

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.A.P. DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESP. IDIOMAS – INGLÉS



INFORME DE TESIS

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN COMICS PARA DESARROLLAR
LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO "A"
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR "EL NAZARENO", NVO. CHIMBOTE - 2013**

RESPONSABLES:

ALIDA IPARRAGUIRRE DOMINGUEZ

MICSY ISMAELA JUAREZ REYES

ASESORA:

DRA. BETTY RISCO RODRÍGUEZ

Nuevo Chimbote - Perú

HOJA DE CONFORMIDAD DE ASESOR

El presente informe de tesis titulado **ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN COMICS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO "A" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "EL NAZARENO", NVO. CHIMBOTE – 2013**, ha contado con el asesoramiento de la Dra. Betty Risco Rodríguez, quien deja constancia de su aprobación.

DRA. BETTY RISCO RODRIGUEZ
ASESORA

HOJA DE APROBACIÓN DEL JURADO EVALUADOR

El presente informe de tesis titulado **ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN COMICS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO "A" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "EL NAZARENO", NVO. CHIMBOTE – 2013**, tiene la aprobación del jurado calificador, quienes firmamos en señal de conformidad.

DRA. BETTY RISCO RODRIGUEZ
ASESORA DEL INFORME DE TESIS

LIC. JUAN MARTINEZ GUILLÉN
INTEGRANTE DEL JURADO

LIC. MARILÚ PLASENCIA RUBIO.
INTEGRANTE DEL JURADO

DEDICATORIA

*Primordialmente a Dios por darnos fortaleza
Y mostrarnos día a día que con humildad,
paciencia y sabiduría todo es posible.
A nuestros padres que con su amor,
apoyo y comprensión incondicional estuvieron siempre
a lo largo de nuestra vida estudiantil; a ellos que
siempre tuvieron una palabra de aliento en los
momentos difíciles y que han sido incentivos en nuestra vida
para poder llegar a esta instancia de nuestros estudios
y permitir que este sueño se haga realidad.*

Micsy y Alida

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Institución Educativa Particular “El Nazareno” por su gentil acogida para la realización de este trabajo de investigación.

Nuestros sinceros agradecimientos a nuestra Universidad Nacional del Santa y a nuestra asesora y amiga Betty Clara Risco Alvarado, quien con su experiencia nos orientó en el desarrollo de la presente investigación. Y también agradecemos a nuestros docentes Juan Martínez Guillén y Marilú Plascencia Rubio quienes nos brindaron apoyo académico para concluir esta tesis.

LAS AUTORAS

RESUMEN

La presente investigación titulada ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN COMICS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO "A" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "EL NAZARENO", NVO. CHIMBOTE - 2013, tuvo como objetivo demostrar que la estrategia didáctica basada en comics desarrolla la habilidad de comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 56 estudiantes de 4to. Grado de educación secundaria de la I.E.P. "El Nazareno", 2013, de donde se seleccionó una muestra de 28 estudiantes donde se administró una prueba de comprensión lectora en los diferentes niveles: literal inferencial y crítica. De igual manera, se utilizó la investigación experimental con el diseño pre experimental pues se trabajó con un solo grupo con pre y post test.

Se obtuvo en el grupo experimental los siguientes resultados: Luego de la comparación de los resultados del pre y post test para el grupo de investigación se llegó a la conclusión que existe una ganancia pedagógica entre el pre y post test de 4.02 lo cual nos dice que el uso de la estrategia didáctica basada en comics influye en el desarrollo de la comprensión lectora en el curso de inglés.

ABSTRACT

This research entitled Didactic Strategy based on comics for developing reading comprehension in students of 4th grade “A” of secondary education, Private School “El Nazareno”, Nuevo Chimbote – 2013 had the aim to determine that the Didactic Strategy Based on comics improve reading comprehension in the English learning.

The school Population consisted of 56 students of 4th grade “A” of secondary education, Private School “El Nazareno”, Nuevo Chimbote – 2013, where we worked with a sample of 28 students. We applied a test for Literal, Inferential and Critical Comprehensive Reading using an experimental investigation with pre experimental design for pre and post-test for a single group.

We got for the group experimental the following results: we concluded that there is a learning gain between the pre and post-test of 4.02. That gain tells us that the use of the Didactic Strategy based on comics has a meaningful improvement for developing reading comprehension in the English course.

INDICE

I.	INTRODUCCIÓN	
	1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	2
	1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
	1.3. ANTECEDENTES	3
	1.4. OBJETIVOS	6
	1.4.1. OBJETIVO GENERAL	6
	1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
	1.5. HIPÓTESIS	7
	1.6. JUSTIFICACIÓN	7
II.	MARCO TEÓRICO	
	2.1. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA	9
	2.2. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA	9
	2.3. DEFINICIÓN DE COMIC	10
	2.4. HISTORIA DE COMIC	10
	2.5. CARACTERÍSTICAS DEL COMIC	11
	1. CARÁCTER PREDOMINANTE NARRATIVO	11
	2. EL COMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS	12
	3. EL COMIC UTILIZA UNOS CÓDIGOS DEFINIDOS	13
	4. EL COMIC TIENE UNA FINALIDAD DE DISTRACCIÓN	14
	5. EL COMIC ES UN MEDIO ROIENTADO A UNA DIFUSIÓN MASIVA	14
	2.6. ANALISIS DE LA ESTRUCTURA DEL COMIC	15
	A. LENGUAJE VISUAL	15
	B. LENGUAJE VERBAL	17
	2.7. TIPOS DE CÓMIC	18
	A. COMIC DE AVENTURAS	18
	B. COMIC DE FANTASÍA	19
	C. COMIC DE CIENCIA FICCIÓN	20
	D. COMIC ROMANTICO	21
	E. COMIC DE TERROR U HORROR	22
	2.8. OBJETIVOS DEL COMIC EN LA ENSEÑANZA DE INGLÉS	23

2.9. LAS VENTAJAS DEL USO DEL COMIC EN EL AULA	24
2.10. LIMITACIONES DEL USO DEL COMIC EN EL AULA	24
2.11. DEFINICIÓN DE COMPRESIÓN LECTORA	25
2.12. CARACTERÍSTICAS DE LA COMPRESIÓN LECTORA	26
2.13. IMPORTANCIA DE LA COMPRESIÓN LECTORA	26
2.14. LA COMPRESIÓN LECTORA Y EL ROL DEL LECTOR	26
2.15. CARACTERISTICAS DE UN BUEN LECTOR	28
2.16. NIVELES PARA COMPRENDER UN TEXTO	28
A. LECTURA DE TIPO LITERAL	28
B. LECTURA DE TIPO INFERENCIAL	30
C. NIVEL CRITICO INTERTEXTUAL	32
2.17. MICROHABILIDADES DE LA COMPRESIÓN LECTORA	33
a. PALABRAS Y FRASES	33
b. GRAMATICA Y SINTAXIS	33
c. TEXTO Y COMUNICACIÓN: MENSAJE	34
2.18. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPRESIÓN LECTORA	34
1. ESTRATEGIAS PREVIAS A LA LECTURA	34
a. ORGANIZADORES PREVIOS	35
b. REDES Y MAPAS SEMÁNTICOS	35
c. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS DE LECTURA	36
d. PLANTEAMIENTO DE PREDICCIONES	37
e. FORMULACIÓN DE PREGUNTAS	37
f. ENSEÑANZA PREVIA DEL VOCABULARIO	38
g. DISCUSIÓN	38
h. ILUSTRACIONES	38
2. ESTRATEGIAS DURANTE LA LECTURA	39
a. PLANTEAMIENTO DE PREDICCIONES	39
b. REALIZACIÓN DE INFERENCIAS	39
c. AUTOCORRECIÓN Y METACOGNICIÓN	40
3. ESTRATEGIAS POSTERIORES A LA LECTURA	41
a. RESOLUCIÓN DE PREGUNTAS INSERTADAS	41
b. CONSTRUCCIÓN DE LA IDEA PRINCIPAL	41

c.	RESUMEN	42
d.	DE ORGANIZACIÓN DE INFORMACIÓN	43
e.	INVESTIGACIÓN – PENSAMIENTO DIRIGIDO	45
2.19.	DIFICULTADES EN LA COMPRENSIÓN LECTORA	46
A.	DIFICULTADES POR PARTE DEL LECTOR	46
B.	DIFICULTADES POR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS TEXTOS	48
2.20.	MARCO CONCEPTUAL	48
2.20.1.	ESTRATEGIA	48
2.20.2.	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	49
2.20.3.	COMIC	49
2.20.4.	COMPRENSIÓN LECTORA	49
III.	PROPUESTA	
3.1.	JUSTIFICACIÓN	51
3.2.	OBJETIVOS	52
3.2.1.	OBJETIVOS GENERALES	52
3.2.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS	53
3.3.	SOPORTES TEÓRICOS	53
A.	TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL	53
B.	TEORÍA DEL APRENIDZAJE DE GAGNÉ	55
C.	TEORIA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY	56
D.	TAXONOMÍA DE BLOOM	58
3.4.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	59
3.4.1.	PLANIFICACIÓN	60
3.4.2.	APLICACIÓN	62
3.4.3.	EVALUACIÓN	65
IV.	MATERIALES Y METODOS	
4.1.	METODO	68
4.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA	68
4.3.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	68
4.4.	VARIABLES DE ESTUDIO	69
4.5.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	69
4.6.	MATRIZ DE CONSISTENCIA	70

4.7. TECNICAS Y PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	72
4.7.1. TÉCNICAS	72
4.7.2. INSTRUMENTOS	72
4.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	
4.8.1. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	73
4.8.2. PROCESAMIENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	73
V. RESULTADOS	76
VI. DISCUSION	97
VII. CONCLUSIONES	99
VIII. RECOMENDACIONES	101
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	103
ANEXOS	108

CAPÍTULO I



INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

Uno de los problemas prioritarios de la educación básica regular a nivel nacional, es que los estudiantes carecen de una buena comprensión lectora lo cual es debido a diversos factores, y a la vez por los pocos manejos de una estrategia clara y específica.

La educación peruana vive pues; en una época en la que la mayoría de los estudiantes expresa que leer es un acto sin sentido, innecesario e inútil; por ello, la lectura en ocasiones, parece ser que se tiende a considerar como algo desagradable, aburrido, obligatorio o impuesto por el adulto. A esto se le suma que, de las personas que leen, son pocas las que comprenden su lectura, debido a que lo hacen de manera superficial.

Esto se ve reflejado en los resultados de la evaluación PISA (2009), donde los estudiantes peruanos ocupan el último lugar dentro de los 64 países evaluados. Es decir, cerca de las dos terceras partes del estudiantado peruano evaluado (64.8%) no supera el nivel 1 establecido por PISA.

Basado en lo anteriormente expuesto, consideramos que la estrategia didáctica basada en el comic puede ser un medio cuya aplicación en el 4to grado de Educación Secundaria resultaría beneficiosa en un proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de inglés. Esta estrategia tiene en sí mismo un gran potencial capaz de despertar la curiosidad y crear la motivación en los jóvenes por el aprendizaje, facilitando así a los estudiantes la adquisición de conocimientos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Ante lo expuesto se formuló la siguiente pregunta: ¿Será significativa la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en el curso de inglés de los estudiantes de 4to. grado "A" de Educación Secundaria, Institución Educativa Particular "El Nazareno", Nuevo Chimbote - 2013?

1.3. ANTECEDENTES

Entre los trabajos encontrados y que tienen relación indirecta con el tema que se investiga son:

- Abanto, J.; Garcés, M & Torres, N. (2011). La muestra de estudio fue de 52 alumnos del primer grado de educación secundaria: con un diseño de investigación cuasi experimental con dos grupos con pre y post test. Concluyeron que existe relación entre el uso de los comics como herramienta pedagógica en el aula y la comprensión de textos escritos en inglés como segunda lengua en el Primer grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Privada “Castillo Real” – Chaclacayo. La implementación de un recurso de la narrativa gráfica, como son los comics promovió y facilitó que cada estudiante llegue a conocer su propia capacidad y creatividad. A dominar un número variado de técnicas y habilidades de modo que, en el futuro, pueda escoger las más convenientes para su desarrollo personal, ayudándole a adquirir los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que le permitan mejorar las condiciones de comprensión del idioma, así como disfrutar y valorar las posibilidades del dibujo y elaboración de comics como disfrute personal, y de relación con los demás.
- Alonso, M. (2010). Es de tipo experimental y se llegó a las siguientes conclusiones, dicho valor proviene tanto de su potencial como vehículo de comunicación, como producto cultural, reflejo de la sociedad y de los valores hispanos, que permite al alumno apreciar la cultura de la lengua meta y la reflexión de los valores de la suya, todo ello a través de una perspectiva intercultural que facilita el diálogo entre la cultura de origen y la cultura meta. Asimismo, su empleo resulta especialmente interesante, porque desde el punto de vista de la lengua se trata de un material auténtico, reflejo del habla viva, que resulta fácil de comprender al alumno al existir interrelación entre la lengua y la imagen. A estas posibilidades de adquisiciones de contenidos léxico gramaticales y culturales hay que añadir algo muy importante: el componente afectivo. Los

cómics forman parte de nuestra vida cotidiana con lo cual, al incorporarlos al aula, partimos de un material conocido y con un gran potencial motivador, lo cual desembocará en un aprendizaje más efectivo. Además de los aspectos citados, hay que tener en cuenta otros dos relacionados intrínsecamente con el cómic: el humor y lo lúdico, que son factores que ayudan a la adquisición de los componentes citados anteriormente, garantizando un aprendizaje significativo y cooperativo.

- García, I. (2013). Trabajo de investigación experimental en la enseñanza de inglés, francés y español. Se llegó a las siguientes conclusiones, este trabajo intenta modestamente rellenar un vacío de información que se enmarca dentro del ámbito del uso del cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras, más concretamente, en el aula de francés, español e inglés. Tras elaborar un marco teórico, se ha realizado una investigación de paradigma cuantitativo para recoger los datos y constatar que los docentes de lenguas extranjeras, en su mayoría con una ratio de más de 20 alumnos por clase, creen que el uso de este recurso aumenta la motivación en su alumnado pero su uso aún no se ha introducido de manera general en este tipo de aula. Aquellos que proponen actividades con este material prefieren utilizar los cómics extraídos del libro de texto habitual. Asimismo se ha realizado un análisis de manuales de nivel B1 desde tres perspectivas lingüísticas diferentes: español, francés e inglés. Tras elaborar y seguir un guion común, se puede decir que predomina el uso de material real en los manuales de español y un uso predominante como pretexto para trabajar funciones comunicativas o gramaticales. En el caso de los manuales de francés, se alternan ambos tipos de cómic, reales y creados para este fin, y se utilizan como textos de comprensión escrita para trabajar después la expresión oral a través de debates, o proponiendo actividades de comprensión oral o léxico. En cambio, los cómics encontrados en los manuales de inglés han sido, en su mayoría, creados para este fin didáctico, y su función es generalmente

ilustrativa. Por lo tanto, se puede afirmar que los manuales de francés, inglés y español como lenguas extranjeras reflejan fielmente la cultura de la lengua que se pretende adquirir. Es decir, cuanta mayor importancia tenga el cómic en una cultura, mayor será su presencia en los manuales de esa determinada lengua.

- Ares, D. (2005). Trabajo experimental cuyo objetivo fue demostrar que uso del cómic en el aula de ELE: la descodificación o lectura de cómics para el aprendizaje de unidades léxicas coloquiales o conversacionales y de los factores de tipo pragmático que determinan su uso (el contexto comunicativo, la intención del hablante, etc.). se llegaron a las siguientes conclusiones:

El cómic puede constituir un material didáctico muy útil y motivador para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes de ELE. Hemos dicho “puede”, sin afirmarlo categóricamente, por dos razones; la primera es que se ha investigado muy poco sobre el cómic en relación con la enseñanza y aprendizaje de ELE. Con este trabajo hemos pretendido llenar parte de ese hueco en la investigación sobre las posibilidades que tienen productos de la cultura popular (el tebeo clásico) o formas artísticas alternativas (el cómic artístico contemporáneo) para la enseñanza-aprendizaje de ELE. La segunda es que, para el aprovechamiento de las posibilidades didácticas de los tebeos, resulta necesario un proceso previo de selección del material en función de criterios adecuados. Es importante, pues, que el docente conozca el medio y la diversidad que éste puede ofrecer. Por desgracia, el mundo del cómic todavía es muy desconocido si lo comparamos con otras artes narrativas o medios de comunicación.

- Rengifo López & Marulanda (2008). Sostiene que una estrategia pedagógica mediante el uso de los comics optimiza los procesos de comprensión de lectura sobre los textos narrativos literarios y esto permitió potenciar la dimensión

creativa de los estudiantes. A su vez se buscó que los educandos tengan herramientas para saber leer o saber interpretar.

- Briones Rojas & Mendoza Culqui & Mori Balarezo & Portal Rios (2008). Concluye que el uso del cómic en la producción de textos, se presenta como una alternativa de cambio estratégico en el ámbito educativo, pues con el estamos contribuyendo a motivar la originalidad del estudiante a través del desarrollo de su capacidad creadora y a la aplicación de la cohesión y coherencia en la producción de textos.
- Pérez López (2009). Sostiene que el uso del cómic en el aprendizaje de la historia en niños del cuarto grado de primaria como recurso didáctico brinda una gran interacción entre los niños, les despierta la imaginación, al mismo tiempo que les brinda un panorama más ilustrativo, que claramente resalta a la vista. Los resultados fueron asombrosos y muy significativos. Esta alternativa didáctica, pretende ser innovadora.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular “El nazareno”, Nuevo Chimbote - 2013.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer el nivel de comprensión lectora de la estrategia didáctica basada en comics mediante el pre-test.
- Evaluar el nivel de comprensión lectora de la estrategia didáctica basada en comics mediante el post-test.

1.5. HIPÓTESIS

Hi: El desarrollo de la estrategia didáctica basada en comics influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés en estudiantes de 4to. grado "A" de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular "El nazareno", Nuevo Chimbote - 2013.

Ho: El desarrollo de la estrategia didáctica basada en comics no influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés en estudiantes de 4to. grado "A" de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular "El nazareno", Nuevo Chimbote - 2013.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Se pretende cambiar los métodos tradicionales con el objetivo de que los estudiantes se interesen y tomen gusto por la lectura, se les facilite el significado de textos, comprendan y compartan lo leído, además de que desarrollen su imaginación y creatividad en el área de inglés y de rescatar la participación activa del educando en el aula.

Asimismo, que los estudiantes se expresen con claridad y facilidad, les sirva para desarrollar una competencia más en el desenvolvimiento de su vida social.

Para triunfar en la formación de estudiantes lectores, se pretendió utilizar una estrategia didáctica que permita dinamizar y fortalecer el ambiente de aprendizaje, despertando así el interés en la lectura de manera agradable.

Por lo tanto, se quiso concientizar a los educadores para que tomen la iniciativa de realización cambios en la utilización y adecuada aplicación de una estrategia didáctica para desarrollar la habilidad de comprensión de lectura, contribuyendo a mejorar así la calidad educativa en la enseñanza del inglés.

CAPÍTULO II



MARCO TEÓRICO

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA

Según Bixio (1998), “la palabra estrategia proviene del latín strategema, y éste a su vez del griego strategia, de strategos, que significa general, jefe”.

Entonces, la estrategia supone dar respuesta a tres cuestiones básicas: qué, cómo y cuándo.

- En primer lugar, hay que responder a la cuestión del qué: ¿Qué se pretende conseguir?, ¿Cuál es la meta que se persigue?
- En segundo lugar, debemos dar respuesta al cómo: ¿Cómo alcanzaremos la meta?
- En tercer lugar, debemos dar respuesta al cuándo: ¿En qué momento se llevarán a cabo las acciones? Y ¿Cuándo se realizarán?

Estas tres preguntas se formulan siempre que una persona va a adoptar una decisión o llevar a cabo cualquier actividad. Sin embargo, no todas las acciones puede considerarse estratégicas.

2.2. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Según Díaz & Hernández (1999), son los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos.

Sunchales (2008), lo define como, un conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica, que se pone en juego en la multidimensionalidad de la práctica cotidiana.

Para Pardo (2009), una estrategia didáctica, es una estructura coherente que ofrece un amplio campo de posibilidades para la acción pedagógica. Son totalidades en la que los hechos escolares (cognitivo y conductuales) encuentran explicación, en la

medida que es posible ver las relaciones entre el saber, la actividad, el desarrollo de los estudiantes y la metodología.

Rosales (2009), concluye que, “la estrategia didáctica es aquella que se interviene seleccionando ciertos procedimientos para la enseñanza, realizando un acondicionamiento del medio, organizando los materiales, seleccionando tareas y previniendo un tiempo de ejecución. En esencia, este se prepara de acuerdo a cierta representación previa a la clase, tomando decisiones acerca del desarrollo de la misma. La suma de estas acciones se encontrara subsumida por los componentes propios a la estrategia didáctica seleccionada”.

2.3. DEFINICIÓN DE COMIC

- Según Javier Coma (1979), “Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas”.
- Según Thierry Groensteen (1998), “El comic, texto hecho imagen, imagen hecho texto”.
- Para Elisabeth K. Baur (1978), “Es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen”.
- Según Juliana Villamonte (2009), “El comic procede del idioma inglés cuyo significado es tira cómica, es decir relato de imágenes acompañado de texto y que pone cada situación de su historia en cuadros. Son obras de consumo en donde predomina la acción y un repertorio de símbolos. Su función es recreativa y descriptiva”.
- Para Perucho Mejía G (2001), “El comic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal o fonético, a partir de sintagmas menores llamados viñetas”.

2.4. HISTORIA DEL COMIC

El origen del comic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad. El comic tal como es actualmente, proviene de siglos anteriores, es un producto industrial diseñado poco a poco desde las experiencias de diferentes autores.

Uno de los antecedentes del comic, fue una pequeña litografía publicada en la prensa sobre Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James Gillray en 1800. Pero realmente, los primeros cuentos en imágenes no fueron hasta 1829. El autor R. Töpffer publica un folleto sobre fisonomía que podría considerarse el primer intento de reflexión sobre el cómic. Este pequeño libro se compone de una serie de dibujos realizados a mano, y acompañados de texto. Según R. Töpffer: "*Hay dos modos de escribir cuentos, uno es capítulos, líneas y palabras, y los llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de imágenes*".

Posteriormente, en Europa aparecen las aucas (dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase); y las aleluyas (estampitas religiosas con la palabra aleluya). A finales del siglo XIX, en Estados Unidos aparece en el periódico New York World, una página en color donde aparece una viñeta del dibujante Richard F. Outcault, el cual crea un personaje llamado The Yellow Kid (el chico amarillo), un personaje chino vestido con un largo camisón amarillo. La serie es recordada en la comic, por ser la primera en usar globos o bocadillos para contener el diálogo de los personajes, aunque el chico usualmente se comunicaba a través de frases que aparecían impresas en su camisa. Tuvo tanto éxito comercial, que las grandes empresas se encargaron de vender el material tanto dentro como fuera de Estados Unidos.

2.5. CARACTERÍSTICAS DEL COMIC

1. CARÁCTER PREDOMINANTE NARRATIVO-DIACRÓNICO DEL MENSAJE

Decir que el comic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un antes y un después. Este antes y después de la historieta, se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. Así, la secuencia temporal es claramente dominante en el comic. La pauta de lectura en la progresión del comic viene señalada por el seguimiento de izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba abajo como complementaria, a esta pauta se

la denomina línea de indicatividad o vector de lectura. Con esto, cabe destacar que cualquier proceso informativo que pueda ser articulado a través de una línea de temporalidad es fácilmente convertible en historieta.

Las carencias temporales pueden ser fácilmente resueltas con ciertos códigos estilísticos ya consolidados en lo que podríamos denominar la perspectiva del comic. Además, la necesidad de saltar en el tiempo y situarnos en un plano cronológico distinto, puede abordarse a través de los denominados textos de relevo. Dos situaciones que se utilizan bastante para realizar estos saltos de tiempo son el flash-back y el flash-forward. El primero hace referencia a un salto al pasado, por el contrario el segundo hace referencia a un salto al futuro.

También cabe destacar, que todas las viñetas no siempre siguen un antes y un después entre ellas, puesto que podemos encontrar viñetas en las que todo sucede en el mismo instante. Mencionamos la macro viñeta, donde dicho efecto se consigue mediante la inexistencia de una secuencia lineal entre viñetas, tratándose aquí de situaciones como bien habíamos apuntado, coexistentes en el tiempo.

2. EL COMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS

Esta integración, se produce de forma equivalente con cualquier tipo de texto que aparezca en el comic. La integración puramente externa se realiza bien en el cartucho, superficie acotada por ejemplo en un texto de relevo, o en un globo. Los cartuchos, son superficies donde se pueden representar todo tipo de textos, denominados textos de anclaje cuya finalidad es la de acotar una nota informativa, por ejemplo un cambio de escenario.

Otras expresiones verbales que suelen aparecer en el comic, son los fragmentos diagonales, las onomatopeyas y los precedentes del globo. Los fragmentos diagonales, se utiliza para la expresión directa de los personajes que se incorporan por medio del globo o bocadillo. Luego nos encontramos las onomatopeyas, cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero se expresa por medio

de una verbalización de dicho ruido mediante una transcripción fonética del mismo. Y por último los precedentes del globo. Este es el más característico modo de integración de lo verbal y lo icónico, pero en la historia, le han predicho y sucedido por ejemplo las filacterias, representadas con palabras que salen de la boca del personaje a modo de cintas. Otro ejemplo también a destacar lo componen las historias mudas, donde por la expresión gestual de los personajes ya explica que sucede en la escena, así como también la aparición de ciertos elementos dentro de la imagen.

3. EL COMIC UTILIZA UNOS CÓDIGOS DEFINIDOS

Indicar que el comic utiliza unos códigos definidos, quiere decir que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de los cuales escoger unidades para elaborarlos. Pero... ¿Cuáles son esos conjuntos de signos propios de la historieta? Este conjunto de elementos significativos debe ir acompañado de unas reglas que permiten elaborar los elementos mínimos (las palabras) del mensaje. Así, al observar inicialmente una historieta, se percibe esta como una retícula en la que se incardinan una serie de elementos regulares. Esos elementos, las viñetas, constituyen un primer elemento del código de la historieta. Además a lo largo de las viñetas se suceden una serie de códigos cinéticos y gestuales tales como dirección del movimiento, onomatopeyas, rasgos fáciles...etc., que enriquecen el entendimiento de la propia viñeta.

Una aproximación a los códigos específicos del comic nos lleva a distinguir principalmente los siguientes:

- 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, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos.
- d) La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia.

e) Por último una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura.

La combinación de esa serie de componentes, permite la elaboración global del mensaje. Una tarea de nivel inicial será el análisis y clasificación de estas series de códigos, donde nos daríamos cuenta de que estos no tienen el carácter de definidos puesto que ni son siempre generalizables ni son siempre estables.

4. EL COMIC TIENE UNA FINALIDAD DE DISTRACCIÓN

Sus objetivos se identifican originalmente con una motivación económica inicial y con una función de cobertura de ocio. Sólo cuando estos dos condicionantes se dan, prolifera realmente el comic. El comic, surge como elemento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del “instruir deleitando”. Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje con una ideología, hasta el fácil recurso de incluir unos entrefiletos en el margen inferior de la página con informaciones de las más tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada.

