
- Que los alumnos estén motivados para aprender”.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> DE LA TORRE ZERMEÑO, Francisco. Enciclopedia del educador. 12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica. Bogotá, Colombia. Editorial venelibros – alfaomega, 2005. p. 54

<sup>69</sup> HERNÁNDEZ, Fernando; SANCHO, Juana María. Para enseñar no basta con saber la asignatura. Barcelona, España. Ediciones paidós ibérica, S.A., 1993. p. 80

<sup>70</sup> DE LA TORRE ZERMEÑO, Francisco. Enciclopedia del educador. 12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica. Bogotá, Colombia. Editorial venelibros – alfaomega, 2005. p.p. 54 - 55



Finalmente, es importante recalcar que cada persona aprehende el mundo de una forma diferente de acuerdo con su entorno cultural, político, religioso, social y económico; por lo cual el aprendizaje es el resultado de una construcción individual de su estructura cognitiva. También, es importante decir que el aprendizaje significativo es aquel proceso que sucede cuando la información nueva se interrelaciona con los conocimientos previos promoviendo en el estudiante un conocimiento útil y elaborado para su formación académica, personal y profesional.

## 6. MARCO LEGAL

### 6.1. MARCO DE REFERENCIA LEGAL

El presente proyecto de investigación se fundamentó principalmente en lo que dicta la Constitución Política de Colombia, en donde se hace referencia a los derechos de la persona para lo cual se tomó como base el artículo 67, éste decreta que:

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y deberes de la cultura. (...) Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo”.<sup>71</sup>

Lo anterior señala que es importante que la educación propenda por una enseñanza de calidad que garantice la formación de estudiantes íntegros con la capacidad de una postura crítica y creativa frente a las necesidades de su entorno, por lo cual el presente proyecto pretendió aportar en ese proceso.

Otro aspecto legal que justifica este proyecto es la Ley General de Educación 115 de 1994, ésta direcciona las pautas para la educación pública en Colombia; asimismo, establece los fines de la educación (Art. 5) en cuanto al: “El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica; además del fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”.<sup>72</sup> Adicionalmente, es contundente al decir que la educación debe promover: “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población,...”<sup>73</sup>

De acuerdo con los fines de la educación, se puede decir que en la escuela es fundamental reflexionar acerca de la importancia de una buena enseñanza-

---

<sup>71</sup> COLOMBIA. CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. EDICIÓN 1997. p. 26

<sup>72</sup> COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994. p.19

<sup>73</sup> *Ibíd.* p.19

aprendizaje, que fomente un pensamiento tanto crítico como analítico sobre los diferentes aspectos entorno a la imagen, ya que se trata de un hecho cultural inmerso en nuestra sociedad y que va de la mano con los avances tecnológicos de un país. Por tanto, fue pertinente enseñar a los estudiantes a comprender e interpretar imágenes como soporte a un desempeño adecuado en la producción textual que contribuya para su formación tanto intelectual como personal.

También, es imprescindible remitirse a los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria (Art. 21; Literales b, c.) los cuales hablan sobre: “El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico”.<sup>74</sup> De igual forma, “El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana (...) así como el fomento de la afición por la lectura”.<sup>75</sup>

Estos objetivos incidieron en el proyecto debido a que la educación busca desarrollar en los estudiantes un espíritu crítico, fortaleciendo las habilidades comunicativas, para lo que en esta oportunidad se planteó la creación de espacios favorables para la creatividad a partir del cómic como herramienta pedagógica.

Adicionalmente, fue necesario tener en cuenta en los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana e Indicadores de Logros para los grados cuarto, quinto y sexto de la educación básica; puesto que se refieren a lo que el estudiante debe lograr en un área, especialmente en el área de castellano. Aquí se “Plantea diversas propuestas de interpretación de un mismo texto o acto comunicativo, con base en sus hipótesis de comprensión y su competencia, simbólica, ideológica, cultural o enciclopédica”.<sup>76</sup>

Los lineamientos e indicadores de logros buscan llevar a cabo procesos que estimulen la enseñanza de la lengua castellana; por tal razón, el presente proyecto se realizó con el fin de analizar la incidencia del cómic en el aula escolar para mejorar aspectos relacionados con el proceso de producción textual en dicha área; además, se buscó que con la utilización de dicha herramienta pedagógica, los estudiantes establecieran relaciones entre sus conocimientos previos y aquellos que van adquiriendo en la etapa escolar para que sean personas competentes ante los cambios que exige la sociedad que nos rodea que va a la par con los avances tecnológicos.

---

<sup>74</sup> Ibid. p. 27

<sup>75</sup> Ibid. p. 27

<sup>76</sup> Ibid. p. 285

Por otra parte, se tuvo en cuenta los Estándares Básicos de Lenguaje; ya que estos se definen como: “criterios claros y públicos que permiten conocer cual es la enseñanza que deben recibir los estudiantes. Son el punto de referencia de lo que un estudiante puede estar en capacidad de saber y saber hacer, en determinada área y en determinado nivel”.<sup>77</sup> Dichos estándares permitieron direccionar este proyecto, el cual se aplicó en el Colegio ITI Francisco José de Caldas con estudiantes del grado 510; para dar cuenta de lo que ellos debían saber, pero también de lo que debían saber hacer.

“QUINTO GRADO. Se mantiene el uso del lenguaje verbal, pero se incursiona en procesos que conducen al conocimiento y manejo de algunas categorías gramaticales en producción y comprensión de textos. Se afianza la utilización de su vocabulario en diferentes contextos. Se analizan los medios de comunicación y las formas de uso de su información. (...) En lenguajes no verbales, se analizan sistemas simbólicos diferentes a la lengua y la literatura para entender su funcionamiento comunicativo. Las actividades cognitivas prioritarias están centradas en comprensión, organización de ideas, selección y clasificación, comparación e inferencia”.<sup>78</sup>

Finalmente, para este proyecto fue importante la comprensión y la producción de textos enfocados en la lectura de imágenes y los elementos verboicónicos como lo es el cómic, para desarrollar en ellos un aprendizaje significativo que permitió establecer procesos coherentes de pensamiento en el aula con actitud crítica frente a diferentes temáticas; sin dejar de lado que dicha investigación se articuló con las leyes y normas establecidas por la Constitución Política de Colombia, La Ley General de Educación 115 de 1994, los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana y los Estándares Básicos de Lenguaje.

## **6.2. MARCO DE REFERENCIA INSTITUCIONAL**

El presente proyecto de investigación se desarrolló en el Colegio ITI Francisco José de Caldas el cual está orientado a:

“Desarrollar el Proyecto Educativo Institucional “PEI” fortaleciendo una educación de calidad para la formación integral de bachilleres técnicos industriales, impulsando el crecimiento individual y grupal de la

---

<sup>77</sup> COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS BÁSICAS PARA EL ÁREA DE LENGUAJE. p. 2

<sup>78</sup> *Ibíd.* p. 25

comunidad educativa en un ambiente de valores y principios construidos en colectivo”.<sup>79</sup>

Se puede inferir que el eje fundamental de dicha institución está orientado a formar personas con un espíritu crítico en una sociedad diversa, pero encaminada a buscar tanto el desarrollo como el bien común; basándose en el respeto, en el amor a la vida y en la creación de seres con conciencia recta.

El colegio toma como referencia “la concepción antropológica del hombre como ser cultural, la concepción epistemológica del conocimiento como herramienta de crecimiento personal y social, la apuesta axiológica para la formación de valores en la constitución de la identidad, las connotaciones sociológicas del pertenecer a la vez a una sociedad local y al conglomerado de la aldea global; igualmente entran en consideración los paradigmas psicológicos que han marcado y marcan el quehacer escolar: conductista, cognitivo, humanista, psicogenético, piagetiano y sociocultural, que unidos a lo praxiológico dentro de la técnica y la tecnología contribuyen a la educación integral de los y las estudiantes iteístas”.<sup>80</sup>

En otras palabras, se deduce que la institución a través del cuerpo docente y las directivas, busca guiar la formación de los estudiantes en diversas dimensiones del ser humano como lo son: el aspecto ético, social, cultural, político y tecnológico, promoviendo el libre desarrollo de habilidades que potencien la construcción de conocimientos para la resolución de problemas en diferentes ámbitos de su vida cotidiana.

### **6.2.1. Misión**

Se concreta en la formación de calidad de bachilleres líderes técnicos industriales con alto sentido humano en los niveles de Preescolar, Básica primaria, y formación técnica industrial en Básica Secundaria y Media, integrada y articulada con la Educación Superior, en el ciclo Técnico Profesional. Otorga el título de Bachiller Técnico Industrial en una de sus especialidades.

---

<sup>79</sup> INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS. MANUAL DE CONVIVENCIA - AGENDA ESTUDIANTIL 2011 – 2012. p. 4

<sup>80</sup> *Ibíd.* p. 5

### 6.2.2. Visión

A 2012 será una Institución Educativa líder en la formación Técnica Industrial, integrada y/o articulada con Instituciones de Educación Técnica Superior y del sector productivo.

Donde se ofrece formación técnica profesional en los siguientes campos:

METALMECÁNICA (Mecánica Industrial, Metalistería, Fundición y Metalurgia)

AUTOMOTRIZ

ELECTROMECAÁNICA

EXPRESIÓN GRÁFICA

ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA

MANUFACTURA Y TRANSFORMACIÓN DE LA MADERA Y NUEVOS MATERIALES.

Como ejes transversales se desarrollan: INFORMÁTICA, GESTIÓN EMPRESARIAL, DISEÑO INDUSTRIAL (Dibujo Técnico específico), GESTION AMBIENTAL, SALUD OCUPACIONAL. Los anteriores campos se proyectan desde diferentes laboratorios-taller, y se ofrecen en las modalidades de Educación Presencial y a Distancia; esta última, apoyada en los avances tecnológicos y científicos, y a través de aulas virtuales. Se benefician estudiantes de toda Colombia y del exterior.<sup>81</sup>

De acuerdo con lo anterior, se puede notar que el objetivo general del colegio es impulsar el crecimiento grupal e individual, promoviendo una educación integral y científica orientada a la construcción de nuevos saberes, los cuales les permitan ser seres productivos capaces de desempeñarse eficientemente en el ámbito laboral en aras de aportar al mejoramiento de la sociedad que los rodea.

### 6.2.3. Principios de formación

El ITI Francisco José de Caldas, es una “COMUNIDAD EDUCATIVA” integrada como una GRAN FAMILIA donde la amistad y el respeto mutuo son las bases del diario quehacer y cuyos principios sobre los que se construye su labor como institución para “la educación integral de líderes industriales” son:

1. **Liderazgo:** El Instituto busca su proyección hacia la comunidad y el entorno como institución líder en el campo industrial.

---

<sup>81</sup> Ibíd. p. 5

2. **Democracia Escolar:** Como parte de la formación ciudadana desde el ámbito escolar, se pretende formar al y la estudiante en el derecho a la disensión y a la crítica, a presentar y desarrollar iniciativas, a someterlas al examen y aprobación colectivas, así como en el respeto y acatamiento de las decisiones adoptadas, aun siendo contrarias a su opinión.
3. **Desarrollo de pensamiento:** Cultivar las potencialidades de los miembros de la comunidad educativa a partir del desarrollo del pensamiento, la expresión artística, la creatividad para dar énfasis a la técnica y a la tecnología.
4. **Formación para el trabajo:** Desde el hacer evidenciar el conocimiento construido desde las diferentes áreas involucrando la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.
5. **Ética:** Enfocar la acción con el principio de hacer bien lo que se hace.<sup>82</sup>

Cabe resaltar que este proyecto tuvo como base ayudar en el cumplimiento de las normas institucionales, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la creación de espacios que fomentaron el gusto por la lectura y la producción textual en los estudiantes para que desarrollaran una actitud crítica de la realidad social y cultural de su propio entorno.

---

<sup>82</sup> *Ibíd.* p. 6

## 7. MARCO METODOLÓGICO

### 7.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En primera instancia, se puede decir que este proyecto se basó en el paradigma de investigación cualitativo, ya que se encaminó a observar a los participantes, partiendo de sus necesidades, exigencias, propuestas y conocimientos; con el fin de analizar la incidencia del cómic como herramienta pedagógica en espacios de aprendizaje que mejoren la producción textual en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas.

Además, el tipo de investigación que se empleó en el presente trabajo fue la Investigación-Acción, la cual “se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores, en vez de con los problemas teóricos definidos por los investigadores puros en el entorno de una disciplina del saber. Puede ser desarrollada por los mismos profesores o por alguien a quien ellos se lo encarguen”.<sup>83</sup>

La investigación-acción permite a los docentes identificar las diferentes problemáticas que se presentan en el aula gracias a las experiencias que se evidencian en ella; también, trata de ver los problemas desde el punto de vista de los participantes, creando así una reflexión sobre la situación para llegar a posibles soluciones que mejoren el bienestar de la comunidad educativa.

Asimismo, la metodología de investigación-acción, deja que tanto el observador como el objeto de estudio hagan parte de la misma, para que se fortalezca la participación educativa y de esta forma se pueda mejorar la calidad de vida de todos y cada uno de sus integrantes. Como se mencionó anteriormente, la meta fundamental de esta metodología es “interpretar lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director”.<sup>84</sup>

De lo anterior, se puede afirmar que es necesario interactuar con el objeto de estudio para sensibilizar a la población, conocer sus necesidades o problemas y así lograr la transformación social. Es por eso que, esta propuesta de investigación se basó en esta metodología, ya que gracias a la inmersión en la práctica docente (interacción con la población) se llevaron a cabo procesos de

---

<sup>83</sup> ELLIOTT, John. La investigación-acción en educación. Madrid, España. Ediciones Morata, 1990. p. 24

<sup>84</sup> *Ibíd.* p. 25



mejoramiento por medio de talleres de aplicación en el área de castellano, los cuales nos permitieron transformar y fortalecer poco a poco el proceso de producción textual en los estudiantes del grado 510 del Instituto Técnico Industrial Francisco José de Caldas.

## **7.2. ENFOQUE METODOLÓGICO**

Las fases se desarrollaron en concordancia con los semestres de práctica pedagógica que se diseñaron según las exigencias del plan de estudios correspondiente a la licenciatura, para lo cual se planeó el 80 por ciento del total de sesiones de cada semestre, dejando un 20 por ciento de flexibilidad para poder atender exigencias o apoyos que se presentaron dentro del transcurrir de la práctica.

Cada sesión de clase contó con una planeación previa la cual fue retroalimentada de varias maneras: primero, por medio de talleres de diagnóstico que se realizaron con el fin de identificar la problemática en común al iniciar la investigación, segundo, un espacio de auto reflexión sobre lo planeado, ejecutado y el impacto logrado; de lo cual quedó un registro (diarios de campo); además, en tercer lugar, mediante reflexiones o aportes realizados por los propios estudiantes, para lo que se tomaron fotografías como evidencia.

## **7.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

El proyecto de investigación se desarrolló en el Colegio ITI Francisco José de Caldas, dicha institución se encuentra ubicada en la calle 64f #68g-16 bis (Sede B) de la localidad de Engativá.

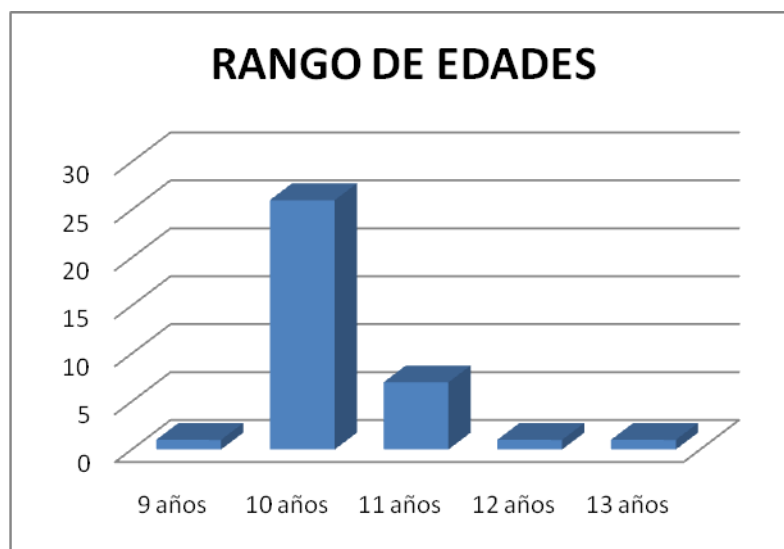
Este colegio es de carácter mixto, cuenta con cuatro sedes: La sede A, para secundaria académica y técnica, la sede B, grados terceros, cuartos y quintos, la sede C segundos y dos terceros y la sede D, preescolar y primeros. En jornadas mañana y tarde con un enfoque múltiple por su énfasis en desarrollo humanístico en ciencia, técnica y tecnología.

En cuanto a la muestra, este proyecto de investigación se llevó a cabo en el área de español con 38 estudiantes del grado 510, jornada tarde.

### 7.3.1. CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DEL GRADO 510

Para determinar la población se aplicó un formato de encuesta con los siguientes ítems: nombre, edad, curso y estrato socio-económico.

El curso está conformado por 38 estudiantes. De los cuales, 11 son niñas y 27 son niños. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 9 y los 13 años, pertenecientes al estrato socio-económico tres.



