

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año VI. Vol. VI. N°1. Edición Especial. 2020

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

[DOI 10.35381/cm.v6i1.343](https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.343)

El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva

The comic as a strategy to promote comprehensive reading

Tadeo Mesías Villa-Castro

tadeo.villa@psg.ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-0320-651X>

Darwin Gabriel García-Herrera

dggarciah@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Nancy Marcela Cárdenas-Cordero

ncardenasc@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-6250-6504>

Juan Carlos Erazo-Álvarez

jcerazo@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 25 de abril de 2020

Aprobado: 15 de junio de 2020

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue proponer como estrategia didáctica innovadora el empleo de herramientas digitales para que los estudiantes de Educación Básica diseñen cómics con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora. Desarrollada fue de tipo decriptiva correlacional transversal no experimental, la muestra poblacional estuvo conformada por 33 docentes seleccionados aleatoriamente de tres instituciones educativas fiscales: Escuela de Educación Básica Ramón Borrero, Escuela de Educación Básica Mariscal Antonio José de Sucre de la parroquia El Valle y República de Colombia, de la parroquia Huayna Cápac del cantón Cuenca. Los resultados mostraron que a los alumnos les gusta utilizar herramientas digitales para aprender, por ello el uso didáctico de los cómics significó una estrategia extraordinaria para el fortalecimiento de la lectura comprensiva. La era digital tiene más poder que nunca, facilita leer y producir historietas desde los dispositivos móviles y las computadoras.

Descriptores: Brecha digital; tecnología de la información; hábito de lectura; promoción de la lectura (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

Reading is a fundamental pillar in the integral formation of the human being because it directly influences his life. It was alarming to note a low reading comprehension ability in children. Therefore, this research proposed as an innovative teaching strategy the use of digital tools for students to design comics in order to strengthen comprehensive reading. The study was non-experimental, based on a descriptive, exploratory and cross-sectional cohort approach. The population consisted of 36 teachers from three schools in the Cuenca canton. For data collection, the survey was used. The results showed that students like to use digital tools to learn, so the didactic use of comics was an extraordinary strategy to strengthen comprehensive reading. The digital age is more powerful than ever and makes it easy to read and produce comics from mobile devices and computers.

Descriptors: Digital divide; information technology; reading habit; reading promotion (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

INTRODUCCIÓN

El bajo nivel de lectura comprensiva es una realidad latente en las instituciones educativas en varios países del mundo. De allí que, el Instituto de Estadística de la (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2017) señala que “globalmente, seis de cada diez niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia en lectura” (p.2). En el marco de las observaciones anteriores, el sistema educativo del Ecuador trabaja incansablemente para que la lectura sea considerada como un pilar fundamental en los docentes y estudiantes. En esta línea desarrolla varios proyectos contemplados en el programa ‘Yo Leo’, por ejemplo: Nuestras propias historias, Plan lector, Fiesta de la lectura, entre otros. Estrategias que buscan despertar el gusto por los libros y cambiar la cultura lectora del país.

Esta problemática es también una realidad en las Escuelas de Educación Básica Ramón Borrero, Mariscal Antonio José de Sucre y República de Colombia del cantón Cuenca. Los estudiantes presentan dificultad para comprender fácilmente lo que leen, por ello no les gusta leer. Precisa advertir que practican una lectura forzada al cumplimiento de sus responsabilidades académicas, mas no disfrutan de ella. Se entiende que, la lectura no se desarrolla en contextos acogedores ni motivadores, sino bajo condicionamientos, por ejemplo, al número de páginas, al tiempo, a una tarea.

La lectura comprensiva repercute directamente en el nivel de conocimientos académicos. Es así que, (Gómez, 2011) afirma “a mayor comprensión lectora, mayor será el rendimiento escolar” (p.35). De manera similar (Arias Vivanco, 2018) indica que el desarrollo de la capacidad lingüística es directamente proporcional al nivel de comprensión y contextualización de un texto. De acuerdo con este razonamiento, es válido pensar que esta habilidad favorece u obstaculiza el dominio de otras destrezas propias de las diferentes asignaturas del currículo ecuatoriano. (Argandoña-Mendoza, et al., 2020)

Muchos estudios revelan que el cómic influye notablemente y aporta con soluciones significativas al ejercicio de la lectura comprensiva. (Paré & Soto-Pallarés, 2017) indican

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

que el cómic en educación primaria “es una elección idónea para esta etapa educativa, por cuanto permite la realización de actividades de comprensión lectora y expresión creativa, fomentando a la vez la motivación para la lectura en los niños” (p.134). De ello se deduce que este recurso motiva actividades de pensamientos originales y creativas, además las imágenes, los movimientos, los sonidos, los colores inciden en la atención de las personas. Significa entonces que es posible recrear textos literarios o no literarios mediante tiras cómicas.

La era digital, el fácil acceso y los avances acelerados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC], forman parte de la vida cotidiana. Por simplicidad, se deduce que estos recursos presentan ventajas muy favorables para animar y practicar la lectura. Las herramientas digitales juegan un papel esencial en el diseño de cómics, pues existen aplicaciones para celulares y computadores que facilitan este trabajo. Son de fácil manejo, solo requiere de la iniciativa, creatividad y originalidad del estudiante. Más bien, representan un desafío para los profesores, dado que demanda el dominio profundo para su aplicación didáctica. En otras palabras, innovar y adoptar nuevas estrategias acordes a las exigencias de la sociedad moderna (Arroyo-Carrera, et al., 2020).

La lectura influye directamente en la vida del ser humano, pues le ayuda a comprender la realidad. El hábito lector se fomenta desde escenarios agradables. Si se crean ambientes motivadores, entonces es posible la adquisición de nuevos conocimientos, el incremento de la imaginación, el enriquecimiento del vocabulario y el fortalecimiento de las habilidades de comunicación (Borregales, 2020).