5. EL COMIC ES UN MEDIO ORIENTADO A UNA DIFUSIÓN MASIVA

La subordinación de determinados medios de comunicación a la posibilidad de difusión amplia, generalizada y económica, queda perfectamente ilustrada por el caso de los carteles publicitarios. La “mayoría de edad” del cartel publicitario se produce cuando los medios de comunicación consiguen facilitar el proceso automático de tiradas que logren aunar una doble exigencia: la fidelidad en la reproducción del original y la amplitud de la tirada, que se proyecta sobre un abaratamiento del coste unitario.

2.6. ANALISIS DE LOS COMPONENTES DEL COMIC

A. EL LENGUAJE VISUAL

Dentro del lenguaje visual podemos encontrar:

LA VIÑETA

Se llama viñeta a cada uno de los cuadros en que aparece dividida la historia secuenciada. En ella se presenta el espacio y el tiempo de la acción narrada; puede ser ordenada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En su interior podemos ver el formato y el encuadre.

a) El formato

Se llama así a la forma determinada que adopta la viñeta y puede ser: rectangular, cuadrada, circular, triangular, etc.

b) El encuadre

Cada fragmento de la acción de los comics representado en las viñetas constituye un encuadre o foco de la realidad representada. Los encuadres cambian para variar la forma de representar la realidad en función de un objetivo. En ello debemos distinguir el plano y la angulación.

1. EL PLANO

Selección de la realidad que se representa en el encuadre. Los planos se clasifican tomando como referencia el cuerpo humano. A continuación presentamos los distintos tipos de planos:

a) **Gran Plano General:** Describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano, los personajes apenas se perciben. Este plano ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

b) **Plano General:** También denominado plano entero o de conjunto. Tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona

información sobre el contexto. La figura humana cobra protagonismo.

- c) **Plano Americano:** Encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes, así como los rasgos de sus rostros.
- d) **Plano Medio:** Recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.
- e) **Plano Detalle:** Selecciona una parte de la figura humana o un objeto, que de otra manera, hubiese pasado desapercibido.
- f) **Primer Plano:** selecciona desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.

2. **ÁNGULO DE VISIÓN**

Es el punto de visión desde el que se observa la acción. Permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza o pequeñez según el punto de vista adoptado. Existen diversos tipos de ángulos:

- a) **Ángulo de visión normal o medio:** La acción ocurre a la altura de los ojos.
- b) **Ángulo de visión en picado:** La acción es representado de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
- c) **Ángulo de visión en contrapicado:** La acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
- d) **Ángulo cenital:** Es el ángulo picado absoluto. Ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
- e) **Ángulo nadir:** Es el ángulo contrapicado absoluto.

B. EL LENGUAJE VERBAL

Dentro de este lenguaje podemos encontrar:

EL TEXTO

El comic puede llevar el soporte verbal (reflejado en la escritura). Los soportes en los que se sitúa el texto de las viñetas son:

a) El globo:

Encierran los pensamientos y diálogos de los personajes y están generalmente colocados encima de sus cabezas. Dentro del globo distinguimos la silueta y el rabillo o delta.

➤ **Silueta:** Indica si el personaje dice algo en tono normal, susurrando, gritando o si la voz aparece de un aparato electrónico.

➤ **Rabillo o delta:** Indica a quien se le atribuye lo que el texto dice. Si se trata de uno o de varios individuos.

b) El cartucho:

Encierra las informaciones que sitúan o aclaran la acción de lo que acontece en la viñeta. Es la voz del narrador.

Puede ser un lugar (donde se encuentran los personajes), el tiempo (en que suceden los acontecimientos).

c) Las onomatopeyas:

Por medio de ellas se expresan los ruidos y ambiente sonoro, es decir son imitaciones de sonidos, gritos o ruidos, a través de palabras o signos alfabéticos. Las onomatopeyas son muy características, ya que dotan a las imágenes de un gran valor expresivo. Se pueden escribir dentro y fuera del globo.

d) La letras del comic:

Los textos que van en las viñetas y en los cartuchos se escriben con letra mayúscula de imprenta.

Las letras crecen o se empequeñecen, todos estos cambios sirven para indicar el tono de voz y el estado de ánimo de los personajes.

C. SIGNOS CONVENCIONALES

a) Metáfora visual

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen.

Por ejemplo:

- Una bombilla dibujada sobre la cabeza de un personaje indica que acaba de tener una idea luminosa.
- Sapos y culebras saliendo de la boca de un personaje significa que está enfadado.

b) Figuras cinéticas:

Son nubecillas, puntos, duplicaciones de imágenes y otros símbolos que añaden movimiento a las imágenes. Con estos procedimientos se pueden indicar: huida, temblor, diversas trayectorias.

c) Montaje:

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado. Los recursos que utiliza el montaje son:

- La panorámica, movimiento de rotación de cámaras sobre su eje. En el cómic consiste en dibujar en viñetas sucesivas los diversos momentos significativos de ese movimiento.
- La sensación de travelling en el cómic la logramos cuando se representa en viñetas sucesivas un mismo personaje, bien acercándolo o bien alejándolo.
- El fundido consiste en la alteración progresiva de los tonos de imagen.
- En el encadenado se produce una degradación de la imagen al mismo tiempo que va apareciendo otra con un valor semejante.

2.7. TIPOS DE COMIC

Existen diversos tipos de comics y de las cuales los que se relacionan con nuestra investigación son las siguientes:

A. COMIC DE AVENTURAS

Dado que "la aventura en su sentido más puro siempre ha estado presente en la historieta, en todas sus facetas y en todos sus géneros", pueden encontrarse referencias antiguas donde se la considera un macro-género capaz de contener a otros muchos e incluso se opongá a la historieta cómica para constituir así uno los dos grandes géneros en que dividir toda la producción del medio.

▲ **CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS**

- Los aventureros más característicos suelen tener oficios como aviador, científico, deportista, marino, médico, periodista, "o simplemente, tarambanas" aunque pueden ser hasta botones.
- Muchos de ellos aparentan una edad más corta de lo esperable, entre la adolescencia y la madurez, dado el público al que iban dirigidos.
- Pretenden conseguir un tesoro, rescatar personas o resolver un misterio.
- Suele afrontar situaciones de riesgo y peligro, con las que puede generarse una situación de suspenso al terminar un capítulo.
- Trascurren normalmente en escenarios exóticos y poco usuales: Selvas, desiertos, etc.

▲ **CARACTERÍSTICAS FORMALES**

- Extensión generalmente amplia, con tendencia a la serialización.
- Pueden presentar un grafismo realista u otro distorsionado y caricaturesco, aunque el primero se relaciona más con el género por haber surgido con él en los años 30 del siglo pasado.

B. COMIC FANTÁSTICO

La fantasía asoma en otros muchos géneros y, en su concepción más amplia, puede abarcar la historieta de ciencia ficción y la de terror, pero es más habitual concederles una entidad diferente. En términos generales, puede afirmarse que el comic es un medio especialmente propicio para el género fantástico, dado que la "absoluta libertad del lápiz ante la página en blanco da al artista la capacidad

de proponer el más delirante de los mundos posibles con el único límite de su imaginación".

▲ **CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS**

- El relato puede desarrollarse en un mundo real en el que se presentan uno o varios elementos sobrenaturales que escapan al sistema racional de comprensión. Este elemento se relaciona generalmente con la magia, diversas mitologías, o el sueño, generando en este último caso historietas entrocables con el surrealismo.
- El relato puede transcurrir también en algún mundo o país directamente mágico o maravilloso. En cuanto relacionados con los cuentos de hadas, la trama central puede relacionarse con recobrar la paz y el bienestar del mundo o país mágico de las manos de un ser maligno, dando lugar entonces a moralejas de forma fantástica. En cuanto relacionados con la fantasía heroica o el ciclo artúrico, se asemejan más a las antiguas epopeyas en las cuales el héroe se enfrenta a las fuerzas del mal, representadas por monstruos (dragones, etc.), o personajes malignos (magos, brujas, etc.) y las derrote.

▲ **CARACTERÍSTICAS FORMALES**

- La simple presencia de animales parlantes no humanos no implica la vinculación al género fantástico, si no afectan a la naturaleza del relato, pudiendo estos ser los protagonistas de historietas cómicas o de aventuras.
- El color o su ausencia suele ser un elemento destacado.

C. COMIC DE CIENCIA FICCIÓN

Según Ricardo Aguilera y Lorenzo Díaz, éstas popularizaron el género y fijaron su imagen en la retina de millones de lectores. Antes que cualquier otro medio

ofrecieron las escenas más acertadas de la navegación interestelar, de los alunizajes, de las bombas atómicas o de las sociedades híper-industrializadas.

▲ **CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS**

- El mundo representado difiere del actual o del histórico. Esta diferencia puede ser tecnológica, física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica, pero generalmente no es mágica.
- La exploración de las consecuencias de tales diferencias es el propósito tradicional de la ciencia ficción, lo que se puede utilizar para el puro entretenimiento, criticar aspectos políticos o sociales contemporáneos, o explorar cuestiones filosóficas como la definición de ser humano.

▲ **CARACTERÍSTICAS FORMALES**

- Se representan con "riqueza imaginativa" naves espaciales futuristas, robots y otras tecnologías, así como alienígenas, planetas extraterrestres y viajes en el tiempo, de tal forma que se produce un choque entre imágenes extrañas y familiares.
- En cuanto a su extensión, Philippe Druillet, afirma que "la SF (ciencia ficción) necesita historias largas porque precisa tiempo y espacio para desarrollar los universos y las intrigas".

D. COMIC ROMÁNTICO O SENTIMENTAL

Ha estado generalmente dirigida a un público femenino, siendo tradicionalmente uno de los pocos que ha sido cultivado por mujeres.

▲ **CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS**

- El tema principal es la relación y el amor romántico que surge y se desarrolla entre dos seres humanos. Aunque pueden existir otras subtramas, estas deben girar en torno a los conflictos, desavenencias, aventuras y desventuras referentes al enamoramiento, la amistad y el amor.

- Se basan en la noción maniquea de que existe una justicia emocional innata, de tal forma que la gente buena acaba siendo recompensada y la malvada es castigada. En una historieta romántica, los amantes que se arriesgan a luchar por su amor y su relación acaban siendo recompensados con justicia emocional y amor incondicional.
- El final de la historia debe ser, por lo tanto, positivo, sugiriendo al lector que el amor entre los protagonistas y su relación perdurará por el resto de sus vidas, aunque esta vida de pareja no llegue a representarse. Las historietas románticas finalizan de tal manera que el lector se siente bien.
- Es habitual que presenten gran riqueza de vestuarios y alguna referencia a países exóticos.

▲ **CARACTERÍSTICAS FORMALES**

- Generalmente, han sido resueltas con un "dibujo suave, grato, en el que las chicas son frágiles y delicadas y los chicos casi siempre muy guapos y algo blandos."

E. COMIC DE TERROR U HORROR

Esta clase de comics nos transporta fácilmente por la angustia, el dolor, la acción, la aventura y algunas veces por el humor.

▲ **CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS**

- Su voluntad de provocar en el lector sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror.
- Sus argumentos frecuentemente desarrollan la súbita intrusión en un ámbito de normalidad de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, a menudo de origen criminal o sobrenatural. En este terror de tinte sobrenatural, ha sido frecuente la aparición de fantasmas y monstruos clásicos como hombres lobo, vampiros o zombis, que beben de las

supersticiones y cuentos de miedo tradicionales, así como otros monstruos más modernos, como las desdichadas réplicas humanas al estilo de Frankenstein, que tuvieron origen en la novela de terror nacida en la segunda mitad del siglo XVIII, de tal forma que suelen ser escasos.

- Suelen incluir lo que se denomina gore, es decir sangre, fluidos del cuerpo y pequeños trozos de carne de manera explícita.
- Los espacios o escenarios típicos han sido tradicionalmente el cementerio, la casa abandonada, el castillo, las ruinas, el laboratorio lúgubre, el bosque o el erial sombrío y el jardín decadente, que han terminado conformando un catálogo de "lugares" comunes. En los últimos años, se asiste, sin embargo, a una búsqueda "de lo visceral, de lo revulsivo del ambiente urbano, abandonando temores metafísicos de condenación eterna y lúgubres mansiones en borrascosas cumbres".

▲ **CARACTERÍSTICAS FORMALES**

- La preeminencia del dibujo realista.
- Uso del claroscuro y el blanco y negro.}

2.8. OBJETIVOS DEL COMIC EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

El objetivo principal es concebir una herramienta útil en el proceso enseñanza – aprendizaje de un idioma. Asimismo:

- Desarrollar material didáctico adecuado para el aprendizaje empleando el arte iconográfico, llamado comic.
- Elaborar un instrumento que aumente la motivación en los estudiantes para el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Desarrollar en los estudiantes la capacidad de interpretación de imágenes y su relación directa con su significado.
- Evitar que los estudiantes recurran a la traducción directa gracias a la asociación imagen/palabra.

- Un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los estudiantes.
- Combinar técnicas de trabajo en grupo, trabajo individual, crítico o creativo, y capacidad de expresión oral o escrita.
- Orientar a los estudiantes hacia la creatividad.
- Identificación del estudiante con un personaje del comic.

2.9. VENTAJAS DEL USO DEL COMIC EN EL AULA

Como herramienta didáctica, el comic posee una serie de virtudes:

1. Posee capacidad de síntesis, debido a que articula varias formas de expresión: escrita, visual, iconográfica y onomatopéyica. En un reducido espacio condensa una gran información. Eso le permite representar la realidad social, política y cultural de una época o de un pueblo.
2. Posibilita organizar el pensamiento, a saber exponerlo, a interrelacionarlo y a interpretarlo simbólicamente.
3. El comic puede convertirse en motivo de encuentro, diálogo, interacción en la construcción colectiva del conocimiento.
4. Fomenta la lectura en personas de todas las edades y posibilita a su lector la adquisición, desarrollo y refuerzo de su competencia lingüística.
5. Agudiza la imaginación, posibilita el trabajo en equipo, la capacidad crítica, las cualidades narrativas, descriptivas y la asimilación de conceptos.
6. Ayuda a superar el desfase entre lectura y comprensión y genera un sentido crítico y autocrítico de nuestra realidad social, histórica y cultural.
7. Al expresar lo que sienten, piensan y hacen los personajes, nos permite conocer las pasiones humanas, sus frustraciones, sus contradicciones y sus sueños o utopías.

2.10. LIMITACIONES DEL USO DEL COMIC EN EL AULA

1. Puede tomarse exclusivamente como un simple entretenimiento, sin experimentar sus posibilidades expresivas con el fin de leer la realidad representada en un código cifrado.

2. Detrás de la idílica existencia de los personajes se encuentra un mundo cerrado donde no cabe lugar el afecto, la solidaridad o la libertad de imaginación.
3. La necesidad de conocer el lenguaje particular que se utiliza en el comic.

2.11. DEFINICIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA

Para Tierney y Pearson (1983) "Son los lectores quienes componen el significado. Por esta razón no hay significado en el texto hasta que el lector decide que lo haya". Según Anderson & Pearson (1984), "La comprensión tal, y como se concibe actualmente, es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto".

Frank Smith (1989) "Uno de los primeros en apoyar esta teoría, destaca el carácter interactivo del proceso de la lectura al afirmar que "En la lectura interactúa la información no visual que posee el lector con la información visual que provee el texto". Es precisamente en ese proceso de interacción en el que el lector construye el sentido del texto".

De manera similar, Heimlich y Pittelman (1991) afirman que la comprensión lectora ha dejado de ser "Un simple desciframiento del sentido de una página impresa". Dubois (1991) afirma que "El enfoque psicolingüístico hace mucho hincapié en que el sentido del texto no está en las palabras u oraciones que componen el mensaje escrito, sino en la mente del autor y en la del lector cuando reconstruye el texto en forma significativa para él".

La comprensión lectora, según Colomer (1992); Díaz Barriga y Aguilar (1988, citada por Solé, 1992) "Es una actividad constructiva, durante este proceso el lector no realiza simplemente una transposición unidireccional de los mensajes comunicados en el texto a su base de conocimientos. El lector trata de conseguir una representación fidedigna a partir de los significados sugeridos por el texto, para cual

utiliza todos sus recursos cognitivos pertinentes, tales como esquemas, habilidades y estrategias; explotando los distintos índices y marcadores psicolingüísticos y los de formato que se encuentran en el formato escrito”.

Según Pérez (2005). “Es un proceso en el que el lector utiliza las claves proporcionadas por el autor en función de su propio conocimiento o experiencia previa para inferir el significado que éste pretende comunicar”.

2.12. CARACTERÍSTICAS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

- a) Es Analítica, nos permite analizar el texto en todos sus aspectos estructurales.
- b) Transforma el conocimiento a partir de lo comprendido, en la información que adquirimos del texto.
- c) Nos permite aplicar lo comprendido en otras realidades.

2.13. IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Es importante en el desarrollo cognoscitivo del ser humano, si un estudiante sabe leer correctamente y a su vez comprende, podrá realizar una serie de tareas con mayor facilidad que otros.

La lectura se encuentra presente en todos los aspectos de la vida del educando y desde la etapa escolar hasta su muerte se encuentra en constante proceso de aprendizaje, por lo tanto si no sabe leer no podría desarrollar su pensamiento y por ende su personalidad (Pantigoso, 1991).

Teniendo en cuenta que la comprensión de lectura es un acto completo y complejo y a su vez si el estudiante cuenta con un buen nivel de la comprensión lectora, podrá ampliar sus conocimientos culturales a la vez mejorar su habilidad lectora.

- a) La comprensión lectora proporciona información, aumenta el bagaje cultural. Cuando se lee se aprende.
- b) Forma, educa creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración y recrea, hace gozar, entretiene y distrae.
- c) Ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. Aumenta el vocabulario y mejora la ortografía.

- d) Da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar.

2.14. LA COMPRESIÓN LECTORA Y EL ROL DEL LECTOR

El proceso lector entraña gran complejidad dado que cualquier actividad de comprensión en general, y también de comprensión lectora, elabora y modifica las estructuras de conocimiento que el sujeto tenía antes de entender esta nueva información y requiere por ello haber desarrollado numerosas habilidades: reconocimiento de palabras y secuencias, identificación de la idea principal, decodificación de detalles, establecimiento de inferencias, reconocimiento de relaciones causa-efecto y comparación y contraste entre las ideas nuevas y las previas a éstas. Intervienen, pues, múltiples subprocesos y saberes, unos automatizados ya y por ello inconscientes, mientras que otros requieren la consciencia e intencionalidad del lector. Ambos actúan a la vez, y ayudan al procesamiento de la información y, en cualquier caso, se orientan siempre hacia un fin: formarse una representación del texto.

No tiene sentido hablar de lectura sin hablar de comprensión, puesto que, como expone Martínez Agudo (2001), “La función clave de la comprensión lectora consiste en la decodificación semántica del mensaje implícito en la información aportada con el fin de alcanzar la comprensión y la interpretación textual”; esto es, lo fundamental que se desprende de la definición de lectura vista es que leer es el proceso mediante el cual se comprende un texto escrito. Por lo tanto, la comprensión es el objetivo de todo acto lector. Los factores que influyen en el grado de comprensión del sujeto que lee y que se consideran fundamentales son: la información que ya posee el lector y sus objetivos de lectura.

Leer no consiste sólo en descifrar, esto es, en relacionar los sonidos con sus grafías correspondientes sino que supone, además, comprender, dotar de significado al texto. La comprensión, por tanto, implica un proceso interactivo entre el lector y el

texto, en relacionar las ideas que posee en la mente con las que le presenta el autor en el texto. Supone diversas operaciones:

- 1) Extracción de ideas (microestructuras),
- 2) relación entre las ideas: subtemas que contiene y que inciden en la coherencia textual (macro estructuras).
- 3) Reconocimiento de la organización textual, según el tipo de texto que se trate (superestructura).
- 4) Relación con los conocimientos previos,
- 5) construcción del significado.

2.15. CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN LECTOR

- a) Piensa sobre lo que lee.
- b) Usa su conocimiento y su experiencia sobre el mundo y la vida diaria para tratar de entender lo que lee.
- c) Utiliza su información previa para comprender el texto, se dedica a integrar información.
- d) Domina los procesos básicos de descodificación y reconocimiento de palabras a un nivel automático de modo que su intención queda libre para el análisis del significado.
- e) Controla y guía la lectura en relación a su meta, la naturaleza del material y si esta entendido o no.
- f) Practica la lectura desarrollándola o refinándola.

2.16. NIVELES PARA COMPRENDER UN TEXTO

Los niveles de comprensión lectora elegidos como referentes para el presente trabajo son en realidad categorías que se asumen como una metodología para delimitar estados de competencia en la lectura en educación secundaria. La definición particular de estos niveles se hace desde la perspectiva teórica realizada por Fabio Jurado y Guillermo Bustamante. Según Elosua y García (1993) propone los siguientes niveles:

- a) **LECTURA DE TIPO LITERAL /COMPRENSIÓN LOCALIZADA DEL TEXTO.**

En este nivel se efectúa una lectura superficial del texto. Es decir ubicar sus componentes: el significado de un párrafo, de una oración, el significado de un término dentro de una oración, la identificación del sujeto, eventos u objetos mencionados en el texto, el reconocimiento del significado de un gesto (lenguaje de la imagen) el reconocimiento de los signos: interrogación, comillas. Este nivel es la entrada al texto donde se privilegia la función denotativa del lenguaje que permite asignar a los diferentes términos y enunciados del texto, su significado y su función dentro de la oración o de un párrafo.

1) Palabras del Contexto

Falieres y Antolin (2005), que la identificación de las palabras del contexto mejora la comprensión del texto, al permitirle al lector encuadrar el material de aprendizaje dentro de un contexto de significación, haciendo posible que este capte las ideas contenidas en las frases dentro del texto, que le dirige a un aprendizaje general de lo referido del mismo. Así, cuando los alumnos no han desarrollado la capacidad de relacionar el léxico con el contexto en el cual aparece les es imposible elaborar, relacionar, ni organizar la información.

De igual manera, para Rosas (2003) en la medida en que los estudiantes pueden desprenderse de la literalidad del texto y manejar las proposiciones inferidas de las oraciones, las representaciones mentales y la lógica textual (relaciones y conexiones), su manejo semántico - conceptual se incrementa; y por ende su comprensión lectora mejora. A su vez, esta capacidad incide en la jerarquización, organización y síntesis de la información. En resumen, la comprensión lectora debería ser enseñada en contextos reales de aprendizaje, a partir de la resolución de conflictos cognitivos, desde todas y cada una de las áreas curriculares, implicando así para su aprendizaje la autonomía, autorregulación y

activación de los conocimientos personales que deben ser consideradas como instrumento de aprendizaje y de motivación.

2) Identificación de personajes

Flores (2005) señala; los personajes históricos reales o creados por la imaginación de quien los escribe. Así mismo, el personaje principal es el que tiene mayor relevancia en el desarrollo de los hechos y se le llama protagonista.

Sin embargo, en ocasiones, existe el antagonista, el cual es también un personaje importante que se opone al protagonista. De esta manera, según comenta esta misma autora en algunos personajes se encuentran quienes representan o simbolizan una característica o aspecto específico de los seres humanos: el avaro, el loco, el mentiroso, el galán, el ridículo, entre otros. Igualmente, en la actualidad el número de personajes es ilimitado, ya que se pueden observar obras donde un solo personaje desarrolla un monólogo, o en su defecto represente muchos personajes.

b) LECTURA DE TIPO INFERENCIAL / COMPRENSIÓN GLOBAL DEL TEXTO

En este nivel se busca realizar inferencias, es decir obtener información o establecer conclusiones que no aparezcan explícitamente en el texto. Esta lectura supone una comprensión global de los significados del texto y el reconocimiento de relaciones, funciones y nexos de las partes de un texto: Temporales, espaciales, causales, conferencias, sustituciones, etc., con la finalidad de llegar a conclusiones a partir de la información del texto. La coherencia y la cohesión son aspectos significativos en este nivel de lectura.

1) Tipo de Texto

La literatura puede adoptar diferentes formas de presentación. Una de las divisiones más usuales, a la hora de estudiarla, es la que divide las distintas manifestaciones en géneros. Así, tenemos teatro, poesía,

novela, cuento, épica, etcétera. Incluso subgéneros, como la novela de ciencia ficción o la romántica. Según Fingerman (2007) estos tipos de textos pueden ser subdivididos en explicativo, narrativo y argumentativo. El explicativo consiste en la representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción, y prácticamente todo lo que pueda ser puesto en palabras. Este tipo de texto pretende que el lector obtenga una imagen exacta de la realidad que se está transmitiendo en palabras, una especie de pintura verbal. Es muy importante diferenciar dos tipos de explicaciones: la técnica y la literaria.

De igual modo, en lo que se refiere al tipo narrativo El texto narrativo es el relato de acontecimientos de diversos personajes, reales o imaginarios, desarrollados en un lugar y a lo largo de un tiempo.

Para concluir con estos tipos se habla del texto argumentativo el cual se trata del tipo de textos en los que se presentan las razones a favor o en contra de determinada "posición", con el fin de convencer al interlocutor a través de diferentes argumentos tomando una postura a favor o en contra . Se trata de manera fundamental, aunque no exclusivamente, de juicios de valor, apreciaciones positivas o negativas acerca de lo expuesto (Bueno, malo, feo, bello; válido/ no válido, adecuado/no adecuado).

2) Comprensión general del texto

La comprensión de la lectura, según Quintero, Ruiz y Teran (2006), es una estrategia en la cual el lector reconoce sus alcances y limitaciones, puesto que si no procede utilizando y organizando sus recursos y herramientas cognitivas en forma inteligente y adaptativa, el resultado de su comprensión de la información relevante del texto puede verse sensiblemente disminuida y el aprendizaje conseguido a partir de ella puede no ocurrir. En este sentido, el lector que intenta comprender un texto y que desea leer para aprender debe planear el uso de distintos procedimientos estratégicos, los cuales también deben ponerse en

marcha y supervisarse de manera continua, en función de un determinado propósito o demanda contextual planteada de antemano.

3) Comprensión de aspectos específicos del texto

De acuerdo con Goodman (1996), la comprensión requiere que el lector vaya construyendo el significado del texto, empleando sus conocimientos previos conceptuales que corresponden al saber enciclopédico o conocimiento del mundo que posee el individuo, y los conocimientos previos letrados, es decir, los conocimientos que el individuo posee sobre el código escrito en particular, agrupados en conocimientos sobre aspectos materiales o paratextuales (material de soporte, formatos, tipografía, diseño gráfico) así como aspectos textuales (alfabéticos, morfosintácticos, léxicos, semánticos y pragmáticos).

Todo esto forma parte del proceso de comprensión, a través del cual el lector manejará una serie de significados enmarcados en un contexto, que permiten comprender la secuencia de las ideas, descubrir particularidades del ambiente en el cual se desenvuelve la lectura, su aspecto real o imaginario, la interacción entre los personales e inclusive la relación entre los sucesos que llevan a la conformación de una opinión sobre estos.

