

**LA NOVELA GRÁFICA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA INCENTIVAR LA
LECTURA**

PAULA ALEXANDRA FORERO ANDRADE

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS
LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS
BOGOTÁ D.C**

**LA NOVELA GRÁFICA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA INCENTIVAR LA
LECTURA**

PAULA ALEXANDRA FORERO ANDRADE

ASESORA

VIVIAN ALEJANDRA SÁNCHEZ ACEVEDO

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO LICENCIADA EN ESPAÑOL E INGLÈS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LENGUAS

OCTUBRE 2021

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá D.C., 19 de noviembre de 2021

Dedicatoria

Mi dedicatoria es para Dios por la salud que me ha brindado en medio de las adversidades, su bendición me ha sostenido hasta el día hoy. Adicionalmente, dedico mi tesis a mis abuelos, padres, hermanos y amigos, que estuvieron apoyándome durante el tiempo que estuve en la universidad. Son mi motivación para continuar luchando día a día por alcanzar mis metas, los amo.

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad pedagógica Nacional por la formación recibida durante la carrera, llevo en mi corazón experiencias agradables y valiosas con mis compañeros. Me siento agradecida con mis profesores por su dedicación y su acompañamiento, que me ha inspirado a ser una excelente docente. Asimismo, destaco de manera especial a mi tutora Vivian Sánchez, quien me estuvo guiando en mi trabajo de grado, su acompañamiento me brindó las herramientas necesarias durante el proceso, con las que logré desarrollar mi propuesta.

Contenido

Introducción.....	12
1: Contexto De Innovación.....	13
1.1 Población Objetivo.....	13
1.2 Marco Curricular.....	16
1.3 Problema De Investigación.....	18
1.4 Objetivos de la investigación.....	22
1.4.1 <i>Objetivo General</i>	22
1.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	22
2: Contexto Conceptual.....	23
2.1 Antecedentes De Innovación.....	23
2.2 Objeto De Estudio.....	28
2.3 Componente y/o Subprocesos De Objeto – Estudio.....	29
2.3.1 <i>Novela Gráfica</i>	30
2.3.2 <i>Literatura</i>	31
2.3.3 <i>Apreciación literaria</i>	32
2.4 Tabla de indicadores de desempeño.....	35
3: Diseño Metodológico.....	37

3.1 Enfoque De Innovación Pedagógica.....	37
3.2 Procedimientos E Instrumentos.....	40
3.2.1 <i>La Entrevista</i>	40
3.2.2 <i>Diario De Campo</i>	41
3.2.3 <i>Registro De Observación</i>	41
3.2.4 <i>Encuesta</i>	41
3.2.5 <i>Prueba diagnóstico</i>	42
3.2.6 <i>La Unidad Didáctica:</i>	42
3.3 Mecanismos de validación.....	42
4: Innovación Educativa, Pedagógica o Didáctica	44
4.1 Fundamentación Conceptual De Recurso/Estrategia De Innovación	44
4.2.1 <i>Sitio Web:</i>	44
4.2 Fundamentación Pedagógica/Didáctica	45
4.3 Caracterización General Del Artefacto De Innovación	47
4.3.1 <i>Cronograma De Actividades</i>	48
4.4 Orientaciones Para La Implementación Del Artefacto En Contexto.....	49
4.4.1 <i>Primera Fase</i>	49
4.4.2 <i>Segunda Fase</i>	49

4.4.3 Tercera Fase	50
4.4.4 Cuarta fase	50
4.4.5 Quinta fase	50
4.4 Artefacto De Innovación	51
Capítulo 5: Conclusiones Y Recomendaciones.....	63
5.1 Conclusiones	63
5.2 Recomendaciones	64
5.3 Referencias.....	66
5.4 Anexos.....	71
5.4.1: Anexo 1: Entrevista A Docente	71
5.4.2: Anexo 2: Diario de campo	72
5.4.3: Anexo 3: Registro de observación	73
5.4.4: Anexo 4: Encuesta a estudiantes	74
5.4.5: Anexo 5: Prueba Diagnóstico	75
5.4.6: Anexo 6: Artefacto De La Innovación	78
5.4.7: Anexo 7: Certificado De Validación De Instrumentos	86
5.4.8: Anexo 8: Autorización Tratamiento De Datos Personales	87
5.4.9: Anexo 9: Autorización Tratamiento De Datos Personales	88

5.4.10: Anexo 10: Carta a jurados.....	89
--	----

Índice de figuras

Gráfica 1.....	20
----------------	----

Gráfica 2.....	21
----------------	----

Índice de tablas

Tabla 1.....	32
--------------	----

Tabla 2.....	36
--------------	----

Tabla 3.....	38
--------------	----

Resumen

En este trabajo se presenta la necesidad de motivar la lectura en los estudiantes de educación media, debido a la falta de desinterés y hábitos de lectura, los estudiantes han obtenido niveles bajos en las pruebas ICFES y PISA; esto ha creado la importancia de proponer la novela gráfica para incentivar la lectura. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo de tipo curricular, en ella se analizaron teorías y conceptos base para la investigación, asimismo se investigó alrededor de la novela gráfica para llegar al diseño de una unidad didáctica, compuesta por actividades enfocadas en la novela gráfica y estas fueron publicadas en el sitio web Google Sites. En los resultados se encontró la importancia de motivar la lectura en los estudiantes y aumentar su interés por ella, de modo que se le atribuye a la novela gráfica un impacto significativo porque permite un acercamiento a la lectura de manera voluntaria.

Palabras clave: Lectura, literatura, apreciación literaria y novela gráfica.

Abstract

This Project presents the necessity to encourage reading in high school students, due to the lack of interest and the lack of reading, they have generated low levels in the ICFES and PISA; this has created the importance of proposing graphic novel to motivate reading. The research was developed with a qualitative curricular approach, focus create an innovation design with the purpose of encouraging, using graphic novel as a didactic resource. It was analyzed theories and concepts base for the investigation, also it was investigated around graphic novel to design a didactic unit has been proposed, it is composed by activities about graphic novel and these are published in the web site Google Sites. In terms of the results, it was found the importance of persuading reading in students and to increase interest about it, thus graphic novel is attributed a significant impact because it can inspire students to have an approach to reading voluntarily.

Keywords: Reading, literature literary appreciation, and Graphic novel

Introducción

La educación requiere ajustar las prácticas de lectura no solo por sus múltiples beneficios, sino porque la tecnología ha generado un gran flujo de la información, donde los lectores consumen textos e imágenes de manera rápida y se necesita aprovechar esto por medio de actividades y textos que promuevan la lectura. Por ello, se propone por medio de la lectura de la novela gráfica incentivar la lectura en los estudiantes, ya que mediante el texto y la imagen como un formato llamativo puede crear interés por la lectura. Así que, se pretende con este proyecto que la novela gráfica capte la atención de los lectores, brinde temas profundos acerca del contexto social y cultural, permita crear nuevos conocimientos e identificarse con ellos.

Así que, la estructura del siguiente proyecto se divide en cinco capítulos. En el primer capítulo se contextualiza el planteamiento del problema y el marco curricular teniendo en cuenta los objetos fundamentales para la educación media. Además, se presenta la población objeto y los objetivos que tiene la investigación. En el segundo capítulo, se exponen los antecedentes nacionales e internacionales, enfocados en el fomento de la lectura por medio de la novela gráfica. Asimismo, se presentan bases teóricas de diferentes autores que respaldan la investigación.

En el tercer capítulo, se explica la metodología que se utiliza en la investigación, el tipo de investigación y su enfoque. Además, se abordan los recursos, los instrumentos de recolección de datos, la fundamentación pedagógica y las condiciones de implementación de la propuesta didáctica junto con su validación. En el cuarto capítulo, se desarrolla la fundamentación conceptual del recurso de innovación, y se registra información general acerca del artefacto de innovación propuesto. Por último, en el quinto capítulo, se presentan las conclusiones, recomendaciones y los anexos de la propuesta.

1: Contexto De Innovación

El siguiente capítulo aborda el planteamiento del problema, en el que se explica la problemática y la justificación que abarca la importancia de la investigación. También, contextualiza la población objeto desde el ámbito fisiológico, cognitivo, emocional, familiar y educativo. Por último, se postula el objetivo general y los objetivos específicos que se desarrollarán en la presente propuesta.

1.1 Población Objetivo

El proyecto está planeado para ser desarrollado con estudiantes entre 15 a 17 años del grado décimo. Esta población de jóvenes enfrenta diferentes cambios, desarrollan su capacidad para planear y tomar decisiones futuras, con el fin de interactuar con su entorno de una manera madura y adulta. Dichos cambios permean su desempeño en la educación, determinan su identidad y la manera como ven el mundo. Entre esas modificaciones se encuentran cambios físicos, psicológicos, cognitivos, emocionales y sociales.

En cuanto al cambio físico, el crecimiento es notorio en esas edades, ya que, los cambios hormonales van transformando sus cuerpos. En el caso de los chicos producen espermatozoides y testosterona, que genera engrosamiento en la voz, aumento de fuerza muscular, crecimiento de los órganos reproductores, la estatura y el vello púbico. Por otro lado, en las chicas, las hormonas preparan sus cuerpos para producir estrógenos y progesterona que permiten el crecimiento de las glándulas mamarias, el útero y los genitales; así como alcanzar la estatura que tendrán en su adultez (Iglesias, 2013). Estos cambios fisiológicos cumplen un papel relevante en la educación, dado que puede influir en el rendimiento académico de los estudiantes incluso el interés en las actividades escolares.

Además de los cambios físicos, los jóvenes transitan por cambios psicológicos que determinan sus interacciones y la forma como piensan de sí mismos. Los amigos forman parte de su vínculo incluso más cercano que el familiar, intentan comunicar sus emociones y buscan soluciones a sus conflictos con el apoyo de personas cercanas. Se comprenden mejor en cuanto a su identidad y al posible proyecto de vida que quieren desarrollar en el futuro. Tienen deseo a ser independientes, por lo tanto, toman decisiones que forman su madurez emocional y social, donde pueden aclarar lo que pueden brindar en sus relaciones interpersonales y para sí mismos (Iglesias, 2013).

En la capacidad cognitiva mejoran sus habilidades de razonamiento, se cuestionan acerca de cómo funciona el mundo reflexionando en situaciones reales o imaginarias, que les permite razonar de manera más abstracta. Por ello, en el ámbito escolar los estudiantes con estas edades tienen la capacidad de abstraer los conceptos, de cuestionarse a sí mismo y a otros. También, tienen interés por temas profundos y complejos, que les brinden nuevos conocimientos y ejemplos reales que se relacionen con el contexto social, emocional y cultural que viven, con el fin de interpretarlo, compararlo y analizarlo.

Para complementar la información de la población seleccionada, se recolectó por medio de una entrevista virtual (ver anexo 1) a Nhora Giraldo, docente titular del grado 10-03 JT en el Colegio Guillermo Cano Isaza. De acuerdo a las respuestas se conoció que, el grupo que direcciona es 10-03 de la jornada tarde, compuesto por 35 estudiantes 21 hombres y 14 mujeres, sus edades oscilan entre 14 y 16 años, quienes se encuentran estudiando un técnico en electromecánica y diseño. Algunos de sus

intereses están relacionados con la música, el deporte, tener una pareja y un empleo con el que puedan aportar de manera económica en sus hogares.

En el contexto familiar, ellos viven en casas en arriendo o en la casa de alguno de sus abuelos, sus familias están conformadas por madres cabeza de familia y hermanos que oscilan entre 2 a 5 años quienes pertenecen a diferentes padres. En otros casos las figuras principales son los abuelos, o existen excepciones donde viven con su padrastro y sus hermanos son hijos de él. En el área económica, muy pocas madres son profesionales por ello trabajan de manera informal, con ventas de comida en la calle o realizando aseo en casas; dado que son pocos los padres que tiene un trabajo estable.

En cuanto al aprendizaje, están enfocados en aprobar el año, sin importar las condiciones, independientemente de si obtienen o no conocimientos. El grupo mantiene un desinterés por el proceso escolar, aun no visualizan la utilidad de los conocimientos en un futuro. Desafortunadamente, la situación sanitaria actual del Coronavirus ha cambiado las clases presenciales a la modalidad virtual, generando en los estudiantes incomodidad y dificultad en el trascurso de su aprendizaje. Consecuentemente, la institución ha planteado el acompañamiento de guías y encuentros virtuales con menos intensidad horaria de la que se tenía en las clases presenciales.

1.2 Marco Curricular

Existe preocupación frente a la poca lectura que tienen los jóvenes colombianos, esto se puede reflejar en los resultados de la prueba PISA y el Examen Saber 11°. Por un lado, el puntaje promedio del Examen Saber 11° del 2019 (Icfes, 2020), se obtuvo en el calendario A 248 de 500 puntos y en el nivel de desempeño de la prueba de lectura crítica 52.2 siendo 100 puntos la cantidad máxima. Estos resultados muestran la importancia de mejorar los procesos de lectura en los estudiantes y el desafío que tienen los docentes a la hora de motivar la lectura.

Por otro lado, según el Icfes (2018) en las pruebas PISA, Colombia estuvo clasificado en el lugar 58 dentro de los 79 países evaluados. En el análisis de la OCDE en el 2015, Colombia tuvo 425 puntos en la prueba de lectura, este puntaje disminuyó en el 2018 a 412 puntos; siendo el promedio de 487 puntos. El 51% de los estudiantes colombianos alcanzaron el nivel 2 de lectura, en el que ellos tienen la capacidad de identificar la idea principal y encontrar información explícita en textos no tan extensos. Esto evidencia un retroceso en la comprensión lectora en estudiantes de 15 años quienes son elegidos para presentar esta prueba.

Por lo tanto, es importante motivar la lectura y fomentar ambientes pedagógicos que incrementen el interés por los textos, asimismo, el sistema educativo necesita responder a la realidad que se está viviendo, por medio de una educación de calidad, considerando que en los Estándares Básicos de Competencias en el Lenguaje: “La pedagogía de la literatura obedece a la necesidad de consolidar una tradición lectora en las y los estudiantes a través de la generación de procesos sistemáticos que aporten al desarrollo del gusto por la lectura” (MEN, 2006, p. 25). De

manera que, es primordial fomentar procesos de aprendizaje que mejoren el nivel de educación y los procesos de lectura en los estudiantes.

Esto quiere decir que, los conocimientos en la educación media deberían brindar las herramientas necesarias para enfrentar la vida y tomar decisiones. De manera que, es necesario trabajar con los jóvenes de educación media, con el fin de buscar alternativas donde ellos puedan profundizar otros temas. Esto se encuentra en concordancia con lo que cita el MEN acerca de la educación media:

La educación media constituye la culminación, consolidación, y avance en el logro de niveles anteriores y comprende dos grados, el décimo (10°) y el undécimo (11°). Tiene como fin la comprensión de las ideas y los valores universales y la preparación para el ingreso del educando a la educación superior y al trabajo (Ley N° 115, 1994).