Gráfica 1. Rango edades. Fuente: elaboración propia.

### 7.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para este proyecto de investigación se emplearon las siguientes técnicas de recolección de datos:

**7.4.1. Encuesta:** con los ítems de nombre, edad, curso, colegio, área y jornada se formularon cinco preguntas para determinar qué aspectos despiertan el gusto hacia la lectoescritura a los estudiantes del grado 510.

**7.4.2. Prueba diagnóstica inicial:** se aplicaron dos pruebas diagnósticas, cuyo objetivo fue conocer el nivel de lectoescritura que tenían los estudiantes del grado 510, además, de ver el conocimiento y el buen uso que hacían de los

diferentes elementos del cómic para que a partir de estos resultados se iniciara con la aplicación.

**7.4.3. Diarios de Campo:** en cada fecha de aplicación del proyecto se elaboró un diario de campo para establecer el propósito de la clase, la descripción del entorno y la actitud de los estudiantes. Finalmente se realizó una reflexión sobre lo que se evidenció durante el desarrollo de las actividades propuestas.

**7.4.4. Galería fotográfica:** en las fotografías se evidenció la participación activa de los estudiantes durante el desarrollo de algunos talleres de aplicación.

**7.4.5. Prueba Final:** se elaboró una prueba final para establecer el progreso que habían tenido los estudiantes respecto al nivel de producción textual en el transcurso de la implementación del proyecto.

## **7.5. PROPUESTA**

La propuesta metodológica para mejorar el proceso de producción textual a través de actividades didácticas, se desarrolló implementando el uso del cómic, basándose en la lectura de imagen, la producción escrita y en las principales características de esta herramienta pedagógica, en los estudiantes del grado 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas, jornada tarde; además dichas temáticas están presentes según lo indican los Estándares de Competencias Básicas para el área de castellano.

Esta práctica se realizó un día por semana, con una duración de 110 minutos (lo cual equivale a dos horas). En cada sesión se implementó una de las actividades presentadas a continuación:

<b>SESIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>PRUEBA DIAGNÓSTICA # 1</b>	Con el taller de diagnóstico # 1 se pretendía que cada estudiante creara el texto que acompañaría una secuencia de imágenes para obtener un cómic; además de verificar si utilizaban o no los principales elementos del cómic para su elaboración.

<p><b>PRUEBA DIAGNÓSTICA # 2</b></p>	<p>Con el taller de diagnóstico # 2 se deseaba identificar el nivel de producción textual que tenían los estudiantes, a partir de la creación de una historia basada en imágenes.</p>
<p><b>TALLER INTRODUCCIÓN AL CÓMIC</b></p>	<p>Para esta sesión se explicó previamente las principales características y elementos del cómic, para que posteriormente los estudiantes los identificaran y señalaran en un cómic.</p>
<p><b>TALLER # 1</b></p>	<p>Con este se pretendía que cada estudiante observara detalladamente un cómic para describir lo que sucedía en cada una de las viñetas, además de realizar una descripción de las características físicas y morales de los personajes.</p>
<p><b>TALLER # 2</b></p>	<p>Para esta clase se realizó una explicación sobre los pasos fundamentales para llevar a cabo un proceso; luego los estudiantes debían organizar de manera coherente cada una de las viñetas y describir los pasos que se siguen de acuerdo con la secuencia.</p>
<p><b>TALLER # 3</b></p>	<p>En esta ocasión de acuerdo con los conocimientos previos de los estudiantes se debía narrar una historia con inicio, nudo y desenlace, a partir de la observación detallada de una secuencia de imágenes.</p>
<p><b>TALLER # 4</b></p>	<p>Al iniciar la clase, se hicieron las explicaciones y aclaraciones sobre los principales aspectos entorno al tema de la Caricatura. Luego cada estudiante debía hacer una lista de los rasgos más relevantes tanto físicos como de comportamiento de Bart Simpson y hacer una caricatura de este personaje en una sola viñeta.</p>

<p style="text-align: center;"><b>TALLER # 5</b></p>	<p>En esta oportunidad, se utilizó el cómic para aplicar un taller sobre los usos ortográficos de la C y la Z, en donde cada estudiante debía relacionar una lista de palabras con la respectiva imagen encerrada en cada viñeta. Además, debían crear una historia con el vocabulario aprendido en esta actividad.</p>
<p style="text-align: center;"><b>TALLER # 6</b></p>	<p>Con este taller se buscó que los estudiantes organizaran coherentemente cuatro párrafos que hacían parte de un cuento; para que luego fuera plasmado en cuatro viñetas, utilizando los principales elementos del cómic.</p>
<p style="text-align: center;"><b>TALLER # 7</b></p>	<p>La prueba final consta de dos partes: en la primera, cada estudiante debía hacer uso de su imaginación e interpretación para completar un cómic de manera coherente con base en la secuencia de las viñetas. En la segunda parte, los estudiantes debían elaborar un texto creativo y auténtico, utilizando una narración coherente, con base en la interpretación crítica de seis viñetas.</p>

**Tabla 1. Cronograma de actividades. Fuente: elaboración propia.**

## **8. ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Durante el proceso que se llevó a cabo para este proyecto de investigación, se utilizaron textos claros y atractivos, valiéndose del uso del cómic, en donde los estudiantes comprendieran lo que leían ayudados por la imagen, para que se les hiciera tanto amena como atrayente cada actividad, favoreciendo así la libertad de creación a la hora de elaborar textos escritos, promoviendo el uso adecuado del lenguaje.

Además, estas actividades se implementaron con el fin de evidenciar la comprensión, la interpretación, la coherencia, el análisis e inferencias de cada uno de los estudiantes para su avance en el proceso de producción textual, a la vez que incentivasen su interés por realizar lecturas y textos escritos dentro y fuera del aula.

La presente rejilla de análisis se divide en tres grandes aspectos:

### **1- LECTURA DE IMAGEN**

Se tomó la lectura de imagen como primer aspecto relevante para analizar en este proyecto, ya que es un elemento que constituye al cómic. En dicho aspecto se tuvieron en cuenta tres criterios de evaluación los cuales son: el análisis de las imágenes como apoyo para la comprensión, las inferencias como respuesta a la capacidad de síntesis de cada estudiante y la comprensión global resultado de la interpretación general del relato.

### **2- PRODUCCIÓN ESCRITA**

El segundo correspondió a los procesos de escritura, ya que al fortalecer este aspecto con la aplicación del proyecto se incidió de manera positiva en la adquisición de nuevos conocimientos de acuerdo con la necesidad que se evidenció en el aula. Se tuvo en cuenta: coherencia y cohesión, donde se plasmase la elaboración de textos claros y con una secuencia narrativa lógica. De otra parte, la creatividad, que diese cuenta tanto de la originalidad como de la propuesta innovadora en el momento de realizar un escrito. Además, se evaluó el progreso de cada estudiante en cuanto al adecuado uso de las palabras y de la capacidad de implementar más detalles con el fin de enriquecer un escrito.

### **3- CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC**

El tercero se enfocó en el cómic, ya que fue el eje fundamental para este proyecto de investigación, pues se tomó como herramienta pedagógica para mejorar la producción textual en los estudiantes. Se analizó allí el uso de los elementos del cómic, si reconoció, identificó e hizo uso correcto de estos. Para el manejo de secuencias se analizó la capacidad que tuvo cada estudiante para vincular las viñetas y adaptarlas al contexto del cómic. En cuanto a la relación entre cómic con la producción textual se consideraron las aptitudes para comprender, interpretar y analizar un texto verboicónico con el fin de elaborar un escrito basándose tanto en elementos como en detalles de la imagen.

Además, se valoró el resultado de los estudiantes en la realización de cada taller tomando como referencia una escala del 1 al 5, donde 1 fue el desempeño bajo, 2 fue el desempeño medio bajo, 3 fue el desempeño medio, 4 fue el desempeño medio alto y 5 fue el desempeño alto.

ASPECTOS GENERALES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
<b>LECTURA DE IMAGEN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Análisis</b></li> <li>2. <b>Inferencias</b></li> <li>3. <b>Comprensión global</b></li> </ol>	El estudiante no hace una interpretación crítica ni detallada de la imagen para elaborar textos escritos de acuerdo con la actividad propuesta.	El estudiante no da cuenta de una interpretación crítica de la imagen, ya que no menciona detalles que puede vincular al elaborar textos escritos.	El estudiante observa la imagen sin especificar en detalles para tenerla en cuenta al elaborar textos escritos de acuerdo con la actividad propuesta.	El estudiante interpreta visualmente la imagen para tenerla en cuenta al elaborar textos escritos de acuerdo con la actividad propuesta.	El estudiante realiza una interpretación crítica de la imagen teniéndola en cuenta para crear textos escritos elaborados y detallados de acuerdo con la actividad propuesta.
<b>PRODUCCIÓN ESCRITA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Coherencia</b></li> <li>2. <b>cohesión</b></li> <li>3. <b>Creatividad</b></li> <li>3. <b>Extensión</b></li> <li>    <b>ortografía</b></li> </ol>	El estudiante no elabora textos claros, por lo cual no se evidencian detalles que sustenten la creatividad, la coherencia y el correcto uso del lenguaje que se debe tener en cuenta	El estudiante elabora textos simples y poco claros, carentes de coherencia, expresión creativa y el uso adecuado de reglas ortográficas.	El estudiante elabora un texto de manera clara, pero se basa levemente en la creatividad y el uso correcto de la ortografía.	El estudiante muestra coherencia al elaborar un texto, sin emplear detalles relevantes en la creatividad y el uso correcto de la ortografía.	El estudiante elabora textos auténticos utilizando una narración coherente, expresiva y creativa haciendo uso adecuado del lenguaje.



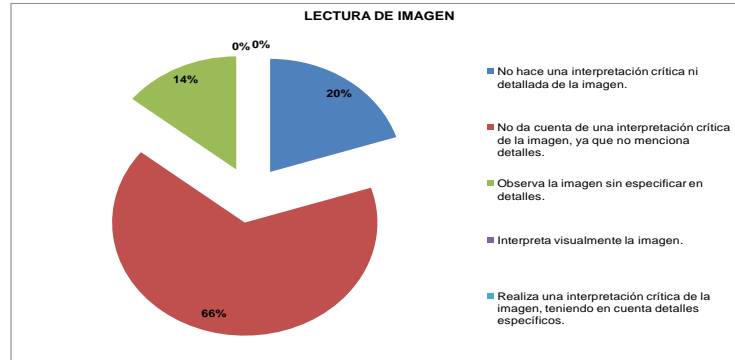
		para escribir.				
<b>CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC</b>	<b>1. Uso de los elementos del cómic</b> <b>2. Manejo de secuencias</b> <b>3. Relación entre cómic y la lectoescritura</b>	El estudiante no identifica las principales características del cómic, no analiza ni interpreta sus imágenes para construir un texto escrito de acuerdo con lo planteado en cada actividad.	El estudiante no relaciona las características del cómic con base en la secuencia de cada viñeta por lo que el texto escrito no guarda relación con las imágenes.	El estudiante relaciona imágenes y texto de forma superficial, dejando de lado detalles relevantes que le proporciona los elementos del cómic y que son importantes a la hora de argumentar de forma escrita.	El estudiante reconoce algunas de las características del cómic y lee sus imágenes con base en la secuencia de cada viñeta para construir un nuevo texto de acuerdo con lo planteado en cada actividad.	El estudiante reconoce las características del cómic, analiza y lee sus imágenes con base en la secuencia de cada viñeta para construir un nuevo texto de acuerdo con lo planteado en cada actividad.

**Tabla 2. Rejilla para análisis de resultados. Fuente: elaboración propia.**

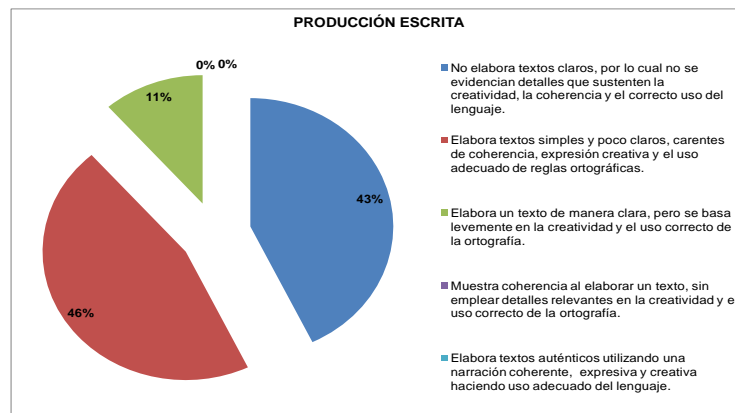
A continuación se presentarán las gráficas del análisis de los resultados que arrojó la aplicación de cada taller:

## DIAGNÓSTICO # 1

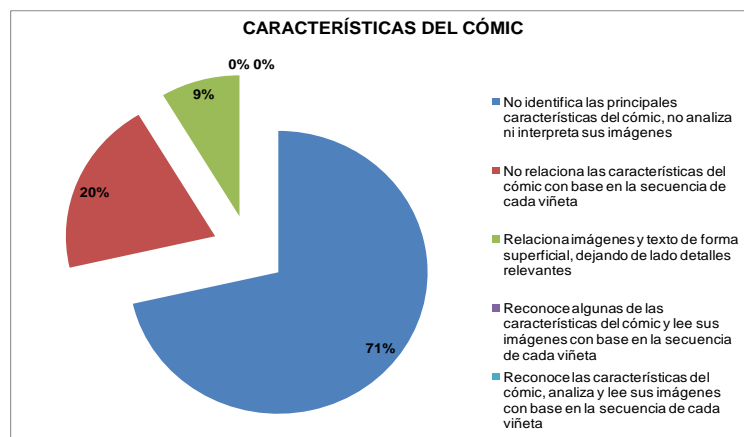
Gráfica 2. Prueba diagnóstica 1. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 3. Prueba diagnóstica 1. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 4. Prueba diagnóstica 1. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.



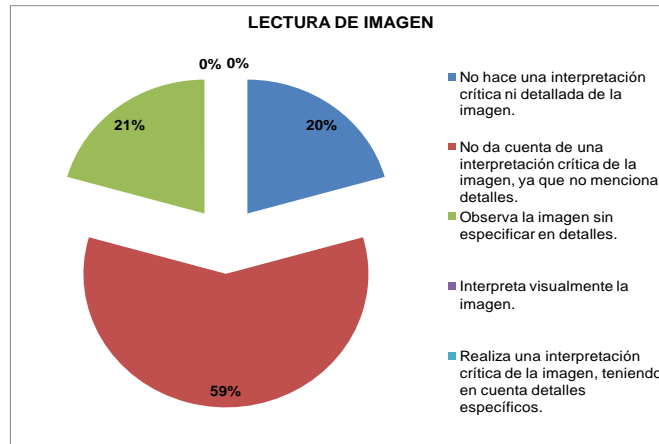
De acuerdo con la gráfica de Diagnóstico # 1, se pudo evidenciar que aunque el cómic tuvo un impacto positivo para la realización del taller, el 66% de los estudiantes no dio cuenta de una interpretación crítica de la imagen, ya que no se evidenció una conexión cronológica de esta puesto que los estudiantes no profundizaron en la secuencia; mientras que un 20% no hizo una interpretación crítica ni detallada. En contraste, se analizó que un 14% de la población observó la imagen sin especificar en detalles. (Ver gráfica de lectura de imagen).

En el aspecto de producción textual, un 46% de la población estudiada elaboró textos simples y poco claros, carentes de coherencia, expresión creativa; además, no emplearon adecuadamente las reglas ortográficas. Por su parte, el 43% no elaboró textos claros, pues se evidenció la falta de creatividad y coherencia. Mientras que un aspecto positivo que se logró evidenciar en este taller fue que un 11% elaboró textos de manera clara, pero se basó levemente en la imaginación y las reglas ortográficas. (Ver gráfica de producción escrita).

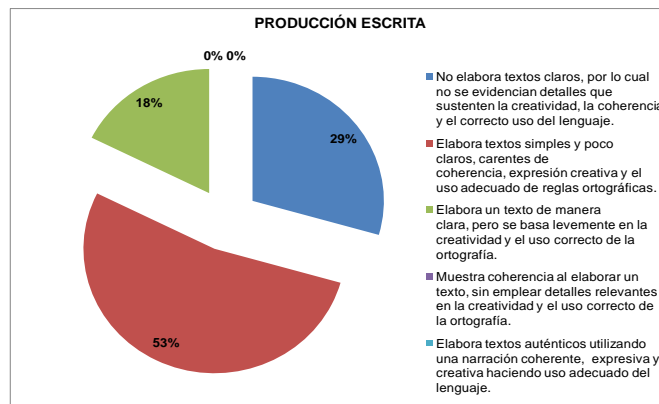
En cuanto a las características del cómic, se infiere que un 71% de la población no identificó sus principales características; además, no analizó ni interpretó sus imágenes. También, es evidente que un 20% no relacionó las características de este con base en la secuencia de cada viñeta. Sin embargo, un 9% relacionó imágenes y texto de forma superficial, dejando de lado detalles relevantes. (Ver gráfica de características del cómic).