En consecuencia, el manejo de estos tipos de conocimientos, no sólo le permite al lector comprender la idea general del texto leído, sino que además, hace posible que este identifique aspectos específicos, lo que posteriormente le permitirá responder preguntas particulares y sobre los elementos implícitos; de tal manera que, la comprensión específica aporta ideas complementarias y una visión más compleja del contenido.

c) NIVEL CRÍTICO INTERTEXTUAL / LECTURA GLOBAL DEL TEXTO

Este nivel de lectura busca la posibilidad de que el lector se aparte del contenido del texto, para asumir una posición al respecto. Esto quiere decir

que el lector elaborará su punto de vista. Para realizar esto, es necesario identificar las intenciones de los textos, autores, narradores. También es importante reconocer las características de contexto, que están implícitas en el contenido del texto. En este nivel se explora la posibilidad del lector de establecer relaciones entre el contenido del texto y el de otros textos”.

Es un proceso en el que el lector utiliza las claves proporcionadas por el autor en función de su propio conocimiento o experiencia previa para inferir el significado que éste pretende comunicar. (Pérez, 2005)

1) Parafraseo de la idea principal

El parafraseo de la idea principal del texto, consiste según Rosas (2003) en extraer la información del texto escrito y expresar las mismas ideas del autor del original evitando el plagio. Este término significa expresar con palabras propias la información contenida en un texto. Esto es, utilizar estructuras gramaticales distintas a las del texto, pero equivalentes en cuanto a su significado.

2.17. MICROHABILIDADES DE LA COMPRESIÓN LECTORA

Por su parte, McDowell (1984) propone la siguiente lista de microhabilidades de lectura, agrupadas por apartados que van desde la letra hasta el mensaje comunicativo, y de las cuales las que se relacionan con nuestra investigación son las siguientes:

a) Palabras y frases

- Reconocer palabras y frases y recuerda su significado con rapidez.
- Reconocer que una palabra nueva tiene relación con una palabra conocida. Ex.: blanquecino-blanco.
- Reconocer la relación entre diversas formas de la misma palabra: flexión, derivación, composición, etc.
- Utilizar el contexto para dar significado a una palabra nueva.
- Elegir el significado correcto de una palabra según el contexto.

- Saber elegir en un diccionario la acepción correcta de una palabra en un contexto determinado.
- Saber pasar por alto palabras nuevas que no son importantes.

b) Gramática y sintaxis

- Saber controlar la gramática de las distintas partes de la frase.
- Identificar el sujeto, el predicado y el resto de categorías de la oración.
- Identificar los referentes de las anáforas y de los deícticos.
- Reconocer las relaciones semánticas entre las diferentes partes de la frase.

c) Texto y comunicación: el mensaje

- Leer en voz alta.
- Entender el mensaje global.
- Saber buscar y encontrar información específica.
- Discriminar las ideas importantes de las secundarias o irrelevantes.
- Comprender el texto con todos sus detalles.
- Traducir determinadas expresiones a otras lenguas.
- Dividir el texto en sintagmas o partes significativas.
- Saber leer a una velocidad adecuada al objetivo del lector y a la facilidad o dificultad del texto.
- Poder seguir la organización de un texto o de un libro.
- Identificar la idea o ideas principales.
- Saber leer entre líneas, es decir, comprender ideas no formuladas explícitamente.

2.18. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA

La aplicación didáctica de estrategias de comprensión lectora puede clasificarse de diversas maneras. Sin embargo, Solé (2000), determina tres tipos de estrategias:

- Las estrategias previas a la lectura.
- Las estrategias aplicadas durante la lectura.

- Las estrategias posteriores a la lectura

1) **ESTRATEGIAS PREVIAS A LA LECTURA:**

Este tipo de estrategias busca motivar al estudiante a fin de que se sienta implicado en la tarea de lectura y otorgarle algunos indicios de que su actuación será eficaz y que efectivamente logrará la comprensión. Para lograr tal propósito, resulta necesario acercar de algún modo el contenido del texto que se pretende que los estudiantes lean con los conocimientos previos que al respecto posean. Es por ello que estas estrategias requieren la intervención del docente a fin de propiciar actividades motivadoras y generadoras de información pertinente al texto que se propondrá leer. Algunas de estas estrategias son:

a) **Organizadores previos**

Según Cerrillo (1996), los organizadores previos pueden ser definidos como ayudas externas que facilitan la comprensión de un texto, puesto que activa los esquemas previos. Su construcción establecerá, entonces, las relaciones entre el texto que se procederá a leer y el esquema de conocimientos del lector.

Ahora bien, pueden adoptar las siguientes formas: una definición de concepto, una analogía respecto al nuevo material o un ejemplo bien conocido.

Entre sus características más saltantes se encuentran:

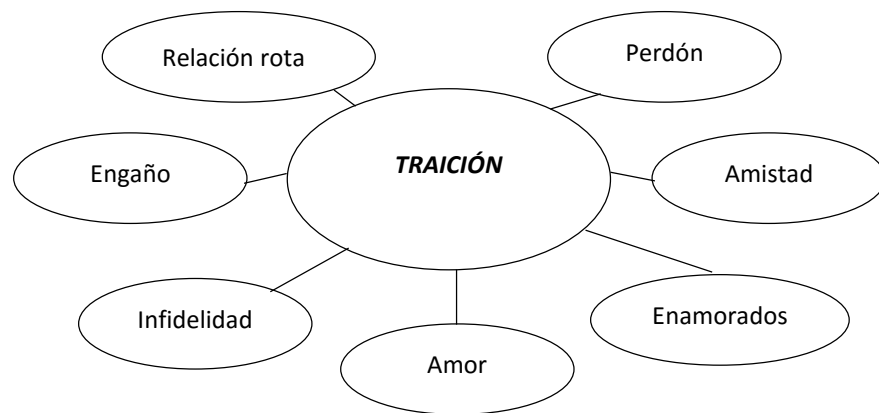
- Dirigir la atención del lector hacia lo que es importante en la lectura.
- Destacar las relaciones entre las ideas que serán presentadas.
- Recordar conocimientos previos relacionados con el contenido del material nuevo.

b) **Redes y mapas semánticos**

Esta estrategia se activa y construye también sobre la base del conocimiento previo del lector.

Según Cerrillo (1996), los mapas semánticos son diagramas que ayudan a los estudiantes a ver cómo se relacionan las palabras entre sí. La técnica, generalmente, incluye una sesión en la que se realiza un torbellino de ideas en que se pide a los estudiantes que verbalicen las asociaciones con el tema o palabra estímulo mientras el maestro va clasificándolas en la pizarra. Esta actividad proporciona a los estudiantes la oportunidad de participar activamente en un ejercicio mental que recupera el conocimiento previo almacenado y también ver gráficamente los conceptos que se están recuperando. Mediante el ejemplo que a continuación se muestra (ver gráfico 1), se puede observar cómo a partir de una palabra clave pueden relacionarse varias ideas; así, la labor del docente será resaltar aquellas que tienen relación con el texto que se leerá, a fin de activar al máximo la información previa con la que cuentan los estudiantes lectores.

GRÁFICO 1
REDES Y MAPAS SEMÁNTICOS



c) Formulación de objetivos de lectura

Esta estrategia consiste en que el docente propicie el planteamiento de objetivos de lectura conjuntamente con los estudiantes. Como se vio en el capítulo anterior, los objetivos de lectura pueden ser diversos, entre los que se encuentran: leer para obtener una

información precisa, leer para seguir instrucciones, leer para obtener una información de carácter general, leer para aprender, leer por placer, etc.

El establecimiento de objetivos de lectura debe darse incondicionalmente antes del acto de leer, a fin de que el lector aborde el texto de un modo acorde con la meta que se ha propuesto.

d) Planteamiento de predicciones

Aunque el acto de lectura es un proceso continuo de formulación y verificación de hipótesis y predicciones sobre lo que sucede en el texto, Solé (2000), considera de igual importancia el establecimiento de predicciones antes de la lectura. Para realizar predicciones, es necesario que el lector tenga un acercamiento previo a los títulos, subtítulo, ilustraciones, encabezamientos, etc. Esto permitirá reactivar las propias experiencias y conocimientos en relación a los índices textuales que, a su vez, dejan entrever acerca del contenido del texto.

El docente debe tener en cuenta la utilización de esta estrategia, puesto que está evidenciado que solo con la lectura del título y los subtítulos puede hacerse una idea de lo que va encontrar en el texto, que incluye tanto una delimitación temporal como aquello que busca explicitar el escrito.

e) Formulación de preguntas

Esta estrategia busca lograr la autonomía del lector, a través de preguntas planteadas por él mismo gracias a los indicios que le son proporcionados acerca del texto que leerá y en estrecha relación con los objetivos de lectura previamente expresados. En el aula de clases, se debe proponer este tipo de actividad puesto que cuando los estudiantes plantean preguntas pertinentes sobre el texto, no sólo

están haciendo uso de su conocimiento previo sobre el tema, sino que se hacen conscientes de lo que saben y lo que no saben acerca de éste. A través de esta estrategia, el docente puede inferir de las preguntas que formulan los estudiantes cuál es su situación ante el texto, y ajustar su intervención a la situación.

f) Enseñanza previa del vocabulario

Esta estrategia es desarrollada por los maestros con el propósito de enseñar a sus estudiantes, en un contexto escrito, el vocabulario nuevo que encontrará en la lectura que procederán a realizar. La enseñanza previa del vocabulario sirve para que los estudiantes aprendan las palabras que requiere la lectura del texto escogido y les ayuda a desarrollar, al mismo tiempo, una parte de la información previa necesaria para comprenderlo. Al igual que en el caso del vocabulario, la enseñanza también puede centrarse en los conceptos clave, los cuales deben ser aquellos que se relacionen más directamente con las nociones o la idea global que el texto desarrolla.

g) Discusión

Cooper (1999), considera que la discusión puede ser vista como un procedimiento interactivo que permite ofrecer a los estudiantes la información previa requerida. La discusión propicia que el docente y sus estudiantes hablen acerca de un tema determinado relacionado directamente con el contenido del texto que se leerá trayendo a colación sus conocimientos previos.

h) Ilustraciones

También Cooper (1999), considera que las ilustraciones que presenta el texto pueden ser de ayuda a los lectores, siempre y cuando el docente les brinde la enseñanza y guías necesarias para entenderlas

plenamente y relacionarlas con lo que se está leyendo. Las ilustraciones pueden ser, en cualquier caso, de suma utilidad para activar y desarrollar información previa requerida por el lector, y servir de base para la discusión acerca del tema que trate el texto seleccionado.

Por otro lado, el docente puede utilizar ilustraciones adicionales que permitan generar la información previa requerida, ya sea para ejemplificar conceptos o para brindar a los lectores algunas experiencias relacionadas con el tema que se disponen a leer.

2) ESTRATEGIAS APLICADAS DURANTE LA LECTURA

El proceso de lectura implica que el alumno se involucre totalmente como lector activo, por lo que se propiciará que, a lo largo de su lectura, él mismo plantee predicciones, inferencias, anticipaciones, etc., que le ayuden a enfrentarse al texto con un conocimiento base, lo cual posibilitará también su comprensión. Del mismo modo, el estudiante debe ser capaz de adquirir estrategias metacognitivas que le permitan controlar su propio proceso lector y comprensivo.

a) Planteamiento de predicciones

La formulación de predicciones por parte del estudiante le permitirá predecir el final de una historia o narración, la lógica de una explicación, la estructura de una oración compleja o el contenido de un texto. Según Cerrillo (1996), las predicciones guían los procesos de búsqueda al deslizar los ojos sobre el material impreso intentando dar con su confirmación. El planteamiento de predicciones a lo largo de la lectura dependerá de los conocimientos previos del lector, los objetivos planteados y la estructura del texto.

b) Realización de inferencias

Las inferencias pueden ser entendidas como aquel tipo de actividades cognitivas a través de las cuales el lector obtiene informaciones nuevas a partir de las ya existentes. La utilización de esta estrategia se basa en

descubrir la información implícita a través del contenido explícito expresado en el texto y se relaciona directamente con la interpretación que el lector realice sobre lo escrito. El docente puede propiciar la realización de inferencias deteniendo la lectura en clase en un determinado momento.

c) Autocorrección y metacognición

Según Cerrillo (1996), esta estrategia permite que el lector localice el punto de error y reconsidere o busque nueva información para efectuar la corrección correspondiente. Ante un error en la percepción, por ejemplo de una palabra o frase, el lector puede autocorregirse usando el sentido común, sin necesidad de más información visual. Los buenos lectores se caracterizan por utilizar este tipo de estrategia de manera más frecuente y automática sin necesitar alguna ayuda externa que, por el contrario, sí requieren los lectores deficientes. Las estrategias metacognitivas se basan, así, en un conjunto de procedimientos utilizados según sea el caso. Estos son:

- Ignorar la falla y seguir leyendo, lo cual resulta adecuado sólo si el elemento o segmento del texto no es crítico para la comprensión general.
- Suspender momentáneamente una interpretación. Este procedimiento resulta útil cuando la estructura del texto indica que una palabra nueva o principio general puede ser explicado posteriormente en el texto; de lo contrario, puede ser necesario releer el texto.
- Formularse una hipótesis alternativa, que implica derivar del contexto el significado de una palabra, oración o párrafo no comprendido en su totalidad.

- Releer una oración en el caso en que se perciba alguna incongruencia de tipo estructural.
- Releer el contexto previo. Esta acción puede tomarse cuando se aprecia una contradicción en la interpretación que se viene haciendo y/ o cuando el lector se siente sobrecargado de interrogantes acerca del contenido del texto.
- Buscar una fuente experta cuando no se puede detectar el significado de una palabra muy usada en el texto y/ o cuando una sección del material carece de sentido para el lector.

3) ESTRATEGIAS POSTERIORES A LA LECTURA

Las estrategias que se apliquen una vez acabada la lectura se orientan a recordar y reconstruir el significado del texto creado por el lector. Asimismo, brinda la oportunidad para que el estudiante lector pueda establecer relaciones lógicas entre las ideas que haya adquirido acerca del escrito.

a) Resolución de preguntas insertadas

Se debe propiciar el planteamiento de preguntas que fomenten no sólo la comprensión a nivel literal, sino también tomando en cuenta los niveles inferencial y reflexivo-crítico, ya planteados en el primer capítulo. Así, las preguntas que se formulen deben orientarse a que el alumno exprese los sentimientos, ideas, pensamientos, objeciones, etc. que el texto ha originado en él. De este modo, el estudiante tomará conciencia de aquellos conocimientos adquiridos a lo largo de su acto de lectura, mientras el docente verificará si éste alcanzó efectivamente una adecuada comprensión del escrito.

b) Construcción de la idea principal

Solé (2000), propone un interesante modelo de clase acerca de la construcción de la idea principal, donde el docente tiene varias tareas secuenciadas:

- Explicar a sus estudiantes en qué consiste la idea principal de un texto, así como la utilidad de saber encontrarla o generarla para su lectura y aprendizaje. Puede incluso ejemplificar con un texto ya conocido cuál sería su tema y su posible idea principal.
- Recordar por qué se va a leer ese texto en concreto, lo cual conlleva a revisar el objetivo de lectura propuesto y a actualizar los conocimientos previos relevantes en torno a él.
- Señalar el tema y mostrar a los estudiantes si se relaciona directamente con sus objetivos de lectura.
- A medida que lee, informar a los estudiantes de lo que retiene como importante y por qué, así como de los contenidos que no tiene en cuenta o que omite en esta ocasión.
- Cuando la lectura ha concluido, puede discutir el proceso seguido. Si la idea principal es producto de una elaboración personal, deberá explicarla a sus estudiantes justificando su elaboración.

c) Resumen

Según Solé (2000), el resumen requiere de una concreción, de una forma escrita y de un sistema de relaciones que en general no se desprende directamente de la identificación o construcción de las ideas principales. Para la elaboración del resumen, es necesario tener en cuenta el tema del texto para que, a partir de él, se vayan elaborando las proposiciones que lo desarrollen y que evidencien el núcleo del significado. Van Dijk (1983), citado por Solé (2000), establece cuatro reglas que los lectores suelen utilizar cuando intentan resumir el contenido de un texto: omitir, seleccionar, generalizar y construir o generar. Mediante las reglas de omisión y de selección se suprime información, pero de distinta manera en comparación a como se procedía en el caso de la construcción de la idea principal. En este caso, se omite aquella información que, para los objetivos de lectura planteados, resulta poco relevante. En la selección

se suprime, pues, información obvia, porque es, de algún modo, redundante y, por ende, innecesaria.

Las otras dos reglas, generalización y construcción o integración permiten sustituir información presente en el texto para que quede integrada de manera más reducida en el resumen. Cabe mencionar que la elaboración del resumen depende, en gran medida, de los esquemas de conocimientos de lector y de la interpretación que haya realizado sobre el texto en cuestión. Sin embargo, el resumen realizado debe guardar una gran fidelidad con el texto original, conservando el significado genuino del mismo.

d) De organización de la información

Según Bazán (2001), este tipo de estrategias está relacionado con las acciones que el lector toma para transformar la información adquirida a partir de un texto en una estructura que implica integración en un todo coherente y significativo.

Según Gerhard (1975), la categorización resulta, pues, un paso importante si se pretende relacionar conceptos leídos entre sí y establecer relaciones jerárquicas entre ellos.

Es por ello que su aplicación requiere un nivel de procesamiento profundo y de la relación de lo leído con el esquema de conocimiento del lector. Estas estrategias buscan, pues, organizar la información para transformarla en alguna forma que sea más fácil de comprender y ayude a que los estudiantes estructuren sus conocimientos de acuerdo con un propósito específico. Así tenemos entre los más usados: el cuadro sinóptico, el mapa semántico, el flujograma y la esquematización.

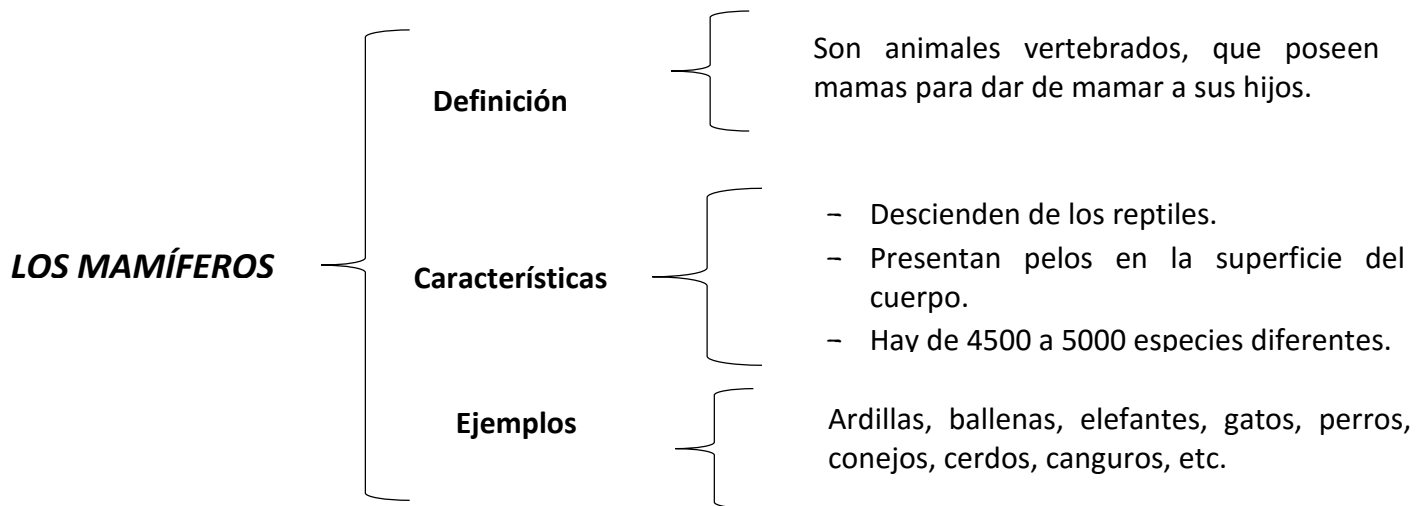
– **Cuadro sinóptico**

Cárdenas (1999) afirma que este procedimiento permite sintetizar a manera de esquema o esqueleto las partes principales de un texto. Consiste básicamente, pues, en resumir y organizar

esquemáticamente las ideas principales de una lectura generalmente amplia y compleja, mediante llaves, corchetas o arbolizaciones (Ver gráfico 2).

GRÁFICO 2

EJEMPLO DE CUADRO SINÓPTICO



- Mapa semántico

Este tipo de esquema gráfico ya se vio en el apartado referente a estrategias aplicadas antes de la lectura (ver gráfico 1). Sin embargo, en este caso permite establecer las relaciones posibles entre los conceptos ya leídos en un determinado texto escrito.

- Flujograma

A diferencia de los anteriores que buscan representar conceptos, el flujograma pretende representar secuencias de procedimientos, pasos y/ o fases de un proceso. Resulta de suma

utilidad si se pretende reconstruir información de textos instructivos o descriptivos.

– Esquematización

Según Puente (1991), citado por Quintanal (1993), la esquematización puede ser considerada como el fin último de la comprensión a la cual llega el sujeto tras un largo proceso de valoración de la información para extraer los contenidos cargados de significatividad y relacionarlos con los demás.

Se elabora generalmente bajo una clasificación de los puntos centrales considerando, asimismo, una sub- clasificación acerca de las ideas principales de cada punto. Quintanal (1993) asigna a la esquematización ocho funciones principales:

Proporciona un marco de referencia para asimilar la información del texto.

- ▲ Dirige la atención.
- ▲ Sugiere una estrategia de búsqueda y procesamiento.
- ▲ Capacita al lector para la elaboración de inferencias.
- ▲ Facilita la búsqueda de elementos específicos del texto.
- ▲ Sirve para revisar y generar síntesis.
- ▲ Permite la reconstrucción inferencial.
- ▲ Permite establecer relaciones entre unos elementos de contenido y otros.

Como se ve, las estrategias de organización de la información requieren una comprensión profunda del texto por parte del lector estando éste capacitado para establecer relaciones entre las ideas centrales del escrito.

e) Investigación- pensamiento dirigido

Esta estrategia en particular sólo tiene utilidad cuando el objetivo de lectura se orienta a aprender a partir del texto, pudiendo también

aplicarse en el caso de que el acto de lectura sea realizado por puro placer.

La investigación- pensamiento dirigido puede implicar dos actividades: una preparación para la lectura acerca del contenido que tratará o una tarea de investigación estimulada por el docente a fin de que, a partir de la lectura de un texto de contenido concreto, los estudiantes se sientan motivados a buscar otras fuentes para ampliar su campo de conocimiento acerca del tema tratado.

Las estrategias posteriores a la lectura resultan, pues, de suma importancia al permitir que el lector establezca relaciones entre las ideas centrales y secundarias del texto que ha leído. Del mismo modo, lo hace consciente de aquellos conceptos comprendidos y de otros que necesita revisar nuevamente.

Como se ha podido ver a lo largo de esa sección, a través del conocimiento de la visión interactiva de la lectura, se busca fomentar la aplicación de métodos y estrategias de comprensión lectora en el aula y para ello resulta necesario la figura del maestro, puesto que él posee la tarea central de proporcionar dichas estrategias a sus estudiantes y, al mismo tiempo, de hacerlos consciente de su propio proceso lector.

2.19. DIFICULTADES EN LA COMPRESIÓN LECTORA

En el salón de clase, la actividad de la comprensión lectora es una problemática permanente que en algunos casos facilita y en otros obstaculiza el acceso a la información en diferentes áreas. Existen diferentes causas por las cuales no se comprenden los textos que se leen en algunos casos, las dificultades surgen por parte del lector, en otras, por las características del texto.

Antes de plantear una propuesta para la enseñanza de la comprensión, es necesario considerar las dificultades habituales que encuentra un lector cuando se enfrenta a un texto, es decir, cuáles son las acciones que permiten al lector acceder al texto y entender lo implícito y explícito en él.

A. DIFICULTADES POR PARTE DEL LECTOR

En términos sencillos, Manuel Cerzo (2001) plantea que los estudiantes expresan que tienen problemas de comprensión de la siguiente manera.

a) Cuando no conocen el significado de algunas palabras

Este es uno de los problemas más fáciles de detectar y de solucionar, por esa misma razón se le resta importancia. Sin embargo, en muchas ocasiones, considerar este problema puede ser determinante para ayudarnos a ver con claridad otros problemas.

b) Cuando pierden el hilo

Esta expresión que es muy gráfica, plantea un problema que no es muy fácil de ver. Consiste en que a pesar de conocer el vocabulario y entender las ideas independientemente una de otras, el estudiante no logra encadenarlas porque las conexiones no están explícitas en el texto y el estudiante debe inferirlas.

c) Cuando no sabe lo que se quiere decir

Este tipo de problema hace referencia al hecho de que el estudiante no logra concebir una idea global que le de unidad, coherencia y sentido al texto. Esta dificultad algunas veces obedece a la forma como está redactado el texto, y otras, a la actividad del lector.

d) Cuando no se precisan detalles

El problema consiste en que el estudiante puede dar cuenta de todos los detalles del texto, pero ser incapaz de descifrar su estructura o su forma de organización. Esta habilidad es primordial pues de ella depende que el lector pueda utilizar la información y transferirla a situaciones nuevas o en contextos diferentes.

e) Cuando no saben lo que suponen que deben saber

Este problema es quizás uno de los más complejos, pero, a la vez, uno de los más olvidados. Consiste en que el estudiante comprende el texto pero no al mundo al que se refiere. En otras palabras al comprender el texto es necesario que el estudiante integre las ideas

entre sí, pero también que integre estos contenidos con los conocimientos que tiene.

f) Cuando no saben si han aprendido

Este problema consiste en la dificultad que tienen los estudiantes para evaluar sus resultados frente a la comprensión lectora. Orientar al estudiante en este aspecto es fundamental para hacerlo consciente de sus debilidades y de sus fortalezas, con el fin de generar estrategias que le permitan mejorar lo que ha logrado alcanzar lo que no ha logrado.

B. DIFICULTADES POR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS TEXTOS

Los problemas no se deben únicamente a dificultades propias de los estudiantes. También se deben a los textos. Entre las razones que pueden dar origen a dificultades de comprensión que tienen que ver con los textos, tenemos:

a) Los textos no están bien escritos

La dificultad radica en que el estudiante no puede establecer conexión entre las ideas y se queda sólo con retazos aislados de información.

b) Los textos no tienen que ver con la realidad o los intereses del estudiante

El estudiante no se aproxima al texto, sencillamente porque no le interesa.

c) Los textos presentan contenidos especializados de las diferentes áreas de estudio o de trabajo del estudiante

Aunque al estudiante le interese el tema, sus conocimientos son insuficientes para comprender el texto en su totalidad.

Estas dificultades que se presentan para la comprensión de textos deben ser tenidas en cuenta en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que éstas orientan sobre los planes desde los cuales se deben analizar los textos

y sobre los distintos niveles de comprensión que se pueden desarrollar a partir de un mismo texto.

2.20. MARCO CONCEPTUAL

2.20.1. ESTRATEGIA

La estrategia, tomada desde este punto de vista, es un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta, de manera que no se puede decir que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. La estrategia debe estar fundamentada en un método pero a la diferencia de este, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar.

2.20.2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Las estrategias didácticas son un continuo procedimiento, que requieren de objetivos a cumplir; la planificación de las acciones que se desencadenan para lograrlos; así como su evaluación y posible cambio.

2.20.3. COMIC

Es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal o fonético, a partir de sintagmas menores llamados viñetas.