Por esta razón es importante “Generar en esas sociedades la capacidad de inventar soluciones para incorporar a los adolescentes y a los jóvenes a algún circuito institucional que facilite su desarrollo personal” (Braslavsky, 2001, p. 273). En el que la educación aplique políticas educativas que pretendan corregir algunas situaciones sociales, mantenga la motivación por ayudar a los jóvenes en su desarrollo y les ayude a profundizar en sus áreas de interés. Esto podría potenciar la educación y el desempeño de los estudiantes.

1.3 Problema De Investigación

La lectura en los colombianos es muy escasa, a la hora de ver cuántos libros lee un colombiano al año, se puede evidenciar que no es una prioridad. Según el registro del DANE (2014), en Colombia los ciudadanos leen 4,2 libros al año y la mayor causa de ello se debe a la falta de interés. En la educación esto representa un gran reto para los docentes al fomentar la lectura en sus estudiantes, teniendo en cuenta que el medio en el que ellos están sumergidos tiene la constante presencia de la imagen y el texto, bien sea en el internet, la publicidad o la televisión.

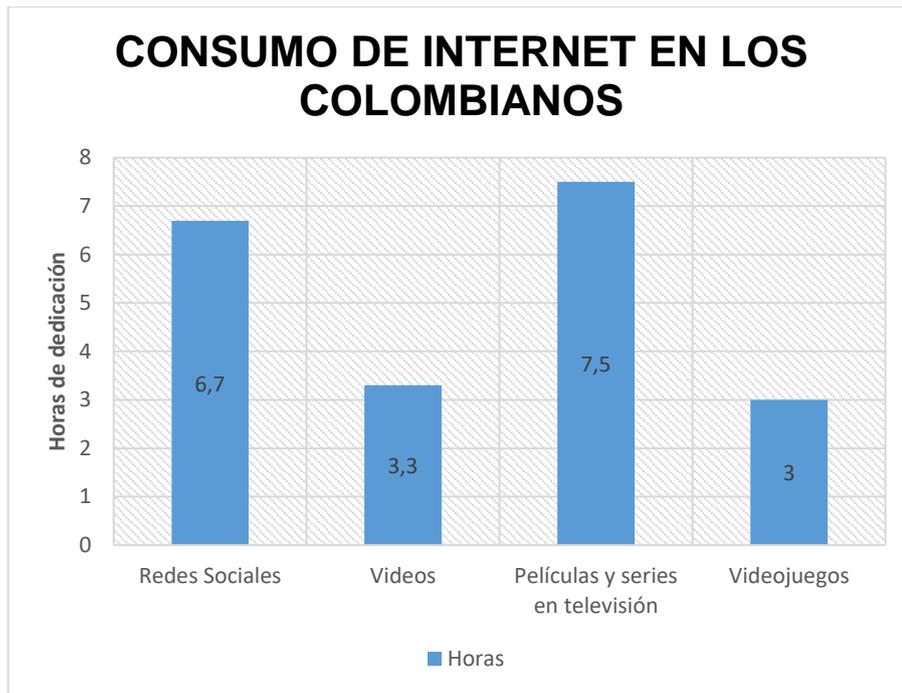
Leer para los estudiantes no es una práctica voluntaria ni desinteresada, ellos consideran leer un libro como parte de una tarea con la que van a recibir una calificación, en vez de disfrutar o elegir leer por decisión propia, tienen una lectura obligatoria. Actualmente, los estudiantes a la hora de leer se enfrentan a formatos diferentes, más simplificados y llamativos que ofrecen practicidad y rapidez correspondiente a la vida de consumo rápido en la que se encuentra la sociedad.

Leer para los estudiantes no es una práctica voluntaria ni desinteresada, ellos consideran leer un libro como parte de una tarea con la que van a recibir una calificación, en vez de disfrutar o elegir leer por decisión propia, tienen una lectura obligatoria. Actualmente, los estudiantes a la hora de leer se enfrentan a formatos diferentes, más simplificados y llamativos que ofrecen practicidad y rapidez correspondiente a la vida de consumo rápido en la que se encuentra la sociedad.

Al ahondar sobre estos intereses el internet se ha convertido en una de las redes de mayor consumo, de acuerdo con el reporte de Global Web Index (Venegas,

2019), que proporciona los promedios mundiales del consumo de horas en internet, mostró que los colombianos permanecen 9 horas al día desde algún dispositivo, siendo el promedio global de 6 h 42 min al día. Esto revela que Colombia se encuentra en el cuarto lugar del promedio diario de tiempo en línea, después de Filipinas con 10h 07 min, Brasil con 9 h 29 min y Tailandia con 9 h 11 min.

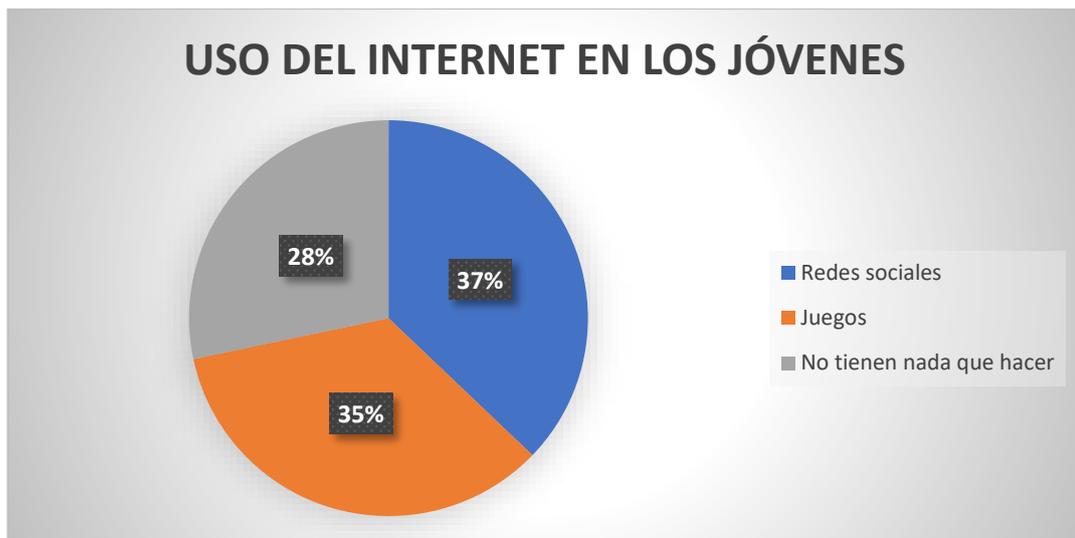
Así, lo audiovisual convierte a sus espectadores en consumidores de imágenes en las redes sociales, la televisión y la publicidad, debido a que la imagen se usa con un fin específico. (Acaso, 2006). Según ConsumerLab TV & Media de Ericsson (2015), en Colombia las personas gastan 200 minutos (3,3 h) por semana viendo videos, donde la media mundial es de 75 min por semana. Por otra parte, muestra también que los colombianos invierten 7 h y media en la semana viendo películas, programas y series de televisión. De acuerdo a la Revista digital LA REPUBLICA (Alfonso, 2017), se demostró que en términos de las redes sociales los ciudadanos pasan 6,7 horas navegando en estas plataformas al mes. Por último, en el consumo de los videojuegos, los colombianos permanecen de 2 a 3 horas al día jugando videojuegos según la revista EL UNIVERSAL (2016, 3 de octubre).



Gráfica 1.

Consumo de internet en los colombianos Fuentes: ConsumerLab TV & Media (2015), Revista digital EMPRESARIAL & LABORAL (2016, 3 de octubre) y Revista digital EL UNIVERSAL (2016, 3 de octubre).

Por medio de estos resultados se evidencia que, una de las poblaciones más influenciadas al consumo de internet son los jóvenes, quienes han establecido ciertos intereses por visitar plataformas de redes sociales o aplicaciones en sus dispositivos, ver videos en YouTube y jugar videojuegos a partir de sus consolas o celulares. Estos aspectos se manifiestan de la siguiente manera: el 84% de los jóvenes utilizan internet para redes sociales, el 78% para jugar en alguna plataforma y el 64% navega porque no tiene nada que hacer, según una encuesta registrada por TigoUne y la Universidad Eafit (Blanco, 2018).



Gráfica 2.

Uso del internet en los jóvenes Fuente: Encuesta realizada por TigoUne y la Universidad Eafit (Blanco, 2018).

Teniendo en cuenta esta información, se ha dejado a un lado el contexto que rodea a los estudiantes y la influencia que ha generado en ellos. Por ello, es necesario que el texto sea acorde a las situaciones que viven en su contexto social y cultural con el que se puedan identificar. Al ser la novela gráfica un objeto de reflexión que presenta temas del contexto social, puede brindar esos conceptos universales a los estudiantes de una manera llamativa, y de manera indirecta promover en ellos la lectura y sus múltiples beneficios. Por lo tanto, se postula con este proyecto la siguiente pregunta: **¿Qué recurso didáctico permite incentivar la lectura en estudiantes de educación media?**

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 *Objetivo General*

Proponer la novela gráfica como recurso didáctico para incentivar la lectura en educación media

1.4.2 *Objetivos Específicos*

Relacionar la lectura, la literatura, la apreciación literaria y la novela gráfica como categorías necesarias en la propuesta de un recurso didáctico.

Analizar el impacto del uso de la novela gráfica como agente promotor de lectura en los estudiantes de educación media.

Diseñar una unidad didáctica con la novela gráfica como instrumento pedagógico para estudiantes de educación media.

2: Contexto Conceptual

El siguiente apartado despliega información relevante para la presente tesis, ya que está basado en los antecedentes que han utilizado la novela gráfica como recurso didáctico para fomentar la lectura, así como conocer las herramientas didácticas correspondientes para llevar a cabo sus objetivos planteados. Además, desglosa una profundización acerca de la novela gráfica y sus componentes, como objeto de estudio en esta investigación, con el fin de conocer los avances que ha tenido en el ámbito social, educativo, cultural y económico.

2.1 Antecedentes De Innovación

Para identificar algunas propuestas de innovación enfocadas en la novela gráfica, se han consultado 8 investigaciones, que contienen referentes teóricos, estrategias y ejemplos de propuestas didácticas. Dos de ellas se encuentran en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, la tercera, cuarta y quinta investigación son de origen nacional y la sexta, séptima y octava se localizan en bases de datos internacionales.

La primera investigación se registró en el año 2018, en la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, titulada: *La novela gráfica como recurso para fortalecer la comprensión de lectura* por Jeimmy Carolina Gómez Salgado, quien desarrolló la pregunta: ¿De qué manera la novela gráfica como recurso didáctico fortalece los procesos de comprensión de lectura en estudiantes de grado 1103 jornada tarde del colegio CEDID Guillermo Cano Izasa? Por lo tanto, propuso una unidad didáctica para que los estudiantes alcanzaran un nivel más amplio que el literal usando la novela gráfica. La recolección de datos fue respaldada con diarios de campo, materiales, talleres, documentos, registros, y grabaciones de audio con apoyo

visual. En las conclusiones se alcanzó el objetivo de fortalecer la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico-intertextual propuestos por Cassany.

La segunda investigación se realizó en el año 2018, en la Universidad Pedagógica Nacional, María Rojas y Nicolás Durán presentaron el proyecto: *Narrativa gráfica: espacio para el fortalecimiento de la lectura inferencial*. En el que usaron la novela gráfica para mejorar los procesos de lectura inferencial, en el colegio IED Hernando Durán Dussán con estudiantes de cuarto grado en la jornada tarde. Esta investigación acción participativa utilizó pruebas diagnósticas, diarios de campo, talleres y actividades para desarrollar la propuesta. Al finalizar el proyecto se determinó que la novela gráfica facilita a los estudiantes a hacer relaciones entre conceptos, crear nuevos e interpretarlos no solo desde lo literal. Ya que, la relación entre texto e imagen permite que los estudiantes se acerquen al texto de una manera diferente a la convencional.

La tercera investigación, se desarrolló en Bogotá con el siguiente título: *El comic como herramienta pedagógica en la escuela básica* en el año 2011 por Hilda Viviana Mora Galeano y Carlos Duván Carranza Ramos. La propuesta estuvo orientada en ¿cómo mejorar la producción textual en los estudiantes de 510 del Colegio ITI Francisco José de Caldas de la jornada tarde a través del comic como herramienta pedagógica? Esta investigación-acción estuvo enfocada en fortalecer la producción textual por medio de encuestas, talleres, diarios de campo y fotografías, que brindaron datos importantes para la investigación. La implementación del cómic tuvo un impacto positivo, los estudiantes fueron motivados a escribir textos cortos, creativos y con una postura crítica frente a las temáticas trabajada

La cuarta investigación titulada: *La novela gráfica como herramienta didáctica para lectura de textos literarios desde la perspectiva culturalista*. El investigador Jairo Antonio Badel Pérez en el año 2020, propuso esta investigación con el fin de analizar como la novela gráfica beneficiaba el aprendizaje, en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Donmatías de Antioquia. Su metodología estuvo direccionada en un enfoque cualitativo aplicando el diseño de una investigación acción participativa, en la que se propuso la novela gráfica como recurso didáctico cultural, con el fin de presentar un formato diferente que capture el interés de los estudiantes. En los resultados con la lectura de algunas novelas gráficas, se comprobó que este formato motivó a los estudiantes y se consideró como un formato serio y adecuado, donde las imágenes ayudaron a realizar inferencias.

La quinta investigación se postuló en el año 2017, en la Corporación universitaria Minuto de Dios, Natalie Díaz y Alicia del Pilar Martín desarrollaron el proyecto: *La novela gráfica como herramienta pedagógica para la enseñanza de la historia de la lengua española*. Esta investigación exploratoria realizó pruebas diagnósticas, que revelaron la necesidad de usar un formato diferente al libro tradicional a la hora de enseñar la lengua española. Por lo tanto, se propuso el uso de la novela gráfica como recurso didáctico para ayudar a estudiantes de la carrera de licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de la Universidad Minuto de Dios. Se concluyó que la novela gráfica es una herramienta innovadora que beneficia a los estudiantes y a los docentes, debido a que su presentación imagen y texto contribuye al lector a retener los contenidos y mejorar sus procesos de interpretación.

La sexta propuesta, respecto a las investigaciones internacionales, se presentó en el año 2019, su título fue: *Las novelas gráficas y el fomento de la lectura en la biblioteca escolar con estudiantes de décimo grado en un colegio privado de Lima*, escrita por Wendy Giuliana Sarmiento Murga de la Escuela de Posgrados de la UCSS de Lima, Perú. La investigadora postuló la siguiente pregunta: ¿De qué manera las novelas gráficas favorecen el fomento de la lectura en la biblioteca escolar en los estudiantes de décimo grado en el Colegio San Agustín de Lima? La investigación tuvo un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, que buscó fomentar la lectura de las novelas gráficas en la biblioteca escolar, utilizando instrumentos de recolección como cuestionarios, una guía de entrevista y una ficha de análisis. Esto llevo a concluir que la novela gráfica fomentó la lectura en la biblioteca escolar y su presentación imagen-texto ayudó la interpretación, la comprensión y la reflexión crítica.