Por ello, el objetivo de esta investigación es proponer como estrategia didáctica innovadora el empleo de herramientas digitales para que los estudiantes de Educación Básica diseñen cómics con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora. Las preguntas que guían el presente estudio son: ¿Cómo fortalecer la lectura comprensiva en los estudiantes de la escuela de educación básica Ramón Borrero mediante la elaboración de cómics con herramientas tecnológicas? ¿Cuáles son las herramientas

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

tecnológicas más idóneas para que los estudiantes de educación básica diseñen cómics? ¿Cómo implementar el cómic como estrategia para el fortalecimiento de la lectura comprensiva? La implementación didáctica del cómic apunta a mejorar la lectura comprensiva de los estudiantes.

Referencial teórico

Leer es esencial. Indudablemente estimula la imaginación, ayuda a conocer e interpretar la realidad, enriquece el vocabulario y facilita las habilidades de comunicación. (Selfa, 2016), menciona que la lectura es una actividad cognitiva y psicolingüística en donde el lector interpreta caracteres escritos, en función de un propósito predeterminado, se puede entender como la acción de codificar y decodificar letras, símbolos, imágenes y esquemas.

Así mismo, (Ortiz, Ortiz, Cabrera, & Meza, 2017) señalan que “es un proceso constante de interpretación, elaboración, predicción de ideas y nuevos conocimientos” (p.20). Entonces, leer exige un gran esfuerzo cognitivo. De manera similar, (Hoyos & Gallego, 2017) le consideran como un proceso constructivo, que conduce al desarrollo de otras habilidades como seleccionar, clasificar, analizar y sintetizar. Por esta razón le considera una destreza indispensable en la formación integral de los niños. Esta habilidad se va fortaleciendo en la medida que el lector se involucre con el texto, extraiga las ideas del autor y las relacione con los conocimientos previos propios a su vida cotidiana (Chacha-Supe & Rosero-Morales, 2020).

La lectura comprensiva fortalece los hábitos lectores. No tiene sentido leer sin comprender, caso contrario genera una sensación de haber desperdiciado el tiempo. El mejoramiento de esta destreza se motiva de forma amena, interesante e innovadora desde el hogar y la escuela, de tal manera que los estudiantes disfruten leer. El Ministerio de Educación de Ecuador (Ministerio de Educación de Ecuador-MINEDUC, 2016) concibe a la lectura como “un proceso cognitivo de gran complejidad en el que intervienen numerosas operaciones mentales y por medio del cual, cada lector construye significados

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

y da sentido al texto” (p.196). Siendo así, leer involucra comprender. En este mismo sentido (Vidal-Moscoso & Manriquez-López, 2016) mencionan que la comprensión lectora se refiere a la capacidad, de reconocer el significado de las palabras, asociarlas al contexto, apropiarse de las ideas y entenderlo progresivamente.

La lectura genera aprendizajes incluso cuando se lee por entretenimiento, ya que, el lector activa varias destrezas de pensamiento y expresión para dialogar con el texto. (Paredes, 2015) expresa que las escuelas enfrentan el desafío de formar lectores, pero fomentando el verdadero hábito de la lectura. Asegura que no es fácil, puesto que no existen métodos únicos ni efectivos, por cuanto la sociedad cambia constantemente. Entonces, el ingenio del docente es fundamental para crear, adaptar y aplicar nuevas y variadas estrategias que ayuden a desarrollarla.

Para asegurar una buena lectura es fundamental seguir un proceso estratégico. (Guerra & Forero, 2015) indican que se lo realiza en tres momentos: prelectura, lectura y poslectura. En otras palabras, comprende actividades antes, durante y después de leer. Por ello el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010), propone algunas precisiones metodológicas para desarrollar en los estudiantes habilidades adecuadas para cada momento. Por ejemplo, la prelectura busca motivar y despertar el interés del lector, a través de la revisión global del contenido y de la organización del texto. Durante la lectura se desarrolla la codificación y decodificación de las ideas, de ahí que es el momento idóneo para analizar, comprender e inferir las ideas que están explícitas e implícitas. Finalmente, en la poslectura es ideal la aplicación de técnicas que ayuden a sintetizar la información y emitir juicios de valor.

El proceso didáctico de lectura tiene una estrecha relación los niveles de comprensión: literal, inferencial y crítica. Para una buena comprensión, de acuerdo al (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011) el texto debe ser interpretado en estos tres niveles. (Cervantes, Pérez, & Alanís, 2017), señalan que los niveles de comprensión “muestran el grado de desarrollo que alcanza el lector en la obtención, procesamiento, evaluación y aplicación de la información contenida en el texto. Incluye la independencia, originalidad

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

y creatividad con que el lector evalúa la información” (p. 4). Aplicar estrategias apropiadas que le guíen al máximo nivel de comprensión es el desafío que tiene el lector.

Comprender en el nivel literal significa entender las palabras, oraciones, párrafos que están explícitos, para obtener una idea global del texto. (Arguello , 2017) indica que en este nivel el lector activa el bagaje de conocimientos con los que cuenta previamente. En pocas palabras conoce lo que el autor explícitamente dice. Con respecto al nivel inferencial requiere interpretar o inferir lo que el autor quiere transmitir, incluso aquellas ideas que no están escritas literalmente, pero que están de manera implícita. Aquí el lector se vale de los vastos conocimientos de su lengua y aprovecha la experiencia que posee.

Finalmente, la comprensión en el nivel crítico valorativo exige al lector conocer e interpretar todas las ideas explícitas e implícitas para valorar, proyectar y emitir juicios de valor. En este nivel adopta una posición frente a los criterios asimilados. Es oportuno resaltar que los niveles de comprensión no suceden en un proceso rígido de acceder verticalmente, sino en un vaivén entre ellos. Es decir, durante la lectura es posible ir comprendiendo en el nivel literal, inferencial y crítico al mismo tiempo.