## DIAGNÓSTICO # 2

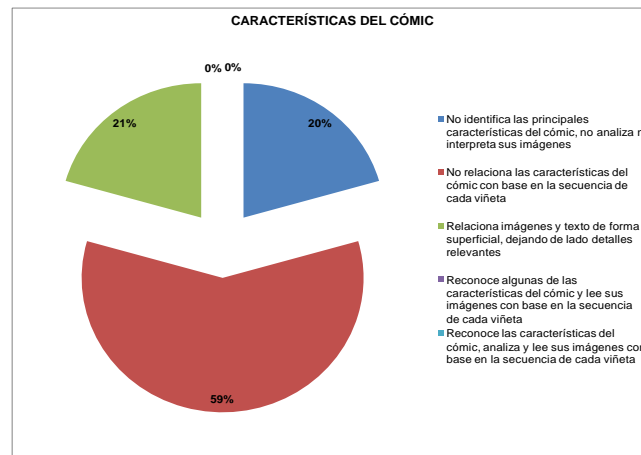
Gráfica 5. Prueba diagnóstica 2. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 6. Prueba diagnóstica 2. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 7. Prueba diagnóstica 2. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.



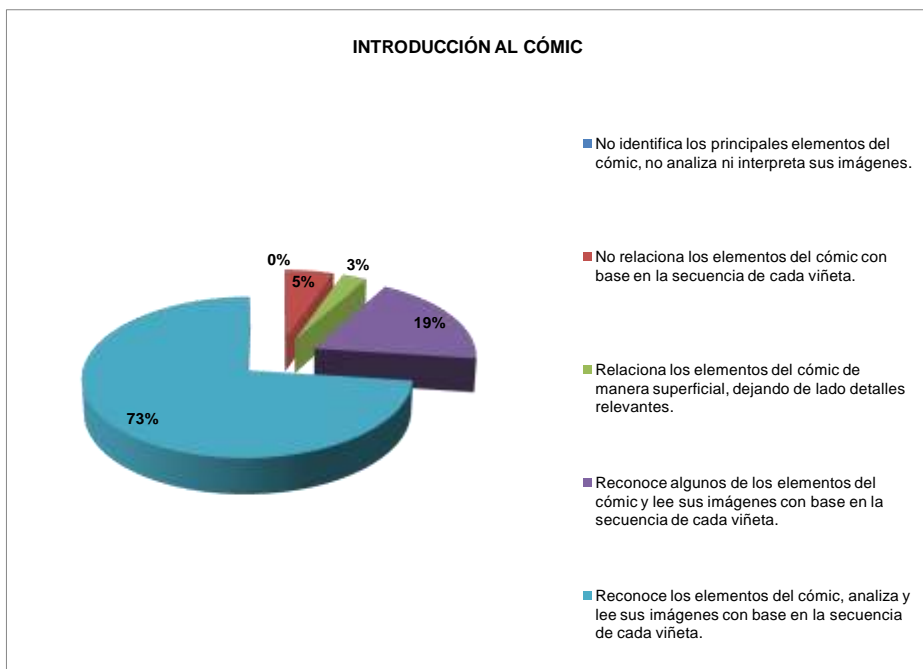
En la prueba diagnóstica # 2 se demostró que un 59% de la población no dio cuenta de una interpretación crítica de la imagen, un 21% la observó sin especificar en detalles; mientras que un 20% no hizo una interpretación crítica ni detallada de esta.

Con respecto al análisis de producción textual, se dedujo que un 53% de los estudiantes elabora textos simples y poco claros, carentes de coherencia, expresión creativa y no utilizaron adecuadamente las reglas ortográficas. No obstante, un 29% no produce textos claros, por esta razón no se evidencian detalles que sustenten la creatividad. Por otra parte, se evidenció que un 18% redacta textos de manera clara, pero se basa de una forma superficial en la creatividad y en la ortografía, aspecto que se tuvo que seguir trabajando en la aplicación de cada taller con el fin de lograr el objetivo principal.

De acuerdo con las características del cómic, se notó que un 59% no las relaciona con base en la secuencia de cada viñeta. Un 21% de la población relaciona imágenes y texto de forma superficial, dejando de lado detalles relevantes. Por el contrario, un 20% no identifica sus principales características; además que no analiza ni interpreta sus imágenes. Con base en los resultados obtenidos tanto en el taller de diagnóstico #1 y el diagnóstico #2 surgió la necesidad de aplicar un taller de introducción al cómic con el fin de que los estudiantes comprendieran y se apropiaran de los principales elementos del cómic como lo son: viñetas, globos o bocadillos y onomatopeyas; además esto permitiría un mejor desempeño de cada estudiante a la hora de interpretar, comprender éste tipo de texto de acuerdo a la actividad planteada para cada clase.

## TALLER

### ELEMENTOS DEL CÓMIC



**Gráfica 8. Introducción al cómic. Fuente: elaboración propia.**

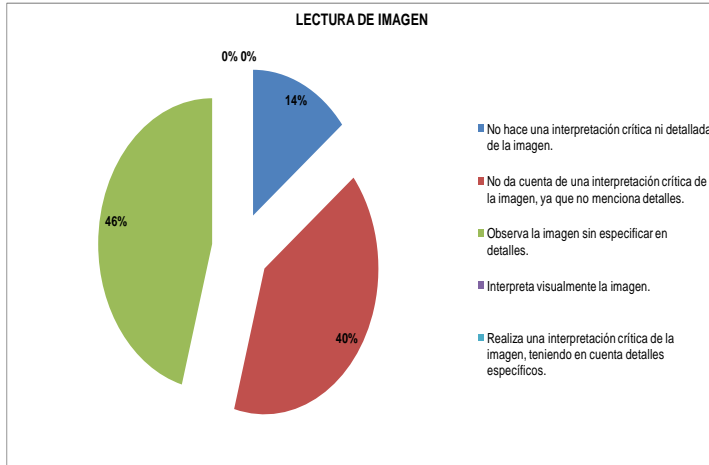
Este taller se aplicó con el fin de que los estudiantes reconocieran los principales elementos y características del cómic (viñetas, globos o bocadillos y onomatopeyas). De esta forma se pudo evidenciar un impacto positivo, ya que un 73% logró identificar los elementos que lo componen, mientras que un 19% sólo reconoció algunos.

Por otra parte, aunque los estudiantes recordaban el tema del cómic antes de la realización de este taller, no diferenciaban sus componentes; sin embargo, con el compromiso que mostró el curso frente a esta actividad lograron comprender el concepto, ya que la gran mayoría realizó el taller de aplicación de forma correcta.

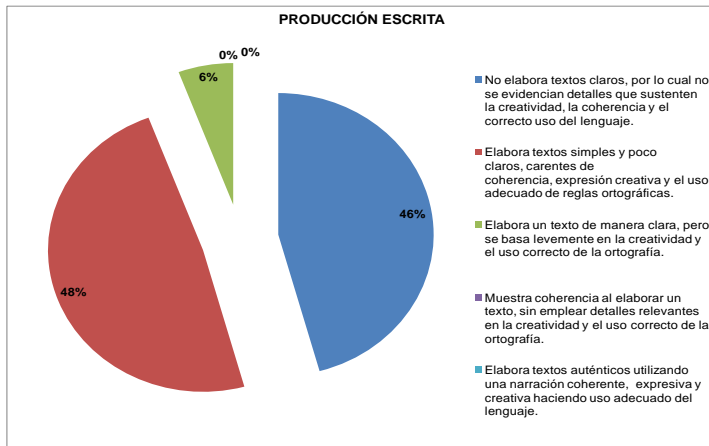
Además, se pudo analizar que los estudiantes mostraron gran aceptación por el cómic, pues comentaron que les gustó el taller porque habían recordado temas estudiados previamente y que eran divertidas las imágenes de Garfield.

## TALLER # 1

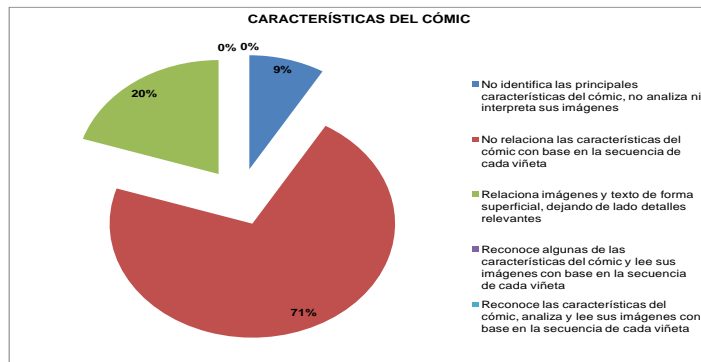
Gráfica 9. Taller # 1. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 10. Taller # 1. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 11. Taller # 1. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.

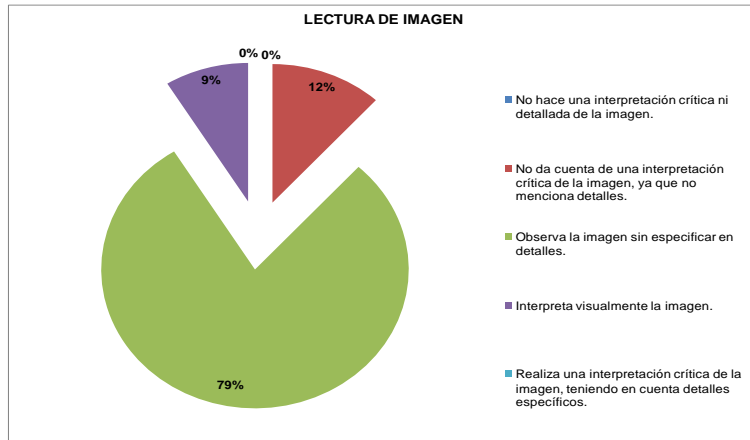


Con la aplicación de este taller, se evidenció que en la producción escrita los estudiantes tuvieron en cuenta más las imágenes que el texto, puesto que se guiaron por los rasgos de los personajes para poder hacer la descripción física y moral. Sin embargo, se pudo notar que la gran mayoría de los estudiantes tuvieron dificultad para plasmar sus ideas por escrito; por ejemplo algunos estudiantes lograron deducir por asociación el significado del término egocéntrico, pero al querer explicarlo en el ejercicio se notó que se limitaban a transcribir el texto que aparecía en los globos de conversacion.

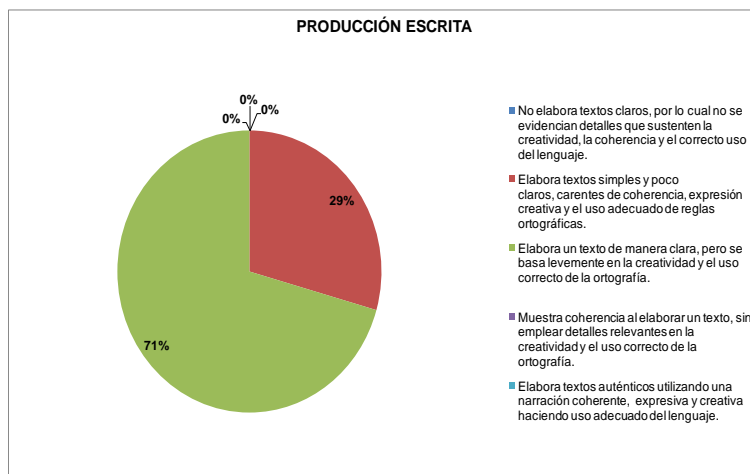


## TALLER # 2

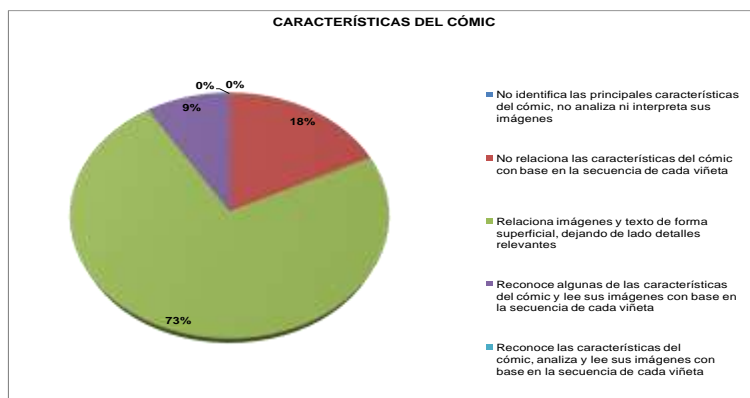
Gráfica 12. Taller # 2. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 13. Taller # 2. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



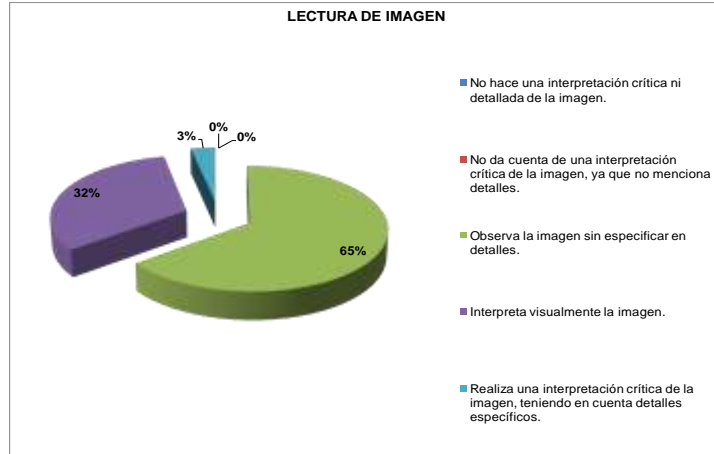
Gráfica 14. Taller # 2. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.



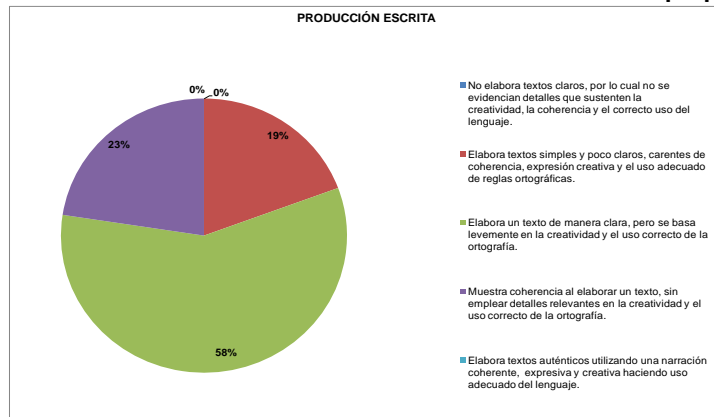
Con la aplicación de este taller se pudo analizar que los estudiantes lograron un pequeño avance en cuanto a la apropiación del término viñeta, ya que un 73% de la población la organizó con base en una secuencia coherente; sin embargo, con relación a la producción escrita la gran mayoría se basa levemente en la creatividad, ya que no muestran profundidad, pues se pudo reflejar en la extensión de los textos, además se cometen faltas de ortografía, las cuales hacen que cambie el sentido y la coherencia en cuanto a la redacción. A pesar de estos resultados se rescató la intensión del grupo por atreverse a plasmar sus ideas y pensamientos con mayor creatividad que en los talleres anteriores, esto fue un gran paso encaminado hacia el objetivo principal.

### TALLER # 3

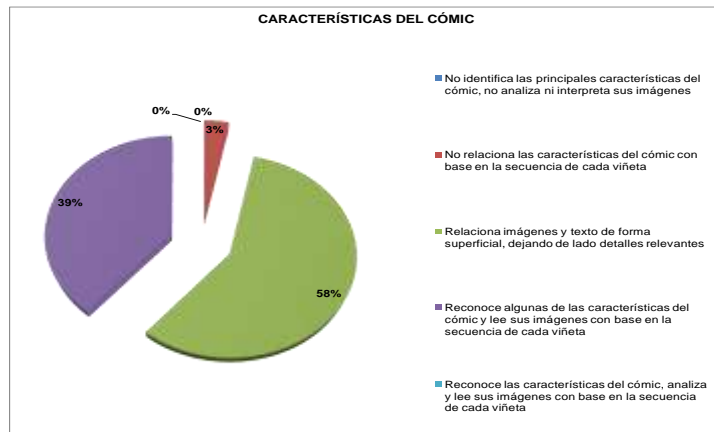
Gráfica 15. Taller # 3. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 16. Taller # 3. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



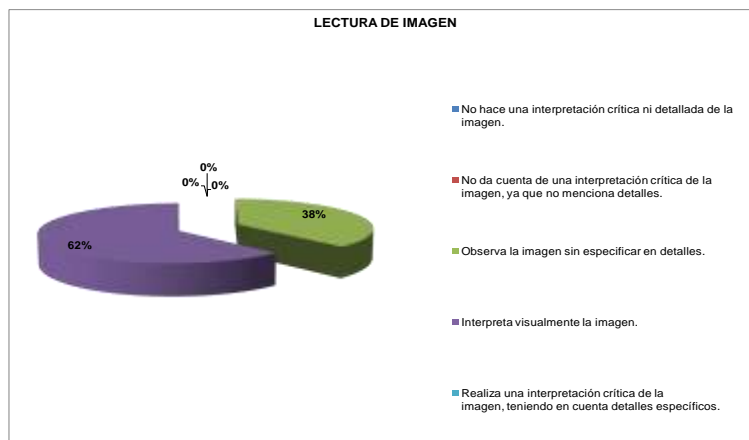
Gráfica 17. Taller # 3. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.