2.20.4. COMPRENSION LECTORA

Es un proceso en el que el lector utiliza las claves proporcionadas por el autor en función de su propio conocimiento o experiencia previa para inferir el significado que éste pretende comunicar.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

CAPITULO III

PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN COMICS

La estrategia didáctica basada en comics consiste en un plan organizado de actividades a desarrollar con el uso del comic.

Tales actividades están diseñadas de acuerdo a las capacidades de área y orientadas al logro de la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria. En este plan se pone en acción procedimientos y técnicas para el correcto uso del comic en cada uno de sus momentos (antes, durante y después de exponer el comic). Así también se considera diversos instrumentos para la evaluación.

3.1. JUSTIFICACIÓN

La estrategia didáctica basada en comics consiste en un plan organizado de actividades a desarrollar con el uso del comic.

Tales actividades están diseñadas y orientadas de acuerdo a la capacidad de área para el logro de la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria. En este plan se pone en acción procedimientos y técnicas para el correcto uso del comic en cada uno de sus momentos (antes, durante y después de exponer el comic). Así también se considera diversos instrumentos para la evaluación.

Esta propuesta parte de la consideración del cómic como un material de enormes posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje del inglés. Los cómics, como el cine, la publicidad o la televisión, forman parte de nuestras vidas, sin embargo,

se consideran un producto trivial y sin importancia, cuya finalidad es, sin más, la de entretener. Esta idea, junto con el hecho de que, en nuestro país (Perú), el cómic se asocia con el público infantil, provoca que se tenga una visión estereotipada del mismo, ya que, en muchos casos, el término infantil en según qué contextos puede tener una connotación peyorativa; ése es el caso de la enseñanza. Si observamos los métodos o libros de enseñanza del idioma inglés (ELE), tenemos que hacer una diferenciación clara entre los destinados a niños y adolescentes y los destinados a adultos. En el primer caso, es habitual la presencia de los cómics, llegando a aparecer, de forma sistemática, al final de cada unidad, como en el caso 1, 2, 3 Speak, por citar un ejemplo. Por el contrario, en los libros de enseñanza de inglés para adultos podemos apreciar una situación diferente. Hoy en día, nos encontramos en la era de la globalización y el método o libro que se utiliza para la enseñanza de inglés en nuestro país está de acuerdo al Marco europeo de referencia para las lenguas (MCER) y en el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) en la cual se hace referencia a este material y a su uso en la enseñanza y aprendizaje de lenguas, en dichos manuales el cómic apenas está presente o si lo está aparece, en muchos casos, como una actividad complementaria de revisión al final de la lección, como una mera distracción o una excusa para la conversación, pero en pocos casos como eje central de una secuencia de actividades. Esta falta de interés se ve reflejada también en la escasez de estudios o propuestas de actividades con este material.

La finalidad de esta estrategia didáctica, por lo tanto, será la de mostrar la idoneidad de dicho material como herramienta pedagógica en el aprendizaje del idioma inglés, sin limitarlo a una edad concreta.

Para ello, en primer lugar se hará una reflexión acerca del potencial de dicho material. Se abordarán diferentes aspectos presentes en el cómic como el factor afectivo, el componente lúdico, el humor, la creatividad, la interculturalidad o las características del lenguaje verbo icónico, cuyo punto en común es su importancia a la hora de contribuir al aprendizaje de la lengua extranjera.

Una vez hecha la reflexión citada anteriormente, que confirmará el valor del cómic en el aprendizaje del idioma inglés.

3.2. OBJETIVOS

3.1.1. OBJETIVOS GENERALES

- Mejorar el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora en el idioma inglés, mediante la estrategia didáctica basada en comics.

3.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar el nivel de la comprensión lectora por dimensiones (literal, inferencial y criterial) de la estrategia didáctica basada en comics.
- Comparar el nivel de la comprensión lectora mediante el uso de la estrategia didáctica basada en comics.

3.3. SOPORTES TEÓRICOS

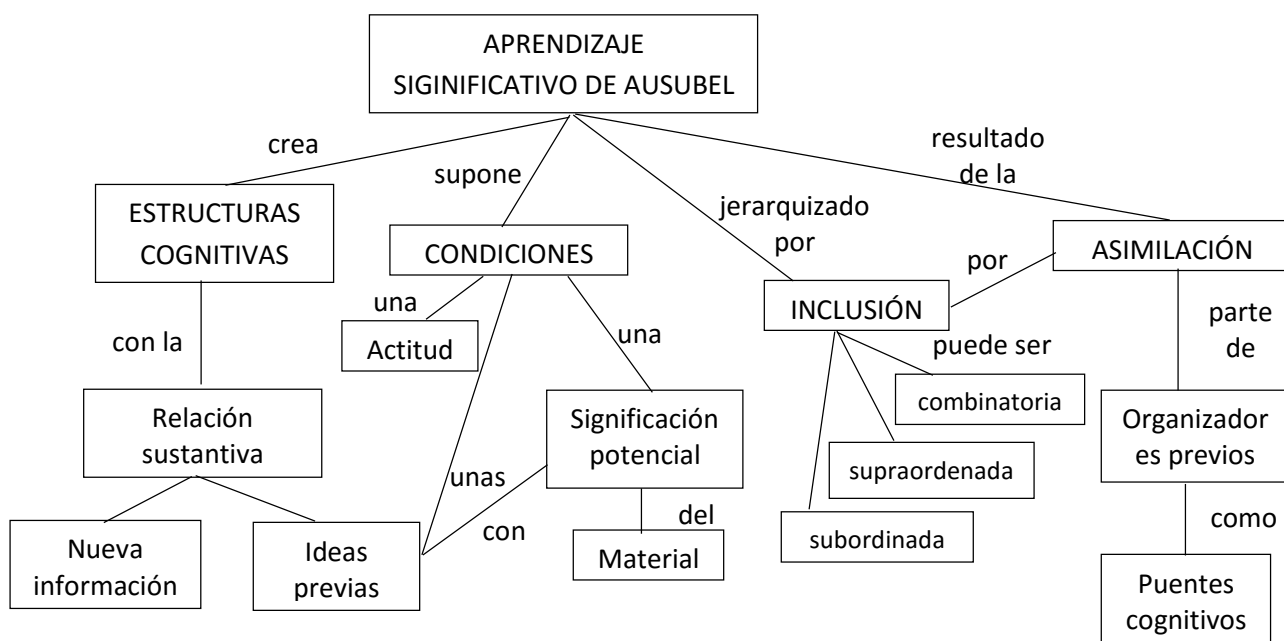
Los soportes teóricos que fundamentan el uso del comic en la enseñanza de un segundo Idioma son los siguientes:

A. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL

Ausubel plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación

de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.



De acuerdo a lo expuesto anteriormente hemos tomado en cuenta el proceso de aprendizaje significativo del estudiante el cual ha sido moldeado e interpretado acorde a nuestra propuesta:

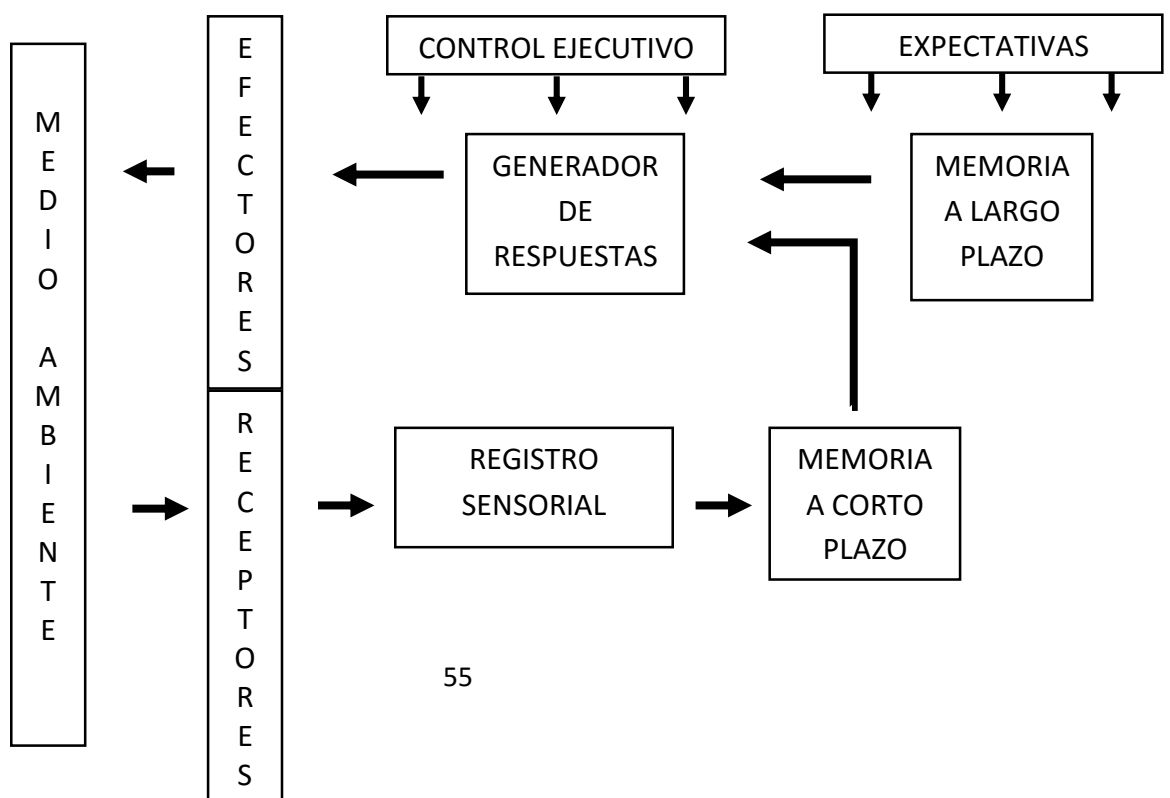
- Que el material (comics) sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del estudiante, la misma que debe poseer "significado lógico" es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del estudiante, este significado

se refiere a las características inherentes del material (comics) que se va aprender y a su naturaleza.

- Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje, al realizar la aplicación de las sesiones de clase con textos de lectura; se debe tomar en cuenta a cada uno de los estudiantes, relacionando lo que ellos ya conocen con el comic y cuanto les gustaría aprender.
- Que le estudiante esté motivado para aprender, este es un factor importante en nuestra propuesta, ya que de ella depende que el rendimiento académico del estudiante mejore, utilizando textos motivadores, con estrategias innovadoras (comics).

B. TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE GAGNÉ

Según Gagné, los procesos que se deben concebir para poder explicar los fenómenos del aprendizaje son aquellos que realizan determinados tipos de transformaciones de la percepción de estímulos externos (comics) en información aprendida.



Fuente: Gagne (1975).

Se denominan procesos de aprendizaje a las diversas transformaciones que sufre lo percibido hasta que se convierte en aprendizaje, vale decir, desde el momento en que se percibe un estímulo (comic) proveniente del medio ambiente el cual es codificado y transformado en información con el propósito de comprenderla, almacenarla y procesarla mediante estrategias cognitivas; así mismo elabora y genera respuestas, las cuales se van a expresar a través de una actuación o conducta. En otras palabras la información es captada por los sentidos y transformada de energía física a energía nerviosa.

Seguidamente la información pasa de lo sensorial a la memoria de corto plazo, proceso que en el cual puede ocurrir lo siguiente, en la memoria a corto plazo se lleva a cabo una codificación conceptual. Para el paso a la memoria de largo plazo, puede ayudar un ensayo o repetición interna. Si la información se relaciona con alguna preexistente, puede ser codificada y llevada inmediatamente a la memoria de largo plazo. También puede suceder que exista una fuertísima motivación externa que permita el paso inmediato a la memoria de largo plazo. Otra posibilidad es que no se produzca una codificación adecuada de la información, ocurriendo así su desaparición. Gagné plantea la existencia de una sola memoria, en la cual las de corto y largo alcance sean quizás parte de un solo proceso llamado "memoria".

Cuando se recupera la información de la memoria a largo plazo mediante la intervención de la memoria a corto plazo, dicha información pasa a ser un generador de respuestas cuya función es producir la conducta.

C. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

Para Vygotsky el aprendizaje es un proceso social; por la forma en que se desarrolla sus contenidos y se generan los conocimientos. Por contenidos, porque el docente adquiere el producto de la cultura, del saber acumulado de la humanidad. Por la forma en que se generan los conocimientos, porque el estudiante se apropia del conocimiento en la interacción permanente con los demás seres humanos, en el entorno escolar con sus profesores y compañeros.

Los aspectos fundamentales de los pensamientos de Vygotsky que hoy tienen incidencia en la actual propuesta educativa se podría sintetizar en dos grandes cuestiones.

- Teoría del origen sociocultural de los procesos psicológicos superiores (importancia esencial de la interacción social para el aprendizaje y consecuentemente la importancia del contexto social).
- Teoría de la zona del desarrollo próximo (cuando el estudiante va adquiriendo capacidades para su actuación externa compartida que luego podrá ejercitar por sí solo como capacidad interiorizada).

Vygotsky denomina la zona de desarrollo próximo, a la distancia que hay entre el nivel real del desarrollo del estudiante, determinado por su capacidad de resolver un problema en forma autónoma, independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de un nuevo problema bajo la guía de un adulto, del docente u otro compañero más capaz. El profesor puede guiar, pero no sustituir la actividad mental que el estudiante pone de sí mismo. De lo mencionado previamente podemos relacionarlo a nuestra propuesta, y decir que la lectura busca el desarrollo de la actividad

mental donde el estudiante busca información a través de las relaciones sociales, estas situaciones le sirven, para entender el contenido de la información y desarrollar el aprendizaje del inglés. Los conocimientos son estructurados con ayuda de mediadores; tales como estrategias o por acción del docente, ya que es él quien ayuda a activar estos conocimientos; para que proporcione un aprendizaje ni demasiado fácil ni demasiado difícil, sino en el límite de las posibilidades del estudiante, es decir, en un nivel básico del idioma.

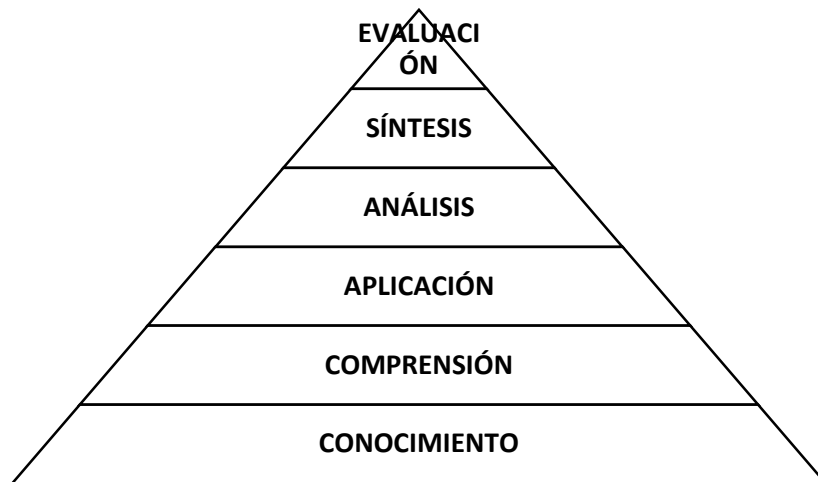
D. TAXONOMÍA DE BLOOM

Bloom, (1956 citado por Abreus, 2007) desarrolló con un grupo experimentado de psicólogos educacionales, una clasificación para los niveles intelectuales del comportamiento durante el aprendizaje.

Esta taxonomía contiene tres dominios tres esenciales: el cognitivo, el afectivo y el psicomotor.

Dentro del dominio **cognitivo**, Bloom identificó seis niveles principales, desde la simple reproducción o reconocimiento de información o hechos, reconocido como el más bajo de los niveles intelectuales del comportamiento durante el aprendizaje, hasta niveles mentales más complejos y abstractos que llegan a su máxima clasificación con el proceso de evaluación.

Cada nivel del dominio cognitivo esta ordenado jerárquicamente partiendo desde el nivel más simple hasta el más complejo como sigue a continuación:

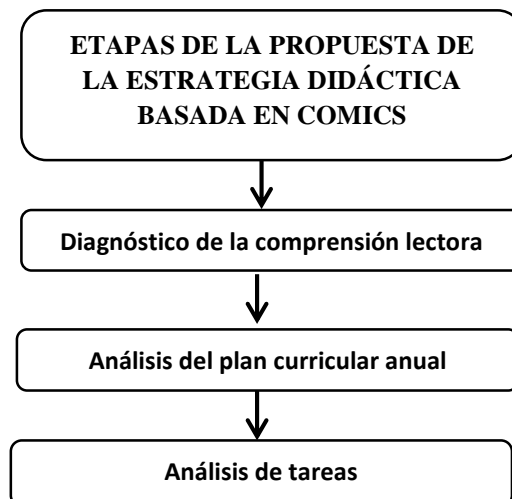


El dominio **afectivo**, por su parte, supone las relaciones interpersonales, emociones, actitudes, apreciaciones y valores, mientras que el dominio **psicomotor** tiene que ver con las habilidades motoras.

Entonces, enfocamos la taxonomía de Bloom a nuestra propuesta; los momentos de la lectura (antes de la lectura, durante la lectura, después de la lectura) están dirigidos a proporcionar al estudiante del inglés la oportunidad de establecer contacto directo e inmediato con la lengua extranjera. En esta presentación juega un papel fundamental los diferentes contextos en que se presentan las situaciones, de forma tal que el estudiante sea capaz de lograr una comprensión efectiva del mensaje intencionado que se presenta en el texto.

3.4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se analiza la programación anual, luego se elabora la unidad de aprendizaje y se culmina con la planificación de cada sesión de clase.



Selección y adecuación de los comics



3.3.1. PLANIFICACIÓN

➤ **Diagnóstico de la comprensión lectora**

Conocer el rendimiento académico de los estudiantes para aplicar la estrategia didáctica basada en comics; se realizará la aplicación de un pre-test con la finalidad de conocer el rendimiento académico que poseen los estudiantes con respecto a su comprensión lectora.

➤ **Análisis de plan curricular**

Se procederá al respectivo acceso y análisis de la programación curricular anual del profesor, para poder conocer los temas a tratar durante el bimestre.

➤ **Análisis de tareas**

Recoger el listado de temas a tratar durante las sesiones de clase.

➤ **Selección y adecuación de los comics**

Considerando los temas seleccionados, se procederá a elegir los comics de las páginas web: SPERA, GRAMMAR MAN, THE

PHOENIX AND EMILY CARROLL. Luego se procederá a separar los comics para cada uno de los niveles de la comprensión lectora los cuales fueron los siguientes:

▲ **NIVEL LITERAL**

1. Out all night
2. Arina's Forest
3. Steam Horror
4. The Prince And The Sea
5. The Visit

▲ **NIVEL INFERENCIAL**

1. Uncle bob's jungle adventure
2. His Face All Red
3. Afternoon Tea
4. Training
5. Blood

▲ **NIVEL CRITERIAL**

1. Festive fun
2. Out Of Skin
3. The Heart Of The Matter
4. Margot's Room
5. Ahuizotl

➤ **Elaboración de la unidad de aprendizaje**

Elaborar la unidad de aprendizaje a trabajar, mostrando las capacidades, actividades cronogramadas que se enfocarán en el desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora.

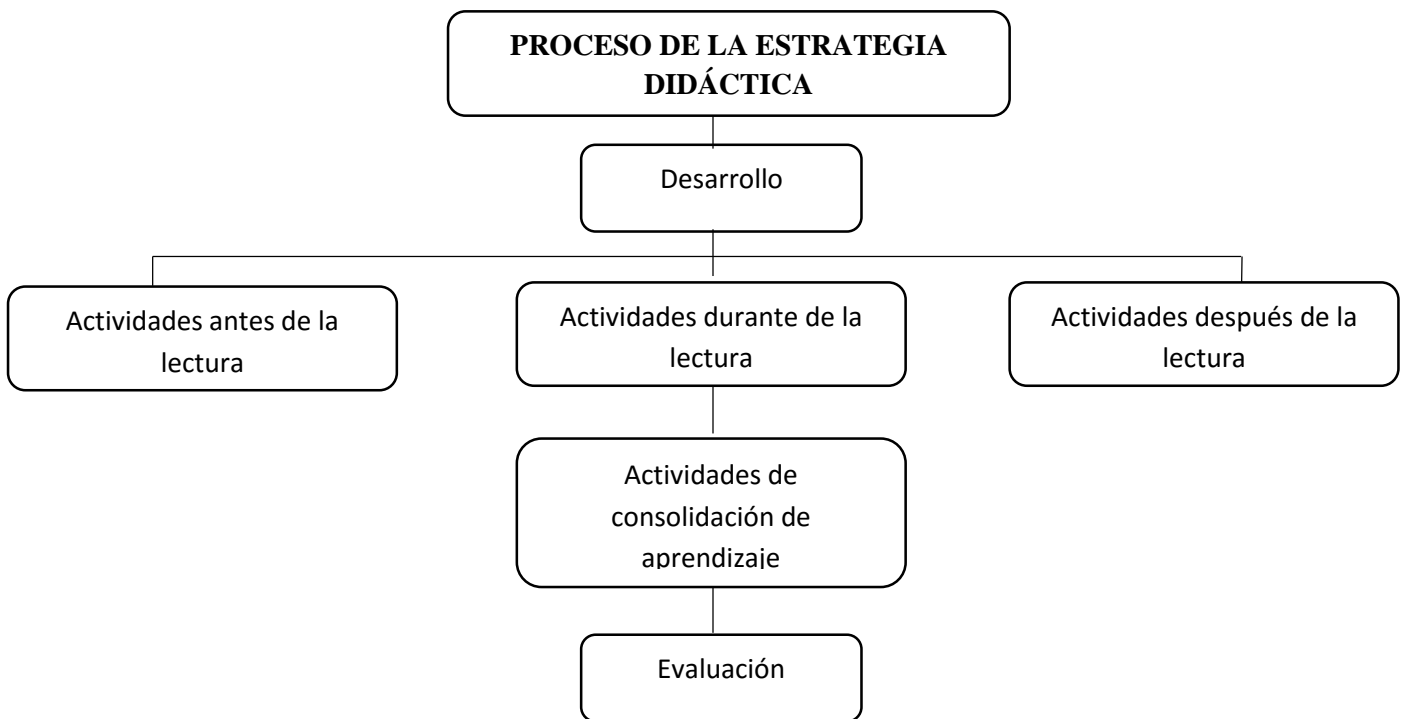
➤ **Elaboración de cada sesión de aprendizaje**

Para elaborar las sesiones se tomaran en cuenta las estrategias de la comprensión lectora (antes, durante y después) y los niveles (literal, inferencial y criterial).

➤ **Preparar instrumentos de evaluación**

Finalmente se procederá a diseñar los instrumentos para evaluar el desarrollo de la comprensión lectora con los indicadores (ideas principales y secundarias, extrae los mensajes y enseñanzas del texto, emitir juicios de valor respecto del mensaje del contenido del texto), para cada uno de los niveles de la comprensión lectora.

3.3.2. APLICACIÓN



➤ **Motivación:**

Constituyó la fase, en la cual se despertó el interés y atención de los estudiantes para aprender los contenidos de cada comic, a través de lluvia de ideas, juegos para predecir el tema, utilización de imágenes, objetos reales, experiencias personales y temas de su realidad.

➤ **Desarrollo:**

• **Antes de la lectura**

En esta fase, se busca captar la atención y motivación del estudiante a través de diversos recursos y estrategias. El objetivo central es, pues, traer a colación los conocimientos previos que posea sobre el tema que tratará el texto y orientar en su lectura a que enriquezca, confirme o varíe los mismos. Dicho fin se puede conseguir de diferentes maneras (discutiendo sobre el tema, comentando las imágenes, escuchando un comentario sobre el mismo tema). Para ello, se emplean estrategias de anticipación tales como:

- Organizadores previos (los cuales el docente puede elaborar conjuntamente con el estudiante, de acuerdo al conocimiento previo de ambos).
- Formulación de objetivos de lectura, es decir, acostumbrar al estudiante a que proponga la respuesta al por qué o para qué va a leer el texto.
- Predicciones a partir de indicadores gráficos, títulos y subtítulos.
- Enseñanza previa de vocabulario a través de actividades dinámicas.
- Uso de materiales concretos que llamen la atención del estudiante.

- Elaboración de esquemas por parte del estudiante a partir de indicadores del texto.
- Planteamiento de preguntas relacionadas al tema que se tratará. De esta manera, se incentiva la expresión de su opinión frente al mismo.

- **Durante la lectura**

En esta fase, lo que se busca es que el estudiante tome conciencia de qué tanto está comprendiendo, haciendo cortes durante su proceso lector. Frente a esto, se pretende también que desarrolle estrategias metacognitivas que le permitan superar un posible fallo de comprensión. Para ello, se sugieren estrategias tales como:

- Planteamiento de predicciones, es decir, a partir de lo leído el lector debe ser capaz de predecir coherentemente hechos o ideas que podrían darse más adelante en el texto. El estudiante debe aprender a argumentar por qué cree que ocurrirá tal hecho.
- Realización de inferencias a partir de lo que ya leyó, es decir, debe ser capaz de expresar ideas nuevas que se puedan deducir de lo leído.
- Autocorrección y metacognición. Estas habilidades requieren que el estudiante tome conciencia primero acerca de lo que no ha comprendido y según ello tomar alguna medida, como la de releer el fragmento o palabra que no entendió y tratar de inferirlo según el contexto.

- **Después de la lectura**

Esta fase tiene como objetivo que el lector recuerde y reconstruya el significado del texto, organizando la

información a través del establecimiento de relaciones lógicas entre las ideas. Para ello, se hace uso de diversas estrategias tales como:

- Resolución de preguntas, que pretenden confirmar la comprensión literal, inferencial y reflexivo- crítico del estudiante.
 - Construcción de la idea principal, lo cual es creación propia del lector, de acuerdo a sus propios conocimientos previos y al significado atribuido al texto.
 - Elaboración de resúmenes.
 - Construcción de organizadores de la información (mapas, esquemas, cuadros).
 - Transformación de la narración, que implica total creación por parte del lector, pues debe cambiar alguna parte del texto leído o simplemente ampliar su final de manera adecuada y coherente, haciendo uso de objetos externos y de señales no verbales.
- **Actividad de consolidación de aprendizaje**
Los estudiantes en esta fase, consolidaron (fortalecieron) sus aprendizajes, trabajando de manera individual o grupal con hojas de trabajo en donde el docente fue una guía.
En esta fase los estudiantes produjeron vocabulario y estructura gramatical conjugados para comprender sobre determinado tema.
 - **Evaluación**
Se evaluó la comprensión lectora a través de la aplicación de preguntas (metacognición).

3.3.3. EVALUACIÓN

Para evaluar la eficacia de la propuesta se procedió a verificar su influencia en el rendimiento académico (comprensión lectora) de los estudiantes, para lo cual se aplicó y utilizó hojas de trabajo, guías de observación y finalmente se aplicó un post-test para determinar en qué grado la estrategia didáctica basada en comics tuvo una influencia significativa al término de la unidad didáctica.

A continuación se especifica los indicadores que se utilizaron para medir la habilidad de comprensión lectora por niveles:

Se valoró la siguiente escala de medición: nunca, a veces, siempre en base a 20: siendo cada una de éstas evaluadas de 0 a 7.