¿Qué es el cómic?

El cómic también conocido como historieta “es una narración gráfica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata con los Globos o burbujas, viñetas y onomatopeyas, entre otros” (Barraza, 2006, p. 74) En esta narración los personajes de cada viñeta interactúan con el lector, ya que el entorno requiere de su imaginación para contar y entender la historia. Cada lector amplía e interpreta el cómic a su manera, pero sin perder el hilo conductor de la historieta. De acuerdo con (Cicero, et al., 2020) se afirma que una estrategia basada en cómic puede ser una alternativa de aprendizaje efectiva para los estudiantes.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Las narrativas gráficas se entienden como la presentación de varias imágenes ordenadas cronológicamente con una finalidad. Están presentes en la sociedad en textos como los manuales, señalizaciones, historietas, recetas de cocina, etc. Debido a su popularidad existe la percepción que utilizan un lenguaje simple y fácil de interpretar. Sin embargo, su comprensión requiere una actividad cognitiva grande. “Más bien, crear secuencias de imágenes gráficas parece ser un potencial universal de la comunicación y la cognición humana” (Cohn, 2019). Basándose en las consideraciones anteriores, las narrativas gráficas están formando parte de los cómics, ya que estos muestran un relato visualizado. La historieta tiene los siguientes elementos: Personajes, expresiones, planos, iluminación, color, tipografía y los globos. Las expresiones son las características fisionómicas que hacen único al personaje. Los planos encuadran a los protagonistas resaltando características importantes que guían la interpretación de la narración. Por ejemplo, el primer plano muestra los rostros de los personajes y generalmente transmiten emociones y sentimientos; el plano medio presenta un enfoque desde la mitad del cuerpo y el plano general muestra el escenario del lugar en donde se desarrolla la historia. La iluminación en las viñetas crea la ilusión de realidad de los gráficos. Los globos indican la manera en la que hablan los personajes, por ejemplo, susurro, pensamiento, grito, conversación. Por su parte, los colores son los encargados de impresionar por ello transmiten emociones y sentimientos.

Una imagen se vuelve icónica cuando habiendo perdido su realismo conserva y enfatiza los elementos y detalles más sobresalientes. Esta particularidad hace posible que solo observando al personaje se pueda reconocer su modo de ser y actuar. Con la iconografía también es posible la representación de los entornos, los sonidos, los colores, las emociones, los sentimientos y estados de humor. Los íconos son el lenguaje que emplea el cómic, debido a que facilitan la representación de la realidad. En este contexto, para el diseño de los cómics es necesario sintetizar los elementos más relevantes que debe contener la historia. Crear íconos con la menor cantidad de elementos para poder comunicar el mensaje de la manera más eficiente posible.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Hay que saber leer los cómics, para ello es necesario conocer ciertas particularidades, presentes en cada viñeta. Así, por ejemplo, los agitrones que son pequeñas líneas que indican movimientos o vibración de cualquier objeto. Las emanatas son pequeñas líneas que se colocan sobre la cabeza del personaje indicando mareo, problemas de salud o sorpresa. En cambio, la expresividad se transmite a través de la posición y los rostros de los personajes. Las onomatopeyas en estos textos representan gráficamente los sonidos. Por ejemplo, ¡boom! Splash!, ¡Bang! Estos elementos convierten al cómic en un texto único y llamativo. El límite entre las viñetas da rienda suelta a la imaginación y es allí en donde el lector interactivamente recrea la historieta.

Los resultados del uso didáctico del cómic revelan que es una elección acertada, debido a su capacidad de interacción con el lector. (Barraza, 2006) menciona que el cómic no solo busca distraer, sino también motivar y conseguir aprendizajes. En esta misma línea, (García , Cuadrado, Amor , & Argudo, 2010) resaltan el potencial motivador de este recurso y las múltiples ventajas en el ámbito pedagógico. Con este mismo enfoque (Díaz, 2016) considera al cómic como una metodología activa. Por lo tanto, las características de los cómics despiertan el interés, fomentan la lectura y el aprendizaje. Son un recurso didáctico formidable, debido a su gran capacidad para motivar a los estudiantes porque en este género resalta el aspecto visual. Los dibujos incrementan la imaginación y la habilidad para realizar historietas. (Paré & Soto-Pallarés, 2017), coinciden que poseen un valor icónico verbal.

Debido a la armonía entre los gráficos y el texto los cómics se constituyen en recursos mediadores que facilitan la introducción de conceptos nuevos o difíciles y además fomentan la interdisciplinariedad. Los computadores, celulares y tabletas han reinventado este género literario. (Morton, 2015), expresa que los cómics son recursos que actualmente están formando parte de las instituciones educativas, ya que históricamente han sido discriminados. Considera que las características propias de este género es un motivo esencial para adoptarlos como textos poderosos para el aprendizaje. (Yang, 2003) señala que muchos profesores hoy en día usan cómics para motivar las habilidades de

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

lectura y la imaginación. Asevera que es posible aprovecharlo prácticamente en todas las materias de cualquier grado.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han cambiado la forma acceder a la información y la manera de adquirir nuevos conocimientos, pues el ser humano convive con ellas. En educación, se refiere a todos los recursos y herramientas digitales direccionados a la gestión del aprendizaje. (Heras, 2015) manifiesta que la constante evolución tecnológica impacta directamente en la educación, por ello que la escuela debe adaptarse a nuevas formas de enseñanza. Pero, sin perder de vista su enfoque pedagógico, dado que las tecnologías por sí solas no garantizan el aprendizaje.