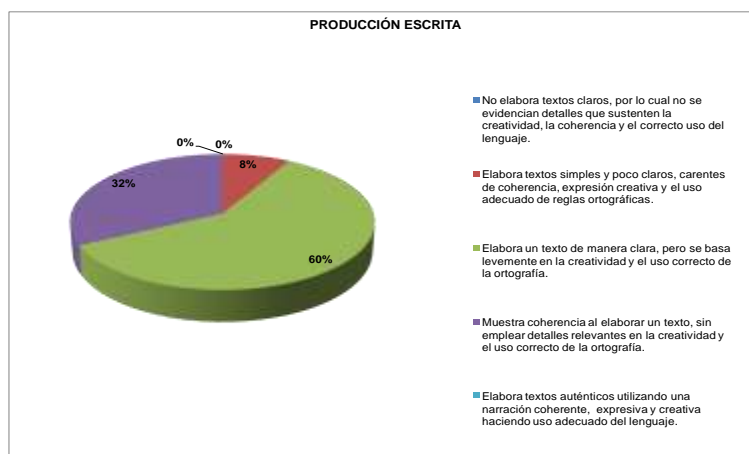
Con la aplicación de este taller, se dedujo que los estudiantes fijan su atención en detalles específicos e interpretan las imágenes en forma secuencial, lo cual permite estimular su creatividad al plasmar ideas de forma escrita, mejorando notablemente la extensión comparada con la expuesta en talleres anteriores. Asimismo, algunos estudiantes utilizaron onomatopeyas en su narración para darle una mayor coherencia y realismo a las acciones evidenciadas en las imágenes; esto evidenció el compromiso y la apropiación de gran parte del grupo frente a los elementos del cómic, ya que decidieron darle otros usos educativos.

## TALLER # 4

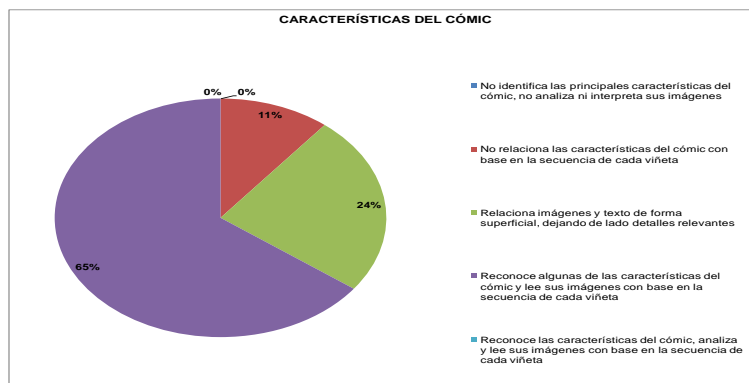
Gráfica 18. Taller # 4. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.



Gráfica 19. Taller # 4. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.



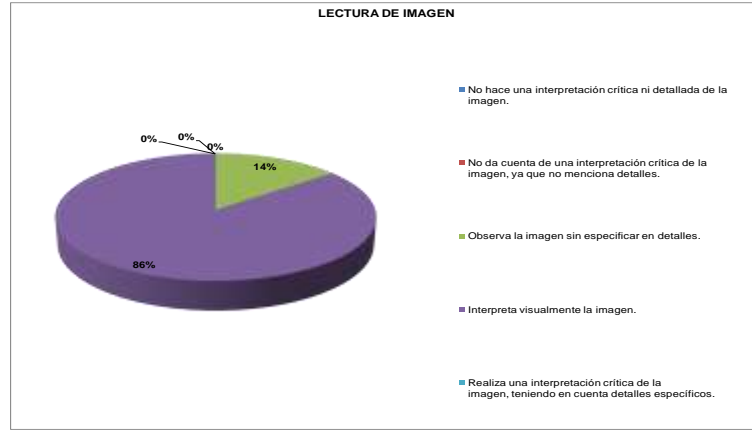
Gráfica 20. Taller # 4. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.



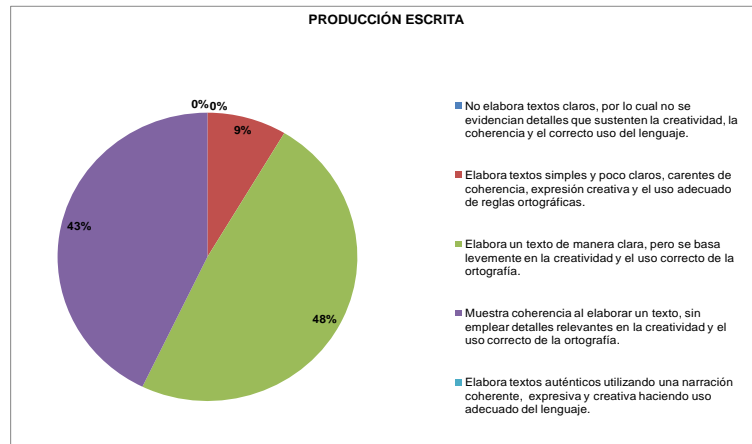
Luego de la aplicación de el taller # 7 se dedujo que los estudiantes tomaron la imagen como parte fundamental para relacionar sus conocimientos previos en busca de construir nuevos aprendizajes, además se notó un progreso, ya que un 62% logró tener en cuenta detalles relevantes acerca del personaje del taller que los motivó a inferir características pertinentes para el buen desarrollo de la actividad propuesta; puesto que con esta se les dio la libertad para darle forma a la fisonomía de los personajes como ellos deseaban y porque eran ellos mismos quienes agregaban rasgos característicos (aretes, collares, patinetas, etc.) a las imágenes, tal vez de acuerdo al contexto sociocultural de cada estudiante y por supuesto tendrían en cuenta sus vivencias.

**TALLER # 5**

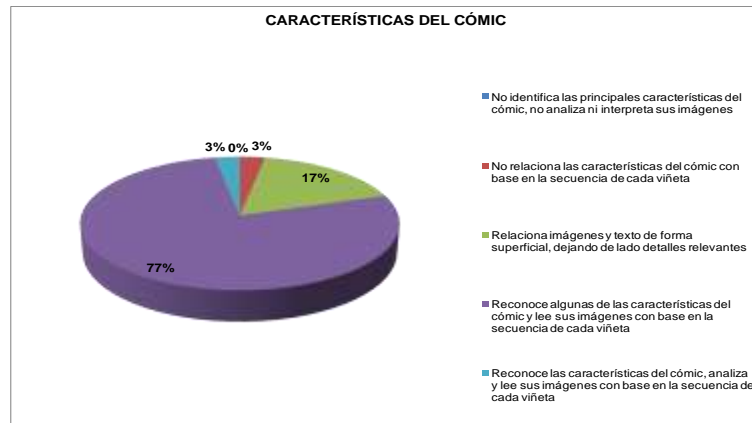
**Gráfica 21. Taller # 5. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 22. Taller # 5. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 23. Taller # 5. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.**

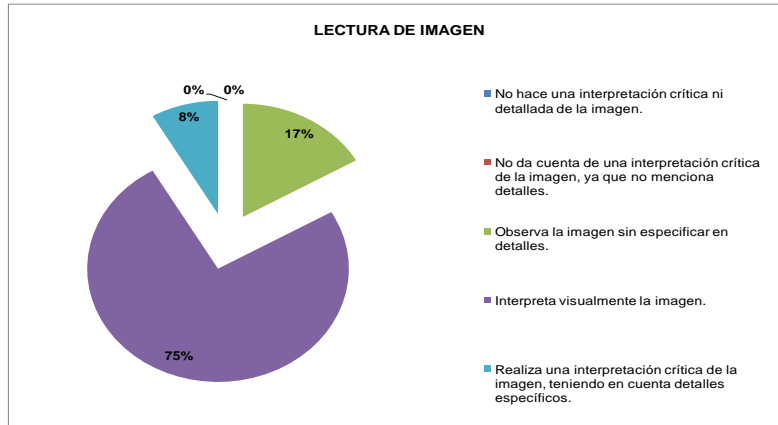


Este taller fue realizado con la intención de que los estudiantes se apropiaran sobre las normas básicas para el uso de la C y la Z. Para esta sesión, las imágenes fueron de gran ayuda para conectar la interpretación que se realizó de cada una, ya que para la mayoría de los estudiantes la ortografía es un tema poco llamativo y difícil de asimilar. De igual forma, se evidenció que no se cumplió a cabalidad el objetivo principal de este taller puesto que aunque los estudiantes en el primer punto tenían ciertas palabras con el uso de la C y la Z, al producir un texto escrito omitían y dejaban en el olvido las reglas sobre su uso correcto, lo que sí cabe aclarar es que cuando se llegó a este punto del proceso investigativo se pudo notar un mejor desempeño de los estudiantes en cuanto a la creatividad para la producción textual.

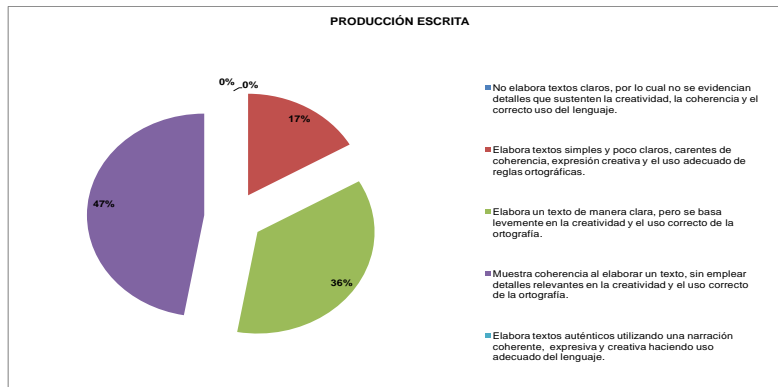


**TALLER # 6**

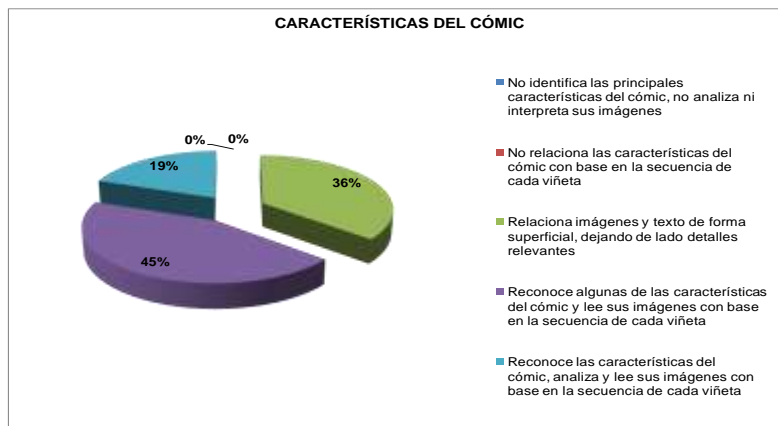
**Gráfica 24. Taller # 6. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 25. Taller # 6. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 26. Taller # 6. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.**



Este taller de aplicación se dividió en dos momentos: en el primero se observó que los estudiantes realizaron una lectura a conciencia de cada uno de los párrafos que deben organizar para formar el cuento de forma coherente; sin embargo, es notable que ellos no lograron establecer una secuencia lógica de forma inmediata, de esta manera se realizó la lectura del texto más de dos veces para ordenarlo con un sentido completo.

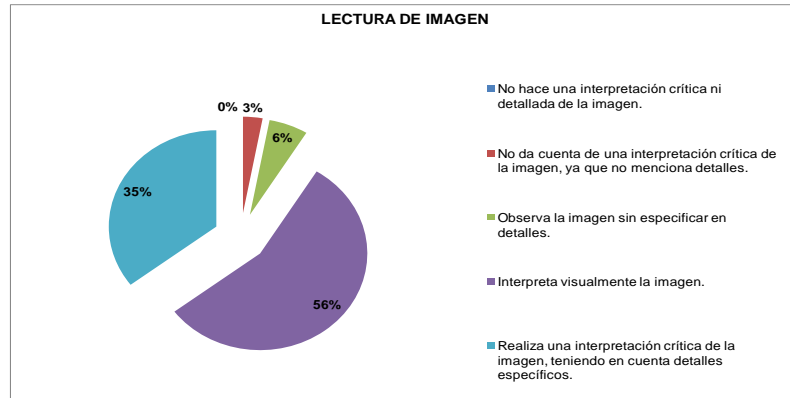
Además, con el segundo punto de este taller se logró evidenciar una mejoría respecto a los elementos del cómic, ya que un 45% de los estudiantes hizo un uso correcto de los globos y las onomatopeyas, adicionalmente realizaron un análisis de personajes y recordaron detalles específicos que aparecen explícitos en el cuento; lo cual demostró un avance en el proceso de comprensión lectora.

Por otra parte, se observó que el 36% no hizo una buena relación entre la lectura y el cómic debido a que sus inferencias no lograron plasmar una comprensión global al elaborar el cómic.

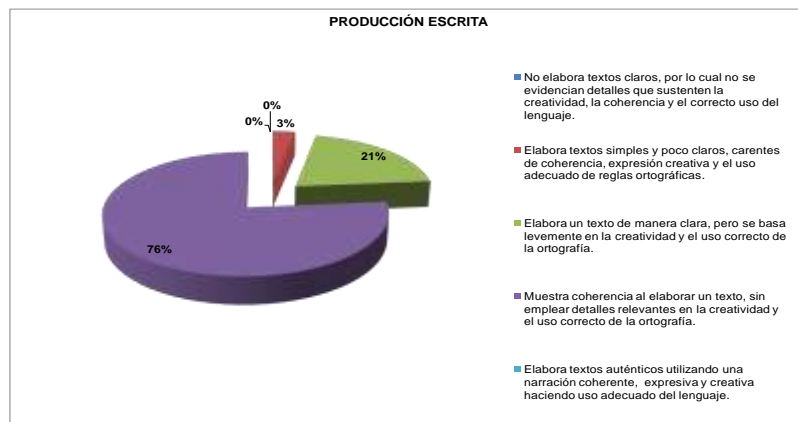
También, es importante resaltar que aquí se hizo uso de la coherencia, la comprensión de lectura, la aplicación de los elementos del cómic, la motivación para dibujar lo que sucedía en el cuento, la memoria, la coordinación (orden de los párrafos), el análisis y la creatividad.

## PRUEBA FINAL

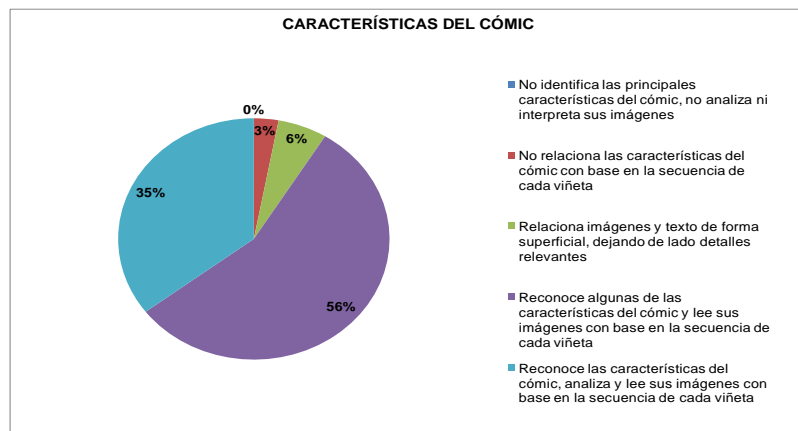
**Gráfica 27. Taller final. Lectura de imagen. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 28. Taller final. Producción escrita. Fuente: elaboración propia.**



**Gráfica 29. Taller final. Características del cómic. Fuente: elaboración propia.**



En el taller final se presentó una actividad basada en el lenguaje verboicónico, ya que de acuerdo con las experiencias anteriores a este taller, hubo un gran interés por parte de los estudiantes para realizar lectura de cómics, puesto que al analizar las imágenes lograban fijar su atención en detalles específicos, lo que permitió estimular su creatividad, su capacidad de síntesis a la hora de comprender un todo.

Cabe resaltar que con la aplicación de esta prueba final se pudo notar que este proyecto de investigación logró incidir de manera positiva en el mejoramiento del proceso de producción textual con la ayuda de la lectura de imagen, ya que sí se observan los resultados que arrojaron las pruebas diagnósticas con la prueba final se vio que: en la lectura de imagen el 66% de los estudiantes no daba cuenta de una interpretación crítica de la imagen (equivalente a un desempeño medio bajo); mientras que en la prueba final el 56% de la población logró interpretar de manera crítica la imagen (equivalente a un desempeño medio alto).

Con respecto a la producción escrita se pudo establecer un gran avance, ya que en la prueba diagnóstica el 46% de los estudiantes elaboraba textos simples y poco claros, carentes de coherencia (equivalente a un desempeño medio bajo); mientras que en la prueba final el 76% realizó textos críticos, creativos y coherentes (equivalente a un desempeño medio alto).

En cuanto a las características del cómic se pudo notar en las pruebas de diagnóstico que aunque los estudiantes conocían o habían visto en su vida escolar la temática del cómic, se evidenció que el 71% no utilizó sus principales elementos para dicha actividad que al evaluarla dio como resultado 1 (equivalente a un desempeño bajo); mientras que a lo largo de las actividades realizadas durante la aplicación de este proyecto se logró que el estudiante reconociera los principales elementos del cómic y los utilizara de manera coherente de acuerdo con cada actividad.