La séptima propuesta, surgió en España en la Universidad de Cádiz con el nombre: *Fomento lector de los clásicos hispánicos a través del comic*, desarrollado por Jesús Vila García. El proyecto estuvo enfocado en fomentar la lectura de textos del Siglo del Oro, en estudiantes de Educación media a través del cómic. Para ello se utilizó un pre-test y un post-test para la recolección de información, esta investigación evaluativa cuasi experimental, se enfocó en el fomento de la lectura de clásicos por medio del comic como actividad didáctica y no como una suplantación de la obra literaria original. De manera que, se propuso una unidad didáctica en el colegio IES Jorge Juan, la cual tuvo como resultados que la ilustración ayudó a la comprensión de las obras, aumento el conocimiento de ellas y de sus autores.

En la octava investigación, se realizó en el año 2017, en la Universidad de Castilla en España, Elisa Larrañaga y Santiago Yubero desarrollaron la tesis: *Una experiencia de aprendizaje intergeneracional con alumnos universitarios a través de la novela gráfica*. En ella usaron la novela gráfica *Arrugas* con estudiantes del grado de humanidades y de la universidad de Mayores. Con la que usaron una guía actividades para completar después de la lectura, asimismo crearon grupos de discusión y reflexión para dialogar sobre el proceso lector experimentado. Al finalizar la propuesta se concluyó que la novela gráfica es una herramienta innovadora debido a su formato, esta incentiva a los estudiantes a leer y a analizar problemáticas sociales.

En conclusión, con la información adquirida por medio de las investigaciones citadas, se puede decir que cada una tiene una estrecha relación con el proyecto presente, debido a la referencia que hacen al uso de la novela gráfica para fomentar la lectura en los estudiantes. Por lo tanto, las propuestas han dado ideas, soportes e información fundamental para el desarrollo de esta investigación. De igual manera, muestran la importancia de proponer otros formatos de lectura como la novela gráfica a los estudiantes para aumentar el interés y la comprensión.

De manera que, estas investigaciones son relevantes para este trabajo de grado, debido a que evidencian la importancia de implementar la novela gráfica en las clases, brindan ejemplos de unidades didácticas de las que se pueden analizar aspectos, e incluso implementarlos de ser pertinentes y muestran el impacto que tiene la novela gráfica al generar interés en los estudiantes por la lectura.

2.2 Objeto De Estudio

La novela gráfica alcanzó un auge dignificando la narrativa gráfica, por lo que se ha popularizado en las librerías y ha generado grandes ventas en el mercado. La novela gráfica es “Un espacio que propicia la dignificación del lenguaje del comic así también alejándose de las acostumbradas peleas y aventuras con temática usual. Con la novela gráfica fijamos la mirada nuevamente en la vida en lo cotidiano” (Trabado, 2006, p. 126). Además, los temas que presenta están permeados de la cultura y la sociedad, esto hace que su público sea más adulto. A diferencia que el comic rompe la estructura de viñetas y globos, en ella se retoman personajes del comic pero humanizados y sus temáticas son críticas.

Este formato ha tenido un reconocimiento como un fenómeno cultural. Se ha expandido en el mercado estadounidense y europeo alcanzando un auge en ventas, ha conseguido un lugar en las librerías vendiendo numerables copias en popularidad. Algunas novelas gráficas que se han destacado son *Contrato con Dios* publicada por Will Eisner, como precursora de este género y la novela *Maus* (1991) escrita por Art Spiegelman con la cual recibió el premio Pulitzer, debido a su información en memoria al holocausto. Otras debido a ese reconocimiento cultural, se han encabezado en la cartelera de las salas de cine representando ciertos problemas sociales.

La novela gráfica alcanzó su reconocimiento gracias al uso del internet, que ha permitido que muchos trabajos de estos autores sean reconocidos por medio de blogs y páginas web. De manera que, los contenidos se tornaron más profundos y de temas diversos, esto atrajo la atención de un público más adulto provocando una expansión

nacional e internacional. Al tener un contenido cultural brinda una experiencia de disfrute y goce literario, el acompañamiento de las imágenes y el contenido textual permite que el lector pueda tener un panorama más amplio del tema.

2.3 Componente y/o Subprocesos De Objeto – Estudio

Los siguientes conceptos componen una parte fundamental del proyecto, ya que por medio de ellos se sustenta por qué usar la novela gráfica en los jóvenes de educación media. Asimismo, estas teorías describen el panorama que envuelve la apreciación de este género y su posible impacto en los lectores, para ser un recurso útil y brindar un sentido nuevo a la lectura de los estudiantes..

A continuación, se mencionan las categorías que apoyan la investigación. Cada una está desarrollada mediante un fundamento teórico certificado por académicos en cada área. De manera que, se ha tomado referentes de libros y artículos relacionados a cada concepto con el fin de delimitarlos. El siguiente cuadro presenta las categorías y autores tratados en este apartado del proyecto:

Tabla 1

Categorías teóricas

Categoría	Autor
Lectura	
Literatura	Austin Warren (1966) & René Wellek (1966)
Apreciación Literaria	Susan Reisz de Rivarola (1985)
Novela Gráfica	José Manuel Trabado (2006)

Nota. Esta tabla de creación propia muestra los autores que serán citados en el marco conceptual del proyecto.

2. 3.1 Lectura

En este concepto se tuvo en cuenta el texto la lectura: base para el aprendizaje de la revista digital para profesionales de la enseñanza. La lectura es un proceso primordial para desarrollar capacidades y habilidades en los seres humanos. Por medio de ella las personas tienen acceso a la información e incrementan sus conocimientos, esto permite que los procesos de análisis e interpretación aumenten, y se vean reflejados a la hora de interactuar y comprender el mundo (Benítez, 2012).

Por lo tanto, leer tiene un impacto en la comunicación al facilitar las relaciones sociales, mejorar las capacidades de lenguaje, la creatividad y los procesos de pensamiento. Leer es un proceso que vas más allá de comprender un texto, en donde el lector puede analizar y reflexionar sobre el contenido leído, desde los conocimientos previos y experiencias lectoras anteriores. Esto sustentaría que la lectura es un proceso cognitivo que desarrolla en pensamiento crítico y permite que el lector tenga una opinión frente a la información que está leyendo.

De manera que, la lectura invita a las personas a descubrir mundos diferentes, los lleva a pensar, imaginar y desconectarse de la realidad. Esto permite que los lectores determinen el gusto por la lectura y añadan esta práctica a sus actividades de ocio. La sociedad necesita seres que sientan gusto por leer, de manera que, la educación requiere ajustar las prácticas de lectura no solo por sus múltiples beneficios, sino porque la tecnología ha generado un gran flujo de la información, donde los lectores consumen textos e imágenes de manera rápida y se necesita aprovechar esto proponiendo actividades y textos que promuevan la lectura.

2.3.2 Literatura

El siguiente concepto está basado en el documento *Teoría Literaria (1966)*, de Rene Wellek y Austin Warren, quienes fueron críticos literarios y profesores en Estados Unidos. La literatura es arte en un modo de trascendencia que hace uso del lenguaje como su fundamento, el cual está permeado por la herencia cultural de un grupo lingüístico. De modo que, es una forma de lenguaje que utiliza las palabras para crear obras de arte, donde las letras aportan a la cultura y a la historia de la civilización. Se puede decir que la literatura postula ideas filosóficas compuestas por datos que al ser analizados e interpretados pueden presentar el contexto social, cultural y económico de una época en específico.

Por lo tanto, se afirma que la literatura “Tiene un lado expresivo; conlleva el tono, y la actitud del que habla o del que escribe; y no declara o expresa simplemente lo que dice, sino que quiere influir en la actitud del lector, persuadirle y, en última instancia, hacerle cambiar” (Wellek & Warren, 1966, p. 28). De manera que, la literatura tiene en su esencia la capacidad de capturar la atención del lector y direccionarlo con una intención.

Al estudiar la literatura se decide explorarla como arte literario, no corresponde solo a su lectura, a tenerla como un gusto, disfrute o aprecio entre otras ramas del conocimiento, esto depende del valor personal que cada persona le atribuya a esa experiencia con la literatura. Con ello se podría reflexionar acerca de ¿Qué hace que la literatura sea literatura? y esto nos guía a considerar la individualidad de quien está estudiando o apreciando la literatura, incluso en las épocas o movimientos literarios

quien se acerca a una obra la estudiara y considerará desde su individualidad a diferencia de otras individualidades (Wellek & Warren, 1966).

Así que, en la literatura cada composición literaria tiene un carácter general, que aunque posee características que lo pueden diferenciar de otras obras, también comparte aspectos comunes, así como los seres humanos que desde su ser tienen una esencia única pero también pueden compartir características habituales con otros seres humanos (Wellek & Warren, 1966). De modo que, cada autor mediante sus obras puede aportar conocimientos, experiencias, ideas y emociones, a la época que esté viviendo, lo que permite intervenir o influir en la sociedad desde lo escrito u oral.

2.3.3 *Apreciación literaria*

En la siguiente categoría se tiene en cuenta el escrito *Sobre el valor y la apreciación literaria* del año 1985 de Susana Reisz de Rivarola, profesora y crítica literaria. En su texto se exponen los factores de valor y apreciación literaria, que pueden influenciar en los lectores frente a los textos literarios, ya que la autora presenta la importancia en que, la obra tenga un contenido que inflencie a los lectores y su mensaje llame la atención. La apreciación literaria se refiere al gusto literario y el valor que se le otorga a una obra, partiendo de la necesidad del receptor. Para algunos leer será una forma de entretenimiento, para otros una forma de explorar otros mundos o una manera de confirmar cultura, valores y creencias.

Con ello se puede decir que, existe diversidad en cuanto a preferencias y tendencias de lectura, esto refiere a que de acuerdo al grupo social y a sus gustos ciertos libros les parecerán mejores que otros. Teniendo en cuenta que cada lector se

acerca a la obra con necesidades diferentes, entre ellas la primera es el entretenimiento, donde buscan distraerse mediante el texto, la segunda es ideológica, en la que el lector busca reflexionar y analizar su contexto de manera crítica mediante la obra, la tercera necesidad es encontrar valores en el texto, que le permitan al lector confirmar que las creencias del sistema son reales para su ser (Reisz, 1985).

En la cuarta razón se encuentra la búsqueda de prestigio social y cultural, donde los libros pueden demostrar a otras personas el historial de conocimiento que tiene una persona, al tener una estantería llena de libros. Por otro lado, es necesario mencionar el factor económico a la hora de apreciar una obra, en la que los textos creados para venderse de manera masiva tienen un valor menor a los textos que han tenido más tiempo de realización y corrección, esto puede determinar en un lector el lugar donde decide reservar sus libros, leerlos o incluso hablar de ellos (Reisz, 1985).

Además, el factor cultural también puede definir la selección y apreciación de una obra literaria, incluso su rol social puede determinar la apreciación de un texto literario. Por ejemplo, si un lector ha tenido prácticas de lectura, la relación que puede tener con la obra será diferente a quien no tiene esas experiencias literarias. Así, “La orientación de los intereses literarios depende de la disposición personal y de los resultados de la educación literaria directa o indirecta” (Reisz, 1985, p. 5). Con ello se puede afirmar que, el reconocimiento y la construcción del texto se dan mediante valores y experiencias personales.

2. 3.4 *Novela Gráfica*

En esta categoría se tuvo en cuenta el trabajo de Juan Manuel Trabado Cabado, profesor titular de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de León en España. En su documento *La novela gráfica: formas de dibujar la soledad (2006)*, profundiza sobre la novela gráfica mostrando sus características, entre ellas la diversidad de temas, la importancia de lo social y cultural dentro de ella, el formato que presenta diferente al cómic y su reconocimiento para los lectores.

Para dar luz hacia esa información acerca de la novela gráfica es necesario mencionar el cómic como su antecedente. El cómic ha sido un género narrativo acompañado por un formato diferente a los libros convencionales, donde sus temáticas están centradas en superhéroes, que desafortunadamente le han llevado a tener la atención de un grupo lector reducido y a ser considerado como un género de lectura para un público infantil. Por lo tanto, se puede decir que el origen de la novela gráfica se produjo debido a esa falta de diversidad en cuanto a los temas y a la gran cantidad de historias sobre superhéroes salvando el mundo.

En cuanto al término “novela gráfica” se ha discutido sobre su posible autor, sin embargo este suele atribuirse a Will Eisner, ya que este género se potenció mediante la aparición de su novela gráfica *Contrato con Dios*, escrita y dibujada por él mismo en 1978. Este formato rompió con la estructura de las viñetas y globos que traía el comic debido a que, según Manuel Trabado: “Se está haciendo un esfuerzo por renovar los códigos de lectura de la narración gráfica” (Trabado, 2006, p. 229), lo que lleva a la novela gráfica a desesteriotipar el cómic con espacios nuevos de representación y una narrativa alterna a la que se había presentado con el cómic.

Por lo tanto, la novela gráfica dignifica el lenguaje del comic, por medio de temáticas críticas a un público más adulto. Esta retoma personajes del cómic, pero humanizados en historias que tienen un final, en vez de una compilación de historias. En otras palabras, “Reivindica una mirada hacia la vida y los espacios cotidianos, la aventura reside día a día y sus personajes son de ordinario perdedores” (Trabado, 2006, p. 227). Así, en sus páginas integra el texto con la imagen para plasmar temas profundos de la realidad mediante historias más extensas que las del comic.

Ahora bien, teniendo en cuenta la información mencionada, el proyecto se puede beneficiar a la hora de otorgarle valor al texto que se propone; ya que en los objetivos se tiene trazada la importancia de tener en cuenta el contexto y las necesidades de los estudiantes a la hora de acercarse a un libro, en este caso la novela gráfica. Por medio de este concepto se puede conocer la relevancia de apreciar las manifestaciones literarias y a partir de ellas crear conocimientos nuevos, donde la novela gráfica sirva como objeto de satisfacción e interés para los lectores.

2.4 Tabla de indicadores de desempeño

En el siguiente apartado se postulan los indicadores de desempeño, de acuerdo a los estándares básicos de competencia del lenguaje y los derechos básicos de aprendizaje. Estos engloban los objetivos que se quiere alcanzar con la propuesta, además brinda un panorama general acerca de las competencias a las que llegará cada estudiante a través de la lectura, la interpretación y la socialización de esta práctica lectora.