Las herramientas tecnológicas favorecen al desarrollo de habilidades de lectoescritura y motivan el aprendizaje. Al respecto (Suárez , Pérez , Vergara, & Alférez, 2015) indican que “la necesidad de fomentar las habilidades de lectoescritura origina diferentes estrategias, entre ellas la integración de las TIC en el diseño de ambientes de aprendizaje” (p. 10). Asimismo, (Ballestas , 2015) asevera que son mediadoras para el desarrollo de las destrezas de lectoescritura. Por lo expuesto, las TIC pueden emplearse didácticamente en los salones de clases. (Velastegui, Sánchez , & Ramos , 2017) ratifican esta afirmación. Con una misma visión, (Suárez , Pérez , Vergara, & Alférez, 2015) aseguran que mediante los recursos y herramientas digitales es factible estimular y motivar el aprendizaje. Es así que, (Arvanitaki & Zaranis, 2020) certifican que existe un prolongado interés e involucramiento de los estudiantes en sus actividades. Para fines de este argumento, es preciso señalar que las herramientas digitales brindan una enorme facilidad en la elaboración de materiales que incluyan sonidos, movimientos, colores e imágenes.

Herramientas digitales para crear cómics

Conviene precisar que en internet existen muchos recursos que ayudan a crear cómics, ya que proporcionan al usuario la capacidad de crear, capturar, archivar, e interactuar con una variedad de imágenes y textos. Por ejemplo, Cómica - pasa las fotos a los

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

cómics, storyBoard, pixtón, entre otras. Son muy fáciles de usar intuitivamente y no requieren de conocimientos computacionales avanzados. Cómica es una aplicación que fue lanzada en marzo del 2018. Está disponible en Play Store. En la actualidad registra más de cinco millones de descargas. Esta herramienta digital permite convertir las fotos en cómics o dibujos animados. Además, facilita agregar burbujas y globos de pensamiento.

Storyboard es una aplicación que permite transformar pequeños videos en cómics. Está disponible para computadores y para dispositivos móviles. La utilización es sencilla, basta con cargar un vídeo corto, agregarle un diseño en modo cómic y listo, se puede guardar o compartir. El software es muy fácil de usar. La plataforma dispone de muchas plantillas, objetos, personajes y globos de texto. Ideal para crear cómics, pero se requiere creatividad y disposición por aprender. Pixton es una herramienta digital disponible en internet que sirve para crear cómics. Un software atractivo y muy cómodo de manipular. Su entorno dispone de escenarios, personajes y otros elementos propios de los cómics. Permite modificar los movimientos, posiciones y expresiones de los personajes.

MÉTODO

La investigación desarrollada fue de tipo decriptiva correlacional transversal no experimental (Villa-Pugo, Erazo-Álvarez, Narváez-Zurita, & Erazo-Álvarez, 2019). La muestra poblacional estuvo conformada por 33 docentes seleccionados aleatoriamente de tres instituciones educativas fiscales: Escuela de Educación Básica Ramón Borrero, Escuela de Educación Básica Mariscal Antonio José de Sucre de la parroquia El Valle y República de Colombia, de la parroquia Huayna Cápac del cantón Cuenca.

La técnica que se empleó fue la encuesta y un instrumento tipo cuestionario sobre los cómics y su aplicación educativa el cual fue aplicado en línea, fue preparado con el objetivo de recolectar información relevante sobre la relación existente entre el cómic elaborado con herramientas digitales y el fortalecimiento de la lectura comprensiva. (Rodríguez, Erazo, & Narváez, 2019).

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

El instrumento contenía 19 preguntas formuladas de acuerdo a la escala de Likert. El coeficiente de fiabilidad fue 0.784 de acuerdo al Alfa de Cronbach. Este cálculo se realizó mediante la versión 22 del software SPSS (Paltán-Angumba, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita, 2020). Para el análisis de datos se recurrió la estadística descriptiva. Se trabajó con datos paramétricos de acuerdo a la prueba estadística de Shapiro-Wilk. Se consideró un nivel de significancia del 5%. Finalmente, mediante la prueba del chi-cuadrado de Pearson se cruzaron variables y se estableció su relación.

RESULTADOS

El estudio efectuado partió del problema del bajo nivel de comprensión lectora. Los docentes ratificaron que muchos estudiantes presentan esta debilidad. En tal razón, se indagó sobre la relación existente entre la lectura comprensiva y los cómics elaborados con herramientas digitales. La investigación mostró que el uso didáctico de los cómics significa un recurso extraordinario para el fortalecimiento de la lectura comprensiva. Además, confirmó que a los estudiantes les gusta manejar el celular, iPad o computador para aprender.

Los datos aclararon que los cómics no se están utilizando como un medio de aprendizaje para fortalecer la lectura, pues se encontró que apenas un 6% de docentes lo usan en el aula. Así también se evidenció que no se emplean tecnologías para hacer cómics, es así que la Tabla 1 presenta el porcentaje acumulado de 93,9% de encuestados que oscilan entre ocasionalmente, casi nunca o nunca han utilizado herramientas digitales para elaborar cómics. Entonces, se infirió que desconocieron las ventajas que las tecnologías ofrecen para fomentar la comprensión lectora. Incluso, se dedujo que las herramientas digitales no se usaron como estrategia didáctica que oriente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla1
 Uso de herramientas digitales para hacer cómics

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	11	33,3	33,3	33,3
	Casi nunca	12	36,4	36,4	69,7
Válido	Ocasionalmente	8	24,2	24,2	93,9
	Casi siempre	2	6,1	6,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Los educadores apreciaron a los cómics como recursos didácticos fabulosos capaces de fortalecer la lectura comprensiva. La Tabla 2 demuestra que el 100% de encuestados coincidió que las narrativas gráficas favorecen al desarrollo de esta destreza. Ninguno de los participantes indicó estar en desacuerdo. La afirmación se corroboró conforme a los criterios valorados, pues frecuentan entre la escala de acuerdo o totalmente de acuerdo. En este mismo sentido, se demostró la analogía con la narrativa gráfica y su incidencia en la comprensión de los textos. Se concluyó que su uso didáctico constituye una estrategia interesante e ideal para trabajar la lectura comprensiva desde todas las áreas de estudio y en todos los años de formación escolar, dado que se puede abordar prácticamente todos los temas y acoplarse a diferentes grados de complejidad.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2
 Relación entre el uso didáctico de los cómics y la narrativa gráfica

		La narrativa gráfica de los cómics facilitan la comprensión del texto			Total
		Medianamente suficiente	Suficiente	Mucho	
El uso didáctico de los cómics	De acuerdo	3	10	7	20
	Totalmente de acuerdo	0	3	10	13
Total		3	13	17	33
		Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	
Chi-cuadrado de Pearson		6,088 ^a	2	0,048	
Razón de verosimilitud		7,171	2	0,028	
Asociación lineal por lineal		5,810	1	0,016	
N de casos válidos		33			

a. 2 casillas (33,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,18.