Con el proceso llevado a cabo durante el transcurso de la práctica docente, se pudo evidenciar que con el uso del cómic para mejorar la producción textual se aportó de manera positiva, pues los avances se vieron reflejados en la atracción que demostraron los estudiantes en el proceso de aprendizaje, además con los aportes del cómic se utilizó de mejor forma los conocimientos previos del grupo estudiado con el fin de clasificar nueva información con mayor facilidad apoyados en las imágenes (aprendizaje significativo).

## 9. CONCLUSIONES

A través de la experiencia que se logró durante la aplicación de este proyecto de investigación, se puede concluir que la implementación del cómic en el aula como herramienta pedagógica además por tratarse de una sucesión de imágenes que emplea lenguaje iconográfico, permite que los estudiantes desarrollen su capacidad tanto de análisis como de síntesis, pues motiva en ellos la iniciativa por diferenciar las ideas principales de las secundarias.

El cómic como recurso didáctico en la escuela básica primaria ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que es un gran instrumento tanto a la hora de aprender como a la hora de divertirse. Asimismo, el hecho de dibujar con la acción de involucrar imágenes para adquirir nuevos conocimientos es algo que en el periodo de la infancia genera una experiencia enriquecedora. Algunas temáticas del español guiadas por el uso de éste como agente motivante permite el desarrollo de un aprendizaje significativo que facilitarán al individuo una interpretación y comprensión de los diversos medios de comunicación presentes en la sociedad actual.

Por último, el cómic es una herramienta pedagógica fácil de implementar en el aula, debido a que es económico, de libre acceso para cualquier tipo de edad y que se puede ajustar a cualquier temática; su correcta aplicación por parte de los docentes en contextos educativos puede generar aprendizajes autónomos, desarrollo de procesos propositivos mediante la creación de entornos benéficos para su construcción personal e intelectual a partir de la dimensión sociocultural que le rodea.

## 10. RECOMENDACIONES

Hoy en día estamos inmersos o sometidos en una cultura de la imagen, así que, poder analizar, interpretar y disfrutar con la secuencia de imágenes en forma de cómic servirá como vínculo a la formación de ciudadanos con una actitud crítica frente a las exigencias y problemáticas de su entorno; además cabe resaltar que el valor que nos proporciona el cómic captará la atención de los estudiantes de la educación básica primaria, con el firme propósito de mejorar la producción textual que les servirá como base esencial para crear hábitos fundamentales para su desarrollo cognitivo.

Es por eso que hay que llamar la atención de los docentes sobre la importancia que tiene el cómic como herramienta pedagógica, puesto que es adaptable a todas las áreas para una formación íntegra dentro y fuera del aula; ya que basados en esta experiencia con el presente proyecto de investigación se pudo aportar de una manera diferente al método tradicional; pues de los dictados que se utilizaban como medio para fomentar la escritura, se logró que con la implementación de esta propuesta el curso 510 mejorara su producción textual, yendo más allá del mero hecho de escribir, pues se analizó la actitud crítica, la creatividad, la extensión y coherencia. Sin embargo, se debe seguir trabajando respecto al uso adecuado de las reglas ortográficas, ya que es un proceso que toma mucho más tiempo.

## BIBLIOGRAFÍA

ARIZPE, Evelyn; STYLES, Morag. Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales. México. Fondo de cultura económica, 2003. 43 – 76 p.p.

CARLINO, P. y SANTANA D. (coordinadoras); BARRIO, C.; FERNANDEZ, P.; GARCÍA, C.; MORA, A.; PITA, P.; VIRSEDA, C. Leer y escribir con sentido. Una experiencia constructivista en educación infantil y primaria. España. Editorial Aprendizaje Visor, 1999. 21 p.

COLOMBIA. CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. EDICIÓN 1997. 26 p.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS BÁSICAS PARA EL ÁREA DE LENGUAJE. 2, 25 p.p.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DE 1994. 19, 27, 285 p.p.

DE LA TORRE ZERMEÑO, Francisco. Enciclopedia del educador. 12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica. Bogotá, Colombia. Editorial venelibros – alfaomega, 2005. 54 – 55 p.p.

DURÁN ACOSTA, José Antonio. El proyecto educativo institucional una alternativa para el desarrollo pedagógico-cultural. Bogotá, Colombia. Editorial magisterio, 1994. 97 p

EISNER, Will. El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Barcelona, España. Norma Editorial, 2002. 9, 10, 124 p.p.

ELLIOTT, John. La investigación-acción en educación. Madrid, España. Ediciones Morata, 1990. 24 – 25 p.p.

ENTWISTLE, Noel. La comprensión del aprendizaje en el aula. Madrid, España. Ediciones paidós ibérica, S.A., 1987. 45 – 46 p.p.

GARCÍA RESTREPO, Luis E. Lectoescritura práctica. Manizales, Colombia. Editorial universidad de Caldas, 2002. 67 – 68 p.p.

Gran Enciclopedia educativa. Psicología. Educación. Ciencia. Urbanismo. Bogotá, Colombia. Pev-iatros ediciones Ltda., 1997. 579 p.

HERNÁNDEZ, Fernando; SANCHO, Juana María. Para enseñar no basta con saber la asignatura. Barcelona, España. Ediciones paidós ibérica, S.A., 1993. 78 – 80 p.p.

INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS. MANUAL DE CONVIVENCIA - AGENDA ESTUDIANTIL 2011 – 2012. 4, 5, 6 p.p.

JURADO VALENCIA, Fabio; BUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo. Los procesos de la escritura. Hacia la producción interactiva de los sentidos. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio, 1996. 125 p.

PALOMINO, Silvia. Lunes 23 de febrero de 2009. Revista digital para profesionales de la enseñanza. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en:<http://blogdeorientacion.blogspot.com/2009/02/revista-digital-paraprofesionales-de.html> [con acceso el 14 de julio de 2011]

PARRA ROJAS, Alcides. La lectoescritura como goce literario – El poder de las palabras. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio. 1995. 13 – 15 p.p.

RODRIGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza. España. Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988. 6 – 132 p.p.

ROLLÁN MÉNDEZ, Mauro; ZARZUELA SASTRE, Eladio. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. 3 – 24 p.p.



ROVERE, Rosa. Domingo 10 de mayo de 2009. El ritmo y la lectura. [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <http://educaresalgomas.blogspot.com/2009/05/el-ritmo-y-la-lectura.html> [con acceso el 29 de mayo de 2011]

SUÁREZ DÍAZ, Reinaldo. La educación. Teorías educativas. Estrategias de enseñanza-aprendizaje. México. Editorial trillas, 1978. 90 p.

VILLEGAS ROBLES, Olga del Carmen. Escuela y lengua escrita. Competencias comunicativas que se actualizan en el aula de clase. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio, 1996. 72 p.



**ANEXOS**  
**UNIVERSIDAD LIBRE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS**  
**Anexo 1 - ENCUESTA**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **EDAD:** \_\_\_\_\_

**COLEGIO:** \_\_\_\_\_ **CURSO:** \_\_\_\_\_

**ÁREA:** \_\_\_\_\_ **JORNADA:** \_\_\_\_\_

**1. ¿Le gusta leer?**

- a). Si
- b). No
- c). Algunas veces

**2. ¿Le gusta escribir?**

- a). Si
- b). No
- c). Algunas veces

**3. ¿Cuál es el motivo por el que lee y escribe?**

- a). Porque me gusta
- b). Para aprender
- c). Porque me obligan

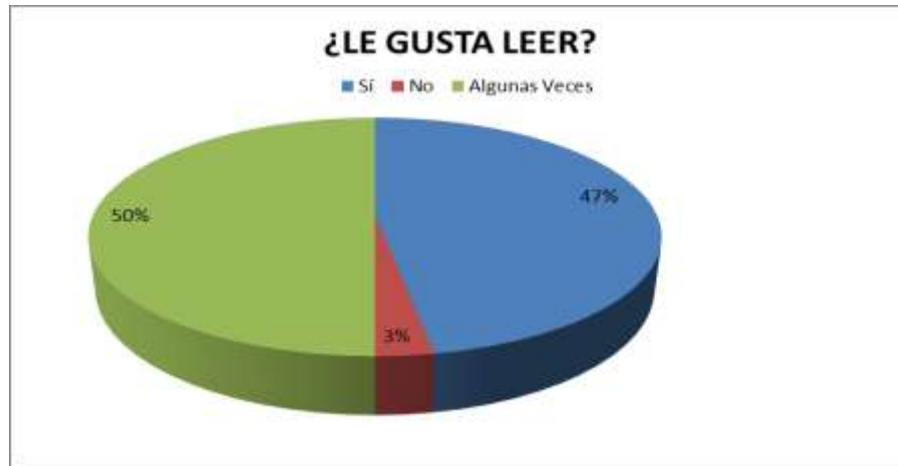
**4. ¿Cuándo quiere leer prefiere que el texto tenga?**

- a). Imágenes
- b). Imágenes y texto
- c). Sólo texto

**5. ¿Le gusta leer cómics o historietas en su tiempo libre?**

- a). Si
- b). No
- c). Algunas veces

## ANEXO 2



**Gráfica 1. Resultado de la encuesta acerca de la pregunta # 1.**  
**Fuente: elaboración propia**

El 50% de los estudiantes encuestados respondió que les gusta leer algunas veces, el 47% aseguran que sí les gusta leer, mientras que el 3% expresó que no le gusta leer.

De los datos anteriores se puede decir que la gran mayoría del grupo encuestado está comprometido con la lectura.

### ANEXO 3



**Gráfica 2. Resultado de la encuesta acerca de la pregunta # 2.**  
Fuente: elaboración propia

El 75% de los estudiantes respondió que sí le gusta escribir, el 25% aseguró que algunas veces, mientras que la opción de respuesta NO, arrojó un 0%. Al respecto podemos inferir que a la mayoría de los estudiantes les gusta escribir.

## ANEXO 4

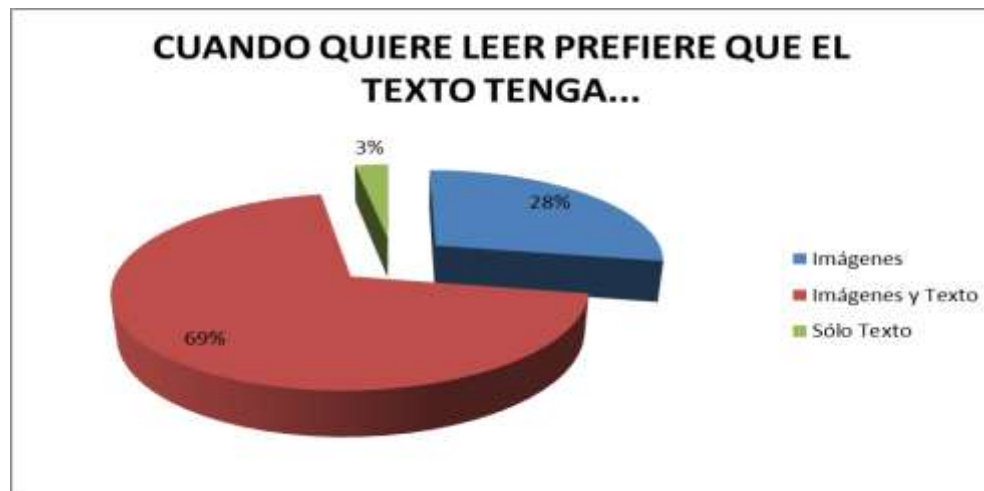


**Gráfica 3. Resultado de la encuesta acerca de la pregunta # 3.**  
Fuente: elaboración propia

El 92% de los estudiantes encuestados respondió que la razón por la que leen y escriben es para aprender, el 5% porque les gusta, mientras que el 3% asegura que se siente obligado.

En cuanto a esto, se puede inferir que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados hacia la lectura y la escritura por la necesidad de aprender.

## ANEXO 5



**Gráfica 4. Resultado de la encuesta acerca de la pregunta # 4.**  
**Fuente: elaboración propia**

El 69% de los estudiantes encuestados respondió que prefieren que el texto tenga imágenes y texto, el 28% imágenes, mientras que el 3% sólo texto.

De esta manera se puede inferir que la mayoría de los estudiantes se ven atraídos por documentos que contengan imágenes y texto al momento de realizar una lectura.

## ANEXO 6



**Gráfica 5. Resultado de la encuesta acerca de la pregunta # 5.**  
**Fuente: elaboración propia**

El 58% de los estudiantes encuestados respondió que les gusta leer comics o historietas, el 31% algunas veces, mientras que el 11% aseguró no leer este tipo de textos en su tiempo libre.

En este caso se puede deducir que a la mayoría de los estudiantes le gusta leer comics o historietas en su tiempo libre.



UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
Anexo 7 - DIAGNÓSTICO 1

NOMBRE:  
AREA:

GRADO:  
JORNADA:

- Crea el texto que acompañaría la siguiente secuencia de imágenes para obtener un cómic.





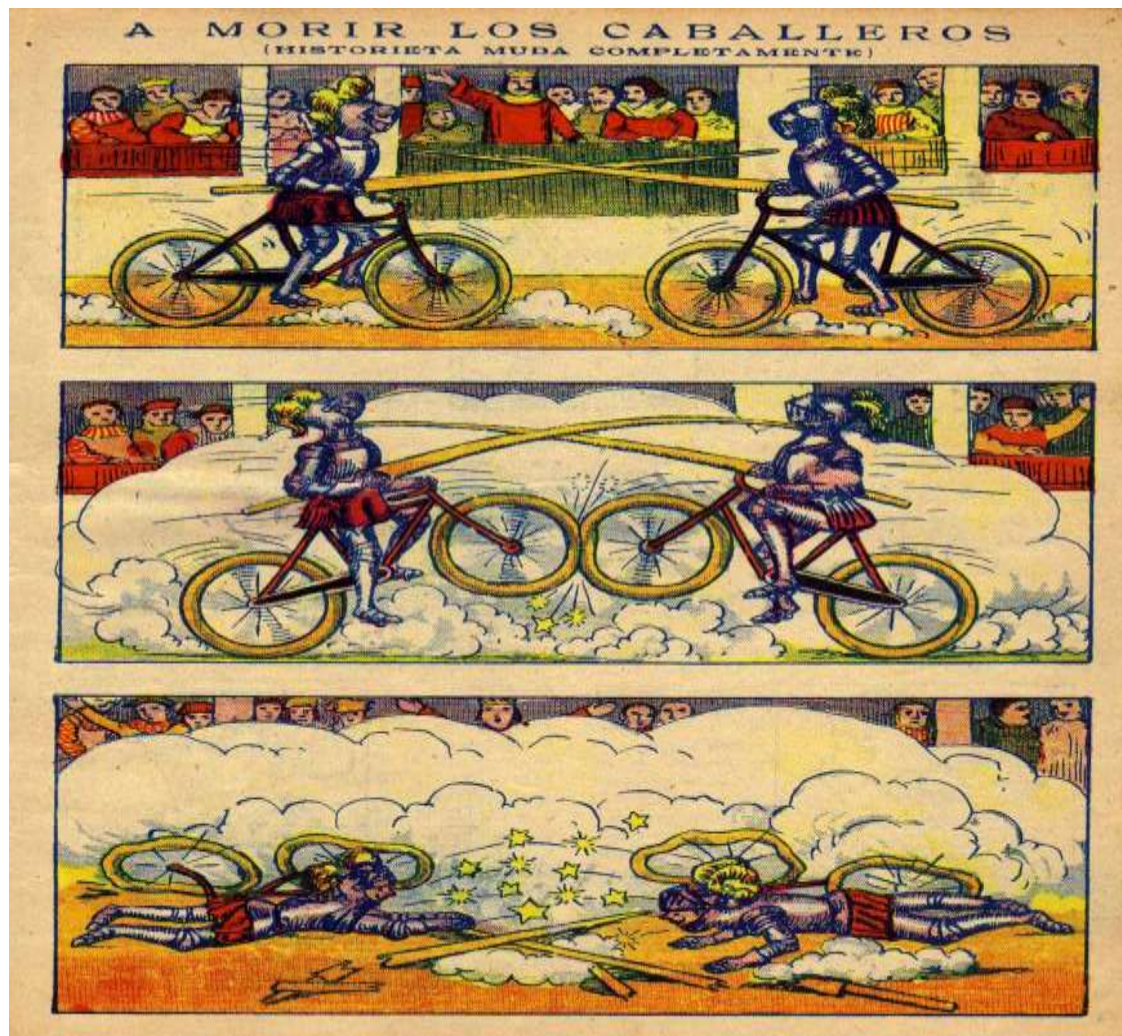


UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
Anexo 8 - DIAGNÓSTICO 2

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

- Narra lo que sucede en el siguiente Comic, utilizando las diferentes clases de oraciones.





UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

- Observa el siguiente cómic e identifica: número de viñetas, onomatopeyas y clase de bocadillos o globos; de acuerdo con lo explicado en clase.





UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
Anexo 10 - TALLER # 1

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

1. Haz una descripción de las características físicas y morales de Mafalda y Felipe a partir de la explicación dada en clase.
2. Observa detalladamente el cómic, enumera y describe lo que sucede en cada una de las viñetas.





UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

1. Enumera de forma ordenada cada una de las viñetas y describe los pasos que se siguen para hacer una mesa.



---

---

---

---

---



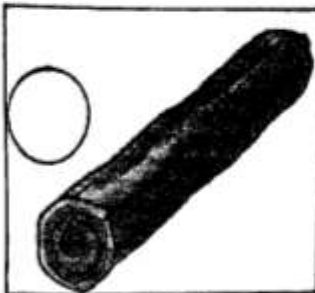
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---



---

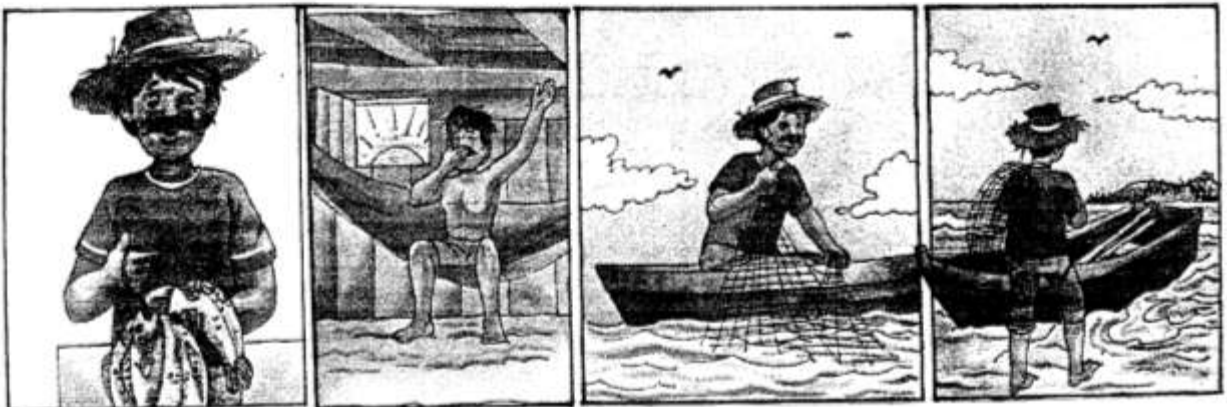
---

---

---

---

2. Enumera las viñetas y luego describe el proceso que se desarrolla en ellas.







UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
Anexo 12 - TALLER 3

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

1. Cuenta la historia que ves en el siguiente cómic con tus propias palabras. No olvides poner el título y nombre a los personajes.





**UNIVERSIDAD LIBRE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS**  
**Anexo 13 - TALLER 4**

**NOMBRE:**  
**COLEGIO:**

**JORNADA:**  
**CURSO:**

1. Haz una lista de los rasgos físicos y de comportamiento de Bart Simpson:

---

---

---

---

---

---

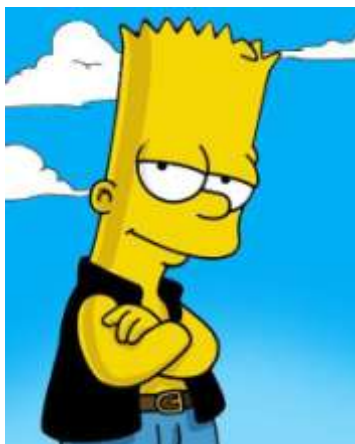
---

---

---

---

2. De la lista anterior escoge los rasgos característicos de Bart Simpson y exagéralos en una caricatura a partir de la siguiente imagen:





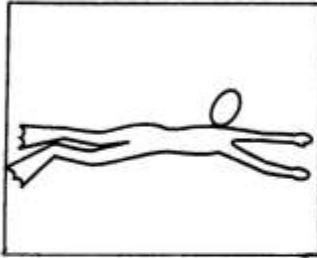
UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE:  
COLEGIO:

JORNADA:  
CURSO:

1. Escoge las palabras que correspondan a cada viñeta:

- |            |           |            |           |
|------------|-----------|------------|-----------|
| - Cine     | - Crucero | - Círculo  | - Buzo    |
| - Cazar    | - Zapato  | - Ciudad   | - Atroz   |
| - Bucear   | - Capaz   | - Azafata  | - Cepillo |
| - Cubierta | - Rusia   | - Gimnasio | - Piscina |



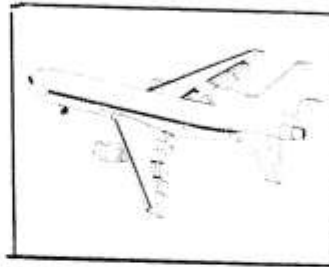
---

---

---

---

---



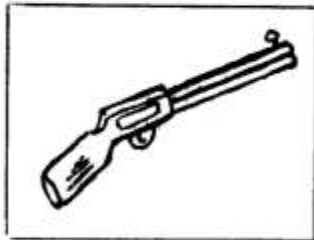
---

---

---

---

---



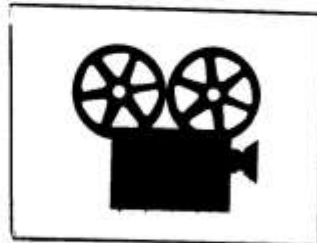
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

2. A partir de las imágenes y palabras anteriores crea una historia que tenga coherencia.



**UNIVERSIDAD LIBRE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS**  
**Anexo 15 – TALLER 6**

**NOMBRE:**  
**COLEGIO:**

**JORNADA:**  
**CURSO:**

1. El siguiente cuento se compone de cuatro párrafos; pero estos párrafos no están ordenados coherentemente. Una vez leído el cuento con atención, numerar los párrafos del 1 al 4, de acuerdo con el orden de los acontecimientos.

**TÍTULO:** \_\_\_\_\_

•Siguió el sueño; regresamos a la casa y me puse la zapatilla en el pie derecho, que era al que le correspondía. ¡Ah!, pero inmediatamente empecé a hacer las mismas maravillas que el payaso, y otras mejores; porque soñé que tocaba una guitarra con la cabeza en la mesa del comedor y los pies en lo alto; y que sostenía en las narices un bastón y encima una jarra con agua... y todo me salía bien.

**Párrafo número** \_\_\_\_\_

•No solo me desperté yo, que fue por el golpe. ¡Se despertaron todos por el ruido de la lámpara rota! Y entonces me puse a llorar, porque a mi papá y a mi mamá les costó trabajo creer que todo eso había ocurrido dentro del sueño: de aquel sueño pintoresco y doloroso del lunes; sí, señor.

**Párrafo número** \_\_\_\_\_

•Hoy he soñado... he soñado que iba al circo con mi mamá y mi hermana. ¡Me gusta tanto el circo!... Entonces resultó que un payaso se despedía del público, y entre aplausos, empezó a regalar a los niños sus prendas más graciosas: el gorro en cucurucho, las narices postizas, un guante rojo, otro azul, una zapatilla allí y otra allá, y resultó que esta fue a parar a mis manos y me la llevé muy contento.

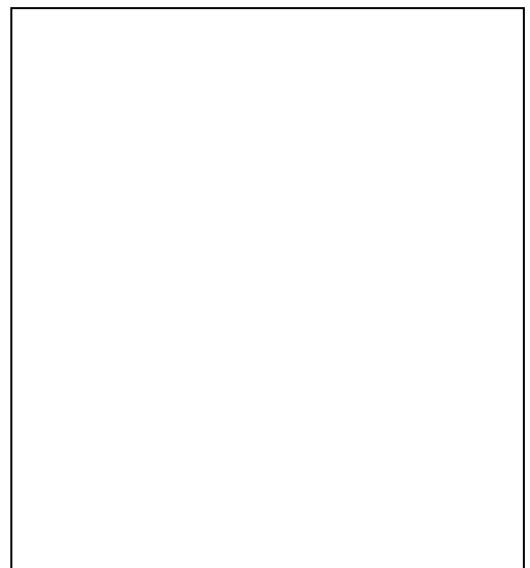
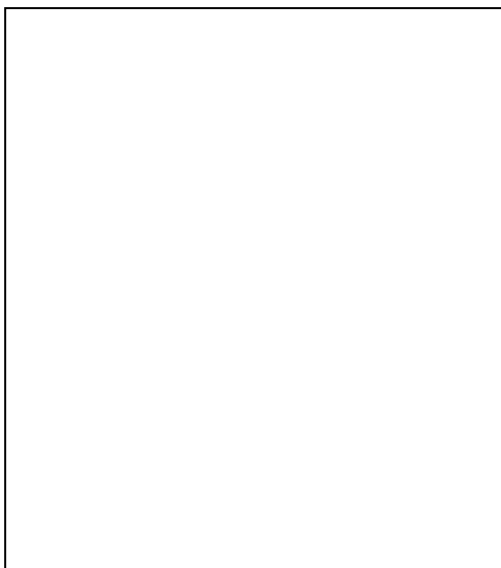
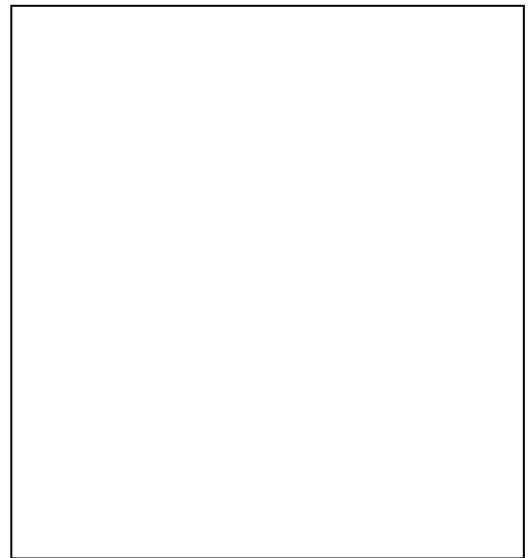
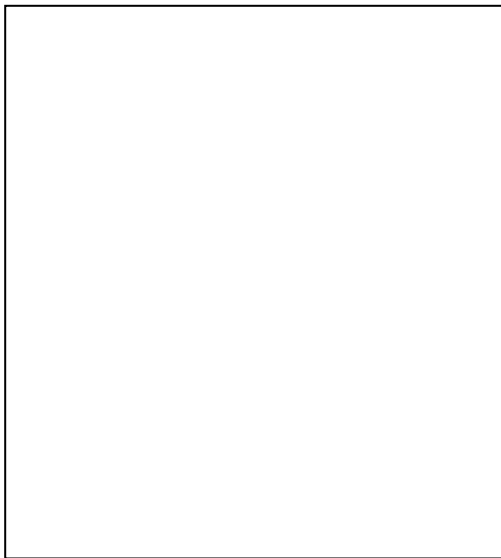
**Párrafo número** \_\_\_\_\_



•Pero el sueño se apoderó de mí, levantándome de la cama, y poniéndome un zapato mío, igual que si fuera la zapatilla de aquel artista (pero todavía soñando), me imaginé que iba a hacer un tremendo equilibrio, y entonces me colgué de veras de la lámpara de la sala... que por mi peso se desprendió del techo y cayó conmigo al suelo.

**Párrafo número**\_\_\_\_\_

2. Ilustrar ahora, en cuatro viñetas, el relato anteriormente escrito utilizando los elementos del cómic (globos o bocadillos y onomatopeyas).



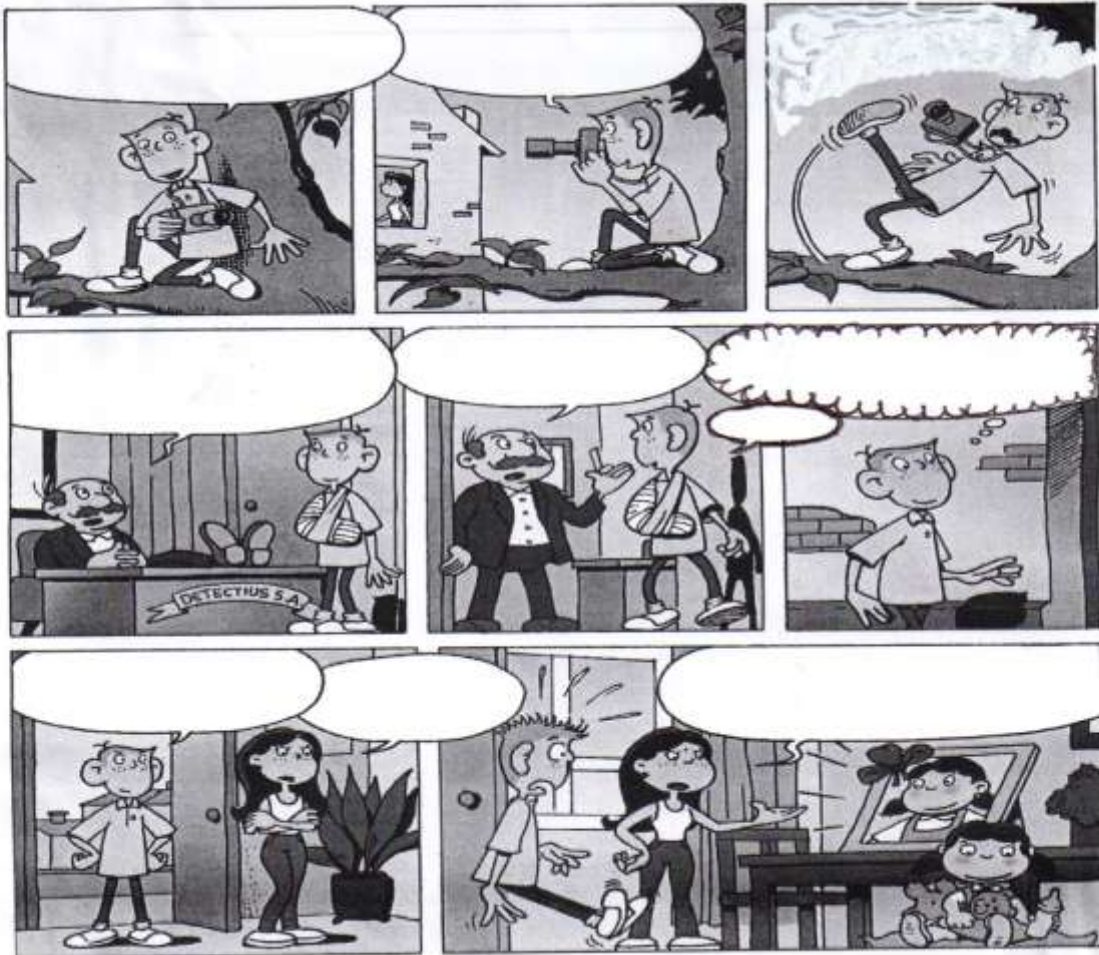


UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER FINAL

NOMBRE:  
COLEGIO:

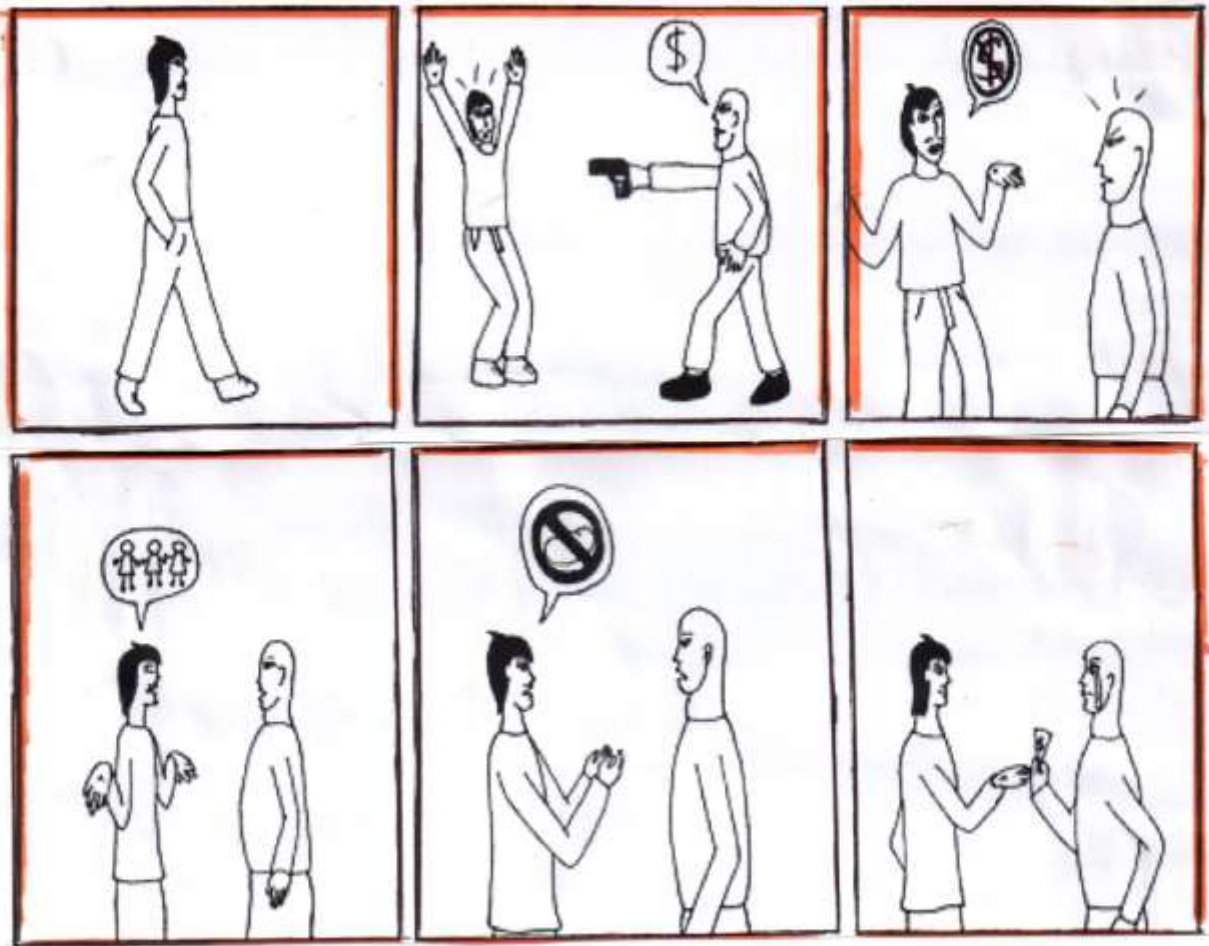
JORNADA:  
CURSO:

1. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. No olvides colocarle título.