Tabla 2
Indicadores de desempeño

Estándares Básicos de competencia	Derechos básicos de aprendizaje
Analizo crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.	Identifica las estructuras propias de cada género literario.
Interactúo con otros individuos por medio del lenguaje.	Analiza la relación entre el texto y el contexto actual.
Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.	Comprende la influencia de las épocas en la estructura y la configuración de los géneros literarios.
Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.	Profundiza en los contextos en los que se dan las temáticas tratadas, a partir de la búsqueda de información en diversas fuentes.
Asumo una actitud crítica frente a los textos que leo.	Comprende contenidos que no se dicen explícitamente por medio de ambigüedades o doble sentido.
Elaboró hipótesis de interpretación atendiendo la intención comunicativa y el sentido global del texto que leo.	Deduce referentes sociales, culturales o ideológicos presentes en las voces que hablan en el texto y argumenta su posición al respecto.
Leo textos de diversa índole, género, temática y origen.	

Nota. Esta tabla muestra los indicadores de desempeño tomados de los estándares básicos de competencia del lenguaje (2006) y los derechos básicos de aprendizaje (2016).

En conclusión, esta tabla muestra de manera general los objetivos trazados desde el lenguaje y las competencias de aprendizaje. Es importante mencionarlas ya que permiten mostrar el alcance que puede tener el incentivar la lectura, socializar y reflexionar acerca de los textos que se leen. Asimismo, estos enmarcan y respaldan la importancia de fortalecer los procesos de lectura en los estudiantes

3: Diseño Metodológico

El siguiente capítulo presenta la información metodológica del proyecto, se menciona el enfoque de innovación pedagógica, que direcciona la investigación cualitativa con enfoque curricular, detallando su significado y beneficios en esta propuesta. Además, se explican los instrumentos de recolección seleccionados, como lo son la entrevista, la encuesta, la prueba diagnóstico, el diario de campo y el registro de observación, junto con su utilidad dentro del proyecto y su respectiva validación por parte de un experto.

3.1 Enfoque De Innovación Pedagógica

El enfoque de la investigación será de tipo cualitativo, ya que este permite examinar categorías de una manera reflexiva, analítica y significativa, donde los datos recolectados son más que una estadística y son considerados como información que brinda significados profundos a la investigación. Así, lo menciona Sampieri en la quinta versión del libro *Metodología de la investigación (2010)*:

Tabla 3

Investigación cualitativa

Características	Proceso	Bondades
Explora los fenómenos en profundidad	Inductivo	Profundidad de significados
Se conduce básicamente en ambientes naturales	Recurrente	Amplitud
Los significados se extraen de los datos	Analiza múltiples realidades subjetivas	Riqueza interpretativa
No se fundamenta en la estadística	No tiene secuencia lineal	Contextualiza el fenómeno

Nota. Tomado de Hernández, et. al. 2010, p. 3.

Este enfoque postula preguntas o hipótesis antes, durante o después de recolectar datos, esto permite delimitar las preguntas centrales de la investigación. Se caracteriza por ser flexible, en su proceso el investigador va descubriendo y adecuando sus hallazgos a la investigación (Hernández, et. Al, 2010). Es decir que quien investiga se centra en una búsqueda constante y examina nuevos puntos de vista mediante la reflexión, la interpretación y el descubrimiento.

De manera que, en la investigación cualitativa existe el compromiso por analizar y encontrar respuestas, partiendo de la subjetividad de los participantes y los datos que rodean su entorno. Esto centra al investigador a estudiar fenómenos e indagar un tema para conocerlo a detalle y con ello realizar un análisis de lo recolectado, teniendo en cuenta que los significados que ha descubierto mediante las personas que ha observado se extraen de los datos (Hernández, et. al. 2010).

Por lo tanto, el enfoque cualitativo permite en esta propuesta profundizar acerca de la novela gráfica como fenómeno y objeto de estudio, direccionando el procedimiento de investigación a la hora de recolectar, analizar e interpretar los datos recolectados durante el proceso. La investigación cualitativa permite desarrollar la propuesta junto con el enfoque curricular, al complementarse en procedimiento y constante cambio a lo largo del proceso. En los dos existe el compromiso por analizar y encontrar respuestas, partiendo de la subjetividad, los datos y la reflexión.

Así, la propuesta se desarrollará por medio del enfoque curricular, que se define como: “La investigación curricular es una práctica en la que no se establece diferencia entre lo que se está investigando y el proceso de investigarlo. Es decir,

currículo e investigación no son actividades distintas ni antagónicas”. (Muñoz, J., Quintero, J. & Munévar, R, 2001, p. 100). De modo que, tiene la necesidad de crear, adecuar o modificar el currículo en las instituciones, sin embargo la investigación curricular no siempre contempla cambiar todo un currículo sino que contempla crear materiales o manuales de aprendizaje o artefactos de innovación que puedan permitir desarrollar actividades del currículo, se fundamenta en hacer una reestructuración en el currículo.

Así, la investigación curricular se origina desde el ámbito innovador, direccionando cambios en las actividades educativas del currículo, de manera que para la elaboración de los materiales se necesita utilizar teorías científicas, analizarlas y enfocarlas a mejorar ciertas competencias en el ámbito escolar. Por ello, es necesario tener claro las metas u objetivos a los que debe llegar el estudiante y asimismo generar un proceso de evaluación durante su aprendizaje.

En el proceso se omitió la fase de acción debido a la situación sanitaria actual, sin embargo, la propuesta se potencializó con un carácter innovador, el producto de planificación fue resultado de la reflexión y exploración de información estudiada, que se tuvo en cuenta a la hora de crear las actividades, todo con el fin de brindar una alternativa de mejora para el problema de la población. Cabe mencionar que las actividades quedan públicas en un sitio web de Google Sites para ser implementadas por otros docentes si lo desean.

Por lo tanto, el proceso del enfoque curricular en esta propuesta implica observar la problemática, analizar y planear una posible solución, estudiar información

que respalde la creación de dicho recurso, proponer las actividades y finalmente analizar todo el proceso de investigación acerca del tema principal. Esto podrá ayudar a encontrar respuestas útiles para el grupo social implicado y alcanzar puntos de vista diferentes y alternativas de solución al problema encontrado.

3.2 Procedimientos E Instrumentos

En el siguiente apartado se mencionan los instrumentos de recolección, que permiten reunir la información de manera precisa para el desarrollo de la investigación. Así, se presentan instrumentos de recolección tales como la entrevista, la encuesta, la prueba diagnóstico, el diario de campo y el registro de observación, junto con su respectiva definición y función en el proceso de la propuesta. Su elección avala la pertinencia de la propuesta y brinda un panorama que refleja las falencias, fortalezas y posibles soluciones de mejora en la investigación.

3.2.1 La Entrevista

La entrevista es una manera de interacción entre una persona que hace preguntas y otra que las responde, es útil a la hora de reunir datos que serán analizados e interpretados con un fin específico. Esta entrevista se realizó a la profesora titular del grupo 10-03 JT del CEDID Guillermo Cano Isaza (ver anexo 1), por medio de una llamada telefónica en WhatsApp. Esta información fue relevante para el desarrollo de la investigación, ya que permitió profundizar acerca del contexto familiar, social, escolar y emocional de los estudiantes.

3.2.2 Diario De Campo

Es una herramienta que sirve para registrar las observaciones en el aula de clase por medio de un formato. Este registro de creación propia (ver anexo 2), estará compuesto por frases, descripciones, percepciones, sensaciones, conclusiones y experiencias que se registren en cada clase, en el momento de la implementación de la unidad didáctica. Además, llevará un registro de las actividades y sucesos que transcurran durante las clases, esto permitirá hacer un análisis de la práctica que se tenga y reflexionar acerca de los aspectos posibles a mejorar.

3.2.3 Registro De Observación

Un registro de observación es formato que cuenta con ítems y tablas, para diligenciar información obtenida de determinada categoría (ver anexo 3). En el proyecto este instrumento fue validado y brindado por la Universidad Pedagógica Nacional, su implementación fue validada por medio de la práctica educativa del semestre en otros espacios académico, por lo que su estructura brindó los ítems adecuados a desarrollar en las observaciones y la creación de recursos académicos.

3.2.4 Encuesta

Es un instrumento compuesto por opciones de preguntas y respuestas, direccionadas hacia una temática (ver anexo 4), con el fin de conocer la opinión de los participantes respecto a algún proceso en especial. En el proyecto la encuesta es de creación propia y se aplicará al inicio del proceso, debido a que la información recolectada por medio de este recurso brindará hallazgos, conocimientos, reflexiones,

preguntas e ideas que serán revisadas para tenerlas en cuenta a la hora de crear o implementar la unidad didáctica.

3.2.5 Prueba diagnóstica

Es una prueba que contiene preguntas de análisis e interpretación, que permiten conocer el nivel de un grupo en cierta área o tema de conocimiento (ver anexo 5). En este caso, la prueba diagnóstica es de creación propia, la cual reflejará el impacto que tiene la novela gráfica en los estudiantes, evidenciará su atención frente al formato, al igual que mostrará si los motiva a leerlo o no, de acuerdo con la experiencia de lectura que hayan tenido.

3.2.6 La Unidad Didáctica:

La unidad didáctica se puede definir como: “un instrumento de trabajo de carácter unitario que permite al profesor presentar su práctica educativa de forma articulada y completa para desarrollar unos procesos de enseñanza – aprendizaje de calidad ajustados al grupo y al alumno” (Corrales, 2010, pág. 3). En esta propuesta se pretende por medio de una unidad didáctica (ver anexo 6), postular actividades que promuevan la lectura y el uso de la novela gráfica para fortalecer los hábitos de lectura y analizar la experiencia lectora que tienen los estudiantes.

3.3 Mecanismos de validación

Se propuso utilizar cinco instrumentos de recolección de información tales como la entrevista, el diario de campo, la encuesta, el registro de observación y la prueba diagnóstica. La validación de cada uno de ellos fue emitida por un experto (ver

anexo 7), quien revisó dichos instrumentos, dio una valoración acerca de la pertinencia de ellos durante el desarrollo de la tesis, y por último, expidió un certificado aprobando su uso en la propuesta de investigación.

Estos instrumentos de recolección son relevantes porque contribuyen al cumplimiento de los objetivos en la propuesta, contienen enunciados que direccionan al estudiante hacia el contexto cultural, permiten conocer la pertinencia de la propuesta y ayudan a recopilar información que será analizada y utilizada a lo largo del proceso. Asimismo, a la hora de ser aplicados son confiables, pues pueden acercarse o producir los resultados esperados, para dar respuesta a la pregunta problema, y demostrar que se cumple con el propósito de incentivar la lectura por medio de la novela gráfica.

Por último, es importante mencionar que otra manera de aceptar la recolección de la información, se llevará a cabo mediante el documento de autorización de tratamiento de datos personales y de menores de edad (ver anexo 8 y 9), en el que los padres de familia, serán los encargados de validar la posible participación de sus hijos en cada una de las actividades y brindar el consentimiento de uso de los datos personales de sus hijos, los cuales serán utilizados con fines netamente investigativos.

4: Innovación Educativa, Pedagógica o Didáctica

El siguiente capítulo presenta de manera organizada y secuencial el procedimiento realizado para alcanzar los objetivos propuestos. Asimismo, se presenta el recurso de innovación que secuencia el procedimiento del proyecto, mediante un sitio web en Google Sites, este contiene el material a trabajar con los estudiantes. También, se profundiza acerca de la fundamentación pedagógica e información general del artefacto de innovación, el cual funciona como un vehículo para presentar la novela gráfica, su propósito y función en la investigación.

4.1 Fundamentación Conceptual De Recurso/Estrategia De Innovación

4.2.1 Sitio Web:

Es relevante mencionar que, la tecnología ha representado avances en la sociedad, el papel de las nuevas tecnologías ha ido incrementando a consecuencia de la situación sanitaria actual. Por lo tanto, ha sido el escenario perfecto para la innovación en la educación, modificando la forma de investigar, estudiar y enseñar. Este impacto en el ámbito educativo ha cambiado la forma convencional de dictar las clases, como respuesta a las circunstancias actuales, en las instituciones educativas se ha decidido implementar plataformas, aplicaciones, juegos interactivos y actividades como apoyo para las clases virtuales.

Google ha extendido su alcance en internet pasando de ser solo un buscador de información, a brindar a los usuarios acceso a ciertas aplicaciones, una de ellas es Google Sites. Inicialmente Google Sites era llamado JotSpot como su empresa creadora, fue producido con fines empresariales, en el que solo las empresas pequeñas y medianas podían adquirir este software. Más adelante en el año 2006,

Google adquirió JotSpot, ofreciendo el ingreso a este sitio por medio de un dominio que costaba 10\$. No obstante, en el año 2008, su servicio pasó a ser gratuito y en 2016 se presentó una versión mejorada, ilimitada y permaneciendo gratuita. (Peiró, 2021).

En resumen, las páginas web como herramienta didáctica funcionan de manera efectiva, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y beneficia la labor del docente. Su composición permite diseñar un espacio para las clases, en el que se puede colocar información relevante sobre algún tema, compartir los materiales para el desarrollo de la clase y las actividades a desarrollar dentro del sitio web, todo esto se puede publicar en internet rápidamente para estudiantes, padres o directivos. Esa facilidad de uso permite que el ingreso sea sencillo, permitiendo acceder a la información de manera práctica.

4.2 Fundamentación Pedagógica/Didáctica

Con el fin de cumplir los objetivos planteados en pro de promover la lectura en estudiantes de educación media, se ha determinado postular una unidad didáctica durante la investigación. En ella se desarrolla la novela gráfica como tema principal y se da un contexto general de ella, hasta llegar a un acercamiento más detallado por medio de la lectura. Este contenido se desarrolla durante un periodo determinado, procurando que sea coherente con las necesidades de las clases, el contexto social, cultural y educativo de los estudiantes.

La programación tiene objetivos claros para cada unidad, y brinda contenidos acerca de la novela gráfica mediante diapositivas para responder ¿Qué enseñar?

Luego, presenta una serie de tareas tales como talleres, actividades y lecturas con el propósito de alcanzar aprendizajes significativos. Para llegar a este resultado se ha procurado, en primer lugar que el contenido sea significativo, es decir que genere una conexión con los conocimientos previos de los estudiantes y el contexto en el que viven; y en segundo lugar, que el estudiante tenga interés hacia el material de aprendizaje para vincularlo con sus conocimientos. (Zubiria, 1994)

Posteriormente, se postula un cronograma con tiempos, materiales y actividades, que determinan ¿Cuándo y cómo enseñar? En los que el estudiante construye sus conceptos de manera activa y estos se van añadiendo a sus composiciones de pensamiento. Durante el desarrollo de la unidad se pretende que el aprendizaje dependa de esas representaciones mentales, que el sujeto vaya creando, teniendo en cuenta el mundo que le rodea y la información recibida en cada actividad. (Zubiria, 1994)

En resumen, la unidad didáctica propuesta procura llevar la teoría y la práctica a una reflexión individual y colectiva, alrededor de la importancia de la lectura en los estudiantes mediante actividades, talleres, cuestionarios y presentaciones. Por lo tanto, el recurso de innovación puede beneficiar porque tiene la característica de facilitar lo que el docente planea para sus clases, le permite enfocar su atención en temas y competencias específicas. También, puede ayudar a medir su práctica docente y el impacto que puede tener una unidad didáctica en el aprendizaje.