Fuente: Elaboración propia

De manera similar la tabla 3 explica que los colores en los cómics estimulan la comprensión de un texto, puesto que influyen en la atención. El 100% aseguró estar de acuerdo con esta aseveración, por consiguiente, indicaron que los colores intervienen suficiente o mucho en la comprensión. El cruce de variables revalidó la relación que existe entre ellas.

Así mismo, las onomatopeyas que son una característica notable en los cómics, incitan la comprensión inferencial de un texto. Es así que el 81,8% se hallaron entre las escalas suficiente y mucho, ratificando esta enunciación. En síntesis, todos reconocieron que los cómics son textos motivadores, cuyas características pedagógicas y didácticas son ideales para aprovecharlos en beneficio de la lectura comprensiva.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 3
 Relación entre el uso didáctico de los cómics y los colores

		Los colores en los cómics ayudan a la comprensión de un texto				Total
		Poco	Medianamente suficiente	Suficiente	Mucho	
El uso didáctico de los cómics	De acuerdo	1	3	12	4	20
	Totalmente de acuerdo	0	0	4	9	13
	Total	1	3	16	13	33
		Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)		
Chi-cuadrado de Pearson		8,836 ^a	3	0,032		
Razón de verosimilitud		10,209	3	0,017		
Asociación lineal por lineal		7,692	1	0,006		
N de casos válidos		33				

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,39.

Fuente: Elaboración propia

Los docentes percibieron que a los estudiantes les gusta usar el celular, iPad o el computador para aprender. En la tabla 4 se visualiza que solamente el 3% expresó lo contrario al elegir la opción casi nunca. Significa entonces que el 97% de docentes vieron en los estudiantes la motivación por aprender durante el manejo de estos aparatos electrónicos. Adicionalmente el estudio reveló que recrear textos literarios o no literarios mediante cómics usando recursos tecnológicos apunta a ser una estrategia que, a más de desarrollar la imaginación, ejercita la comprensión lectora.

Es así que el 63,6 % de los maestros han estimado que si los estudiantes diseñan cómics utilizando herramientas digitales mejoran mucho o suficiente su nivel de lectura comprensiva, incluso el 30,3% han considerado que, si ejercitan, pero medianamente suficiente. Las dos variables se relacionaron tal como se evidencia en la tabla, es decir que la motivación que generan para diseñar cómics es un mediador hacia el mejoramiento de la lectura comprensiva. Es preciso señalar que el uso de estos recursos

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

no implica olvidarse del enfoque pedagógico que orienta la actividad educativa.

Tabla 4

Relación entre la motivación para usar el celular, iPad o computador como medio de aprendizaje y el diseño de cómics.

		Diseñar cómics usando el celular o el computador					Total
		Nada	Poco	Medianamente suficiente	Suficiente	Mucho	
Motivación para usar el celular, iPad, computador como medio de aprendizaje	Casi nunca	1	0	0	0	0	1
	Ocasionalmente	0	0	3	1	1	5
	Casi siempre	0	1	6	3	3	13
	siempre	0	0	1	10	3	14
	Total	1	1	10	14	7	33
				Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	
				Chi-cuadrado de Pearson	44,030 ^a	12	0,000
				Razón de verosimilitud	20,824	12	0,053
				Asociación lineal por lineal	7,252	1	0,007
				N de casos válidos	33		

a. 18 casillas (90,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,03.

Fuente: Elaboración propia

Los profesionales de la educación objeto de este estudio reconocieron las ventajas que ofrecen los cómics. Sin embargo, manifestaron que prácticamente no lo emplean en los salones de clases. Señalaron que cuando los estudiantes los diseñan sin herramientas digitales centran su atención en realizar los dibujos. Consideraron que este factor no beneficia a la comprensión lectora. Luego, Indicaron que no han utilizado herramientas digitales para elaborar historietas. Sin embargo, reconocieron la motivación que provocan las tecnologías y las ventajas que ofrecen para diseñar cómics. Gracias a estos softwares es posible recrear diferentes textos literarios o no literarios con la finalidad de ejercitar su

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

comprensión.

Los resultados demostraron que los cómics diseñados con herramientas digitales con fines didácticos son candidatos a convertirse en una estrategia que a más de desarrollar la creatividad fortalece la lectura comprensiva. En un estudio similar realizado por Ballestas (2015) evidenció un aprendizaje colaborativo y mucha concentración cuando usó como recurso de enseñanza las imágenes, los colores y los sonidos con estudiantes de primaria, aunque en su estudio no utilizó los cómics. Por su parte (Cicero, et al., 2020) realizaron una intervención basada en historietas con alumnos de secundaria. Probaron que su puntuación global mejoró notablemente. Por lo que, concluyen que una estrategia basada en cómic puede ser una alternativa de aprendizaje efectiva para los alumnos. Los estudios en diferentes contextos incrementan la credibilidad de los hallazgos.