2. Observa detalladamente las imágenes y crea una historia con inicio, nudo y desenlace.

TÍTULO: \_\_\_\_\_



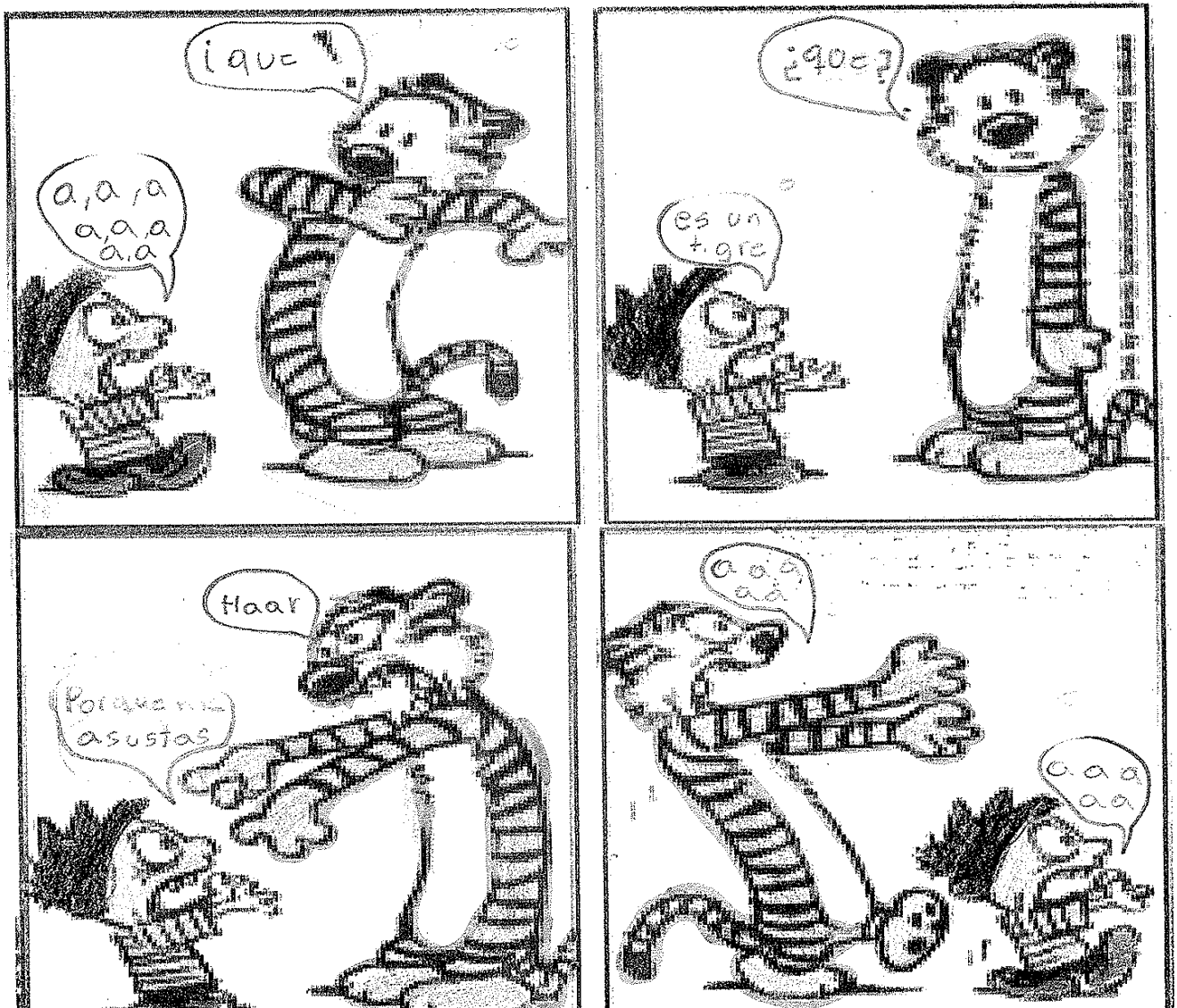


UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE: Jose Alejandro Pacanchique,  
ÁREA: Español.

GRADO: 510.  
JORNADA: J.T

- Elabora un comic a partir de las siguientes imágenes.



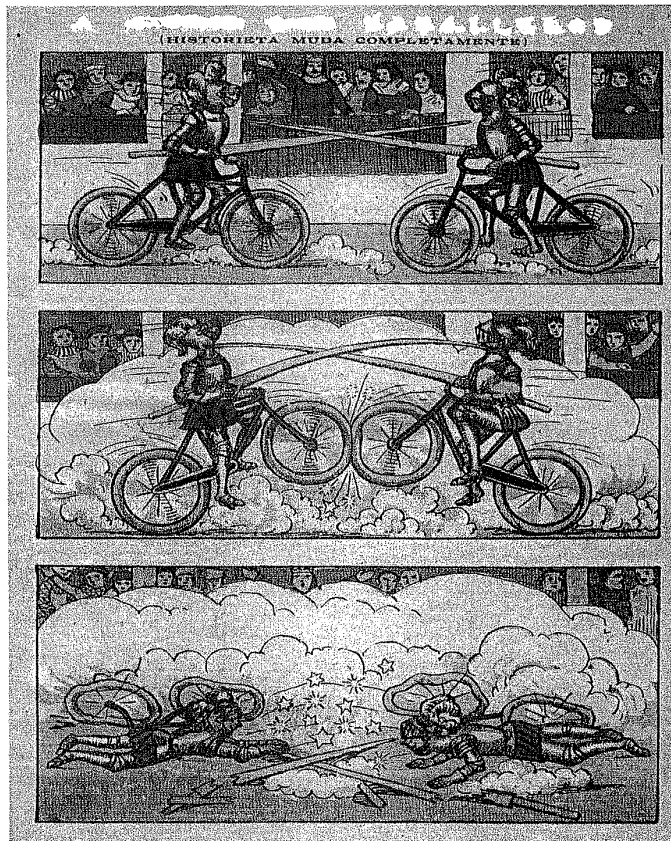


NOMBRE: Jose Alejandro Paconchique  
COLEGIO: Francisco Jose de calda

JORNADA: J+  
CURSO: 510

combate gerreros de ciclas

- Narra lo que sucede en el siguiente comic, utilizando las diferentes clases de oraciones.



1. una vez dos gerreros iban a luchar a muerte
2. los dos gerreros se estaban preparando para luchar y sus armas
3. comenzo el combate y los dos abansaron y se estrellaron y ambos cayeron al piso dandose un golpe

Fin



UNIVERSIDAD LIBRE  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
 TALLER

NOMBRE: Jose Alejandro Pacanchique  
 COLEGIO: Francisco Jose De Caldas

JORNADA: T  
 CURSO: 510

- Observa el siguiente cómic e identifica: número de viñetas, onomatopeyas y clase de bocadillos o globos; de acuerdo con lo explicado en clase.

hubo de pensamiento

globo de conversación

Bocadillo de conversación

Viñetas

RECuerdo que cuando cumplí mis 18 años en el campo cometí muchas travesuras.

UH-HUH

Viñetas

SALÍ CON MIS AMIGOS A TUMBAR VACAS...

Onomatopeya

Onomatopeya

JADEA  
JADEA  
JADEA  
JADEA

TIP

Onomatopeya

JADEA  
JADEA  
JADEA

¡DIVERTÍSIMO! ¿VERDAD?

CADA LOCO CON SU TEMA...

JADEA  
JADEA  
JADEA

hubo de pensamiento

Bocadillo de conversación





UNIVERSIDAD LIBRE  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
 TALLER

NOMBRE: Johan Sebastian Castillo Quintero JORNADA: JT.  
 COLEGIO: III Francisco José de Caldas CURSO: 610

- Haz una descripción de las características físicas y morales de Mafalda y Felipe a partir de la explicación dada en clase.
- Observa detalladamente el cómic, enumera y describe lo que sucede en cada una de las viñetas.



<p>1</p> <p>Mafalda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bajita</li> <li>blanca</li> <li>Feo</li> <li>pelo negro</li> <li>nariz redonda</li> <li>tiene 3 dedos</li> <li>mueca</li> </ul> <p>Físicas</p>	<p>Felipe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cabeza de balón de fútbol americano</li> <li>boca de mico</li> <li>pelo blanco</li> <li>Feo</li> <li>tiene 3 dedos</li> <li>Dientes de conejo</li> <li>bajo</li> </ul>	<p>Mafalda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>boba</li> <li>braba</li> <li>atrevida</li> </ul> <p>Morales</p>	<p>Felipe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inteligente</li> <li>bravo</li> <li>Malo</li> </ul>
--	--	--	---

2



UNIVERSIDAD LIBRE  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
 TALLER

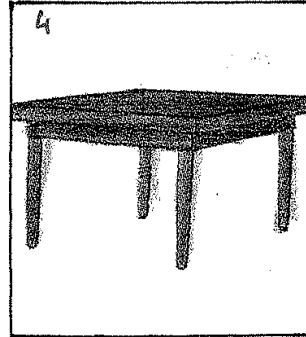


NOMBRE: Laura sofia barrios A. JORNADA: J.T.  
 COLEGIO: francisco Jose de caldas CURSO: 510

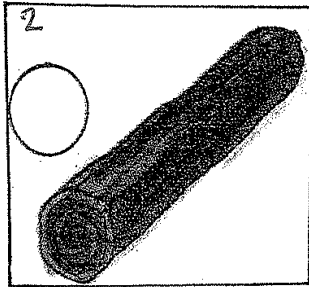
1. Enumera de forma ordenada cada una de las viñetas y describe los pasos que se siguen para hacer una mesa.



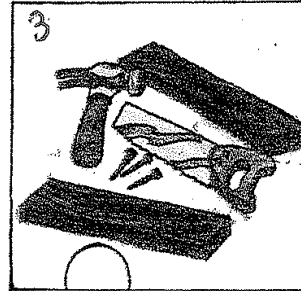
Primero: Crece y crece y va dando frutos



Cuarto luego lo pegan con clavos para que quede bien ajustada, final mente ya esta elaborada la mesa.



Segundo: lo cortan y en trozos gruesos



Tercero: luego van cortando paso a paso las partes de la mesa

2. Enumera las viñetas y luego describe el proceso que se desarrolla en ellas.





- 1 El señor se está levantando para ir a pescar. Primero
- 2 luego coje su red y su bote y va a pescar. segundo
- 3 luego está ya sacando la red para sacar los peces. A continuación
- 4 ya saca los peces para venderlos. finalmente

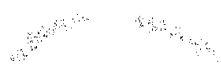
1 El señor  
Primero debe  
levantarse  
para ir a  
pescar

corrección

2 Segundo el señor  
coje su red y  
su bote para  
pescar.

3 A continuación el  
señor está  
pescando

4 y finalmente  
ya está  
sacando  
la red  
para irse  
a su casa



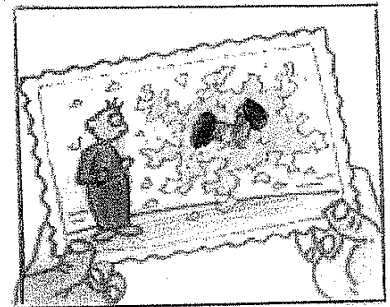
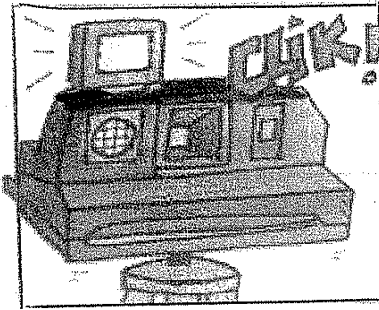
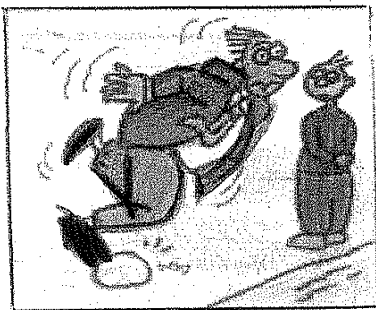
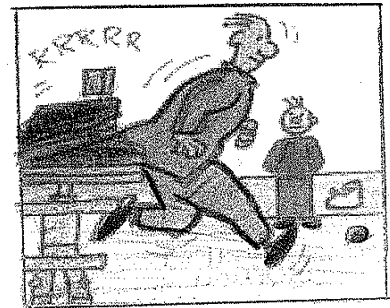
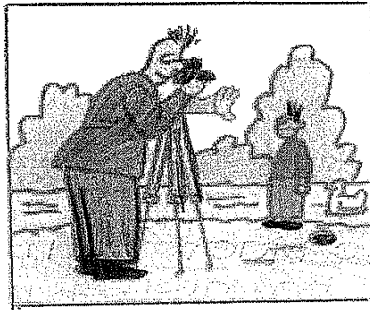
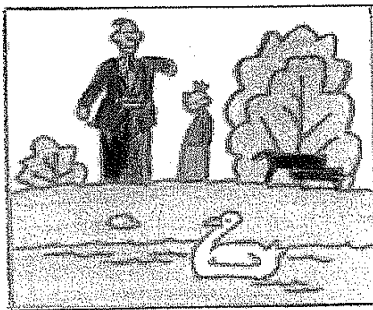


UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE: Natalia Barrero Hernandez JORNADA: Tarde  
COLEGIO: I.T.I. Francisco Jose De Calbas CURSO: 510

1. Cuenta la historia que ves en el siguiente cómic con tus propias palabras. No olvides poner el título y nombre a los personajes.

La Cámara De  
Raul



Inicio:

Erase una vez un señor llamado Raul que vivió muy lejos del campo que era pobre que vivió sus papas un día Raul quiso salir a dar un paseo en el parque quería oler el aire puro.

Nudo:

Entonces como pedía todos los días ~~Raul~~ iba Raul al parque un día un señor que tomaba fotos le hizo por favor subirme la cámara mientras voy un recibo la Raul dijo si no estoy haciendo nada el señor le dijo que si ~~no~~ pedían ir a tomar una foto piensan aquí y ~~no~~ un señor llegó y le dijo era su amigo Sergio dijo me quiso tomar una foto y Raul dijo claro amigo mío con mucho gusto y tuvo problemas al tomar la foto se disparó la cámara y tomó una fea foto.

Desenlace:

El señor de la cámara llegó y Raul le dio las propinas que le dieron el mira la foto que él tomó y dijo que hermoso lo voy a llevar a una galería y Raul se ~~se~~ había vuelto famoso.

Fin...

Natalia Barrera Hernandez



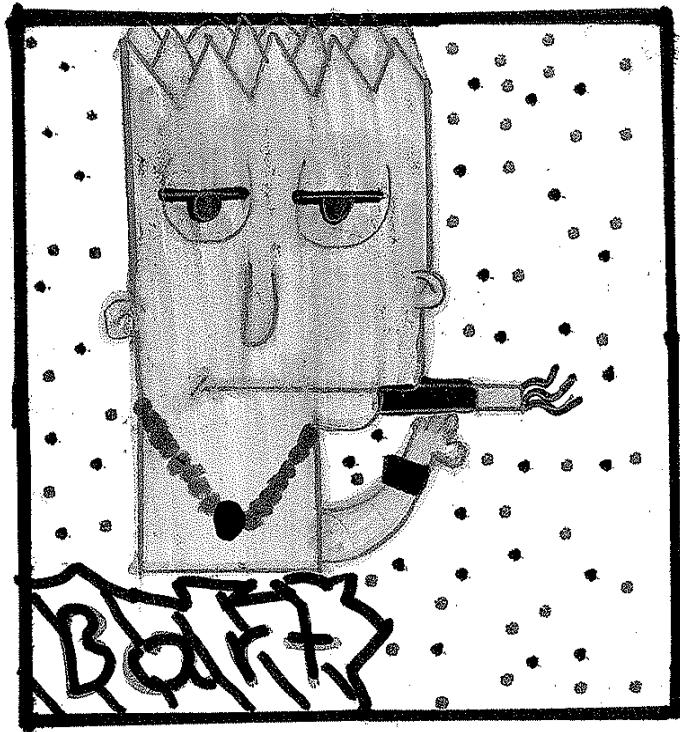
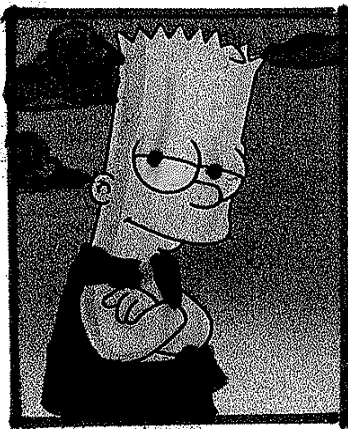
UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE: Andres Felipe Aponte G. JORNADA: J.T.  
COLEGIO: ITI Francisco Jose de Caldas CURSO: 810

1. Haz una lista de los rasgos físicos y de comportamiento de Bart Simpson:

tiene la nariz como un dedo, tiene los ojos gigantes, tiene el pelo parado, tiene 10 años, es de piel amarilla, no le gusta estudiar, le gusta montar patineta, a veces odia a su hermana Lisa, es mas o menos gordo, y es desobediente con todo el mundo.