4.3 Caracterización General Del Artefacto De Innovación

El artefacto de innovación tendrá una duración de seis a ocho semanas, las actividades se desarrollarán una vez a la semana en clases de dos horas. El proceso iniciará con una recolección de información entre la primera y la segunda semana, a partir de una encuesta y luego de una prueba diagnóstica, en Word durante una hora cada una. Estos instrumentos mostrarán las razones a favor y en contra que tienen los estudiantes sobre la lectura, asimismo se podrá determinar de manera general el interés que puede generar en ellos, al leer algunas viñetas de una novela gráfica.

En la primera unidad, los estudiantes responderán en Menti ¿Qué es la novela gráfica? en 10 minutos, luego estudiarán unas diapositivas en Genially durante 40 minutos acerca del tema, con ello desarrollarán un taller en Word durante 50 minutos; al finalizar en 20 minutos se hará una socialización. En la segunda unidad, se presentará unas diapositivas en Google Presentaciones sobre la estructura de la novela gráfica durante 40 minutos, después en 50 minutos desarrollarán un taller en Word y en 20 minutos se socializará.

En la tercera unidad, los estudiantes leerán en Word el capítulo 1 de la novela gráfica *Satanás* durante 30 minutos, en seguida, tendrán en Kahoot un control de lectura durante 10 minutos. Luego, en una hora y 20 minutos completarán un taller y lo socializarán. En la cuarta unidad, ellos leerán el capítulo 2 de la novela gráfica *Satanás* en Word durante 30 minutos, posteriormente, desarrollarán un taller en Word acerca del capítulo en 40 minutos. Finalmente, resolverán una actividad en Padlet en 30 minutos y en 20 minutos lo socializarán. Por último, la séptima y octava semana, se proponen en caso de ser necesario cumplir con alguna actividad faltante.

4.4 Orientaciones Para La Implementación Del Artefacto En Contexto

Con el fin de implementar la propuesta de innovación, los estudiantes necesitan tener un dispositivo electrónico como un celular, Tablet o computador con conexión a internet, esto les permitirá ingresar al sitio web y participar en cada una de las actividades. En cuanto al docente también necesita disponer de un dispositivo con internet, para guiar el proceso y llevar un seguimiento de los tiempos en cada actividad. A continuación se presentará cada una de las fases de la propuesta:

4.4.1 Primera Fase

Para recolectar información relevante, el proceso inicia con una encuesta a los estudiantes, compuesta por preguntas acerca de sus hábitos de lectura, la cantidad de libros que han leído, sus preferencias, el tiempo que invierten a la lectura, las motivaciones y desmotivaciones que tienen al leer. De igual manera, esa recopilación de datos continúa con una prueba diagnóstico, que tiene como objetivo conocer el interés de los estudiantes por la lectura.

4.4.2 Segunda Fase

En el siguiente momento se procede a diseñar la unidad didáctica teniendo en cuenta la novela gráfica como recurso didáctico. En la primera unidad por medio del sitio web Menti, los estudiantes pueden colocar una definición de la novela gráfica y socializarla. Después, con unas diapositivas se presenta información relevante y características de la novela gráfica y de manera general se muestran otros formatos narrativos gráficos. Luego, se propuso un taller en el que, los estudiantes tendrán un acercamiento a algunas viñetas de las novelas gráficas *Contrato con Dios* y *Satanás*.

4.4.3 Tercera Fase

Posteriormente, en la segunda unidad mediante unas diapositivas se presentan la estructura de la novela gráfica junto con ejemplos de cada componente. Se realizará un refuerzo sobre lo aprendido, los estudiantes llevarán a la práctica los conocimientos recibidos, esto les brindará la oportunidad de abstraer los conceptos y analizarlos. Con el fin de, unirlos a sus experiencias lectoras, en este caso con un libro favorito o un texto de interés, así, la reflexión y creatividad primarán en la actividad.

4.4.4 Cuarta fase

Luego, en la tercera unidad se encuentra disponible el capítulo 1 de la novela gráfica *Satanás* de Mario Mendoza. Los estudiantes leerán el capítulo, en su experiencia lectora podrán evidenciar los conceptos vistos en las clases anteriores acerca de este formato. Al finalizar la lectura, deberán responder a un cuestionario en Kahoot, que funcionará como un control de lectura. Por último, accederán al taller correspondiente a la lectura, donde responderán de acuerdo a su experiencia lectora y esto reflejará el interés por la lectura de la novela gráfica.

4.4.5 Quinta fase

Por último, en la cuarta unidad los estudiantes tendrán un acercamiento a algunas viñetas de la novela gráficas *Satanás*. Estarán leyendo el segundo capítulo, en el que podrán analizar las situaciones presentadas. Posteriormente, responderán a unas preguntas que mostrarán su habilidad de análisis e interpretación. Por último, cada estudiante podrá compartir su experiencia lectora durante el proceso mediante

una plataforma. Al finalizar la última actividad de la unidad los estudiantes contestarán unas preguntas en la plataforma Padlet.

4.4 Artefacto De Innovación

Teniendo en cuenta la situación sanitaria actual, las clases presenciales pasaron a ser virtuales, como resultado, se ha manifestado la necesidad de crear alternativas tecnológicas que puedan ayudar en los procesos educativos. Aunque la virtualidad haya tenido un auge en la educación, esto no quiere decir que se cambien los objetivos de aprendizaje, incluso los docentes se han visto en la necesidad de aprender a usar herramientas tecnológicas, y usarlas en sus clases para alcanzar las metas trazadas en sus planeaciones.

Las herramientas de la web 2.0 amplían la perspectiva de las clases convencionales, permiten usar otras opciones que promueven el interés y la motivación en los estudiantes, debido a que los jóvenes están inmersos en los avances tecnológicos, los cuales influyen en cada una de sus actividades. Además, los estudiantes se encuentran en una época donde hay un gran acceso a la información desde el internet, esto ha generado un aumento en el uso de la red, que incluso no se podría considerar como una comodidad, sino como una necesidad ante el contexto que se está viviendo.

Por lo tanto, es una prioridad tener un dispositivo electrónico para acceder a las clases y a las actividades propuestas, cada estudiante se encarga de cumplir de manera individual o colectiva con las responsabilidades para cada asignatura, mientras el docente acompaña el proceso por medio de estas herramientas. Una de

ellas que ha alcanzado un papel importante en la educación es la página web, ya que por medio de ellas los docentes pueden publicar actividades, utilizar con facilidad e ingresar con un tiempo ilimitado.

Estos cambios en la educación además de traer desafíos para los docentes también han habilitado un escenario para la innovación pedagógica. De modo que, este recurso de innovación está pensado para contextos virtuales, este se encuentra ubicado en el sitio web Google Sites con disponibilidad pública, para que cualquier docente pueda aplicarlo en sus clases, ya que, brinda actividades y lecturas que permiten incentivar la lectura en los estudiantes de educación media. De manera que, puede respaldar alguna temática relacionada con la literatura, los hábitos de lectura o el interés por otros formatos de lectura.

A pesar de que la presencialidad se está retomando de manera progresiva, las aulas virtuales no dejan de ser una opción para las actividades que se quieren desarrollar, pues la virtualidad brinda otras herramientas que pueden dar cumplimiento a los objetivos en el pènsum de cada colegio. La propuesta funciona también para esos contextos de alternancia, donde se están retomando las clases presenciales, pero no se dejan de lado también las clases o actividades virtuales. Con esto se puede decir que la virtualidad ha ampliado las opciones de enseñanza y acompaña el aprendizaje de los estudiantes, a pesar de ser un espacio que antes no tenía tanto auge como lo tiene ahora en la educación.

Por lo tanto, es necesario que las estrategias que se utilicen se adapten a la realidad del aula. En esta propuesta se ha diseñado una unidad didáctica, que ha

tomado un tiempo de organización y en su contenido se pretende responder a los siguientes interrogantes en el entorno educativo: ¿Qué se pretende alcanzar?, ¿A quiénes va dirigida la unidad didáctica?, ¿Dónde se llevará a cabo?, ¿Cómo se conseguirá el resultado esperado? y ¿por qué es pertinente? En otras palabras, la unidad didáctica se originó por la necesidad de encontrar una estrategia, que ayude en la enseñanza y el aprendizaje de manera que ambas competencias resulten eficientes.

En otras palabras, su origen depende de las necesidades del entorno estudiantil, esta presenta una guía acerca de cómo enseñar, analiza la práctica y presenta alternativas y recursos para dar conocimientos en el aula manera efectiva. Por ello, es importante basarla en una fundamentación teórica, que ayude a transmitir los contenidos, permita conocer la concepción de la enseñanza, y los docentes puedan optar por una actitud reflexiva en cuanto a su práctica y las posibles mejoras que pueda tener luego de aplicar la unidad didáctica.

Por lo tanto, el docente necesita utilizar de manera coherente los elementos del currículo, en torno a responder las intenciones educativas mediante una propuesta de actividades en el aula. Es importante que esa programación se adapte a la población en específico, a las carencias y beneficios de los estudiantes, ya que esto facilita el aprendizaje y ayuda al cumplimiento de los objetivos propuestos, además de mejorar la labor docente. De modo que, es necesario que la unidad didáctica se adecue al nivel, teniendo en cuenta las posibilidades que se pueden lograr con esa proyección. (Corrales, 2010).

Por ende, en la búsqueda por favorecer y velar por el aprendizaje, es importante mencionar que la unidad didáctica se entrelaza con el aprendizaje significativo, con el fin de crear conocimientos y experiencias efectivas, mediante estas los estudiantes demuestran su comprensión y aplicación de la temática. De modo que, esta teoría del aprendizaje significativo direcciona a identificar la naturaleza y las características del aprendizaje.

En resumen, el aprendizaje significativo aborda lo que el estudiante conoce y este es el punto de partida para la enseñanza. Por lo tanto, la máxima de esta teoría según Ausubel es: “El factor más importante de que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente” (Zubiria, 1994, p. 129). De manera, que los docentes necesitan enfocarse en la estrategia metodológica durante el proceso de aprendizaje, que les permitirá crear nuevas conexiones y conceptos nuevos en los estudiantes.

Luego de hablar acerca de la influencia del aprendizaje significativo y la unidad didáctica, se requiere explicar de manera detallada el proceso de las unidades creadas. Así que, el artefacto de innovación está compuesto por cuatro unidades, cada una está enfocada en la novela gráfica como recurso didáctico, para promover la lectura en estudiantes de educación media. Su tiempo estimado de desarrollo es de 6 a 8 semanas, tiempo en el que se pretende obtener información acerca de la lectura y la novela gráfica, por medio de una encuesta y una prueba diagnóstico. Además se propone cuatro unidades que están compuestas por lecturas, presentaciones, preguntas y talleres para realizar durante clases de dos horas una vez a la semana.

Con el fin de implementar la propuesta de innovación, los estudiantes necesitan tener un dispositivo electrónico como un celular, Tablet o computador con conexión a internet, esto les permitirá ingresar al sitio web y participar en cada una de las actividades. En cuanto al docente también necesita disponer de un dispositivo con internet, para guiar el proceso y llevar un seguimiento de los tiempos en cada actividad. A continuación se presentará cada una de las fases de la propuesta.

La recolección de esta información inicia la primera semana, implementando una encuesta en formato Word (ver anexo 4). Los estudiantes responderán acerca de sus hábitos de lectura, su interés o desinterés hacia ella, sus preferencias y el tiempo que invierten a leer; esto demorará entre 45 minutos a 1 hora. Posteriormente, en la segunda semana, se aplicará una prueba diagnóstico sobre la novela gráfica entregada a los estudiantes en formato Word (ver anexo 5), en la que expresarán su experiencia lectora, esto durará entre una hora u hora y media. Esto se realizará con el fin de investigar acerca de los hábitos de lectura en los estudiantes y su interés al leer algunas viñetas de una novela gráfica.

El siguiente momento es la tercera semana donde se tendrá un acercamiento a la lectura, mediante el diseño de la unidad didáctica teniendo en cuenta la novela gráfica como recurso didáctico. El nombre de la unidad que se implementará es unidad 1: conociendo la novela gráfica, sus objetivos son analizar críticamente y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal, identificar las estructuras propias de cada género literario y comprender información general de la novela gráfica. Inicialmente, los estudiantes ingresarán durante 10 minutos a la plataforma Menti para responder: ¿Qué es la novela gráfica? y se hará una

socialización en la página cuando todos hayan respondido. Esta actividad permitirá descubrir los conocimientos previos que tengan los estudiantes sobre el tema.

A continuación, en la plataforma Genially se presentará durante 40 minutos unas diapositivas con Información general de la novela gráfica, características y otros formatos narrativos gráficos como el comic, comic book y la historieta. Esta intervención tiene el propósito de dar un acercamiento del tema y brindar conceptos a los estudiantes que verán reflejados en las siguientes unidades. Luego, en 50 minutos de manera individual, tendrán que completar un taller en Word, que los acerca algunas viñetas de las novelas gráficas *Contrato con Dios* de Will Eisner y *Satanás* de Mario Mendoza.

Para finalizar, se hará una socialización de las respuestas del taller durante 20 minutos. Estas actividades se presentarán con el propósito de conocer información general sobre la novela gráfica y analizarán e interpretarán las imágenes y los diálogos. Por otro lado, en la cuarta semana se aplicará la unidad 2: construyendo la novela gráfica con los siguientes objetivos: comprender el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento, analizar la relación entre el texto y el contexto actual y elaborar hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y el sentido global del texto que leen.

Principalmente, se mostrará unas diapositivas en Google Presentaciones durante 40 minutos, con la estructura de la novela gráfica junto con ejemplos de cada componente, esto permitirá profundizar en el tema y brindar nuevos conceptos a los estudiantes. Después, los estudiantes desarrollarán un taller de refuerzo en Word,

sobre lo aprendido, en el que llevarán a la práctica los conocimientos recibidos. De modo que, usarán unas viñetas para recrear la historia de su libro favorito o texto de interés, durante 1 hora.

Por último, antes de finalizar la clase se hará una socialización en 20 minutos sobre el producto alcanzado. Estas actividades les brindarán la oportunidad de abstraer conceptos, analizarlos y unirlos a sus experiencias lectoras, por lo tanto, la reflexión y la creatividad tendrán relevancia. Por otro lado, en la quinta semana, el proceso continuará con la unidad 3: analizando la novela gráfica, con el fin de cumplir estos objetivos: relacionar el significado de los textos que leen con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido, leer textos de diversa índole, género, temática y origen y asumir una actitud crítica frente a los textos que leen.