- **NIVEL LITERAL**

- **Nunca (0):** No pudo distinguir entre ideas principales y secundarias.
- **A veces (3):** Distinguió con poca frecuencia ideas principales y secundarias.
- **Siempre (6-7):** Distinguió con total claridad ideas principales y secundarias.

- **NIVEL INFERENCIAL**

- **Nunca (0):** No pudo extraer las enseñanzas o mensajes del texto.
- **A veces (3):** Extrajo con poca frecuencia enseñanzas o mensajes del texto.
- **Siempre (6-7):** Extrajo con total claridad las enseñanzas o mensajes del texto.

- **NIVEL CRITERIAL**

- **Nunca (0):** No pudo emitir juicios de valor respecto del mensaje del contenido del texto.
- **A veces (3):** Emitió con poca frecuencia de valor respecto del mensaje del contenido del texto.

- **Siempre (6-7):** Emitió con total claridad juicios de valor respecto del mensaje del contenido del texto.

CAPÍTULO IV

CAPITULO IV

MATERIAL Y MÉTODO

4.1. MÉTODO

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó el método experimental, utilizando la técnica pre- experimental, para demostrar la eficacia de la estrategia didáctica (comics) con el objetivo de desarrollar las habilidades de comprensión lectora.

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

a) POBLACIÓN

La población estuvo constituida por 56 estudiantes de 4to. grado de secundaria de la Institución Educativa Particular “El nazareno”, ubicado en la Av. Huarmey 230 de la ciudad de Nuevo Chimbote; distribuidos en dos secciones A y B.

b) MUESTRA

Por tratarse de una población definida, se trabajó con una muestra no probabilística o dirigida, la cual estuvo conformada por los estudiantes de 4to. grado "A" (28 estudiantes) de educación secundaria.

4.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de este estudio fue el pre-experimental de un grupo con pre-test y post-test, cuya representación gráfica es la siguiente.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN		PRE-TEST	V.I	PRE-TEST
G	4to. "A"	O ₁	X	O ₂

Donde:

G: Grupo 4to. "A"

(O₁): pre-test

(O₂): post-test

X: Estrategia didáctica basada en comics (estímulo).

4.4. VARIABLES DE ESTUDIO

- Variable Independiente:
Estrategia didáctica basada en comics.
- Variable Dependiente:
Comprensión lectora del área de inglés.

4.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL
<p><u>VARIABLE INDEPENDIENTE:</u> Aplicación de una estrategia didáctica basada en comics.</p>	<p>La estrategia didáctica es aquella que se interviene seleccionando ciertos procedimientos para la enseñanza, realizando un acondicionamiento del medio, organizando los materiales, seleccionando tareas y previniendo un tiempo de ejecución. La suma de estas acciones se encontrara</p>	<p>ESTRATEGIAS AL INICIO DEL APRENDIZAJE: organizadores previos, formulación de los objetivos, planteamiento de predicciones, formulación de preguntas, enseñanza del vocabulario, discusión, ilustraciones. DURANTE EL APRENDIZAJE: realización de inferencias. FINAL DEL APRENDIZAJE: resolución de</p>

	<p>subsumida por los componentes propios a la estrategia didáctica seleccionada. (Rosales, 2009)</p>	<p>preguntas, construcción de la idea principal, resumen, cuadro sinóptico.</p>
<p><u>VARIABLE</u> <u>DEPENDIENTE:</u></p> <p>El desarrollo de la capacidad de comprensión lectora.</p>	<p>Es un proceso en el que el lector utiliza las claves proporcionadas por el autor en función de su propio conocimiento o experiencia previa para inferir el significado que éste pretende comunicar. (Pérez, 2005)</p>	<p>LITERAL: Identifica cuales son los personajes, precisa el espacio tiempo de los sucesos, ordena los sucesos acontecidos, reconoce el significado de las palabras y oraciones, distingue entre una idea principal y una secundaria. INFERENCIAL: Deduce el mensaje, Plantea ideas de reforzamiento, identifica el tema central, elabora un organizador gráfico, anticipa un final diferente. CRÍTICO: Emite juicios de valor respecto del mensaje, critica el actuar de los personajes, juzga la estructura del texto, Emitir juicio frente a un comportamiento, contextualiza la lectura ubicándola en el tiempo espacio.</p>

4.6. MATRIZ E CONSISTENCIA

Estrategia didáctica basada en Comics para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria, Institución Educativa Particular “El Nazareno”, Nvo. Chimbote - 2013.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>▲ FOR MULACIÓN DEL PROBLEMA.</p> <p>¿Será significativa la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en el curso de inglés de los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria, Institución Educativa Particular “El Nazareno”,</p>	<p>▲ OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular “El nazareno”, Nuevo Chimbote - 2013.</p> <p>▲ OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>▲ Conocer el nivel de comprensión lectora de la estrategia didáctica basada en comics mediante el pre-test.</p> <p>▲ Evaluar el nivel de comprensión lectora de</p>	<p>a) Hi: El desarrollo de la estrategia didáctica basada en comics influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés en estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular “El nazareno”, Nuevo Chimbote - 2013.</p> <p>b) Ho: El desarrollo de la estrategia didáctica basada en comics no influye significativamente en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés en estudiantes de 4to.</p>	<p><u>VARIABLE</u></p> <p><u>INDEPENDIENT</u></p> <p><u>E:</u></p> <p>Estrategia didáctica basada en comics.</p>	<p>▲ Lenguaje Visual</p>	<p>▲ Analiza y comprende las viñetas, los encuadres, los formatos, los colores, y los planos sobre el contenido del comic.</p>	<p><u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u></p> <p>Aplicada</p> <p><u>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</u></p> <p>Pre experimental con 1 grupo, pre y post test.</p> <p>G. 01 ---- X ----- 02</p> <p>Donde:</p> <p>G.E. = Grupo Experimental</p> <p>01 = Pre Test</p> <p>02 = Post test</p> <p>X = Estrategia didáctica</p>
				<p>▲ Lenguaje Verbal</p>	<p>▲ Interpreta los bocadillos, cartela, cartucho, onomatopeya y letras al dar información sobre el comic</p>	<p><u>POBLACIÓN Y MUESTRA</u></p> <p>Población: 56 Alumnos de 4° año del nivel Secundario aulas “A” y “B” de la I.E.P. El Nazareno..</p> <p>Muestra: 28 Alumnos de 4° año del nivel Secundario aulas “A” de la I.E.P. El Nazareno.</p>
				<p>▲ Signos Convencionales</p>	<p>▲ Utiliza la metáfora visual, figuras o líneas cinéticas y signos de apoyo al localizar las ideas principales y</p>	<p><u>Técnicas para la recolección de datos</u></p> <p>Evaluación, Observación y Fichas.</p> <p><u>INSTRUMENTOS</u></p>

Nuevo Chimbote - 2013?	la estrategia didáctica basada en comics mediante el post-test.	grado "A" de Educación Secundaria en el área de Inglés, Institución Educativa Particular "El nazareno", Nuevo Chimbote - 2013.			secundarias del comic.	Ficha de observación de los estudiantes. Pre y Post test.
			<u>VARIABLE</u> <u>DEPENDIENTE:</u> Comprensión lectora del área de inglés.	Nivel Literal	↗ recupera la información explícitamente planteada en el texto y se la reorganiza mediante clasificaciones, resúmenes y síntesis	<u>Técnicas de Análisis de Resultados</u> <u>Medidas de tendencia central:</u> Media Aritmética. <u>Medidas de Dispersión Estándar</u> : Desviación Estándar y Coeficiente de Variación <u>Gráficos:</u> Barras
				Nivel Inferencial	Utiliza los datos explicitados en el texto, más las experiencias personales y la intuición, para realizar conjeturas o hipótesis.	
				Nivel Crítico	↗ Emite juicios valorativos sobre el texto leído, lo aceptamos o rechazamos pero con fundamento	

4.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.7.1. **TÉCNICAS:** Nos han permitido cumplir los objetivos de la investigación:

- **Observación directa:** Para recolectar información se empleó la guía de observación la cual permitió conocer el avance de los estudiantes.
- **Observación indirecta:** Nos permitió obtener información del grupo. El cual se realizó a través de las pruebas de rendimiento académico (pre – test y post – test).
- **Evaluación de pre test y post test:** Para reconocer el logro de los objetivos se utilizó: pre test y post test.
 - Pre – test: Permitted conocer el estado inicial del grupo.
 - Post – test: Permitted conocer el estado final de logro de los objetivos del grupo.

4.7.2. **INSTRUMENTOS:** Para la ejecución del trabajo de Investigación se aplicó:

- **Guía de observación:** Se organizó en ítems mediante los cuales se obtuvo información gradualmente durante las sesiones de clase permitiendo reconocer el estado inicial y final del aprendizaje de los estudiantes, en relación a la capacidad del área de Inglés: Comprensión lectora, la cual permitió recabar datos sobre los estudiantes por medio de indicadores (nunca, a veces, siempre).
- **Hojas de trabajo:** Fueron estructuradas y elaboradas de acuerdo al tema y respetando los momentos de la secuencia didáctica (inicio, desarrollo y cierre), las necesidades e intereses de los estudiantes y además de manera novedosa y llamativa.
- **Prueba de rendimiento (pre – test y post – test):** Se evaluó a un solo grupo, mediante el cual se obtuvo información de sus saberes

previos en el pre-test y post-test al final para medir su grado de asimilación y así determinar en qué medida la unidad de aprendizaje basada en el uso de los materiales visuales influyó en la enseñanza del Idioma Inglés.

4.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.8.1. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Para la presente investigación se utilizó la prueba de hipótesis de comparación de medias, para muestra relacionadas con un nivel de significancia de 5% mediante el uso del software estadístico SPSS versión 19 (en el SPSS la prueba T para muestras relacionadas).

- **ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA**

Distribución de frecuencia unidimensional con frecuencia absoluta simple y porcentual. Medidas estadísticas, como la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de variación.

- **ESTADÍSTICA INFERENCIAL**

Prueba de hipótesis para la comparación de medias, haciendo uso de la distribución T student.

4.8.2. PROCESAMIENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Se cumplió con el siguiente procedimiento:

1. Coordinación con la asesora del proyecto de Investigación.
2. Coordinación con la directora y el docente de aula del 4to. grado del nivel secundario de la Institución Educativa Particular “El Nazareno”.
3. Selección del grupo.
4. Elaboración de las sesiones de aprendizaje para el tercer y cuarto bimestre.
5. Elaboración del pre-test y post-test.
6. Aplicación del pre-test al grupo.

7. Aplicación de las sesiones de clase y hojas de trabajo.
8. Aplicación del post-test al grupo.
9. Procesamiento y análisis de datos.
10. Interpretación y discusión de los datos estadísticos.
11. Discusión, conclusiones y sugerencias de la estrategia didáctica aplicada.
12. Elaboración del informe de tesis.

CAPÍTULO V



RESULTADOS

CAPITULO V

RESULTADOS

RESULTADOS DEL PRE-TEST Y POST-TEST

TABLA N° 1: NIVELES DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

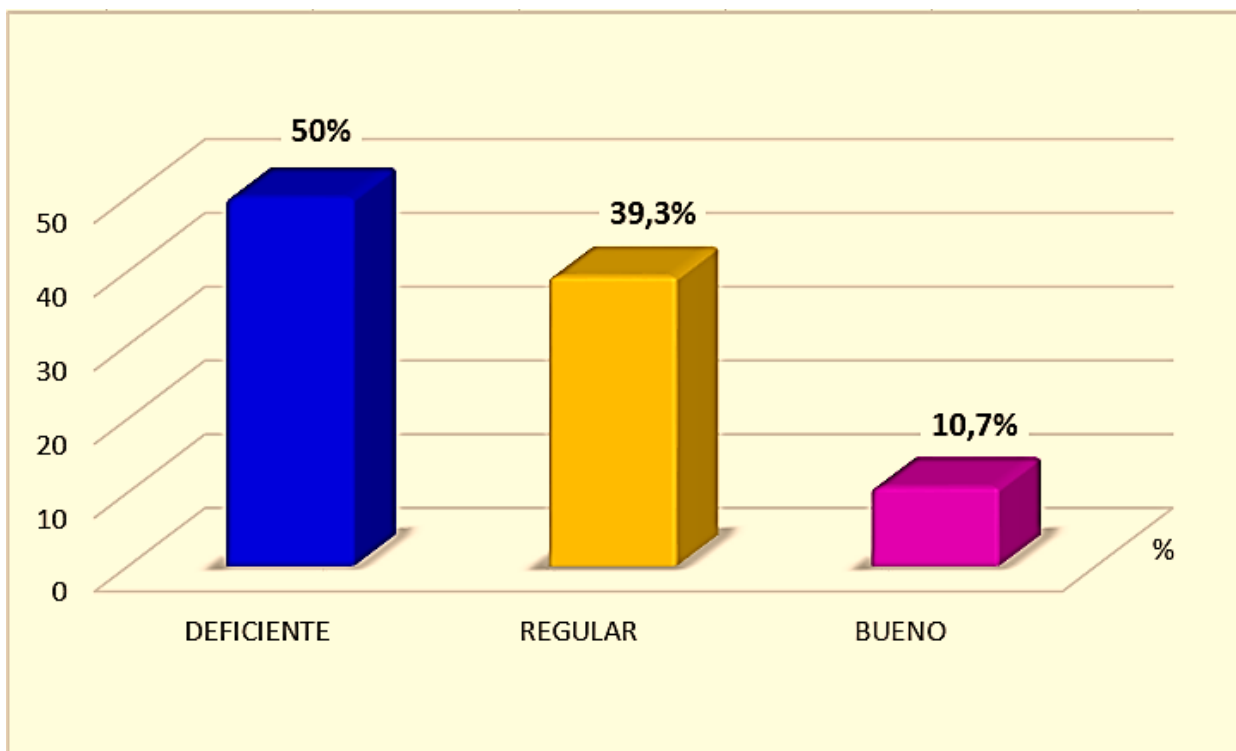
NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	PRE -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
DEFICIENTE	0 - 10	14	50 %
REGULAR	11 - 13	11	39,3 %
BUENO	14 - 16	3	10,7 %
TOTAL		28	100%

FUENTE: Evaluación del Pre-test aplicado a los alumnos del 4to grado “A” antes de la aplicación de la estratégica didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En la tabla N° 01 se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estratégica didáctica basada en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 50 % obtuvo un nivel deficiente, el 39,3 % de los estudiantes obtuvo un nivel regular; un 10,7 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bueno y ningún estudiante se ubicó en el nivel muy bueno en el pre-test.

GRÁFICO N° 01

PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL PRE-TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora antes de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (50%) con un nivel deficiente.

TABLA N° 2: NIVELES DE CONOCIMIENTO EN EL POST-TEST DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

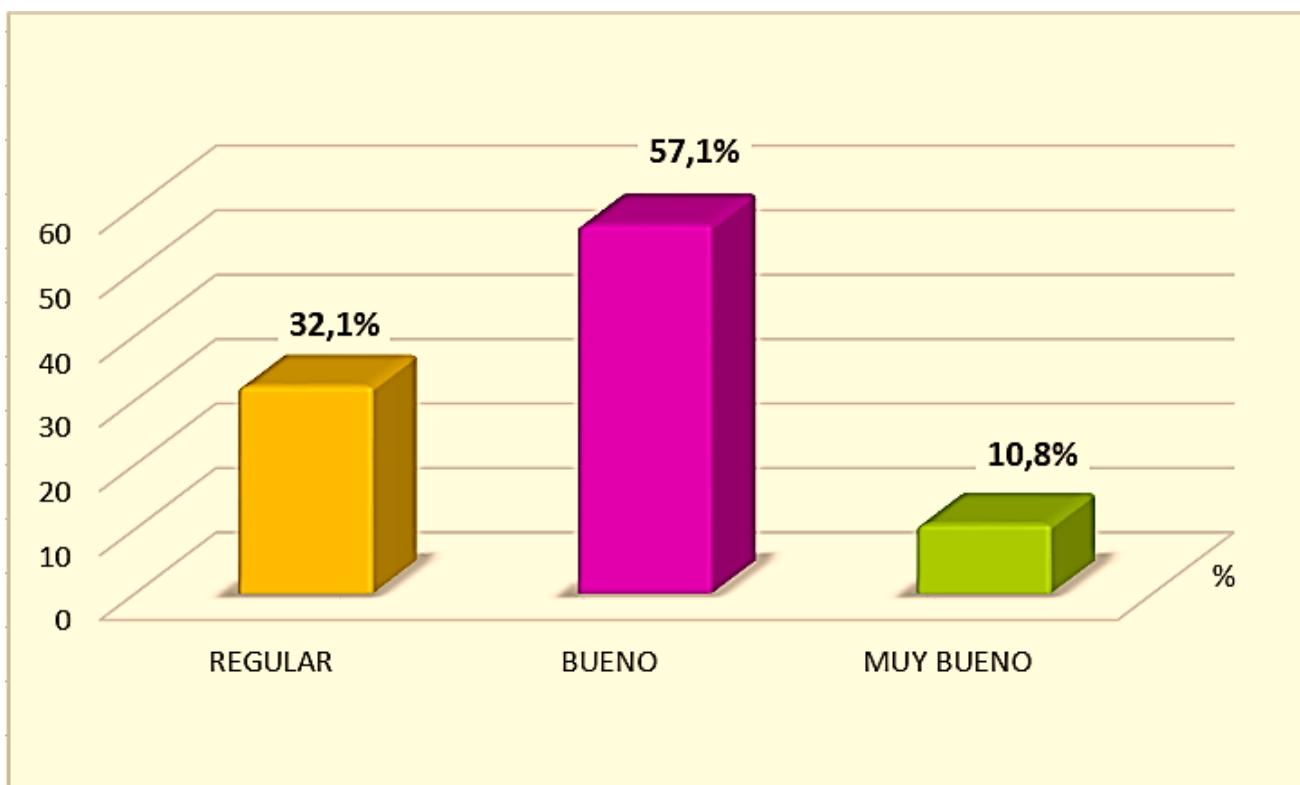
NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	POST -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
REGULAR	11 - 13	9	32,1
BUENO	14 - 16	16	57,1
MUY BUENO	17 - 20	3	10,8
TOTAL		28	100

FUENTE: Evaluación del Post-test aplicado a los alumnos del 4to grado “A” antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En la tabla N° 02 se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 57,1 % obtuvo un nivel Bueno, el 32,1 % de los estudiantes obtuvo un nivel regular y un 10.8 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bueno y ningún estudiante se ubicó en el nivel deficiente en el post-test.

GRÁFICO N° 02

PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL POST-TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora después de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (57,1%) con un nivel bueno.

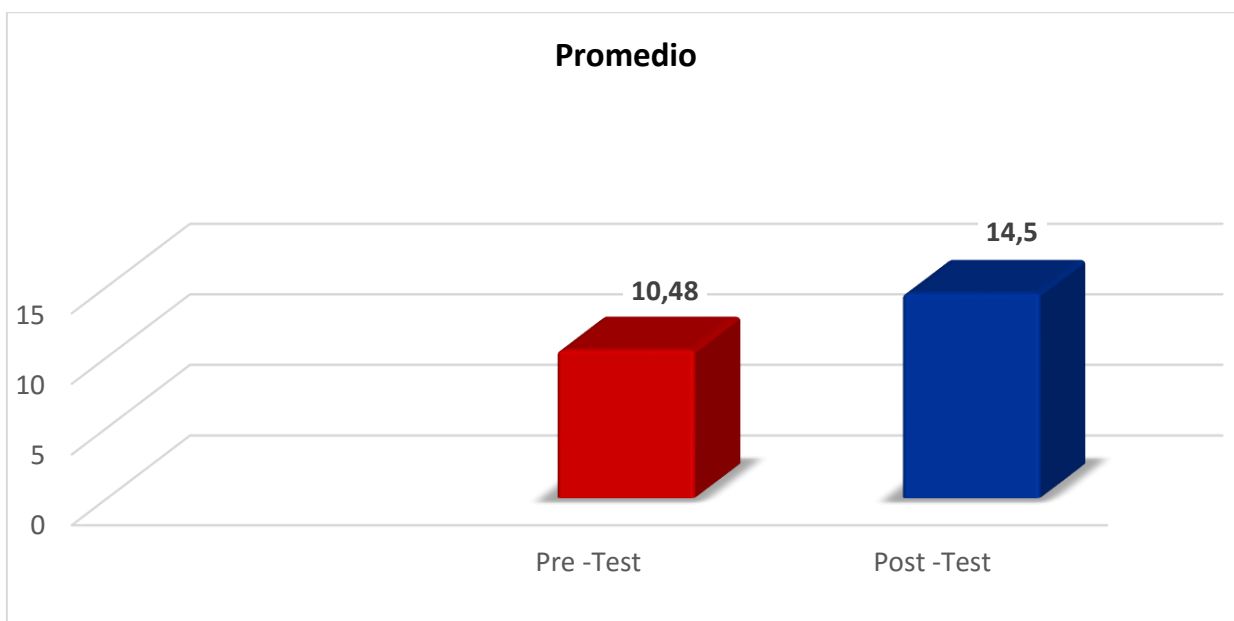
TABLA N° 3: MEDIDAS ESTADISTICAS DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE-POST TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

	PROMEDIO	DESVIACIÓN ESTÁNDAR	COEFICIENTE DE VARIACIÓN (%)
PRE-TEST	10,48	2,798	26
POST-TEST	14,50	1,528	10

INTERPRETACIÓN: En la habilidad de la comprensión lectora los estudiantes presentan puntajes promedio en el pre-test de 10,48 puntos y en post-test 14,50 puntos que difieren en 4.02 puntos. Presentando mayor uniformidad en los puntajes obtenidos en el post-test.

GRAFICO N° 03

COMPARACIÓN DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE-POST TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: Se observa los puntajes del grupo de estudio en la capacidad de comprensión lectora en el aprendizaje del inglés en el pre y post-test, donde el grupo experimental empezó con un promedio de 10.48 y en el post-test alcanzó 14.5. Se puede concluir que el grupo experimental obtuvo una ganancia pedagógica de 4.02 puntos en relación al post-test.

TABLA N° 4: MEDIDAS ESTADISTICAS DE PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE-TEST Y POST-TEST

TABLA N° 4.1: PRUEBA “T” STUDENT PARA MUESTRAS RELACIONADAS DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE-TEST Y POST-TEST DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

	MEDIAS	PRUEBA ESTADISTICA Comprensión Lectora	Resultado la prueba (=0,05)	Significancia (Valor p)	Decisión
Pre-test	10,48	Ho: pre-test=post-test	t_o= 12,089	P=0.00	Si existe diferencia significativa.
Post-test	14,50	Hi: pre-test≠post-test			

INTERPRETACIÓN: Se aplicó la prueba T student para muestras relacionadas para comparar si existe una diferencia significativa entre el pre-test y post-test, como resultado se obtuvo si existe una diferencia estadística significativa en el pre-test y post-test, lo cual indica que la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria es efectiva. $p=0.00 < 0.05$. Por lo tanto, la estrategia didáctica basada en comics influyó en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés.

TABLA N° 5: NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST Y POST-TEST DEL NIVEL LITERAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

TABLA N° 5.1: NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST DEL NIVEL LITERAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	PRE -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
DEFICIENTE	0 - 10	2	7,1
REGULAR	11 - 13	5	17,9
BUENO	14 - 16	20	71,4
MUY BUENO	17 - 20	1	3,6
TOTAL		28	100

FUENTE: Evaluación del Pre-test del nivel literal aplicado a los alumnos del 4to grado “A” antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el pre-test del nivel literal se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 71,4 % obtuvo un nivel bueno, el 17,9 % de los estudiantes obtuvo un nivel regular; un 7,1 % de los estudiantes se ubicó en el nivel deficiente y un 3,6% en un nivel muy bueno.

TABLA N° 5.2: NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL POST-TEST DEL NIVEL LITERAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

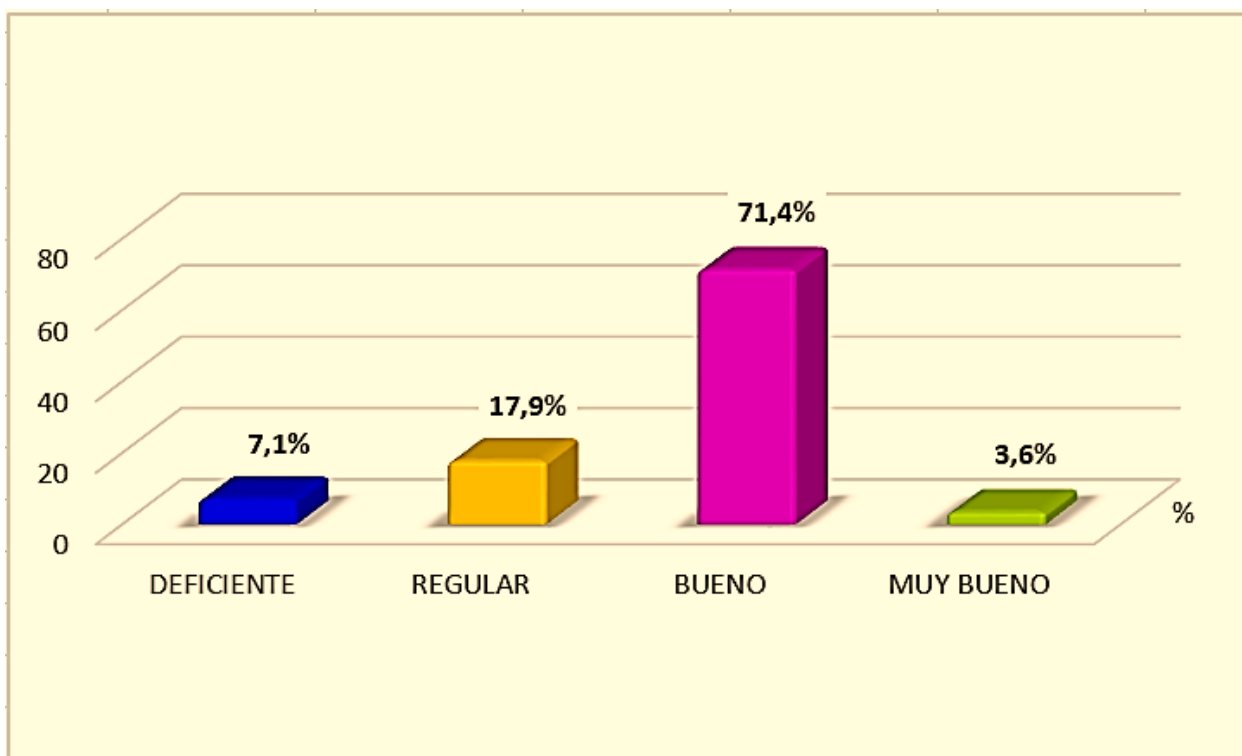
NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	POST -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
BUENO	14 - 16	12	42,9
MUY BUENO	17 - 20	16	57,1
TOTAL		28	100,0

FUENTE: Evaluación del Post-test del nivel literal aplicado a los alumnos del 4to grado “A” después de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el post-test del nivel literal se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 57,1 % obtuvo un nivel muy bueno, el 42,9 % de los estudiantes obtuvo un nivel bueno.