Finalmente, en el estudio se reconoció que a los estudiantes les gusta usar los celulares, iPad o computadores para aprender. (Hernández , Hernández , Hernández , & Villanueva, 2018) en su investigación explican que los alumnos crearon videos, mapas conceptuales y cómics elaborados con Pixton. Los efectos se expresaron en la motivación, el avance significativo en la asignatura y en la mejora notable del rendimiento académico. En el marco de las conclusiones anteriores, se ratifica que utilizar aplicaciones para elaborar cómics impacta en el aprendizaje. Dado que, las ventajas de utilizar estos programas son amplias, por ejemplo, la facilidad de acceso, la disponibilidad, la interactividad e incluso la reutilización. Finalmente se contempló que recrear textos literarios o no literarios mediante cómics resulta una estrategia interesante para fortalecer la lectura comprensiva.

PROPUESTA

Para reforzar la lectura comprensiva es posible utilizar como medio de aprendizaje a los cómics. La idea es que los estudiantes recreen, animen y conviertan en historietas diferentes lecturas e incluso temas de cualquier asignatura, mediante la utilización de: Cómica-pasa las fotos a los cómics, Storyboard, Pixtón o cualquier otra herramienta

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

digital disponible en la web apropiadas para este objetivo. La intención es que los escolares no solo sean consumidores de cómics sino productores. Para fines de este argumento, la propuesta se presenta en dos fases: preparación y ejecución del proceso didáctico.

Fase 1: Preparación

Mediante talleres es imprescindible familiarizar a los estudiantes con los cómics y las herramientas digitales que facilitan su diseño. En este estudio se sugiere Cómica-pasa las fotos a los cómics, Storyboard y Pixtón.

Tabla 5
Planificación de la fase 1

Técnica	Actividades
<p>Charla</p> <p>Los cómics</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer a los cómics ¿Qué son los cómics? • Analizar las características y elementos de los cómics: personajes, globos, viñetas, onomatopeyas, la narrativa gráfica, el guion del cómic, etc. • Identificar cómics en textos, periódicos, revistas o internet
<p>Taller práctico</p> <p>Herramientas digitales para elaborar cómics</p>	<p>El taller práctico tiene la intención de mostrar paso a paso el funcionamiento de las herramientas digitales para elaborar cómics, al mismo tiempo que los estudiantes van experimentando cada detalle bajo la dirección del docente.</p> <p>1.-Cómica-pasa las fotos a los cómics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descargar la app en el teléfono celular. • Ingresar a la aplicación. • Explorar y experimentar su entorno <p>2.-Storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descargar la app Storyboard en el teléfono celular. • Ingresar a la aplicación. • Explorar y experimentar su entorno <p>Storyboardthat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar en www.storyboardthat.com/es

-
- Registrarse (es recomendable que los padres lo hagan).
 - Iniciar sesión
 - Explorar y experimentar su entorno

3.- Pixton

- Ingresar a <https://app-es.pixton.com/>
 - Registrarse (es recomendable que los padres lo hagan).
 - Iniciar sesión
 - Explorar y experimentar su entorno
-

Fuente: Elaboración propia

El tiempo que se destine para la charla y el taller práctico estará en relación a la edad de los estudiantes. Esta fase permitirá conocer el entorno de cada una de estas herramientas digitales. Reflexionar sobre sus ventajas y limitaciones. Finalmente, es importante considerar a que tecnologías tienen acceso los educandos ya sea en la institución o en sus hogares.

Fase 2: Ejecución

En este momento los escolares se han familiarizado con los cómics, están en la capacidad de crearlos porque conocen los entornos de las herramientas digitales. Seguramente seleccionarán la que más se adapte a su gusto y accesibilidad. Para utilizarlo pedagógicamente, la figura 1 muestra el proceso didáctico propuesto.

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez



Figura 1. Proceso metodológico para convertir lecturas en cómics usando herramientas digitales. Fuente: Elaboración propia

Organizar: Para iniciar es imprescindible establecer un objetivo de aprendizaje. Seguidamente escoger una lectura, para ello es lógico considerar la edad y el grado escolar de los educandos. Finalmente, definir las herramientas digitales que se utilizarán para crear los cómics.

Leer: Trabajar la lectura. Es recomendable aplicar las estrategias adecuadas para cada momento: prelectura, lectura y poslectura.

Desafiar: Convertir el texto leído en historieta. En este instante los escolares escribirán una historia con las ideas principales del texto leído. También imaginarán el número de escenas con las cuáles armarán el cómic. Es decir, en esta etapa se prepara el guion considerando las ideas que se comprendió del texto.

Elaborar: En esta etapa los estudiantes van a crear los cómics con la ayuda de herramientas digitales que hayan seleccionado. Para ello es importante considerar los elementos de los cómics: globos, texto, viñetas, colores, onomatopeyas, entre otros. En

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

este espacio juega mucho la creatividad del estudiante, pues basándose en su ingenio obtendrá el producto esperado. Además, el docente acompañará y motivará en todo instante, este factor es clave para lograr un buen producto.

Evaluar: La evaluación es importante, puesto que ayuda a obtener trabajos de calidad. Se cumplirá con un proceso de autoevaluación, en donde el estudiante revisará su producción. Luego, con un proceso de heteroevaluación, el docente valorará el trabajo y realizará retroalimentación en caso de ser necesario. Hay que tener presente que la historia debe resumir las ideas principales del texto. Para finalizar los alumnos deberán intercambiar sus creaciones con sus compañeros y familiares.

CONCLUSIONES

Los hallazgos del presente estudio representan un aporte en el ámbito educativo, por ello deben ser consideradas por los docentes y padres de familia interesados en el fortalecimiento del hábito lector y la comprensión de textos en los niños. Concretamente el proceso didáctico diseñado podría implementarse con alumnos de educación general básica para examinar el grado de impacto en la comprensión lectora. Para ello se puede iniciar diseñando un proyecto apoyado en cómics que adopte la propuesta planteada.