En la primera actividad, cada estudiante leerá en un documento Word durante 30 minutos el capítulo 1 de la novela gráfica *Satanás* de Mario Mendoza. Esto con el fin de que en su experiencia lectora, puedan evidenciar conceptos vistos en las clases anteriores acerca de este formato. Al finalizar la lectura, deberán responder a un cuestionario en la plataforma Kahoot, que funcionará como un control de lectura en 10 minutos; esto evidenciará la comprensión del texto.

Finalmente, accederán al taller correspondiente a la lectura, donde responderán en 1 hora unas preguntas generales sobre su experiencia lectora y el interés por la lectura de la novela gráfica, antes de finalizar la clase se hará una socialización de las respuestas en 20 minutos. Por otra parte, en la sexta semana, se

desarrollará la unidad 4: reflexionando sobre la novela gráfica, que tiene los siguientes objetivos: deducir referentes sociales, culturales o ideológicos presentes en las voces que hablan en el texto, argumentar su posición al respecto, profundizar en los contextos en los que se dan las temáticas tratadas, a partir de la búsqueda de información en diversas fuentes y comprender la influencia de las épocas en la estructura y la configuración de los géneros literarios.

Inicialmente, los estudiantes leerán en Word el segundo capítulo de la novela gráfica *Satanás* de Mario Mendoza, por lo tanto, tendrán un acercamiento a algunas viñetas de ella en 30 minutos, en el que podrán analizar las situaciones sociales y económicas presentadas. Posteriormente, desarrollarán un taller en Word durante 40 minutos, en el que responderán unas preguntas teniendo en cuenta la lectura del capítulo, esto mostrará su habilidad de análisis e interpretación. Después, ingresarán a la plataforma Padlet en la que cada estudiante podrá compartir su experiencia lectora por medio de una actividad, que permitirá conocer el impacto de la novela gráfica, el interés que genera en ellos y sus posibles beneficios a lo largo de las unidades, esta actividad y su socialización tomará 50 minutos.

Para finalizar la implementación de las unidades, se ha propuesto la séptima y octava semana como un tiempo adicional para cumplir alguna actividad faltante de las unidades, o incluso para analizar la información obtenida durante el proceso. De manera que, con la aplicación de las unidades se espera que genere mayor interés por la lectura mediante la novela gráfica, conocer sus características y analizar los temas sociales, culturales y económicos que esta presenta.

Ya que, a partir de esta investigación se puede dignificar el formato de la novela gráfica, demostrando que esta no solo muestra un contenido rígido de temas o contextos para un público infantil, de manera que, la novela gráfica representa otra perspectiva frente a lo que traía el comic, mostrando temas cotidianos, personajes humanizados y situaciones que salen de lo fantástico hacia lo social, económico, político y cultural, donde el lector puede reflexionar o identificarse con las problemáticas que vive en su contexto.

Asimismo, para los docentes puede ser una herramienta útil con la cual incentivar la lectura, promover la investigación sobre temas de la sociedad, crear interés en los estudiantes al acercarse y apreciar un formato diferente al convencional. Esa alternativa de lectura puede invitarlos a elegir leer por gusto y no por obligación para cumplir con algo académico, puede ser que obtengan beneficios académicos, sin embargo, lo más relevante en el proceso es que esto no sea lo que impulse ese acercamiento a la lectura. De modo que, los docentes pueden utilizar este formato en sus clases y medir su impacto en los estudiantes.

En el caso de los estudiantes pueden tener la oportunidad de elegir leer y fortalecer sus hábitos de lectura, ya que no lo verán como una obligación más o por cumplir una tarea para no perder alguna nota, sino como una forma de ver el mundo desde las viñetas que ofrece la novela gráfica, debido a su contenido que les brinda la posibilidad de conocer la sociedad, su contexto e indagar sobre estas problemáticas que se presentan a través de sus páginas. Ya que, los estudiantes se enfrentan a la vida real, a la toma de decisiones que determinan su futuro y ellos necesitan conocer la realidad de un contexto social, o incluso ver que otros pueden vivir ciertas

situaciones que ellos también viven. Además, la lectura puede beneficiar sus capacidades cognitivas, aumentar su interpretación, análisis e investigación al acercarse a los libros.

Así, debido a los temas que presenta la novela gráfica su público puede ser jóvenes adolescentes o adultos, por esta razón esta propuesta esta direccionada a estudiantes de educación media, debido a su capacidad de percibir el mundo y de enfrentarse a él. Los estudiantes transitan diferentes cambios físicos, psicológicos y emocionales que determinan sus decisiones a futuro, razón por la cual se presenta la novela gráfica como un medio que, presenta a los jóvenes la realidad de la sociedad y las condiciones a las que se pueden enfrentar cuando terminen su bachillerato en el colegio.

Por lo tanto, es importante que en esta etapa de cambios y de determinar su rol como ciudadanos, puedan analizar y tener una posición crítica frente a lo que sucede en los ámbitos sociales, económicos y culturales de la sociedad en que viven. Además los jóvenes están rodeados por la tecnología y su interés se ha direccionado hacia las redes sociales, los videojuegos, las series y los videos, por lo que la novela gráfica propone el texto acompañado por imágenes, aspecto que puede motivar la lectura de ellos, debido a la influencia que tienen las imágenes en su diario vivir.

De modo que, proponer otros formatos en la educación puede beneficiar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. La alternativa de mostrar texto e imágenes tiene la posibilidad de generar mayor interés, gusto o preferencia, debido a que la lectura no es una prioridad en los colombianos, leer es una actividad que debería

tener mayor importancia en los jóvenes, quienes se enfrentan a exámenes del estado que miden diferentes habilidades por medio de la lectura. Por lo tanto, es importante que en los procesos educativos se busquen alternativas que puedan mejorar carencias en la lectura de los jóvenes.

Por otro lado, el alcance para otras investigaciones que estén determinadas a usar la novela gráfica como recurso didáctico, pueden tener en cuenta las fuentes revisadas en esta propuesta, así como los conceptos desarrollados y la unidad didáctica como producto de reflexión ante la problemática encontrada. De manera que, la información descrita a lo largo de la tesis puede servir de base para otros proyectos, incluso pueden adecuar los instrumentos o herramientas utilizados en el proceso de ser necesario.

Agregando a lo anterior, los posibles efectos de la aplicación de la propuesta en el área interdisciplinar, permiten mostrar que la propuesta no se desarrolla de manera aislada, ni únicamente direccionada hacia la lectura, sino que permite tener un acercamiento a la creación de viñetas que componen las novelas gráficas, de modo que la creatividad y la escritura se verían utilizadas para ello. Asimismo, trabaja en pro del aprendizaje autónomo y la reflexión, en el que los estudiantes puedan intervenir y regular su proceso de aprendizaje.

Además, se ve implicado en la propuesta el análisis de situaciones sociales, culturales y económicas, con el fin de indagar sobre esos acontecimientos que enfrenta la sociedad y puede influir incluso en ellos. Es decir que no solo se favorece la lectura, sino los procesos de interpretación, el análisis de acontecimientos

históricos, culturales y económicos, la literatura, la creación literaria, la participación activa y autónoma de su proceso y los valores sociales, que cubren una sociedad que como ciudadanos es importante revisar, tales como el respeto, la honestidad, la justicia y la empatía, que son presentados como crítica a la sociedad mediante las lecturas de las unidades.

Mientras en la parte académica, la investigación aporta en cuanto a la reflexión que se realiza en torno a la novela gráfica, sus beneficios al incluirla en las actividades escolares y en las opciones de lectura en el pensum, también genera expectativas en continuar la investigación llevándola a una etapa final de acción, poniéndola a prueba con un grupo de estudiantes. Finalmente, aporta en cuanto a la información recolectada por medio de artículos, investigaciones, libros y ensayos que brindaron la base teórica para esta propuesta de investigación.

Capítulo 5: Conclusiones Y Recomendaciones

Por último, este capítulo reúne las conclusiones, las referencias, los anexos y las recomendaciones del proyecto. Es pertinente reflexionar acerca de la información recopilada durante el proceso de creación del proyecto y del recurso de innovación, teniendo en cuenta los objetivos trazados y el planteamiento del problema. Con el fin de conocer la importancia de la novela gráfica, la motivación de su lectura que puede generar en los lectores y resaltar la importancia de crear hábitos de lectura en los estudiantes, para que elijan leer no por obligación sino por interés propio.

5.1 Conclusiones

De acuerdo a la investigación elaborada, se concluye que es relevante aumentar la lectura en los estudiantes, de manera que puedan alcanzar buenos resultados en los exámenes del estado, incrementar su capacidad de análisis e interpretación y obtener un aporte en sus composiciones escritas. De manera que, la novela gráfica puede ser un buen recurso didáctico a la hora de incentivar la lectura en los estudiantes, al utilizar este formato incrementaría el interés por la lectura de textos cercanos a sus contextos sociales, culturales y económicos, puesto que les permitiría identificar y sentir cercanía frente a las situaciones acorde a los contextos que ellos viven, reflejados en las novelas gráficas.

De acuerdo con la teoría consultada, la literatura es un pilar fundamental para la apreciación estética, ética y filosófica de las manifestaciones literarias en los estudiantes de educación media, porque a través de la literatura se puede apreciar con los sentidos las manifestaciones literarias y la mente puede desarrollar saberes nuevos. Por lo tanto, la novela gráfica es un pilar para la apreciación de las

manifestaciones literarias en educación media, porque es un objeto de reflexión crítica y social, que fomenta la apreciación estética, ya que al ver imágenes se puede construir conceptos y hacer asociaciones de reflexión personal.

Cabe mencionar que, la novela gráfica puede impactar la experiencia lectora de manera positiva, al usarse para promover la lectura en estudiantes de educación media. Ya que, al presentar un formato de texto diferente al convencional acompañado por texto e imagen, permitiría que los lectores recuerden con mayor facilidad aspectos del texto, además, su diseño captaría su atención, lo que representa para un docente una ventaja a la hora de implementar este tipo de formatos en sus actividades educativas. En síntesis, la novela gráfica puede motivar la lectura y crear hábitos de lectura no por obligación sino voluntariamente.

5.2 Recomendaciones

Entre las recomendaciones se sugiere que la propuesta sea aplicada en una población de grados 10^o y/o 11^o ya que, de acuerdo a su capacidad cognitiva y madurez, pueden sacar más provecho al análisis de temáticas reales de la sociedad presentadas en la novela gráfica, ellos podrán conectar mejor con una historia que hable de sus experiencias de vida o de lo que conocen a su alrededor. Por lo que se recomienda al finalizar la implementación, continuar incentivando la lectura de novelas gráficas que se asemejen al contexto social, cultural y económico de los estudiantes.

Adicional, se propone cumplir con los momentos planeados en las unidades, e incluso aplicar la propuesta de manera presencial si ya se ha determinado que no habrá virtualidad, de manera que el docente puede imprimir los talleres y enviar con antelación las lecturas o las actividades en línea, para que los estudiantes puedan completarlas a modo de tarea, y puedan llegar a sus clases a completar los talleres que determinan su interés y experiencia con la lectura.

Por último, el presente proyecto puede ser una base para posteriores estudios, debido a la información recolectada y analizada durante el proceso de investigación. Asimismo, la propuesta puede usarse para una investigación acción participativa, con ello se podría analizar el impacto que tiene la implementación de la unidad didáctica en los estudiantes de educación media. A pesar de no haberse aplicado, la propuesta tiene un carácter innovador, enfoque con el cual se diseñó la unidad didáctica que se encuentra publicada en el sitio web Google Sites, este se encuentra establecido en un formato público, para que en algún momento un docente tenga la posibilidad de aplicarla entre sus actividades escolares.

5.3 Referencias

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. España, Barcelona. Ediciones Paidós ibérica.
- Ahumada, M. (2018). *Las Tic en educación superior. Una experiencia de aprendizaje usando Google Sites*. Universidad Internacional de Valencia. España
- Alfonso, K. (2017, 30 de septiembre). Los colombianos navegan en redes sociales en promedio 6,7 horas mensuales. *LR LA REPÚBLICA*. Recuperado de <https://www.larepublica.co/internet-economy/los-colombianos-navegan-en-redes-sociales-en-promedio-67-horas-mensuales-2554153>
- Badel, J. (2020). La novela gráfica como herramienta didáctica para lectura de textos literarios desde la perspectiva culturalista. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 142-145. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.115>
- Benites, E. (2012). La lectura: la base para el aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Temas para la educación, (21), 1-7. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=9626&s>
- Blanco, H. (2018, 4 de agosto) Los niños y jóvenes colombianos usan internet tres horas y media al día. *LR LA REPUBLICA*. Recuperado de <https://www.larepublica.co/internet-economy/los-ninos-y-jovenes-colombianos-usan-internet-tres-horas-y-media-al-dia-2756640#:~:text=Los%20niños%20y%20jóvenes%20en,31%20minutos%20diarios%20en%20internet.>
- Braslavsky, C. (2001) *Educación secundaria. ¿Cambio o inmutabilidad? Análisis y debate de procesos europeos y latinoamericanos contemporáneos*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Santillana.

- Carr, W., & Kemmis, S. (1998) *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.
- Corrales, A. (2010). *La programación a medio plazo dentro del tercer nivel concreción: las unidades didácticas*. EMÁSF, Revista digital de educación física.
- ConsumerLab TV & Media. (2015). Crece el servicio bajo demanda para ver televisión. *Portafolio*. Recuperado de <https://www.portafolio.co/negocios/empresas/crece-servicio-demanda-ver-television-30434>
- DANE (2014) Encuesta de Consumo Cultural. Recuperado de https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/presentacion_ecc_2014.pdf
- Díaz, N., & Martín, A. (2017). *La novela gráfica como herramienta pedagógica para la enseñanza de la historia de la lengua española*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá, Colombia.
- EL UNIVERSAL. (2016, 3 de octubre). Gamers pasan más de 10 horas en los videojuegos. *EL UNIVERSAL*. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.co/tecnologia/gamers-pasan-mas-de-10-horas-en-los-videojuegos-236932-HXEU344641>
- Fernández, R., Hernández, C., & Baptista, P. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. Editorial MC Graw-Hill Interamericana, México.
- Gómez, J. (2018). *La novela gráfica como recurso didáctico para fortalecer la comprensión lectora*. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

- González, R., García, F. y Gonzalo, N. (2011). Los edublogs como herramienta facilitadora en comunidades virtuales de aprendizaje. *RELADA Revista Electrónica ADA*, vol. 5. Núm (3), 447-256. <http://polired.upm.es/index.php/relada/article/view/1387>
- Iglesias, J. (2013). Desarrollo del adolescente, aspectos físicos, psicológicos y sociales. ACADEMIA accelerating the world's reserch
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – Icfes. (2018). Informe Nacional de Resultados para Colombia - PISA 2018. Recuperado de <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1529295/Informe%20nacional%20de%20resultados%20PISA%202018.pdf>
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – Icfes. (2020). Icfes publica resultados agregados de la prueba Saber 11. Recuperado de https://www.icfes.gov.co/inicio/-/asset_publisher/KIDrCFycXoIG/blog/icfes-publica-resultados-agregados-de-la-prueba-saber-11
- Ley N° 115. Por lo cual se expide la ley general de educación, Bogotá D.C, Colombia, 8 de febrero de 1994.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. New York: Editorial Harper Perennial.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias del Lenguaje. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf
- Mora, H. & Carranza, C. (2011). El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria. Universidad Libre. Bogotá

Laboratorio de Economía de la Educación (LEE). (19 de octubre de 2020).