GRÁFICO N° 04

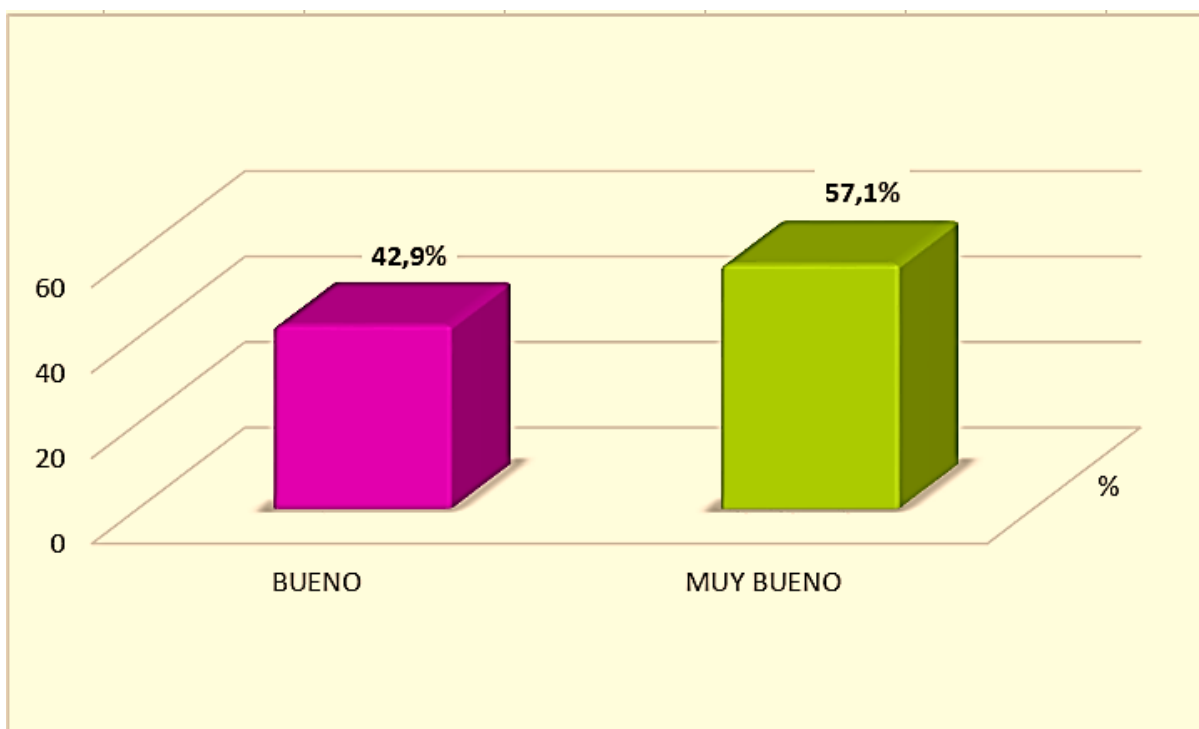
PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL PRE-TEST EN EL NIVEL LITERAL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel literal antes de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (71,4 %) con un nivel bueno.

GRÁFICO N° 05

PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL POST-TEST EN EL NIVEL LITERAL DE COMPRESIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel literal después de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (57,1 %) con un nivel muy bueno.

TABLA N° 6: NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST Y POST-TEST DE NIVEL INFERENCIAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

TABLA N°6.1: NIVEL DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST DEL NIVEL INFERENCIAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	PRE –TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
DEFICIENTE	0 - 10	16	57,2
REGULAR	11 - 13	7	24,9
BUENO	14 - 16	5	17,9
TOTAL		28	100

FUENTE: Evaluación del Pre-test del nivel inferencial aplicado a los alumnos del 4to grado “A” antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el pre-test del nivel inferencial se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 57,2 % obtuvo un nivel deficiente, el 24,9 % de los estudiantes obtuvo un nivel regular; un 17,9 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bueno.

TABLA N° 6.2: NIVELES DE CONOCIMIENTO EN EL POST-TEST DEL NIVEL INFERENCIAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

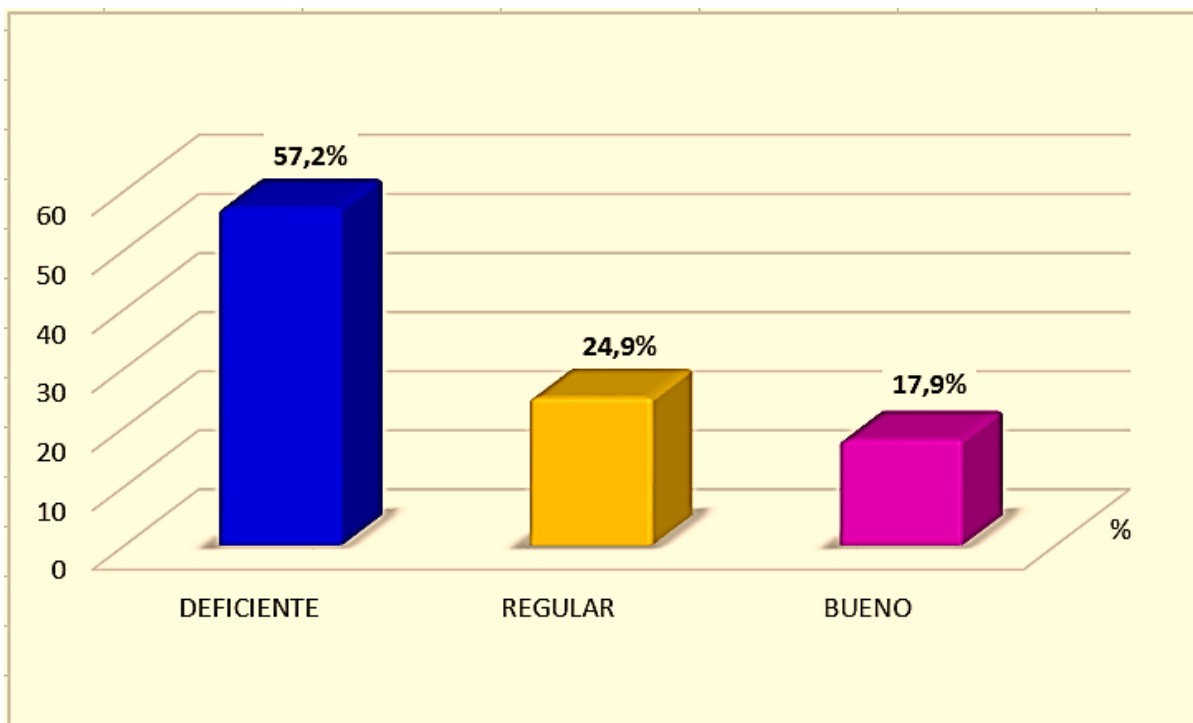
NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	POST -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
REGULAR	11 - 13	14	50
BUENO	14 - 16	11	39,3
MUY BUENO	17 - 20	3	10,7
TOTAL		28	100

FUENTE: Evaluación del Post-test del nivel inferencial aplicado a los alumnos del 4to grado "A" después de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el post-test del nivel inferencial se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 50 % obtuvo un nivel regular, el 39,3 % de los estudiantes obtuvo un nivel bueno; un 10,7 % de los estudiantes se ubicó en el nivel muy bueno.

GRÁFICO N° 06

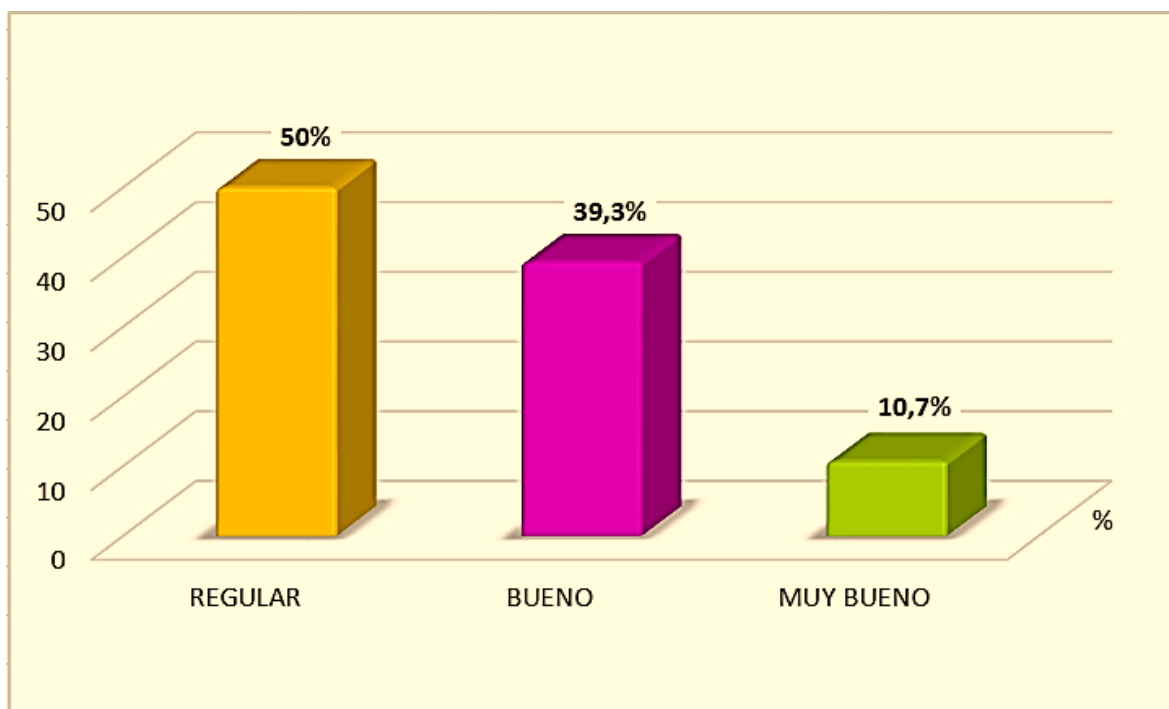
PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL PRE-TEST EN EL NIVEL INFERENCIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel inferencial antes de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (57,2 %) con un nivel deficiente.

GRÁFICO N° 07

PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL POST-TEST EN EL NIVEL INFERENCIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel inferencial después de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (50 %) con un nivel regular.

TABLA N° 7: NIVELES DE CONOCIMIENTO EN EL PRE-TEST Y POST-TEST DEL NIVEL CRITERIAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”

TABLA N° 7.1: NIVELES DE CONOCIMIENTOS EN EL PRE-TEST DEL NIVEL CRITERIAL DE LA COMPRESIÓN LECTORA.

NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	POST -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
DEFICIENTE	0 - 10	19	67,8
REGULAR	11 - 13	4	14,3
BUENO	14 - 16	3	10,8
MUY BUENO	17 - 20	2	7,1
TOTAL		28	100

FUENTE: Evaluación del Pre-test del nivel criterial aplicado a los alumnos del 4to grado “A” antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el pre-test del nivel criterial se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 67,8 % obtuvo un nivel deficiente, el 14,3 % de los estudiantes obtuvo un nivel regular; un 10,8 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bueno y un 7,1% en un nivel muy bueno.

TABLA N° 7.2: NIVELES DE CONOCIMIENTO EN EL POST-TEST DEL NIVEL CRITERIAL DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

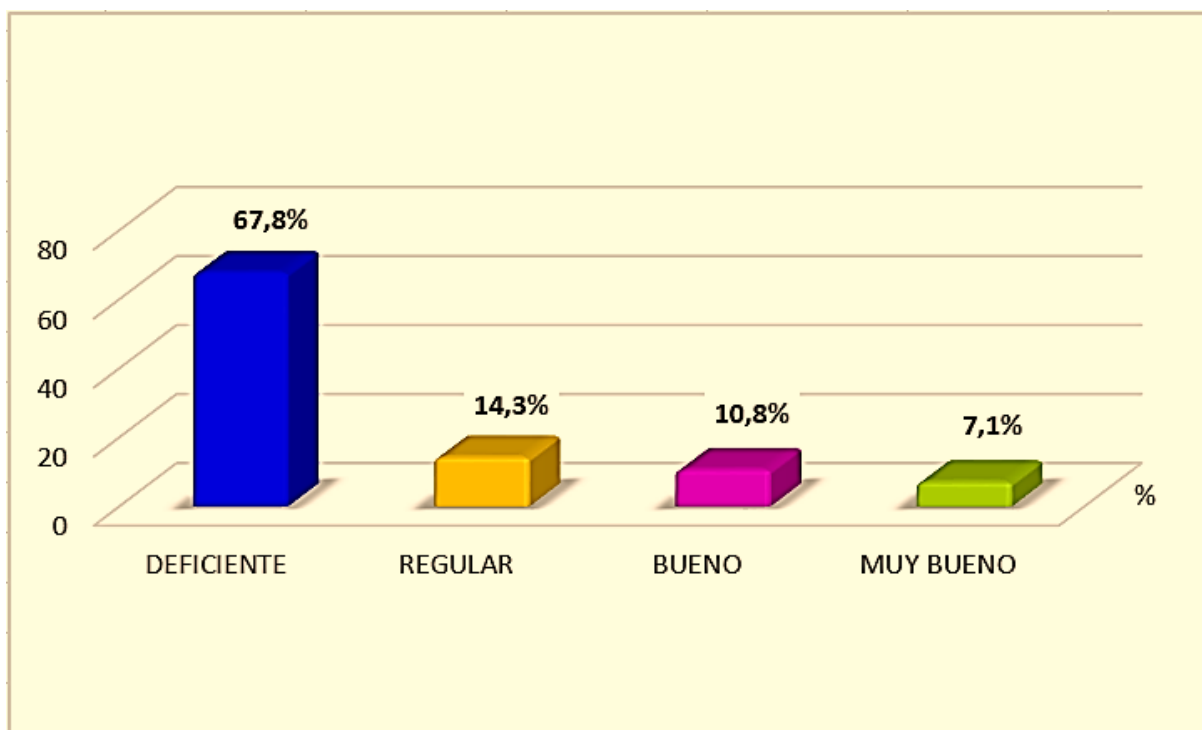
NIVEL DE CONOCIMIENTO	PUNTAJE	POST -TEST	
		GRUPO EXPERIMENTAL	
		N°	%
DEFICIENTE	0 - 10	5	17,8
REGULAR	11 - 13	15	53,6
BUENO	14 - 16	6	21,4
MUY BUENO	17 - 20	2	7,2
TOTAL		28	100,0

FUENTE: Evaluación del Post-test del nivel criterial aplicado a los alumnos del 4to grado "A" después de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

INTERPRETACIÓN: En el post-test del nivel criterial se puede observar los niveles de conocimiento que obtuvieron los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basado en Comics para desarrollar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés. En el grupo experimental el 53,6 % obtuvo un nivel regular, el 21,4 % de los estudiantes obtuvo un nivel bueno; un 17,8 % de los estudiantes se ubicó en el nivel deficiente y un 7,2 % en un nivel muy bueno.

GRÁFICO N° 08

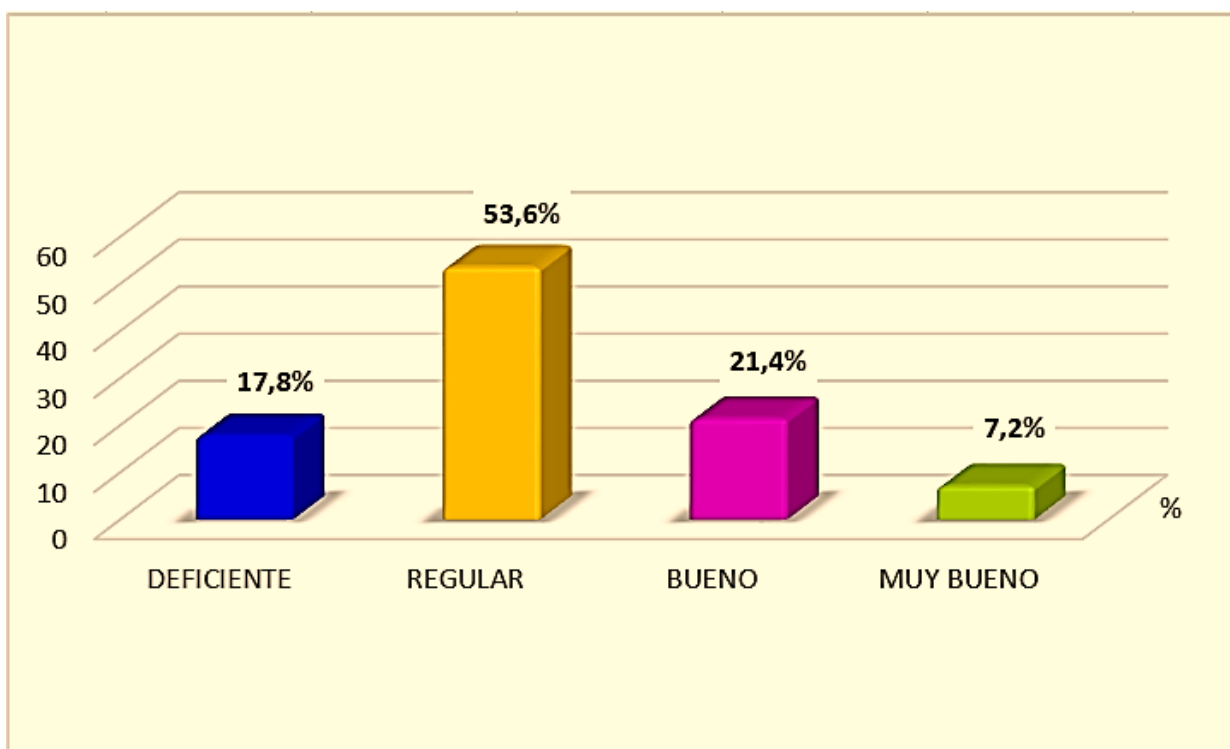
PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL PRE-TEST EN EL NIVEL CRITERIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel criterial antes de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (67,8 %) con un nivel deficiente.

GRÁFICO N° 09

PORCENTAJE DE LOS NIVELES DE CONOCIMIENTO OBTENIDOS EN EL POST-TEST EN EL NIVEL CRITERIAL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL 4TO. GRADO “A” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E.P “EL NAZARENO”



INTERPRETACIÓN: En el gráfico se observa el nivel de la comprensión lectora en el nivel criterial después de aplicar la estrategia didáctica basada en comics donde se obtuvo un mayor porcentaje (53,6 %) con un nivel regular.

ANEXO

PRUEBA DE NORMALIDAD DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN EL PRE-TEST Y POST-TEST DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.

PRE-TEST POST-TEST	SHAPIRO-WILK		
	Estadístico	gl	P.
RESULTADOS(DIFERENCIA)	,960	28	P=,345>0.05

INTERPRETACIÓN: Se realiza la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para observar si la diferencia entre el pre-test y post-test (logros obtenidos) siguen una distribución normal. Según los resultados obtenidos se observa que $p = 0.345 > 0.05$ por lo tanto los datos de los logros siguen una distribución normal.

CAPÍTULO VI



DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de nuestra estrategia didáctica y contrastándola con investigaciones previas, podemos señalar que:

Como mencionó Rengifo (2008), la aplicación de los comics optimiza los procesos de comprensión lectora, ya que no solo presenta la información de forma literal, sino gráfica, haciendo que los estudiantes interactúen entre ellos para compartir sus ideas y afianzarlas, obteniéndose así un mejor resultado al momento de analizar la capacidad mencionada.

Asimismo, la aplicación de nuestra propuesta se presenta como una alternativa innovadora para atraer a nuestros estudiantes hacia la lectura y así seguir el rumbo que el Ministerio de Educación se ha trazado, en concordancia con lo mencionado por Briones (2008).

De igual manera, Pérez (2009) ya manifestaba que el uso de los comics despertaba la imaginación de los educandos y ello se ha podido corroborar al pedir a los estudiantes que en base a la secuencia presentada, narren cómo les gustaría que acabara uno de ellos, desarrollando así el nivel crítico dentro de la comprensión lectora.

Finalmente, podemos afirmar que el uso de los comics como estrategia didáctica permitió que los estudiantes adquieran los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que le permitieron hacer un uso adecuado del idioma inglés.

Cabe mencionar que la aplicación de nuestra estrategia didáctica logró desarrollar en el educando las capacidades previstas de forma significativa, puesto que de un 92.9% en el nivel literal, pasó a un 100% dentro del mismo, obteniendo un nivel de conocimiento bueno en el post test en contraposición de un nivel de conocimiento deficiente en el pre test.

En contraposición, en el nivel inferencial el desarrollo fue mejor, pues de un 42.8% pasaron a un 100%, obteniendo un nivel de conocimiento regular en el post test en contraposición de un nivel de conocimiento deficiente en el pre test.

Dentro del nivel crítico, se pudo observar que el desarrollo fue de forma relevante, dado que de un 32.2% de estudiantes que aprobaron el pre test en este nivel pasaron a un 82.2%, obteniéndose así una mejora importante en éste.

Como podemos observar en los párrafos previos, la estrategia de los comics ha logrado desarrollar en los educandos los distintos niveles de comprensión lectora, los cuales les permitieron mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

CONCLUSIONES

La presente investigación se llevó a cabo con la intención de buscar una estrategia didáctica para ayudar a los estudiantes de 4to. grado “A” de Educación Secundaria de la Institución Educativa Particular “El nazareno”, a mejorar su habilidad de comprensión lectora en el área de Inglés. Para cumplir con este propósito, se determinó la efectividad de los comics en el desarrollo de la habilidad señalada, logrando una mejora estadísticamente significativa en cada uno de los niveles.

Las conclusiones que se desprenden del objetivo específico: “Conocer el nivel de comprensión lectora de la estrategia didáctica basada en comics mediante el pre-test” son:

- Se verificó que no existieron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al puntaje obtenido en la habilidad de comprensión lectora en el pre-test, es decir la muestra empezó con un nivel deficiente (50%), como se puede verificar en la tabla N° 1.
- Se registró en el pre-test del nivel literal un nivel de conocimiento bueno (71,4%), como se puede observar en la tabla N° 5.1
- Se registró en el pre-test del nivel inferencial un nivel de conocimiento deficiente (57,2), como se puede observar en la tabla N° 6.1
- Se registró en el pre-test del nivel criterial un nivel de conocimiento deficiente (67,8%), como se puede observar en la tabla N° 7.1

Respecto al objetivo específico: “Evaluar el nivel de comprensión lectora de la estrategia didáctica basada en comics mediante el post-test”

- Se confirmó que si existieron diferencias estadísticamente significativas en cuanto al puntaje obtenido en la habilidad de comprensión lectora en el post-test, es decir la muestra culminó con un nivel bueno (57,1%), como se puede verificar en la tabla N° 2.
- Se registró en el post-test del nivel literal un nivel de conocimiento muy bueno (57,1%) como se puede observar en la tabla N° 5.2.

- Se registró en el post-test del nivel inferencial un nivel de conocimiento regular (50%) como se puede observar en la tabla N° 6.2.
- Se registró en el post-test del nivel criterial un nivel de conocimiento regular (53,6%) como se puede observar en la tabla N° 7.2.

RECOMENDACIONES

1. La elaboración de Comics atrae fácilmente a los estudiantes con actividades de comprensión lectora, los docentes de inglés deben reflexionar acerca de cuáles de las capacidades de área que actualmente utilizan en el aprendizaje del inglés con sus estudiantes pueden impactarse positivamente con el uso educativo de Comics.
2. Los docentes de las instituciones educativas desconocen las posibilidades que ofrece el comic como estrategia de enseñanza de inglés y como recurso para optimizar la comprensión lectora de sus estudiantes, por lo tanto este trabajo de investigación va a servir de guía para los docentes de idiomas.
3. El comic como estrategia de aprendizaje lleva a acciones que conducen al alumno aprender, y tienen como centro la adquisición autónoma de conocimiento teniendo como fundamento importantes aspectos diversos como por ejemplo: Las capacidades y habilidades cognitivas, hábitos de trabajo intelectual, técnicas y métodos de estudio y la resolución de problemas o procedimientos de aprendizajes, por lo tanto este trabajo de investigación va contribuir con este aspecto.
4. Se recomienda adaptar este PROGRAMA basado en actividades de comprensión lectora, pero debe ser adecuado a las características del alumno de acuerdo al grado para poder ser entendible.
5. Los estudiantes de la Escuela Académica Profesional de Secundaria: Idiomas deben conocer y profundizar la propuesta, de tal manera que contribuya a enriquecer su formación profesional.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

- Abanto, J.; Garcés, M. & Torres, N. y Estrella (2011). LOS COMICS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EL AULA Y SU RELACIÓN CON LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS, EN EL 1º GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P “CASTILLO REAL”- CHACLACAYO 2011. Editorial: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima –Perú. Recuperado de <http://www.slideshare.net/star1484/proyecto-de-tesis-el-comic-y-la-comprension-de-textos-terminado>
- Alonso, M. (2010). “EL CÓMIC EN LA CLASE DE ELE: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA”. Universidad Antonio Nebrija. España
- Baur, Elisabeth K. (1978). LA HISTORIETA COMO EXPERIENCIA DIDÁCTICA. Editorial: Nueva Imagen. México.
- Bazán, Aldo (2001). ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA. Sonora: Instituto Tecnológico de Sonora. México.
- Briones, S & Mendoza, S & Mori, R & Portal, D (2008). EL USO DEL COMIC COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE. I.S.P.P. nuevo Chimbote – Perú.
- Cárdenas, M. (1999). DE LA LECTURA COMPRENSIVA A LA ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE. INSTITUTO DE PEDAGOGÍA POPULAR. Lima.
- Cerrillo, Pedro (1996). HÁBITOS LECTORES Y ANIMACIÓN A LA LECTURA CUENCA. Editorial De la Universidad de Castilla.
- Coma, J. (1981). EL ESPÍRITU DE LOS CÓMICS. EDITORIAL: Toutain.
- Cooper, D. (1999). Cómo mejorar la comprensión lectora. Madrid: aprendizaje visor.
- Dubois, M.E. (1991). PROCESO DE LECTURA: DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. Argentina- Buenos Aires.

- Falieres, N. y Antolin, M. (2006). CÓMO MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AULA Y PODER EVALUARLO. Buenos Aires, Rep. Argentina: Circulo Latino Austral, S.A.
- Flores, B. (2005). HOMENAJE AL TEATRO DE CARNAVAL. COLECCIÓN DE BRÚJULA DE PAPEL. Editorial C.A. El Nacional. Colombia.
- Gerhard, Christian (1975). MAKING SENSE: READING COMPREHENSION IMPROVED THROUGH CATEGORIZING. Newark: international reading association.
- Goodman, K (1996). LA LECTURA Y LOS TEXTOS ESCRITOS: UNA PERSPECTIVA TRANSACCIONAL SOCIOPSICOLINGÜÍSTICA. En texto en contextos (2). Los procesos de lectura y la escritura. Argentina: Asociación Internacional de la lectura.
- Groensteen, Thierry (1998). LA BANDE DESSINÉE EN FRANCE. MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES. París-Francia
- Lopez Recacha, José A. (2009). *Evolución Histórica Del Concepto De Comprensión Lectora*. España-Sevilla.
- Mccloud, Scott. (1995). COMO SE HACE UN CÓMIC. Ediciones B.
- PISA (2009). PROGRAMA PARA LA EVALUACIÓN INTERNACIONAL DE LOS ALUMNOS – OCDE. Informe Español. Ministerio de Educación.
- Pearson, P.D. (1992). DEVELOPING EXPERTISE IN READING COMPREHENSION.
- Pérez López, R. (2009). EL USO DEL CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDACTA EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN NIÑOS DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA. Veracruz. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/16729788/El-uso-del-comic-como-estrategia-didacta-en-el-aprendizaje-de-la-historia-en-ninos-del-cuarto-grado-de-primaria->
- Pérez Zorrilla, Jesús (2005). EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA: DIFICULTADES Y LIMITACIONES. INSTITUTO NACIONAL DE EVALUACIÓN Y CALIDAD DEL SISTEMA EDUCATIVO (INECSE). Revista de Educación, 121-138.
- Perucho Mejía G. (2001). SEMIÓTICA DEL CÓMIC. EDITORIAL: Bellas Artes Entidad Universiria.