Convertir las lecturas en narrativas gráficas básicamente ejercita y visualiza los niveles de comprensión lectora, dado que las ideas implícitas y explícitas del autor se plasman en el recurso creado. La elaboración de historietas indirectamente obligaría al estudiante a volver a releer el texto para interpretarlo mejor. En base a la idea anterior los cómics son recursos que estimulan la lectura y ejercitan la comprensión. Entonces no basta con solo leerlos sino también producirlos. Cuando esto sucede el estudiante pone en juego muchas habilidades de pensamiento que fortalecen su creatividad. La elaboración de historietas usando herramientas digitales supone una estrategia activa que ayuda a fortalecer la lectura comprensiva.

Utilizar las herramientas digitales en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje es sin duda transformar la didáctica al entorno de los niños nativos digitales. Por esta razón

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

los resultados demuestran que los estudiantes se motivan cuando utilizan las TIC en el aula. Es de sabios involucrar a la niñez en el hábito lector por medio de las tecnologías, pues las TIC forman parte de la vida cotidiana de la sociedad contemporánea. Entonces, no se puede prohibir su uso, sino más bien adoptar un enfoque pedagógico que sustente y oriente la actividad educativa para sacar el máximo provecho a la mayor cantidad de aplicaciones digitales y entornos virtuales. La era digital tiene más poder que nunca de tal manera que brinda muchas posibilidades de leer y producir historietas desde los dispositivos móviles y las computadoras

Los cómics son textos los suficientemente llamativos, los únicos que los niños aún pueden leer, debido a su estructura característica son capaces de fomentar el hábito lector. De allí que muchos trabajos investigativos aseguran que este recurso influye notoriamente en el aprendizaje y aporta soluciones significativas al problema del bajo nivel de comprensión lectora.

Es pertinente recordar que la lectura y su comprensión se fortalecen en ambientes acogedores, por lo tanto, es acertado generar espacios motivadores que permitan envolver a la niñez en el maravilloso mundo de la lectura. Los elementos y la estructura de los cómics son atractivos y muy prácticos, dado que usan las imágenes, los colores y las palabras para transmitir conocimientos. Significa entonces que se presenta como una alternativa innovadora que puede ser adoptada con variados objetivos en las diferentes instituciones educativas.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Arguello , S. (2017). Niveles De Comprensión Lectora Literal E Inferencial En El Area Lengua Castellana Con Estudiantes Del Grado Sexto De Educació Básica De La Institución Educativa Fabio Riveros En Villanueva Casanare[Levels Of Literal And Inferential Reading Comprehensi]. Proyecto de grado para optar al título de Magister en Enseñanza de las Ciencias, Universidad Autónoma De Manizales, Manizales. Obtenido de <https://n9.cl/cro3>

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Argandoña-Mendoza, M., García-Mejía, R., Ayón-Parrales, E., & Zambrano-Zambrano, Y. (2020). Investigación e innovación educativa: Reto escolar por COVID-19 en el Ecuador. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 162-182. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.726>

Arroyo-Carrera, E., Loo-Santos, M., Mendoza-Mera, J., & Solorzano-Zambrano, M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. [Creative learning management through the Powtoon Tool in language and literature students]. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 251-267. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.775>

Arias Vivanco, G. (2018). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico [Critical reading as a strategy for the development of logical thinking]. *revista.redipe.org*, 7(1), 86-94. Obtenido de <https://n9.cl/wyou>

Arvanitaki, M., & Zaranis, N. (2020). The use of ICT in teaching geometry in primary school [The use of ICT in teaching geometry in primary school]. *Education and Information Technologies*. doi:<https://doi-org.vpn.ucacue.edu.ec/10.1007/s10639-020-10210-7>

Ballestas, R. (2015). Relación Entre Tic Y La Adquisición De Habilidades De Lectoescritura En Alumnos De Primer Grado De Básica [Relation Between Ict And The Acquisition Of Reading Writing Skills In First Grade Students Of Primary Basic]. *Investigación & Desarrollo*, 2, 338-368. Obtenido de <https://n9.cl/lf65>

Barraza, E. (2006). La Historieta Y Su Uso Como Material Didáctico Para La Enseñanza De La Historia En El Aula [The Cartoon And Its Use As A Teaching Material For The Teaching Of History In The Classroom]. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*(47), 73-97. Obtenido de <https://n9.cl/6b87>

Borregales, L. (2020). Génesis y evolución socio-histórica de la macro categoría cultura escrita. [Genesis and socio-historical evolution of the macro category written culture]. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 72-87. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.529>

Cervantes, R., Pérez, J., & Alanís, M. (2017). Niveles De Comprensión Lectora. Sistema Conalep: Caso Específico Del Plantel N° 172, De Ciudad Victoria, Tamaulipas, En Alumnos Del Quinto Semestre [Levels Of Reading Comprehension. Conalep System: Specific Case Of Plant N ° 172...]. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, XXII(2). Obtenido de <https://n9.cl/7fgt>

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Cicero, C., Giuliano, L., Todaro, V., Colli, C., Padilla, S., Vilte, E., . . . Nicoletti, A. (18 de abril de 2020). Comic book-based educational program on epilepsy for high-school students: Results from a pilot study in the Gran Chaco region, Bolivia[Comic book-based educational program on epilepsy for high-school students: Results from a pilot study in the Gran Chac]. *Epilepsia y comportamiento*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.yebeh.2020.107076>
- Cohn, N. (December de 2019). Visual narrative comprehension: Universal or not?[Visual narrative comprehension: Universal or not?]. *Psychon Bull Rev*, 27, 266–285. doi:<https://doi-org.vpn.ucacue.edu.ec/10.3758/s13423-019-01670-1>
- Chacha-Supe, M., & Rosero-Morales, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. [Initial teaching-learning processes of literacy in high school students]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311-336. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Díaz, M. (2016). La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos [Research and didactics of the cartoon, as a learning tool in adult education]. *Opción*, 32(7), 559-582. Obtenido de <https://n9.cl/58ep>
- García , E., Cuadrado, J., Amor , M., & Argudo, M. (2010). El Cómic Como Recurso Didáctico Para El Aprendizaje De Las Actividades Físicas En El Medio Natural En El 2º Ciclo De La Educación Primaria Española [Comics As A Teaching Resource For Learning Of Physical Activities In The Natural Environment...]. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 9(17), 117-133. Obtenido de <https://n9.cl/d1xh>
- Gómez, J. (2011). Comprensión Lectora Y Rendimiento Escolar: Una Ruta Para Mejorar La Comunicación [Reading Comprehension And School Performance: A Route To Improve Communication]. *COMUNI@CCION: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 27-36. Obtenido de <https://n9.cl/qt15>
- Guerra , E., & Forero, C. (2015). Estrategias para el desarrollo de la comprensión de textos académicos [Strategies for developing understanding of academic texts]. *Zona Próxima*(22), 33-35. Obtenido de <https://n9.cl/8duo>