Preocupante panorama de los resultados de las Pruebas Saber 11.

ELTIEMPO. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/icfes->

[resultados-de-las-pruebas-saber-11-en-colombia-543493](https://www.eltiempo.com/vida/educacion/icfes-resultados-de-las-pruebas-saber-11-en-colombia-543493)

Larrañaga, E. & Yubero, S. (2017). Una experiencia de aprendizaje intergeneracional

con alumnos universitarios a través de la novela gráfica. Universidad de

Castilla, España

Muñoz, J., Quintero, J. & Munévar, R. (2001). *Como desarrollar competencias*

investigativas en educación Colección. Bogotá, Colombia: Editorial Aula

Abierta.

Peiró, R. (2021, junio). *Google Sites*. ECONOMIPEDIA.

<https://economipedia.com/definiciones/google-sites.html>

Reisz, S. (1985). Sobre el valor y la apreciación literaria. Pontificia Universidad

Católica del Perú.

Rojas, M., & Durán, N. (2018). Narrativa gráfica: espacio para el fortalecimiento de la

lectura inferencial. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.

Sarmiento, G. (2019). Las novelas gráficas y el fomento de la lectura en la biblioteca

escolar con estudiantes de décimo grado en un colegio privado de Lima.

Escuela de posgrados de la UCSS. Lima, Perú.

Trabado, J. (2006). La novela gráfica: formas de dibujar la soledad. Universidad de

León. España.

Veeduría distrital. (2020). Ciudad Bolívar ficha local. Recuperado de <http://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/Publicaciones%202020/Ficha%20Local%20Ciudad%20Bolivar.pdf>

Venegas, A. (2019, 6 de julio) Colombia es el cuarto país en donde más horas al día se navega en internet. LA REPUBLICA. Recuperado de <https://www.larepublica.co/internet-economy/colombia-es-el-cuarto-pais-en-donde-mas-horas-al-dia-se-navega-en-internet-2881830>

Vila, J. (2019). Fomento lector de los clásicos hispánicos a través del cómic. Universidad de Cádiz. España

Wellek, R. & Warren, A. (1966) *Teoría Literaria*. (4ta ed.). Madrid: EDITORIAL GREDOS.

Zapata, F. & Rondan, V. (2016) *LA INVESTIGACIÓN - ACCIÓN PARTICIPATIVA Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña*. Lima: Instituto de Montaña

Zubiria, J. (1994) *Tratado de pedagogía conceptual, los modelos pedagógicos*. Santafé de Bogotá D.C, Colombia. Fundación Alberto Merari para el desarrollo de la inteligencia.

5.4 Anexos

5.4.1: Anexo 1: Entrevista A Docente



Entrevistador: Paula Forero Andrade

Entrevistada: Nhora Giraldo

Entrevista abierta para docente titular

1. ¿Cuáles son las características generales de la población estudiantil del grado 10-03 en la jornada tarde?
2. ¿Qué problemáticas afectan actualmente a los estudiantes del grado 10-03?
3. ¿Con que frecuencia los padres participan en el proceso académico de sus hijos?
4. ¿Cuáles son las características de las familias de los estudiantes de manera general?
5. ¿Cómo es la interacción entre docentes y estudiantes?
6. ¿Cómo se han desarrollado las clases durante este tiempo de pandemia?
7. ¿Qué proyectos o alternativas de estudio promueve la institución a los estudiantes de décimo grado?
8. ¿En qué aspectos se ve reflejado el PEI en los docentes y estudiantes?
9. ¿Conoce la misión y la visión del colegio?
10. ¿Cómo se refleja la misión y la visión del colegio en las diferentes actividades académicas?

5.4.2: Anexo 2: Diario de campo

DIARIO DE CAMPO
FECHA: INSTITUCIÓN: TEMA: DOCENTE TITULAR: DOCENTE EN FORMACIÓN:
OBJETIVO DE LA SESIÓN
DESCRIPCIÓN
REFLEXIÓN
OBSERVACIONES

5.4.3: Anexo 3: Registro de observación

REGISTRO DE OBSERVACIÓN ENCUENTRO NO.	
IMPLEMENTADO POR: FECHA DE ELABORACIÓN: FECHA DE APLICACIÓN: HORA: LUGAR: PARTICIPANTES:	
Descripción observación	Interpretación y análisis
Fortalezas	Debilidades
Oportunidades	Amenazas
Conclusiones	
EVIDENCIAS	

5.4.4: Anexo 4: Encuesta a estudiantes

Universidad Pedagógica Nacional
Licenciatura en Español e Inglés
Facultad de humanidades Departamento de lenguas

Por medio de esta encuesta anónima me gustaría conocer tus hábitos de lectura. Recuerda que no hay respuesta buenas o malas, por lo que te pido por favor seas lo más sincero/a posible. Tus respuestas son importantes, te agradezco por tu participación.

1. ¿En tu tiempo libre acostumbras leer? _____
 2. ¿Cuántos libros recuerdas haber leído el año pasado? _____
 3. ¿Te gusta leer? Justifica tu respuesta _____

 4. ¿Cuántas horas dedicas a la lectura? _____
 5. ¿Estás leyendo algún libro asignado por tu docente de español? _____
 6. ¿A la hora de elegir un libro, que temas consideras son de tu preferencia? _____
 7. ¿Usualmente terminas los libros que empiezas a leer? _____
 8. ¿Cuáles géneros te gusta leer? (Cuentos, teatro, cómics, novelas, poesía)

9. Marca con una X ¿Cuáles frases definirían tus motivaciones al leer un libro?

	Me motiva bastante	Ni cambia ni aumenta mi motivación	Me motiva poco
Me brinda conocimientos			
Es un escape a mis preocupaciones			
Es interesante para mi			
Me hace ver más intelectual			
Es una obligación para mi			
Me ayuda a mejorar mi ortografía			
Mis padres y profesores lo aprueban			
Me ayuda a comunicarme mejor con los demás			
Me permite conocer como otros piensan y sienten			
Otro: _____			

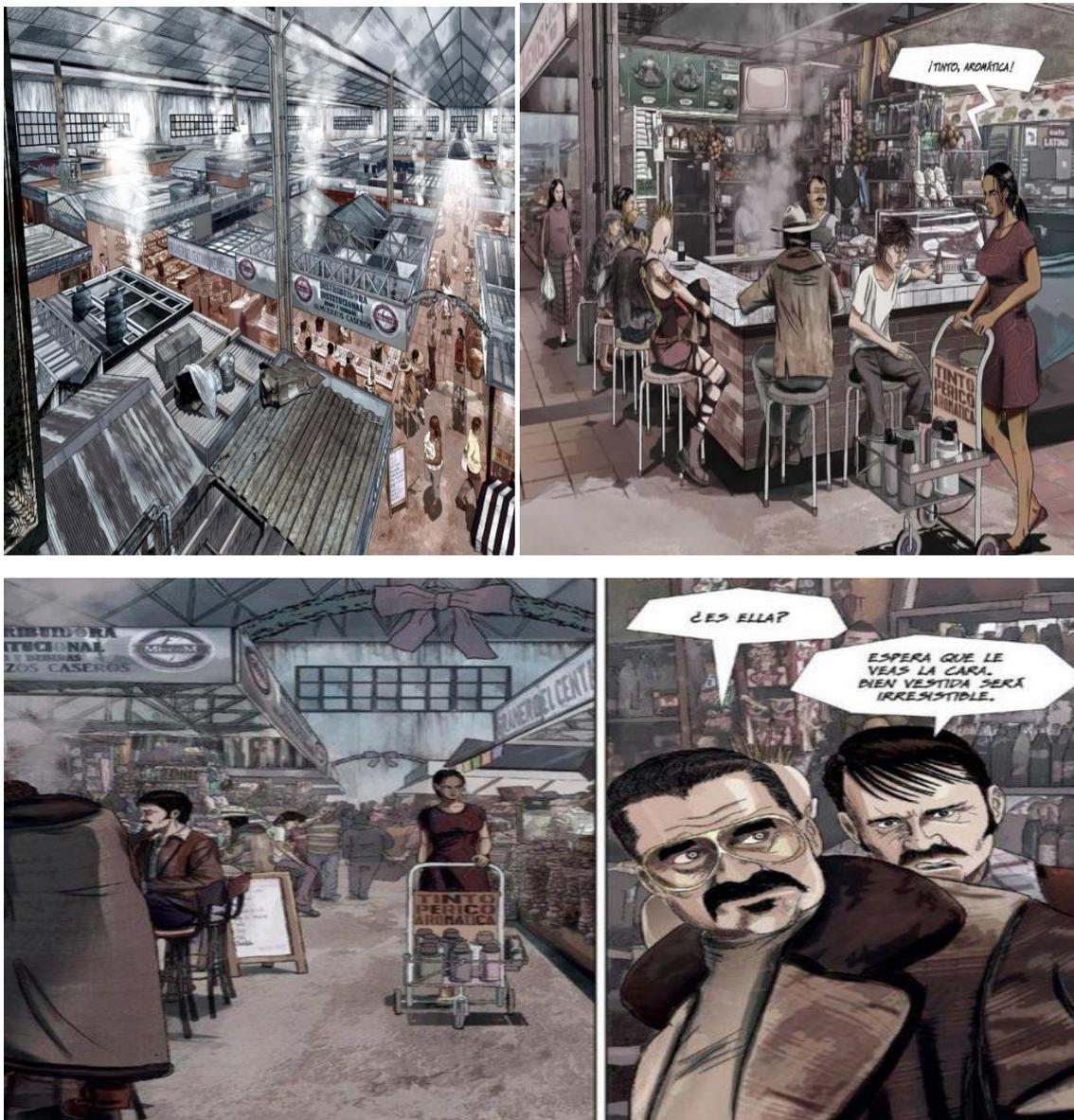
10. De acuerdo a los siguientes enunciados leerías más si:

	Si	Tal vez	No
Tus amigos compartieran el gusto por la lectura contigo			
Los profesores te motivaran más			
Las historias tuvieran imágenes			
Tuvieras la oportunidad de elegir los libros que te gustan			
Los libros presentaran un contexto que se relacione al tuyo			
No tuvieras que leer por recibir una nota en el colegio			
Tuvieras más tiempo disponible para esta actividad			
Las historias fueran más cortas			

5.4.5: Anexo 5: Prueba Diagnóstico

Universidad Pedagógica Nacional
 Licenciatura en Español e Inglés
 Facultad de humanidades
 Departamento de lenguas
 Prueba diagnóstico

Esta prueba diagnóstico tiene como objetivo conocer el interés de los estudiantes por la lectura y su formato de presentación. Por lo tanto, te pido por favor lee y analiza con detalle, para luego responder unas preguntas.





1. ¿Consideras que este formato captó tu atención? ¿Por qué?

2. ¿Qué emociones te evocó el fragmento de la historia?

3. ¿Consideras que el formato de un texto puede generar mayor o menor atención e interés? Justifica tu respuesta.

4. ¿Si tu profesor te diera la opción de elegir una novela gráfica como esta, la leerías con más motivación? ¿Por qué?

5. ¿Habías leído con anterioridad alguna novela gráfica? _____

6. De acuerdo a las imágenes y el contenido de las viñetas ¿identificas aspectos culturales, sociales y económicos parecidos a los que has visto en tu barrio? ¿Cuáles?

7. ¿Si un libro te presenta un contexto cultural y social con el que te puedes identificar o que conoces, crees que esto te motivaría más a leerlo?

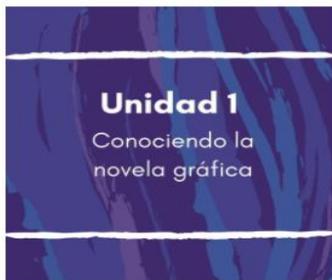
8. ¿Sientes curiosidad por continuar leyendo la historia? ¿Por qué?

9. ¿Te gustaría que las novelas gráficas fueran parte de las opciones de libros a leer en tus clases? Justifica tu respuesta.

5.4.6: Anexo 6: Artefacto De La Innovación

Unidad 1: Conociendo la novela gráfica

Tiempo estimado: 1 sesión (2 horas).



Unidad 1: Objetivos

- Análisis críticamente y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal.
- Identifica las estructuras propias de cada género literario.
- Comprende información general de la novela gráfica

CONTENIDOS

CONCEPTUALES

- Conocimientos previos acerca del tema

Presione el botón que dice: "Responder" y siga las instrucciones.

RESPONDER

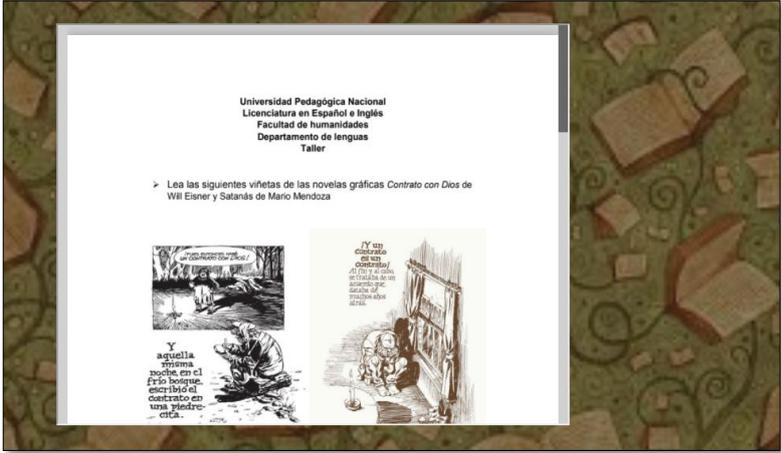
- Otros formatos narrativos gráficos
- Información relevante sobre la novela gráfica
- Conocer las características de la novela gráfica

Contenido conceptual

¿Has escuchado sobre la novela gráfica?
Tendremos un acercamiento general que podría interesarte.

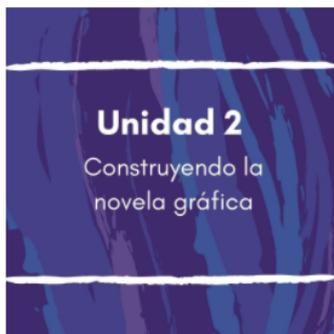
Contexto de la actividad:

Los estudiantes tendrán un acercamiento a algunas viñetas de las novelas gráficas Contrato con Dios y Satanás. Esto permitirá que observen las características mencionadas de manera vivencial, analizando e interpretando las imágenes y los diálogos. Por lo tanto, la observación y la reflexión primarán en la actividad, estas reflejarán el proceso que realizó el estudiante.