- Quintanal, José (1993). PARA LEER MEJOR. Editorial Bruño. Madrid.
- Quintero, R.; Ruiz, D. y Teran, R. (2006). LAS INTERPRETACIONES DEL SÍMBOLO. Educare. Vol.10, no.33, p.315-326.
- Rengifo López Giovanni & Marulanda Giovanni (2008). EL CÓMIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA OPTIMIZAR LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO DEL COLEGIO ENRIQUE MILLÁN RUBIO DEL MUNICIPIO DE DOSQUEBRADAS. Editorial Universidad tecnológica de Pereira. Colombia. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/500/1/37133R412.pdf>
- Roman Gubern. (1979). EL LENGUAJE DE LOS CÓMICS. EDICIONES PENÍNSULA.
- Rosas, M. (2003). ESTUDIO DESCRIPTIVO DE ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 5 Y 8 AÑO BÁSICO DE LA COMUNA DE OSORNO. Revista. Signos vol.36 no.54. Chile: Universidad de Los Lagos
- Smith, Frank (1989). COMPRENSIÓN DE LA LECTURA: ANÁLISIS PSICOLINGÜÍSTICO DE LA LECTURA Y SU APRENDIZAJE. Editorial Trillas. D.F. México.
- Sunchales, Noberto (2008). APRENDIZAJE, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS. Ministerio de Educación y Cultura.
- Sole, Isabel (2000). ESTRATEGIAS DE LECTURA. Barcelona: Graó
- TÖPFFER, R. (2007). THE COMPLETE COMIC STRIPS. University of Mississippi.
- Vygotsky, L. S. (1979). "APRENDIZAJE Y DESARROLLO INTELECTUAL EN LA EDAD ESCOLAR". Editorial Akar, España.

LINCOGRAFIA

- *"Historia Del Comic"*. (2012).
Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-Del-Comic/5127941.html>
- *"Historia del comic en los países latinoamericanos"*. (2012).
Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-Del-Comic/3734754.html>
- Díaz, C. (2013). *Niveles de Comprensión lectora*.

Recuperado de <http://clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/Niveles-De-Comprension-Lectora/531278.html>

- Fingermann, H. (2009). *Tipos de texto*.
Recuperado de <http://lengua.laguia2000.com/category/tipos-de-texto>.
- López Guevara, Elmer (2005). *Algunos niveles de la comprensión*.
Recuperado de <http://grandesniedades.blogspot.com/2007/07/algunos-niveles-de-la-comprension>.
- Núñez Delgado, Pilar (2006). *Taller de la Comprensión Lectora*.
Recuperado de
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc03/competencias/lengua/asp_generales/Teoria_Comprensionlectora%20PilarNunezDelgado_.pdf
- “Comics o Historietas”. (2010).
Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Comics/640467.html>
- “Importancia y desarrollo del hábito de la lectura” (2012).
Recuperado de
<http://clubensayos.com/buscar/%20HABITOS%20DE%20LECTURA/pagina1.html>



ANEXOS



READING PRE-TEST

NAME: _____ GRADE: _____

SCHOOL: I.E.P. "El Nazareno". ENGLISH TEACHERS: Micsy Juarez Reyes and Alida Iparraguirre Dominguez.

INSTRUCTION:
- READ THE FOLLOWING COMICS AND ANSWER THE QUESTIONS CAREFULLY.

COMIC N°01

1 A ROBOT? I'M IDI-O-MATIC. WELCOME TO THE BIG LEAGUE.

2 ALPHA-BOT ACTS QUICKLY
BZZT - I'LL THROW HIM A CURVEBALL. - BZZT

3 URGH ... SOME SORT OF MISSILE. ALPHA-BOT? SYNTAX? ARE YOU OKAY?

4 OUT OF THE BALL PARK! **THOOM!**

5 PALINDROME STADIUM - HI, THERE BASEBALL FANS! BZZT - THE VERBO CITY ORDINAL'S ARE PLAYING. - BZZT AND WE'VE GOT TICKETS! BUNT!

6 SUDDENLY! **BTOOM!**

7 GRR! YOUR FIRST ATTACK CAUGHT US OFF BASE, BUT WE'RE READY FOR YOU NOW!

8 LOTS OF ENGLISH IDIOMS COME FROM BASEBALL, READER. CAN YOU FIND EIGHT IN TODAY'S STORY AND GUESS THEIR MEANINGS?

9 GET UP, GRAMMARMAN. LET'S PLAY BALL!

10 BZZT - IT'S THE TENTH GAME OF THE SEASON. - BZZT THE ORDINALS ARE SECOND IN THE LEAGUE. THIS WILL BE THE FIFTH TIME I'VE SEEN THEM PLAY. GORK.

11 STRIKE THREE, IDI-O-MATIC. YOU'RE FINISHED!

12 WOAH! BALK! WAH! THAT MISSILE CAME OUT OF LEFT FIELD! **VRELEEE**

13 OH! SO YOU WANT TO PLAY **HARDBALL?**

14 LET'S PUT SOME DENTS IN HIS ARMOUR!

15 OH, DEAR ...

1. Who are the characters in the text?
 - a) a robot, an alien b) a robot, a superhero, an alien c) a superhero, an alien
 2. Where did the events happen?
 - a) In a palindrome stadium b) In a laboratory c) In the park.
 3. Reorder the events.
 - a) 5, 10, 6, 3, 9, 1, 7, 14, 13, 12, 2, 15, 4, 11, 8
 - b) 8, 5, 7, 10, 2, 4, 9, 15, 14, 13, 3, 1, 6, 11, 12
 4. What does the word "play hardball" mean?
 - a) aggressive b) inoperative c) inadequate
 5. Identify the main and secondary ideas of the comic.
-

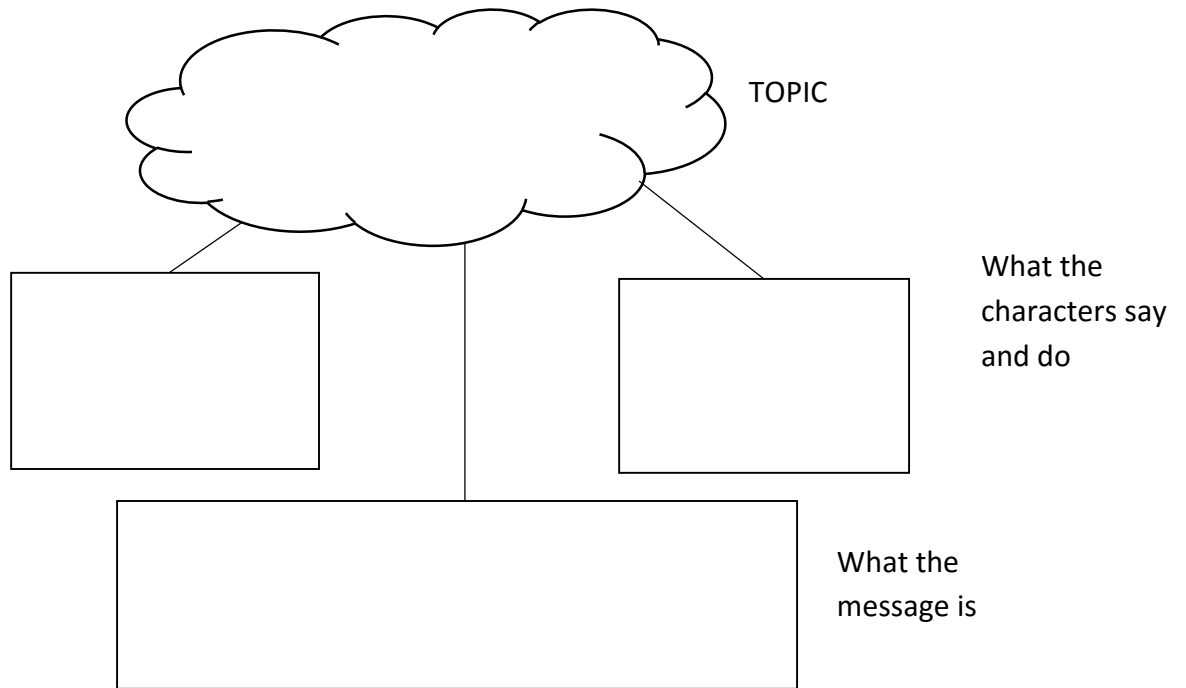
COMIC N°02



6. What is the message of the text?
 - a) Money is the most important thing for people.
 - b) Money buys happiness.
 7. Add extra ideas about the text.
-

8. Choose the main topic of the text.
 - a) She has never won the lottery.
 - b) She didn't believe in the lottery.
 - c) She thinks only in the money.

9. Summarize in the graphic organizer the text content.



10. Provide a different ending

COMIC N°03



11. What's your opinion about the message in the text?

12. How do you consider the acting of those creatures? How could you act in their place?

13. What events do you consider important in the text? Why?

14. What is your opinion of the behavior assumed by the humanity?

15. What do you think about the author's intention related to the text?

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

LET'S HAVE FUN WITH COMICS

I. DATOS GENERALES

1.1. UGEL	:	Santa
1.2. I.E.P	:	“El Nazareno”
1.3. ÁREA	:	Inglés
1.4. GRADO/SECCIÓN	:	4to. “A”
1.5. DURACIÓN	:	Setiembre - Noviembre
1.6. CICLO	:	VII
1.7. DIRECTOR	:	Juana Colchado De Espíritu
1.8. DOCENTE	:	Carlos Quiróz Rachumi
1.9. TESISISTAS	:	Alida Iparraguirre Dominguez Micsy Ismaela Juarez Reyes

II. JUSTIFICACION

A través de la presente unidad, los estudiantes del 4to. grado de educación secundaria desarrollarán temas referidos a habilidades en el pasado, presente y futuro, distinguirán entre una idea principal y secundaria, deducirán el tema de un texto y juzgarán el contenido de un texto.

La elaboración y aplicación de la presente unidad de aprendizaje comprende el pre-test y post-test, 15 sesiones de aprendizaje significativas, guías de observación que evaluarán la habilidad de comprensión lectora. También se trabajará con prácticas calificadas, hojas de trabajo, las cuales serán evaluadas en forma continua en el proceso de enseñanza – aprendizaje del Inglés.

III. TEMA TRANSVERSAL

- ✓ Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
- ✓ Educación en valores y formación ética.

IV. VALORES Y ACTITUDES

VALORES	ACTITUDES	
	ACTITUDES ANTE EL ÁREA	ACTITUDES DE COMPORTAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Tolerancia • Honradez • Justicia • Autonomía 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora ideas, creencias, lenguas y culturas distintas a la propia. ▪ Respeto los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. ▪ Respeto las convenciones de comunicación interpersonal y grupal. ▪ Valora los aprendizajes desarrollados en el área. ▪ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se esmera en realizar sus trabajos. ▪ Presenta sus trabajos a tiempo. ▪ Corrige sus errores y aprende de ellos. ▪ Respeto a sus docentes. ▪ Demuestra cortesía y amabilidad con los demás. ▪ Emplea vocabulario adecuado.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Nº DE SEMANA	TEMA	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
1ra	OUT ALL NIGHT	<ul style="list-style-type: none"> • Past simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Formulación de preguntas. - Autocorrección y metacognición. - Construcción de la idea principal. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic Imágenes	90'

	UNCLE BOB'S JUNGLE ADVENTURE	<ul style="list-style-type: none"> Past simple 	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza previa del vocabulario. Realización de inferencias. Cuadro sinóptico. Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic Rompecabezas	90'
2da	FESTIVE FUN	<ul style="list-style-type: none"> Past simple 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustraciones. Planteamiento de predicciones. Resumen Trabajo grupal. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic Imágenes	90'
	ARIANA'S FOREST	<ul style="list-style-type: none"> Past Simple 	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza previa del vocabulario. Formulación de preguntas. Autocorrección y metacognición. Construcción de la idea principal. Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic Imágenes	90'
3era	HIS FACE ALL RED	<ul style="list-style-type: none"> Past Simple 	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza previa del vocabulario. Realización de inferencias. Cuadro sinóptico. Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'
	OUT OF SKIN	<ul style="list-style-type: none"> Modal verbs. 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustraciones. Planteamiento de predicciones. Resumen Trabajo grupal. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'
4ta	STEAMED HORROR	<ul style="list-style-type: none"> Modal verbs. 	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza previa del vocabulario. 	Hoja de trabajo	90'

			<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de preguntas. - Autocorrección y metacognición. - Construcción de la idea principal. 	Diccionario Comic	
	AFTERNOON TEA	<ul style="list-style-type: none"> • Past Simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Realización de inferencias. - Cuadro sinóptico. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario comic	90'
5ta	THE HEART OF THE MATTER	<ul style="list-style-type: none"> • Past Simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones. - Planteamiento de predicciones. - Resumen - Trabajo grupal. 	Hoja de trabajo Diccionario comic	90'
	THE PRINCE AND THE SEA	<ul style="list-style-type: none"> • Past Simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Formulación de preguntas. - Autocorrección y metacognición. - Construcción de la idea principal. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'
6ta	TRAINING	<ul style="list-style-type: none"> • Present perfect 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Realización de inferencias. - Cuadro sinóptico. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'
	MARGOT'S ROOM	<ul style="list-style-type: none"> • Present perfect 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones. - Planteamiento de predicciones. - Resumen - Trabajo grupal. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'

7ma	THE VISIT	<ul style="list-style-type: none"> • Will 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Formulación de preguntas. - Autocorrección y metacognición. - Construcción de la idea principal. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario Comic	90'
	BLOOD	<ul style="list-style-type: none"> • Past Simple • Present perfect 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza previa del vocabulario. - Realización de inferencias. - Cuadro sinóptico. - Trabajo individual. 	Hoja de trabajo Diccionario comic	90'
8va	AHUIZOTL	<ul style="list-style-type: none"> • Will 	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustraciones. - Planteamiento de predicciones. - Resumen - Trabajo grupal. 	Hoja de trabajo Diccionario comic	90'
SEMANA	TEMA	CAPACIDAD	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
9na	POST-TEST	COMPRENSIÓN LECTORA	Trabajo individual	Prueba Escrita	60'

VI. EVALUACIÓN

CRITERIOS	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
COMPRENSIÓN DE TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información específica en el texto. - Infiere el significado del texto. - Reflexiona sobre la forma, contenido y el contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Localiza información relevante en diversos tipos de textos. - Deduce enseñanzas y mensajes de los textos. 	Guía de observación

		<ul style="list-style-type: none"> - Opina sobre el tema, las ideas y conclusiones de los textos. 	
ACTITUDES ANTE EL ÁREA	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta con puntualidad sus trabajos en el día y hora indicada. - Participa activamente en cada una de las actividades que se realizan. - Colabora en la tarea individual y de grupo. - Muestra originalidad y pulcritud en la elaboración de sus trabajos. 		Lista de cotejo



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. I.E.P : “El Nazareno”
 1.2. Área : Idioma Extranjero – Inglés
 1.3. Grado : 4 “A”
 1.4. Tema : Out all night
 1.5. Fecha : 05 de Setiembre del 2013
 1.6. Duración : 90’
 1.7. Tesistas : Alida Iparraguirre Dominguez
 Micsy Ismaela Juarez Reyes
 1.8. Profesor del aula : Carlos Quiroz Rachumi

II. CAPACIDADES Y ACTITUDES

CAPACIDADES	CONTENIDOS	ACTITUDES
COMPRENSIÓN DE TEXTOS <ul style="list-style-type: none"> Identifica el pasado simple en el texto. Lee y ordena los sucesos en el texto. Discrimina las ideas principales y secundarias del texto. 	<p><u>Estructura gramatical:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Past simple</u> POSITIVE FORM I did see some interesting things. NEGATIVE FORM I didn’t see any interesting things. INTERROGATIVE FORM Did you see any interesting things? <p><u>Léxico:</u> Unlocked, push, howling, awesome, stuff.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Respeto los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes saludan a las docentes. - Los estudiantes observan las imágenes y ordenan el título relacionado al comic 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. - Imágenes. 	5'
	Conocimientos Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes discuten con sus compañeros sobre la imagen y el título mostrados en la pizarra e infieren sobre el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes. - Pizarra. 	10'
	Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a la siguiente pregunta: Did you get so impressed with any place? 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. 	10'
DESARROLLO	Construcción de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes unen las imágenes con las palabras. - Los estudiantes escuchan la explicación del docente del tiempo pasado y da algunos ejemplos. - Luego de explicar el vocabulario empiezan a leer el comic. - El profesor les da una hoja de trabajo a los estudiantes. - Los estudiantes identifican las ideas principales y secundarias en la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes. - Comics. - Voz. - Gestos. - Mímicas. 	25'
	Aprendizaje Aplicado	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes usan adjetivos para describir a los personajes del comic - Los estudiantes identifican el lugar donde se desarrollan los hechos. - Los estudiantes ordenan los eventos presentados en el comic. - Los estudiantes relacionan los significados con las palabras. - Los estudiantes reconocen las ideas principales y secundarias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de trabajo. 	30'

CIERRE	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - La metacognición es hecha respondiendo las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo hemos aprendido? - ¿Ha sido fácil o difícil lo que aprendí? - ¿Qué valores practique? - ¿Me será servirá lo que he aprendido? 	- Voz	10'
---------------	------------	--	-------	-----

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el pasado simple en el texto. • Lee y ordena los sucesos en el texto. • Discrimina las ideas principales y secundarias del texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los verbos en el pasado simple subrayándolos en el texto "Out all night". • Ordena los sucesos del texto "Out all night" en la hoja de trabajo. • Distingue las ideas principales y secundarias a través del skimming y scanning en el texto "Out all night". 	Guía de observación

ACTITUDES	COMPORTAMIENTOS OBSERVABLES	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respeto los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto sus diferentes puntos de vista. - Muestra tolerancia con las opiniones de sus compañeros. 	Lista de cotejo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contribuye con ideas, opiniones, sugerencias y críticas constructivas. - Participa de actividades hechas en el aula. 	

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación (2009). Diseño Curricular Nacional de educación básica regular. Lima-Perú.
- Oxford Dictionary for Advanced Learners. Seventh Edition.

VI. APÉNDICE

- Guía de Observación.

- Lista de cotejo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

COLEGIO: “El Nazareno”

GRADO: 4º A

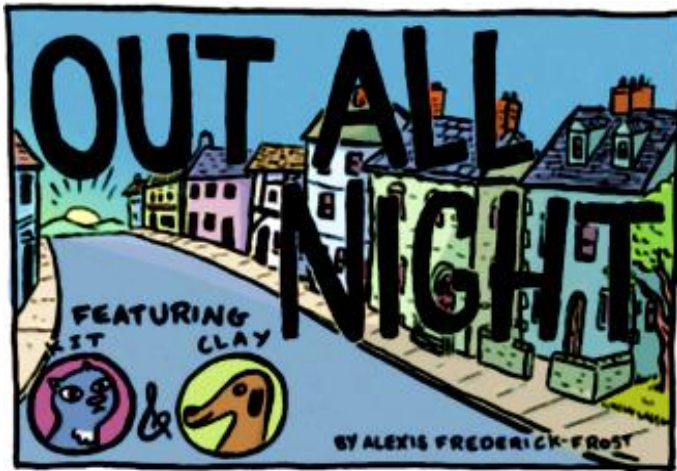
COMIC: Out all night

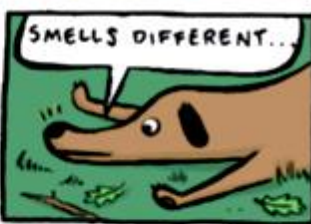
FECHA: 05 de Setiembre, 2013.

PROFESORES: Micsy Juarez R. y Alida Iparraguirre D.

INDICADORES		COMPRESIÓN DE TEXTOS – NIVEL LITERAL									P U N T A J E	
Nº	ITEMS NOMBRES Y APELLIDOS	Identifica los verbos en el pasado simple subrayándolos en el texto “Out all night”			Ordena los sucesos del texto “Out all night” en la hoja de trabajo			Distingue las ideas principales y secundarias a través del skimming y scanning en el texto “Out all night”				
		0	3	6	0	3	7	0	3	7		
1	ARCE POZO Victor											
2	AZALDE DE PELTROCHE Brandon A.											
3	CABRERA VILLANUEVA Lady O.											
4	CALDERÓN DOMÍNGUEZN Valentina											
5	CAMPANA HERNANDEZ Gustavo D.											
6	CANO CALONGE Raúl Marcelo											
7	CHANG JARA Celeste María											
8	CHAVEZ ROJO Joan Jhanira											
9	CRUZ CRUZ Chrisitian Jean Pierre											
10	CUBAS CAYAHUALLPA Mihailó Andre											
11	DE LA ROSA MUÑOZ Belma Emilia											
12	DÍAZ DE LA CRUZ Valeria Berenice											
13	DULCE GUERRERO Anggie Vanessa											
14	FIGUEROA RODRÍGUEZ Nicole J.											
15	GIRALDO MARQUEZ Frank Augusto											
16	HUARACHA ABANTO Antony Jordano											
17	IPARRAGUIRRE BARRANTES Hubert J.											
18	IRAYTA YAMASHIRO Naomi Zummyko											
19	LÓPEZ GARCÍA Diego Arturo											
20	MENACHO BAZAN Keily Carolay											
21	NINAQUISPE MARIÑOS Pedro David											
22	RUIZ VASQUEZ Coby Jhons											
23	SEGURA OBESO Kevin Marcelo											
24	SOLIS GOMEZ Nataly Eileen											
25	TÁVARA RÍOS Fernanda Carolay											
26	VALVERDE PAREDES Dámaris Pierina											
27	VALERA GUTIERREZ Kiara Jackeline											
28	VEGA DEL CARPIO Marcelo Stephano											

ESCALA DE MEDICIÓN	
NUNCA	0







OUT ALL NIGHT

Student's name: _____

Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____

- I. Find the characters in the story and use adjectives to describe them using the words into the box.

CURIOUS	SHY	ADVENTUROUS	SURPRISED
---------	-----	-------------	-----------



Kit is _____ and _____.

Clay is _____ and _____.

- II. Where did the events happen?

- a) Outside home
- b) In the jungle
- c) In the street

- III. Reorder the events.

- 1. They were howling at the moon.
- 2. Kit talked with Clay about the outside world.
- 3. Clay watched the moon for the first time.
- 4. Kit arrived at home.
- 5. They went out home.

a) 4, 2, 3, 5, 1

b) 1, 2, 4, 3, 5

c) 2, 3, 5, 1, 4

d) 4, 2, 5, 3, 1

IV. What does the words mean?

- | | |
|---|----------|
| • The material out of which something is made or formed | HOWLING |
| • To move something by exerting force against it | STUFF |
| • A long loud emotional utterance | AWESOME |
| • Not firmly fastened or secured | UNLOCKED |
| • inspiring awe or admiration or wonder | PUSH |

V. Identify the main and secondary ideas of the comic.



WORKSHEET

Student's name: _____

Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____



- I. Find the characters in the story and use adjectives to describe them using the words into the box.

NAIVE	CLEVER	HONEST	NAUGHTY
-------	--------	--------	---------

Calvin is _____ and _____.

Susie is _____ and _____.

- II. Where did the events happen?

- a) In the park
- b) Outside home
- c) In the street

- III. Reorder the events.

- 1. Calvin showed his score to Susie.
- 2. Susie told Calvin "It was the principal middle initial"
- 3. Calvin thought he got an "A"
- 4. Calvin realized he didn't get an "A".

a) 4, 2, 3, 1

b) 3, 2, 1, 4

c) 3, 1, 2, 4

d) 4, 2, 3, 1

IV. What does the words mean?

- A periodic written report of a pupil's grades and behavior RATS
- the head of a school or other educational institution REPORT CARD
- Used to express anger, irritation, contempt, or disappointment PRINCIPAL

V. Identify the main and secondary ideas of the comic.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. I.E.P : “El Nazareno”
 1.2. Área : Idioma Extranjero – Inglés
 1.3. Grado : 4 “A”
 1.4. Tema : Uncle bob’s jungle adventure
 1.5. Fecha : 12 de Setiembre del 2013
 1.6. Duración : 90’
 1.7. Tesistas : Alida Iparraguirre Dominguez
 Micsy Ismaela Juarez Reyes
 1.8. Profesor del aula : Carlos Quiroz Rachumi

II. CAPACIDADES Y ACTITUDES

CAPACIDADES	CONTENIDOS	ACTITUDES
COMPRESIÓN DE TEXTOS <ul style="list-style-type: none"> Deducir el tema de un texto. Elaborar organizadores gráficos usando el pasado simple. Prever un final diferente usando el pasado simple. 	<u>Estructura gramatical</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Past simple</u> POSITIVE FORM The jungle was all around me. NEGATIVE FORM There was no time to run and nowhere to scape. INTERROGATIVE FORM Was the jungle all around us? <u>Léxico:</u> Menace, unearthly, set off, headhunters, fitter.	<ul style="list-style-type: none"> Respetar los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes saludan a las docentes. - Los estudiantes escogen el título más apropiado para las imágenes mostradas relacionadas al comic. 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. - Rompecabezas. 	5'
	Conocimientos Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes discuten con sus compañeros acerca del título y de las imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas. 	5'
	Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a la siguiente pregunta: Were you in an interesting ancient place last year? 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. 	10'
DESARROLLO	Construcción de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes escuchan la explicación del docente del tiempo pasado y da algunos ejemplos. - Luego de explicar el vocabulario empiezan a leer el comic. - El profesor en el transcurso de la lectura hace interrogantes de cuál podría ser el final mostrándole imágenes alternativas. - El profesor les da una hoja de trabajo a los estudiantes. - Los estudiantes elaboran un cuadro sinóptico con ideas principales relacionadas a la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes. - Comics. - Voz. - Gestos. - Mímicas. 	30'
	Aprendizaje Aplicado	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes deducen el mensaje del comic. - Los estudiantes agregan ideas para reforzar el contenido del comic. - Los estudiantes escoge la idea principal del comic. - Los estudiantes elaboran un cuadro sinóptico acerca del comic. - Los estudiantes crean un final diferente al del comic. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de trabajo. 	30'

CIERRE	Evaluación	<p>La metacognición es hecha respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo hemos aprendido? - ¿Ha sido fácil o difícil lo que aprendí? - ¿Qué valores practique? - ¿Me será servirá lo que he aprendido? 	- Voz	10'
---------------	------------	--	-------	-----

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Deducir el tema de un texto. • Elaborar organizadores gráficos usando el pasado simple. • Prever un final diferente usando el pasado simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deducir el tema del texto "Uncle bob's jungle adventure" en la hoja de trabajo. • Producir un cuadro sinóptico sobre "Uncle bob's jungle adventure" usando el pasado simple en la hoja de trabajo. • Prever un final diferente sobre "Uncle bob's jungle adventure" usando el pasado simple en la hoja de trabajo. 	Guía de observación

ACTITUDES	COMPORTAMIENTOS OBSERVABLES	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar sus diferentes puntos de vista. - Muestra tolerancia con las opiniones de sus compañeros. 	Lista de cotejo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contribuye con ideas, opiniones, sugerencias y críticas constructivas. - Participa de actividades hechas en el aula. 	