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Heras, M. (2015). Estudio de la influencia de las TIC en la educación infantil [Study of the influence of ICT in early childhood education]. *Opción*, 31(3), 637-659. Obtenido de <https://n9.cl/rqgiln>

Hernández , D., Hernández , E., Hernández , N., & Villanueva, H. (2018). EDMODO y herramientas blearning como estrategias de enseñanza: Experiencia en dos escuelas normales [EDMODO and blearning tools as teaching strategies: Experience in two normal schools]. En R. García, Y. Navarro, & M. Espinosa, *Aplicaciones de la tecnología en los procesos educativos* (págs. 1-233). Amapsi Editorial. Obtenido de <https://n9.cl/yegr4>

Hoyos, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria [Development of reading comprehension skills in boys and girls of elementary school]. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(51), 23-45. Obtenido de <https://n9.cl/1eir>

Instituto de Estadística de la UNESCO. (2017). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo [More than Half of the Children and Adolescents in the World Are Not Learning]*. Obtenido de <https://n9.cl/o9wr>

Ministerio de Educación de Ecuador-MINEDUC. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria [Curriculum of the Levels of Compulsory Education]*. Quito. Obtenido de <https://n9.cl/mnlj>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica [Updating and Curricular Strengthening of Basic General Education]*. Quito. Obtenido de <https://n9.cl/z9l5>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). *Curso de Lectura Crítica: Estrategias de Comprensión Lectora [Critical Reading Course: Reading Comprehension Strategies]*. Quito: Centro Gráfico Ministerio de Educación - DINSE. Obtenido de <https://n9.cl/81ed>

Morton, D. (2015). The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic[The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic]. *Revista de novelas gráficas y cómics*, 6(4). doi:<https://doi.org/10.1080/21504857.2011.633090>

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Ortiz, M., Ortiz, M., Cabrera, D., & Meza, F. (2017). *Propuesta Didáctica Para Fortalecer Los Niveles De Comprensión Lectora De Los Estudiantes Del Grado Cuarto De La Institución Educativa Politécnico Juan Bolaños [Didactical Proposal To Strengthen The Levels Of Reading Comprehension...]*. Trabajo de grado para optar el título de Magister en Didáctica, Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://n9.cl/2exc>
- Paltán-Angumba, A. L., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Centro de Costeo para prestaciones de los Hospitales de la ciudad de Cuenca - Ecuador [Costing Center for benefits of the Hospitals of the city of Cuenca - Ecuador]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 638-670. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.708>
- Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria [The promotion of comic reading in the teaching of languages in Primary Education]. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 16(1), 134-143. Obtenido de <https://n9.cl/dein4>
- Paredes, J. (2015). La Escuela Y El Desafío Del Hábito De La Lectura [School And The Challenge Of The Reading Habit]. *Razón y Palabra*(89), 1-77. Obtenido de <https://n9.cl/9vac>
- Rodríguez, D., Erazo, J., & Narváez, C. (2019). Técnicas cuantitativas de investigación de mercados aplicadas al consumo de carne en la generación millennial de la ciudad de Cuenca (Ecuador) [Quantitative market research techniques] Recuperado de: <https://url2.cl/ibtfw>. *Revista Espacios*, 20.
- Selfa, M. (2016). La Lectura Y La Competencia Lectora En El Siglo XXI. Entrevista A Ascen Díez De Ulzurrun Pausas [Reading And Reading Competence In The Xxi Century. Interview With Ascen Díez De Ulzurrun Pausas. *Investigaciones sobre Lectura*, 81-83. Obtenido de <https://n9.cl/vjiu>
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M., & Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos [Development of literacy through ICT and open educational resources]. *Apertura*, 7(1), 1-13. Obtenido de <https://n9.cl/bbye>

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año VI. Vol. VI. N°1. Edición Especial. 2020

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Tadeo Mesías Villa-Castro; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Velastegui, E., Sánchez, S., & Ramos, E. (2017). *El Hábito De La Lectura Y El Disfrute De Textos por Medio De Un Tutorial Multimedia [The Habit Of Reading And Enjoying Texts Through A Multimedia Tutorial]*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://n9.cl/8986>

Vidal-Moscoso, D., & Manriquez-López, L. (2016). El docente como mediador de la comprensión lectora en universitarios [The teacher as a mediator of reading comprehension in university students]. *Revista de la Educación Superior, XLV(177)*, 95-118. Obtenido de <https://n9.cl/rtow>

Villa-Pugo, M. E., Erazo-Álvarez, J. C., Narváez-Zurita, C. I., & Erazo-Álvarez, C. A. (2019). El Business Intelligence como estrategia de Marketing Digital aplicado en Agencias de Viaje. [Business Intelligence as a Digital Marketing Strategy applied in Travel Agencies] Recuperado de: <https://n9.cl/ptnq>. *Cienciamatria*, 328-360. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v5i1.270>

Yang, G. (2003). Comics in education [Comics in education]. Obtenido de <https://n9.cl/mz74>

2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).