2. De la lista anterior escoge los rasgos característicos de Bart Simpson y exagéralos en una caricatura a partir de la siguiente imagen:



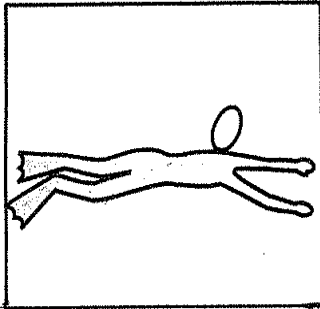


UNIVERSIDAD LIBRE  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
 TALLER

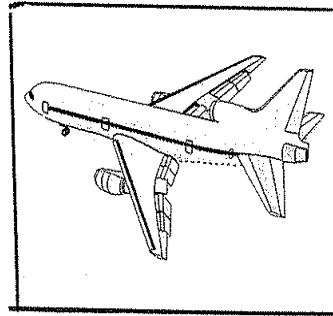
NOMBRE: Karen Dayana Amaya Molina JORNADA: I, t  
 COLEGIO: I. T. Francisco José de Caldas CURSO: 810

1. Escoge las palabras que correspondan a cada viñeta:

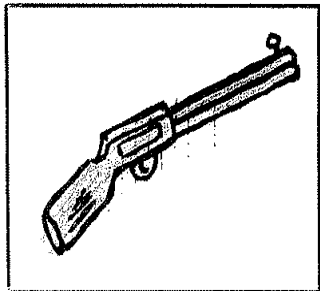
- Cine ✓
- Crucero ✓
- Círculo ✓
- Buzo ✓
- Cazar ✓
- Zapato ✓
- Ciudad ✓
- Atroz ✓
- Bucear ✓
- Capaz ✓
- Azafata ✓
- Cepillo ✓
- Cubierta ✓
- Rusia ✓
- Gimnasio ✓
- Piscina ✓



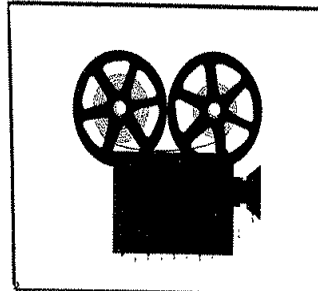
Bucear  
 Piscina  
 Capaz Gimnasio  
 Buzo  
 \_\_\_\_\_



Cubierta  
 Buzo  
 Crucero  
 Azafata  
 Ciudad  
 \_\_\_\_\_



Cazar  
 Zapato  
 Atroz  
 Capaz  
 Cepillo  
 \_\_\_\_\_



Cine  
 Atroz  
 Círculo  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2. A partir de las imágenes y palabras anteriores crea una historia que tenga coherencia.

11

## El Buzeador de la muerte

Inicio:

Hola soy Jenni y les voy a contar mi historia yo hice de viaje con mis amigas las Azapatas Karen y Luisa cuando viajamos del Avión nos encontramos con Lola y Juanpablo

Nudo:

Recorrimos Rusia fuimos a cine nos divertimos y Lola nos invito a ir de caserita y vimos a un cazador Atroz Estabamos investigando piscinas para ir a nadar aparecio un hermoso lago y fuimos Allí

Desenlace:

Nadamos mucho cuando una señora dijo q alla avitaba en buzeador cuando menos pensamos Jataron de los pies a Juan pablo y desaparecio a los 3 dias despues lo encontramos muerto y nunca volvimos a ir

FIN



UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER

NOMBRE: Sergio Alfonso Parro JORNADA: Bard  
COLEGIO: IET Francisco José de Caldas CURSO: 510

1. El siguiente cuento se compone de cuatro párrafos; pero estos párrafos no están ordenados coherentemente. Una vez leído el cuento con atención, numerar los párrafos del 1 al 4, de acuerdo con el orden de los acontecimientos.

TÍTULO: Un sueño calarido

• Siguió el sueño; regresamos a la casa y me puse la zapatilla en el pie derecho, que era al que le correspondía. ¡Ah!, pero inmediatamente empecé a hacer las mismas maravillas que el payaso, y otras mejores; porque soñé que tocaba una guitarra con la cabeza en la mesa del comedor y los pies en lo alto; y que sostenía en las narices un bastón y encima una jarra con agua... y todo me salía bien.

Párrafo número 2

• No solo me desperté yo, que fue por el golpe. ¡Se despertaron todos por el ruido de la lámpara rota! Y entonces me puse a llorar, porque a mi papá y a mi mamá les costó trabajo creer que todo eso había ocurrido dentro del sueño: de aquel sueño pintoresco y doloroso del lunes; sí, señor.

Párrafo número 4

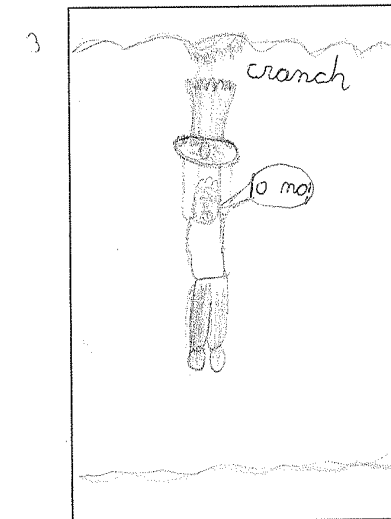
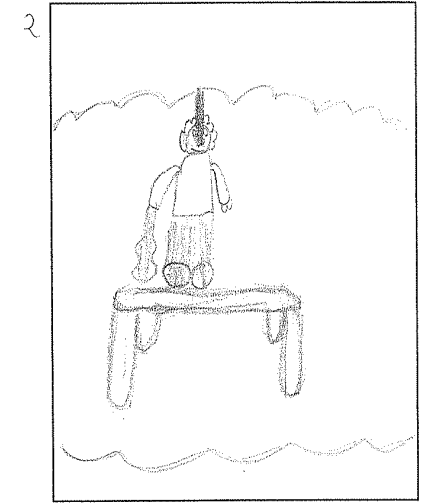
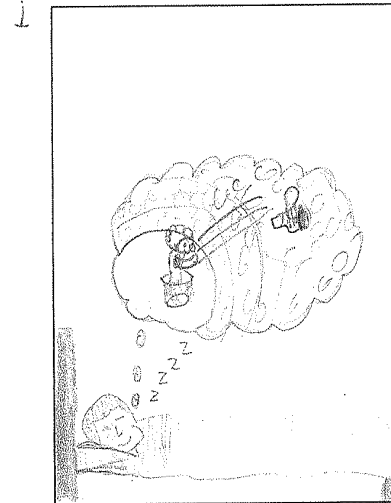
• Hoy he soñado... he soñado que iba al circo con mi mamá y mi hermana. ¡Me gusta tanto el circo!... Entonces resultó que un payaso se despedía del público, y entre aplausos, empezó a regalar a los niños sus prendas más graciosas: el gorro en cucurucho, las narices postizas, un guante rojo, otro azul, una zapatilla allí y otra allá, y resultó que esta fue a parar a mis manos y me la llevé muy contento.

Párrafo número 1

• Pero el sueño se apoderó de mí, levantándome de la cama, y poniéndome un zapato mío, igual que si fuera la zapatilla de aquel artista (pero todavía soñando), me imaginé que iba a hacer un tremendo equilibrio, y entonces me colgué de veras de la lámpara de la sala... que por mi peso se desprendió del techo y cayó conmigo al suelo.

Párrafo número 3

2. Ilustrar ahora, en cuatro viñetas, el relato anteriormente escrito utilizando los elementos del cómic (globos o bocadillos y onomatopeyas).



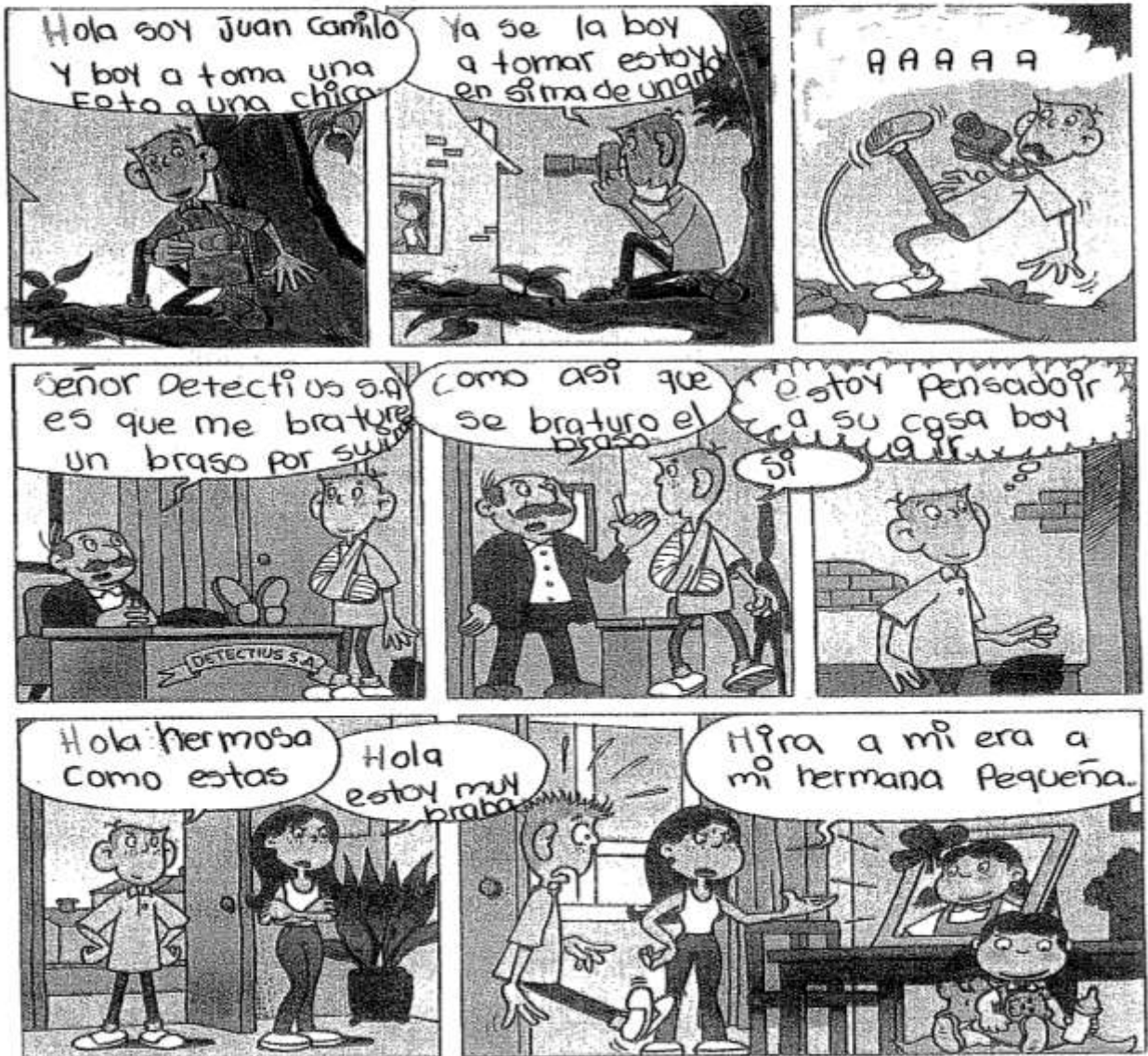


UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
TALLER FINAL

NOMBRE: LUISA Alejandra Gonzalez JORNADA: TARDE.  
COLEGIO: I.T.I FRANCISCO JOSE DE CALDAS CURSO: 510

1. Completa el siguiente cómic a partir de las imágenes. No olvides colocarle título.

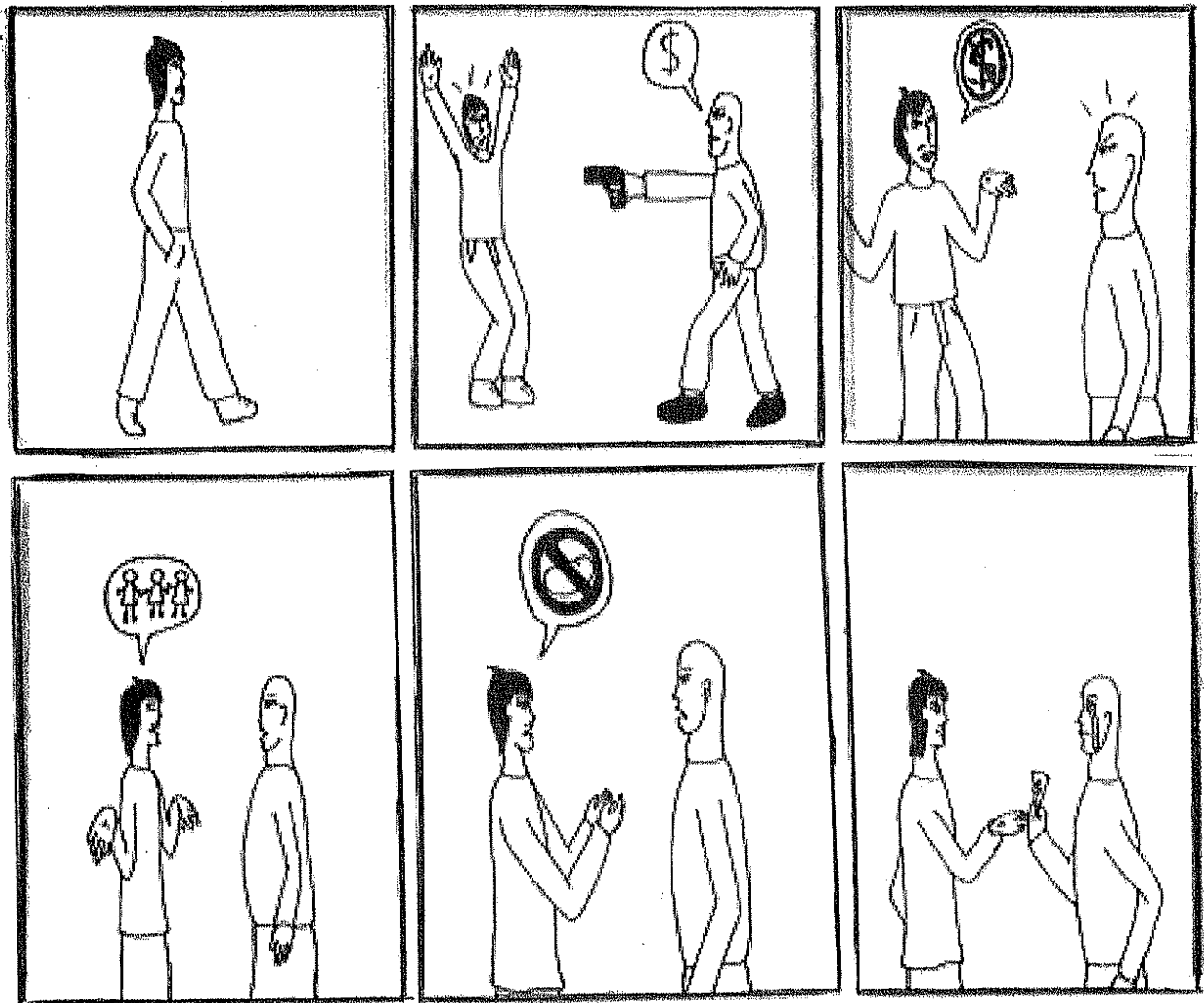
Un joven tomando fotos





2. Observa detalladamente las imágenes y crea una historia con inicio, nudo y desenlace.

TÍTULO: El atracador



Había una vez un joven que pasaba las calles de la ciudad de Bogotá entonces llegó un señor con una pistola y quería plata pero el

Joven no tenia un peso entonces el Joven le explico al atracador que no tenia un peso.

Pero el Joven le explico que tenia 3 niños entonces del Joven le dijo que no tenia comida entonces el atracador le dio

Plata para comprar comida para su hijos entonces el Joven le pidio gracias entonces de atracador bajo la pistola la que tenia del atracador y el Joven

se puso feliz porque el atracador le dio plata para la comida de su hijo y otras cosas que le faltaba ropa Zapatos etc, y el atracador se puso a reír por le contaba la historia de su familia y el Joven le agradecia mucho y gracias por ayudarme a mi y a mis hija y a mi esposa muchas gracias, y le dio 20000 pesos.

FIN