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación (2009). Diseño Curricular Nacional de educación básica regular. Lima-Perú.
- Oxford Dictionary for Advanced Learners. Seventh Edition.

VI. APÉNDICE

- Guía de Observación.
- Lista de Cotejo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

COLEGIO: “El Nazareno”

GRADO: 4º A

COMIC: Uncle bob’s jungle adventure

FECHA: 12 de Setiembre, 2013.

PROFESORES: Micsy Juarez R. y Alida Iparraguirre D.

INDICADORES		COMPRESIÓN DE TEXTOS – NIVEL LITERAL									P U N T A J E
Nº	ITEMS NOMBRES Y APELLIDOS	<i>Deducir el tema del texto “Uncle bob’s jungle adventure” en la hoja de trabajo</i>			<i>Producir un cuadro sinóptico sobre “Uncle bob’s jungle adventure” usando el pasado simple en la hoja de trabajo</i>			<i>Prever un final diferente sobre “Uncle bob’s jungle adventure” usando el pasado simple en la hoja de trabajo</i>			
		0	3	6	0	3	7	0	3	7	
1	ARCE POZO Victor										
2	AZALDE DE PELTROCHE Brandon A.										
3	CABRERA VILLANUEVA Lady O.										
4	CALDERÓN DOMÍNGUEZN Valentina										
5	CAMPANA HERNANDEZ Gustavo D.										
6	CANO CALONGE Raúl Marcelo										
7	CHANG JARA Celeste María										
8	CHAVEZ ROJO Joan Jhanira										
9	CRUZ CRUZ Chrisitian Jean Pierre										
10	CUBAS CAYAHUALLPA Mihailó Andre										
11	DE LA ROSA MUÑOZ Belma Emilia										
12	DÍAZ DE LA CRUZ Valeria Berenice										
13	DULCE GUERRERO Anggie Vanesssa										
14	FIGUEROA RODRÍGUEZ Nicole J.										
15	GIRALDO MARQUEZ Frank Augusto										
16	HUARACHA ABANTO Antony Jordano										
17	IPARRAGUIRRE BARRANTES Hubert J.										
18	IRAYTA YAMASHIRO Naomy Zумыko										
19	LÓPEZ GARCÍA Diego Arturo										
20	MENACHO BAZAN Keily Carolay										
21	NINAQUISPE MARIÑOS Pedro David										
22	RUIZ VASQUEZ Coby Jhons										
23	SEGURA OBESO Kevin Marcelo										
24	SOLIS GOMEZ Nataly Eileen										
25	TÁVARA RÍOS Fernanda Carolay										
26	VALVERDE PAREDES Dámaris Pierina										
27	VALERA GUTIERREZ Kiara Jackeline										
28	VEGA DEL CARPIO Marcelo Stephano										

ESCALA DE MEDICIÓN

UNCLE BOB'S JUNGLE ADVENTURE



THIS WAS WHERE THE EXPEDITION WAS BEING HELD CAPTIVE



THERE WERE PITIFUL FEW LEFT. ONLY DR SANGER, CAPTAIN BAINES AND OUR NATIVE GUIDE, CHUMA



I WATCHED



BUT UNKNOWN TO ME, I TOO WAS BEING WATCHED



IT WAS THE LEGENDARY JUNGLE MAN



THE LORD OF THE JUNGLE

SILENTLY WATCHING... WAITING...



AS NIGHT FELL, I MADE MY WAY DOWN TO THE CITY. I KNEW I WOULD HAVE TO TRY AND FREE MY FRIENDS



I WAS FORTUNATE TO BE ABLE TO REACH THE CAPTIVES WITHOUT BEING SEEN



I CUT THEIR BONDS AND WE STARTED TO MAKE OUR WAY OUT OF THE CITY



HOWEVER, JUST OUTSIDE THE CITY WALLS, WE WERE SPOTTED BY A GUARD





FROM WHERE WE WOULD BE ABLE TO RETURN TO CIVILIZATION



HOWEVER, UNKNOWN TO US, WE FACED A DEADLY MENACE



THE HEADHUNTERS OF KUMAN-RA HAD RELEASED THE FEARSOME GUARDIAN OF THEIR CITY



THE ANCIENT CREATURE KNOWN AS GARGAX

GRR!



ROAR!



WHAT IS THAT UNEARTHLY SOUND, MR APE MAN?



GARGAX, HE COMES



THERE WAS NO TIME TO RUN AND NOWHERE TO HIDE



OUR ONLY HOPE WAS TO FIGHT THE CREATURE, YET WE WERE UNARMED

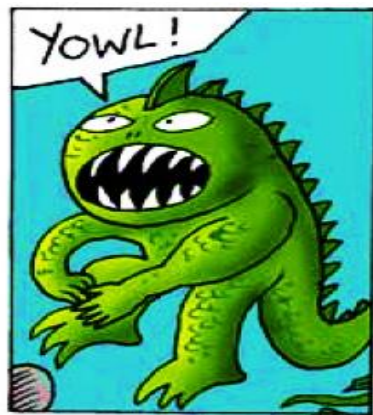
OOH!



ALL WE HAD WAS OUR COURAGE

UNGAWA!





BY SIMPLY SHOWING GARGAX KINDNESS, HE BECAME OUR FRIEND

AND SO

ALTHOUGH FEARSOME IN APPEARANCE, HE WAS IN FACT, A GENTLE SOUL, LONELY AND OFTEN TREATED BADLY BY THE NATIVES

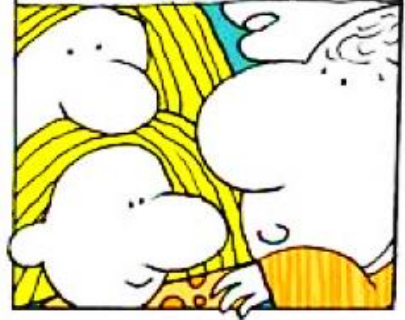
WE SOON REACHED THE UBANGI RIVER, WHERE WE BUILT A RAFT



AND AFTER SAYING FAIRWELL TO GARGAX AND THE APE MAN, WE SET OFF DOWN RIVER



ALWAYS I WILL REMEMBER THE APE MAN AND HIS GREEN FRIEND



THE HEROIC STRANGER..



AND THE KINDNESS OF MONSTERS





Uncle Bob's jungle adventure



Student's name: _____

Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____

I. What is the message of the text?

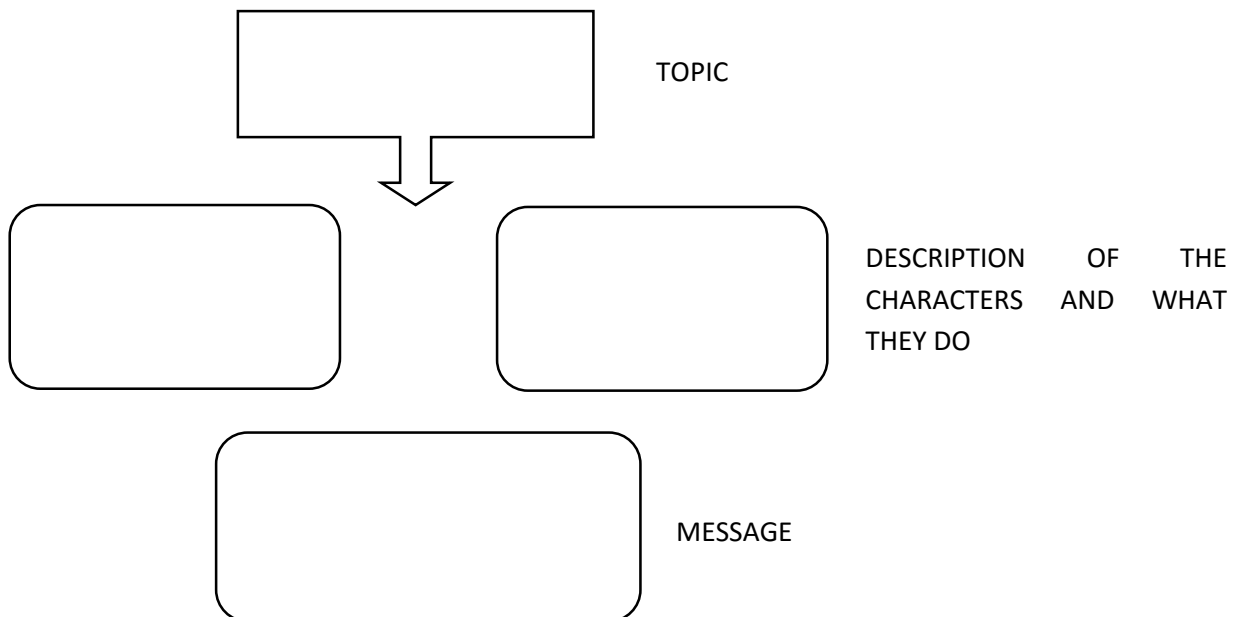
- a) Don't judge anybody on his or her physical appearance.
- b) Adventure travel always have risks.
- c) Don't trust people because of they can't be trustworthy.

II. Add extra ideas about the text.

III. Choose the main topic of the text.

- a) Bob discovered the lost city of kuman-ra.
- b) Bob met native people.
- c) Bob went to the lost city of kuman-ra to rescue his captive friends.
- d) The lord of the jungle fought against Gargax.

IV. Summarize in the graphic organizer the text content.

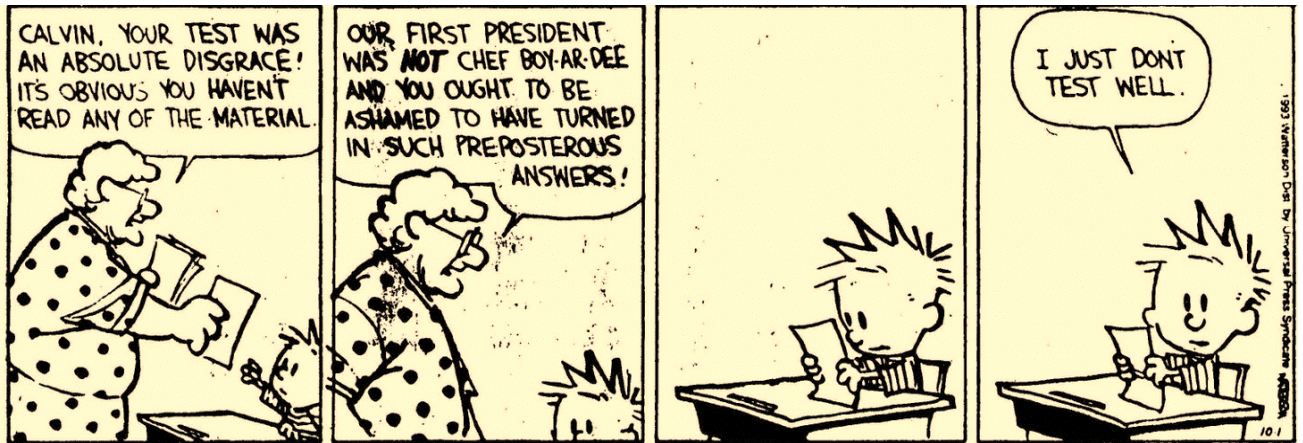


V. Provide a different ending.



WORKSHEET

Student's name: _____
Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____



I. What is the message of the text?

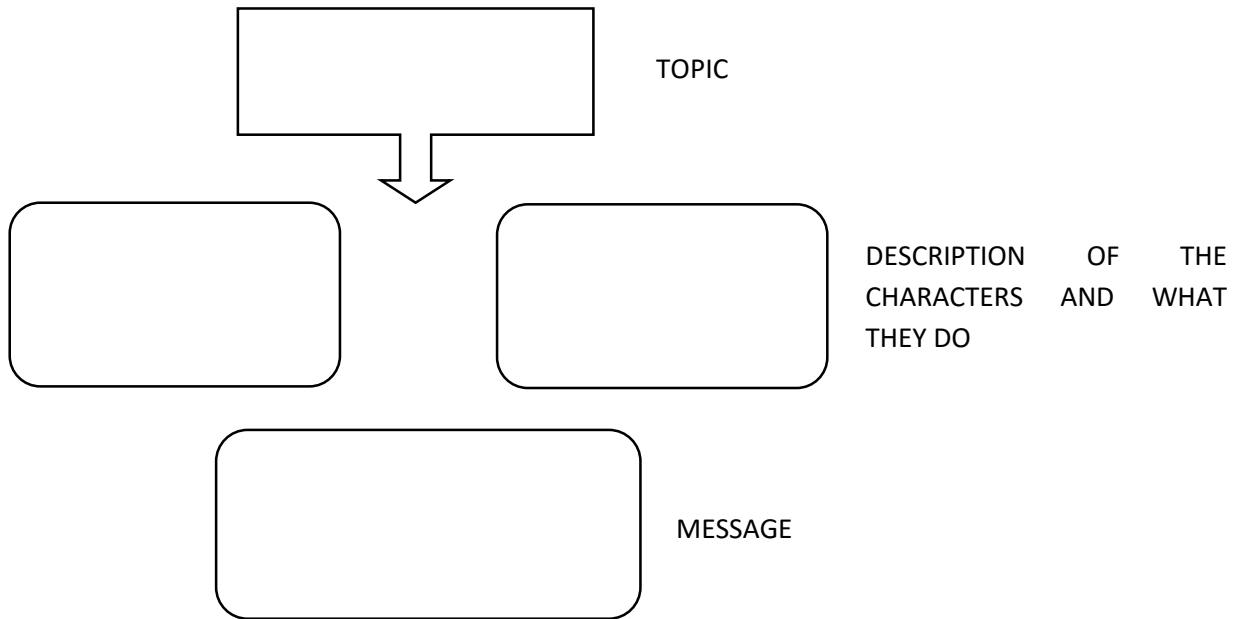
- a) Never lie to someone who trust you
- b) Push yourself because no one else is going to do it for you.

II. Add extra ideas about the text.

III. Choose the main topic of the text.

- a) Calvin studied for his test.
- b) Calvin cheated with his friend.
- c) Calvin didn't study for his test.

IV. Summarize in the graphic organizer the text content.



V. Provide a different ending.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACIÓN GENERAL

- | | | |
|------|-------------------|--|
| 1.1. | I.E.P | : “El Nazareno” |
| 1.2. | Área | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.3. | Grado | : 4 “A” |
| 1.4. | Tema | : Festive fun |
| 1.5. | Fecha | : 13 de Setiembre del 2013 |
| 1.6. | Duración | : 90’ |
| 1.7. | Tesistas | : Alida Iparraguirre Dominguez
Micsy Ismaela Juarez Reyes |
| 1.8. | Profesor del aula | : Carlos Quiroz Rachumi |

II. CAPACIDADES Y ACTITUDES

CAPACIDADES	CONTENIDOS	ACTITUDES
<p>COMPRENSIÓN DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Juzgar el contenido de un texto en pasado simple. Analizar la actuación de los personajes. Emitir juicio frente a un comportamiento 	<p><u>Estructura gramatical:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Past simple</u> POSITIVE FORM I needed your help Grammarman. NEGATIVE FORM The wizard didn’t just steal the kid’s Christmas presents. INTERROGATIVE FORM Did the wizard steal the kid’s Christmas presents? <p><u>Léxico:</u> Wizard, orphans, shake, trembling, steal, handheld.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Respetar los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes saludan a las docentes. - Los estudiantes unen las definiciones con las palabras correctas relacionadas al comic. 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. - Imágenes. 	5'
	Conocimientos Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes debaten con sus compañeros sobre las palabras mostradas relacionadas al tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes. - Pizarra. 	10'
	Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes responden a la siguiente pregunta: What did you do in the last Christmas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz. 	10'
DESARROLLO	Construcción de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes escuchan la explicación del docente del tiempo pasado y da algunos ejemplos. - Luego de explicar el vocabulario empiezan a leer el comic. - El profesor en el transcurso de la lectura hace interrogantes de cuál podría ser el final mostrándole imágenes alternativas. - El profesor les da una hoja de trabajo a los estudiantes. - Los estudiantes elaboran un resumen con sus propias palabras acerca de la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes. - Comics. - Voz. - Gestos. - Mímicas. 	25'
	Aprendizaje Aplicado	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes emiten su opinión personal sobre el contenido del texto. - Los estudiantes juzgan la actuación de los personajes del comic. - Los estudiantes resaltan los sucesos más relevantes del comic. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo. 	30'

		<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes emiten un juicio frente al comportamiento de los personajes del comic. - Los estudiantes opinan sobre cuál fue la intención del autor al redactar este comic. 		
CIERRE	Evaluación	<p>La metacognición es hecha respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo hemos aprendido? - ¿Ha sido fácil o difícil lo que aprendí? - ¿Qué valores practique? - ¿Me será servirá lo que he aprendido? 	- Voz	10'

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Juzgar el contenido de un texto en pasado simple. • Analizar la actuación de los personajes. • Emitir juicio frente a un comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Juzgar el contenido del texto "Festive fun" en pasado simple redactando sus ideas en la hoja de trabajo • Analizar la actuación de los personajes del texto "Festive fun" en la hoja de trabajo. • Emitir juicio del texto "Festive fun" elaborando oraciones en pasado simple en la hoja de trabajo. 	Guía de observación

ACTITUDES	COMPORTAMIENTOS OBSERVABLES	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar sus diferentes puntos de vista. - Muestra tolerancia con las opiniones de sus compañeros. 	Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contribuye con ideas, opiniones, sugerencias y críticas constructivas. - Participa de actividades hechas en el aula. 	
--	---	--

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación (2009). Diseño Curricular Nacional de educación básica regular. Lima-Perú.
- Oxford Dictionary for Advanced Learners. Seventh Edition.

VI. APÉNDICE

- Guía de Observación.
- Lista de Cotejo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

COLEGIO: “El Nazareno”

GRADO: 4º A

COMIC: Festive fun

FECHA: 13 de Setiembre, 2013.

PROFESORES: Micsy Juarez R. y Alida Iparraguirre D.

INDICADORES		COMPRENSIÓN DE TEXTOS – NIVEL LITERAL									P U N T A J E
Nº	ITEMS NOMBRES Y APELLIDOS	<i>Juzgar el contenido del texto “Festive fun” en pasado simple redactando sus ideas en la hoja de trabajo</i>			<i>Analizar la actuación de los personajes del texto “Festive fun” en la hoja de trabajo</i>			<i>Emitir juicio del texto “Festive fun” elaborando oraciones en pasado simple en la hoja de trabajo</i>			
		0	3	6	0	3	7	0	3	7	
1	ARCE POZO Victor										
2	AZALDE DE PELTROCHE Brandon A.										
3	CABRERA VILLANUEVA Lady O.										
4	CALDERÓN DOMÍNGUEZN Valentina										
5	CAMPANA HERNANDEZ Gustavo D.										
6	CANO CALONGE Raúl Marcelo										
7	CHANG JARA Celeste María										
8	CHAVEZ ROJO Joan Jhanira										
9	CRUZ CRUZ Chrisitian Jean Pierre										
10	CUBAS CAYAHUALLPA Mihailó Andre										
11	DE LA ROSA MUÑOZ Belma Emilia										
12	DÍAZ DE LA CRUZ Valeria Berenice										
13	DULCE GUERRERO Anggie Vanesssa										
14	FIGUEROA RODRÍGUEZ Nicole J.										
15	GIRALDO MARQUEZ Frank Augusto										
16	HUARACHA ABANTO Antony Jordano										
17	IPARRAGUIRRE BARRANTES Hubert J.										
18	IRAYTA YAMASHIRO Naomi Zумыko										
19	LÓPEZ GARCÍA Diego Arturo										
20	MENACHO BAZAN Keily Carolay										
21	NINAQUISPE MARIÑOS Pedro David										
22	RUIZ VASQUEZ Coby Jhons										
23	SEGURA OBESO Kevin Marcelo										
24	SOLIS GOMEZ Nataly Eileen										
25	TÁVARA RÍOS Fernanda Carolay										

26	VALVERDE PAREDES Dámaris Pierina									
27	VALERA GUTIERREZ Kiara Jackeline									
28	VEGA DEL CARPIO Marcelo Stephano									

ESCALA DE MEDICIÓN	
NUNCA	0
A VECES	3
SIEMPRE	6-7

LISTA DE COTEJO

N°	ACTITUDES NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Respeto los acuerdos tomados para una mejor interacción en el aula.				Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.			
		<i>Respeto sus diferentes puntos de vista</i>		<i>Muestra tolerancia con las opiniones de sus compañeros</i>		<i>Contribuye con ideas, opiniones, sugerencias y críticas constructivas</i>		<i>Participa de actividades hechas en el aula</i>	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARCE POZO Victor								
02	AZALDE DE PELTROCHE Brandon A.								
03	CABRERA VILLANUEVA Lady O.								
04	CALDERÓN DOMÍNGUEZN Valentina								
05	CAMPANA HERNANDEZ Gustavo D.								
06	CANO CALONGE Raúl Marcelo								
07	CHANG JARA Celeste María								
08	CHAVEZ ROJO Joan Jhanira								
09	CRUZ CRUZ Chrisitian Jean Pierre								
10	CUBAS CAYAHUALLPA Mihailó Andre								
11	DE LA ROSA MUÑOZ Belma Emilia								
12	DÍAZ DE LA CRUZ Valeria Berenice								
13	DULCE GUERRERO Anggie Vanesssa								
14	FIGUEROA RODRÍGUEZ Nicole J.								
15	GIRALDO MARQUEZ Frank Augusto								
16	HUARACHA ABANTO Antony Jordano								
17	IPARRAGUIRRE BARRANTES Hubert J.								
18	IRAYTA YAMASHIRO Naomy Zумыko								
19	LÓPEZ GARCÍA Diego Arturo								
20	MENACHO BAZAN Keily Carolay								
21	NINAQUISPE MARIÑOS Pedro David								
22	RUIZ VASQUEZ Coby Jhons								

23	SEGURA OBESO Kevin Marcelo								
24	SOLIS GOMEZ Nataly Eileen								
25	TÁVARA RÍOS Fernanda Carolay								
26	VALVERDE PAREDES Dámaris Pierina								
27	VALERA GUTIERREZ Kiara Jackeline								
28	VEGA DEL CARPIO Marcelo Stephano								

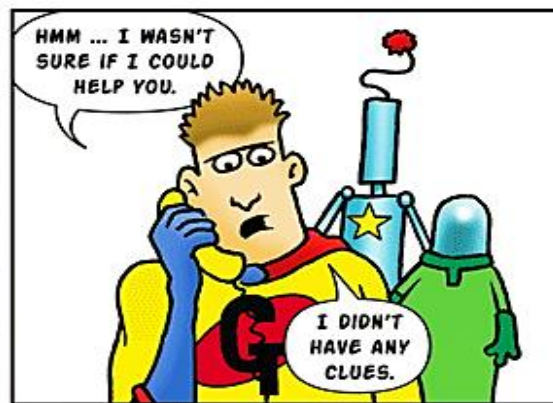
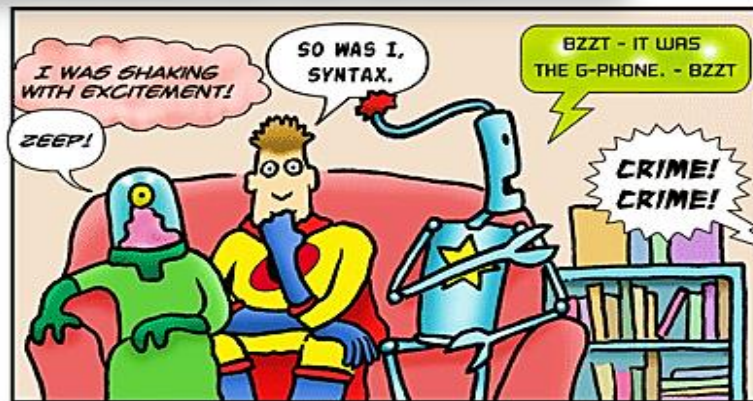


GRAMMARMAN

BY BRIAN BOYD

FESTIVE FUN

FEATURING GENIUS ANDROID, ALPHA-BOT AND ALIEN VISITOR FROM A DISTANT GALAXY, SYNTAX!





FESTIVE FUN



Student's name: _____

Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____

I. What's your opinion about the message of the text?

II. How do you consider the acting of those characters? How could you act in their place?

III. What events do you consider important in the text? Why?

IV. What's your opinion of the behavior assumed by the characters?

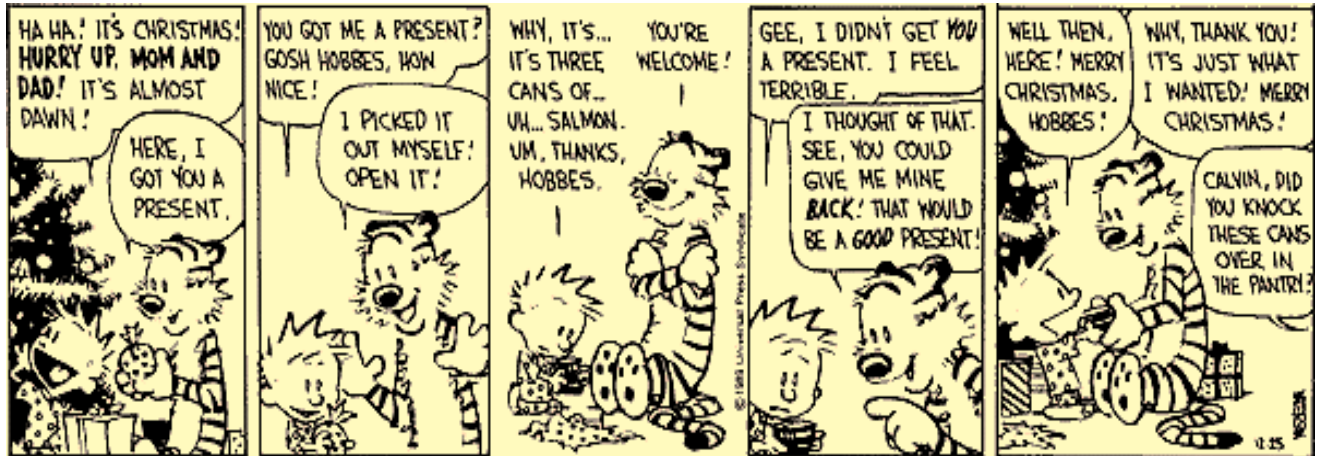
V. What do you think about the author's intention related to the text?



WORKSHEET

Student's name: _____

Grade: _____ Date: _____ Teacher's name: _____



I. What's your opinion about the message of the text?

II. How do you consider the acting of those characters? How could you act in their place?

III. What events do you consider important in the text? Why?

IV. What's your opinion of the behavior assumed by the characters?

V. What do you think about the author's intention related to the text?