<p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acercamiento a fragmentos de diferentes novelas gráficas • Lectura de algunas viñetas presentadas • Reflexionar acerca de la experiencia de lectura 
<p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para completar la actividad • Interés por compartir sus respuestas • Respeto al escuchar a sus compañeros
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la clase se realizará una socialización

Unidad 2: Construyendo la novela gráfica

Tiempo estimado: 1 sesión (2 horas).



Unidad 2: Objetivos

- Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.
- Analiza la relación entre el texto y el contexto actual.
- Elaboró hipótesis de interpretación atendiendo la intención comunicativa y el sentido global del texto que leo.

CONTENIDOS

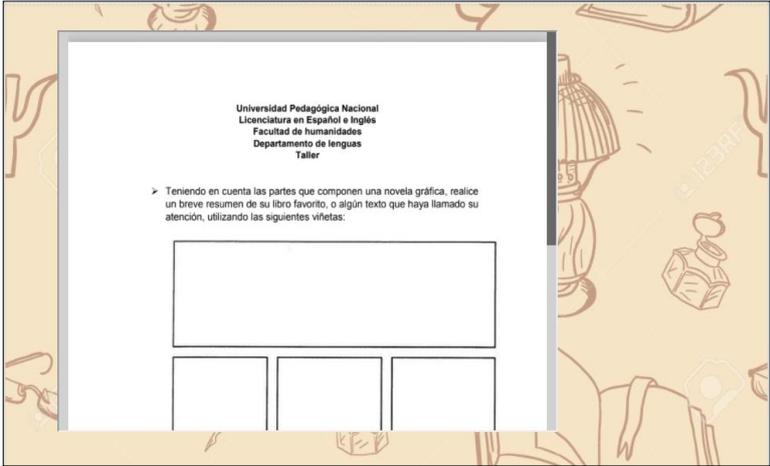
CONCEPTUALES

- La estructura de la novela gráfica
- Ejemplos de cada componente
- Formatos y definiciones



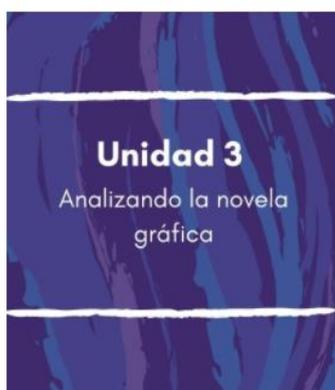
Contexto de la actividad:

Se realizará un refuerzo sobre lo aprendido, los estudiantes llevarán a la práctica los conocimientos recibidos, esto les brindará la oportunidad abstraer los conceptos y analizarlos. Con el fin de, unirlos a sus experiencias lectoras, en este caso con un libro favorito o de interés esporádico.

<p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acercamiento a fragmentos de diferentes novelas gráficas • Adecuar y resumir en las viñetas un libro de interés • Creatividad al diseñar 
<p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por completar la actividad • Apreciación literaria • Disposición y eficacia en el proceso de creación
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará una socialización de las viñetas realizadas por los estudiantes

Unidad 3: Analizando la novela gráfica

Tiempo estimado: 1 sesión (2 horas).



Unidad 3: Objetivos

- Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.
- Leo textos de diversa índole, género, temática y origen.
- Asumo una actitud crítica frente a los textos que leo.

CONTENIDOS

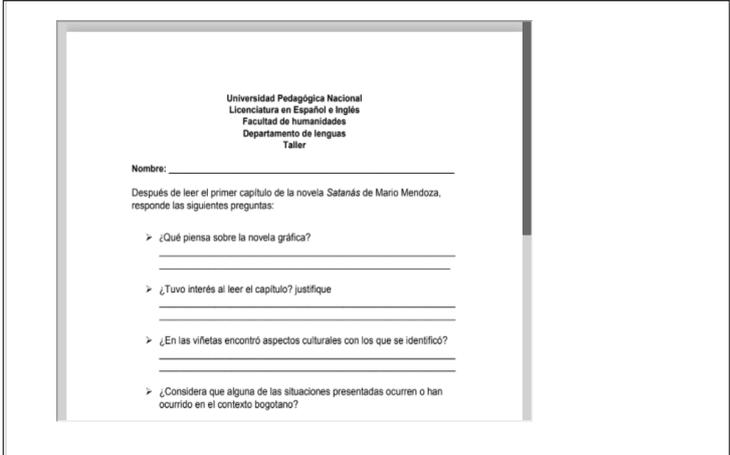
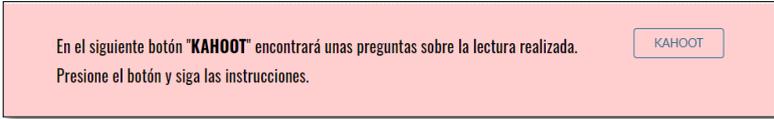
CONCEPTUALES

- Acercamiento al primer capítulo de la novela gráfica *Satanás*
- Se puede ver en la historia los conceptos vistos



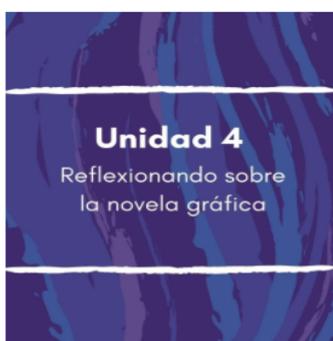
Contexto de la actividad:

Los estudiantes leerán el primer capítulo de la novela gráfica *Satanás*, en su experiencia lectora podrán evidenciar los conceptos visto en las clases anteriores acerca de este formato. Al finalizar la lectura, deberán responder a un cuestionario en Kahoot, que funcionara como un control de lectura. Por último, accederán al taller correspondiente a la lectura, donde responderán de acuerdo a su experiencia lectora.

<p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis y reflexión acerca del capítulo • Descripción de la experiencia lectora • Comprensión del texto por medio de control de lectura 
<p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por completar la actividad • Apreciación literaria
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Control de lectura en la plataforma Kahoot. 

Unidad 4: Reflexionando sobre la novela gráfica

Tiempo estimado: 1 sesión (2 horas).



Unidad 4: Objetivos

- Deduce referentes sociales, culturales o ideológicos presentes en las voces que hablan en el texto y argumenta su posición al respecto.
- Profundiza en los contextos en los que se dan las temáticas tratadas, a partir de la búsqueda de información en diversas fuentes.
- Comprende la influencia de las épocas en la estructura y la configuración de los géneros literarios.

CONTENIDOS

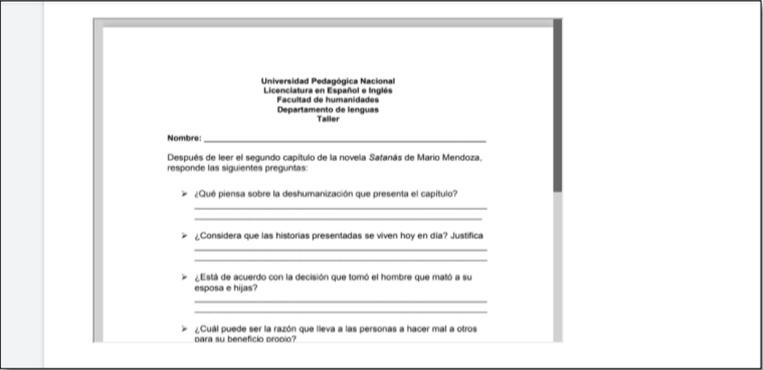
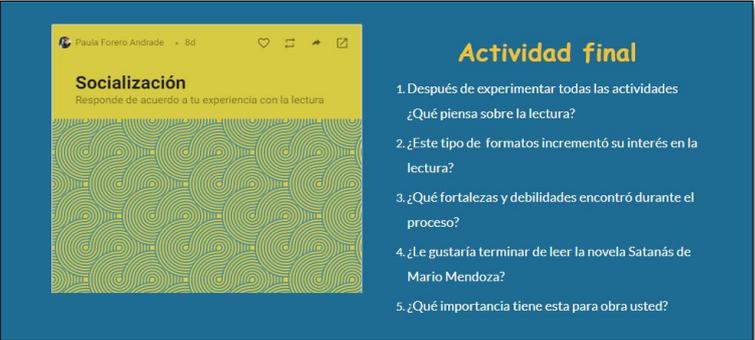
CONCEPTUALES

- Acercamiento al segundo capítulo de la novela gráfica Satanás
- Recopilación de toda la información obtenida durante la implementación de las unidades



Contexto de la actividad:

Los estudiantes tendrán un acercamiento a algunas viñetas de la novela gráfica *Satanás*. Estarán leyendo el segundo capítulo, en el que podrán analizar las situaciones presentadas. Posteriormente, responderán a unas preguntas que mostrará su habilidad de análisis, comprensión e interpretación, además de compartir el interés que tuvo para ellos haber leído este formato. Por último, cada estudiante podrá compartir su experiencia lectora durante el proceso mediante una plataforma.

<p>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> Definir su posición ante problemáticas sociales Reflexión acerca del contexto social, económico y cultural que presenta la novela Analizar e interpretar las historias  <p>Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Español e Inglés Facultad de humanidades Departamento de lenguas Taller</p> <p>Nombre: _____</p> <p>Después de leer el segundo capítulo de la novela <i>Satanás</i> de Mario Mendoza, responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué piensa sobre la deshumanización que presenta el capítulo? ¿Considera que las historias presentadas se viven hoy en día? Justifica ¿Está de acuerdo con la decisión que tomó el hombre que mató a su esposa e hijas? ¿Cuál puede ser la razón que lleva a las personas a hacer mal a otros para su beneficio propio?
<p>CONTENIDOS ACTITUDINALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> Participación en las actividades Disposición por completar las actividades
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> Actividad final, preguntas en la plataforma Padlet  <p>Actividad final</p> <ol style="list-style-type: none"> Después de experimentar todas las actividades ¿Qué piensa sobre la lectura? ¿Este tipo de formatos incrementó su interés en la lectura? ¿Qué fortalezas y debilidades encontró durante el proceso? ¿Le gustaría terminar de leer la novela <i>Satanás</i> de Mario Mendoza? ¿Qué importancia tiene esta obra para usted?

5.4.7: Anexo 7: Certificado De Validación De Instrumentos

Certificación de validación de instrumentos

Bogotá D.C. 22 de octubre de 2021

Señora

**Vivian Alejandra Sánchez Acevedo Universidad
Pedagógica Nacional de Colombia Bogotá**

Estimada Asesor:

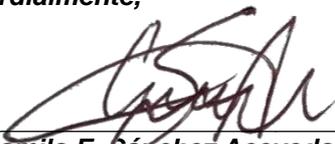
Desde el mes de abril he venido acompañando la revisión de los diferentes instrumentos de, la aplicación propuesta por la estudiante de pregrado Paula Alexandra Forero Andrade, persona a quien se le acompañó y asesoro en la investigación.

Desde mi punto de vista esta investigación en la que se desarrolló este instrumento de análisis para ver el impacto que tiene la novela gráfica en los estudiantes con respecto al interés que puede despertar de manera natural por la literatura, permitirá abordar textos de mayor complejidad. Es una estrategia interesante que aborda la necesidad de incentivar la lectura desde un enfoque distinto que aprovecha esta Era de la comunicación e información digital como también el formato narrativo y literario que tiene el comic.

Por último, quisiera destacar que su análisis sobre el comic permitiría entender de una manera más adecuada la forma en que se genera interés en los estudiantes por leer, a través de medios como es la novela gráfica; no solo enfocándose como un proceso para su futuro profesional sino también como una actividad cotidiana. No obstante, pienso que el análisis del comic no presta atención sobre su desarrollo narrativo en oriente, como sería el manga, quedándose solo con la comprensión y trayectoria desarrolladas en occidente.

Sin más le deseo éxitos en esta labor investigativa.

Cordialmente,



**Camilo E. Sánchez Acevedo
Político**

Especialista en pedagogía de la lúdica

Asistente con experiencia en procesos de formación, gestión e investigación en el área educativa, actualmente realizando estudios de maestría en la Universidad los Libertadores.

5.4.8: Anexo 8: Autorización Tratamiento De Datos Personales

	FORMATO		
	AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DE MENORES DE EDAD Resolución 767 de 18 de junio 2018		
FOR009GSI	Fecha de Aprobación: 18-06-2018	Versión: 01	Página 1 de 2

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

_____ Ciudad y fecha
 _____, identificado con C.C. C.E. No.
 _____ expedida en _____, declaro que he sido informado por **LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL** (en adelante la **UPN**), identificada con NIT. 899.999.124-4, con domicilio en la ciudad de Bogotá y sede principal en la calle 72 No. 11 – 86 de Bogotá, que, de conformidad con los procedimientos establecidos en la Ley 1581 de 2012, Decreto Reglamentario 1377 de 2013 y el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* disponible en la página web www.pedagogica.edu.co, actuará como Responsable del tratamiento de mis datos personales¹, necesarios para el cumplimiento de la misión de la **UPN**, obtenidos a través de canales y dependencias institucionales y que podrá recolectar, almacenar, usar, actualizar, transmitir, transferir y poner en circulación o suprimirlos, mediante el uso de las medidas necesarias para otorgar seguridad a los registros, evitando su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento incluso por terceros.

Que tratándose de datos sensibles² y de menores de edad no está obligado a autorizar su tratamiento, salvo las excepciones consagradas en la ley o que medie su consentimiento expreso. Que es de carácter facultativo responder a las preguntas que traten de datos sensibles o menores de edad.

Mis derechos como titular del dato son los consagrados en la Constitución y la Ley, especialmente el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir mi información personal, así como el derecho a revocar el consentimiento otorgado para el tratamiento de datos personales en los casos en que sea procedente. Las inquietudes o solicitudes relacionadas con el tratamiento de mis datos personales, pueden ser tramitadas a través del e-mail: quejasyreclamos@pedagogica.edu.co

Teniendo en cuenta lo anterior, autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca a la **UPN** para tratar mis datos personales de acuerdo con el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* y para los fines relacionados con su Misión.

Leído lo anterior, manifiesto que la información para el Tratamiento de mis datos personales la he suministrado de forma voluntaria y es veraz, completa, exacta, actualizada, comprobable y comprensible.

FIRMA

Nombre: _____

Identificación: _____

¹ La UPN garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de mis datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

² Son **datos sensibles** aquellos que afectan la intimidad del Titular o cuyo uso indebido puede generar su discriminación, tales como aquellos que revelen el origen racial o étnico, la orientación política, las convicciones religiosas o filosóficas, la pertenencia a sindicatos, organizaciones sociales, de derechos humanos o que promueva intereses de cualquier partido político o que garanticen los derechos y garantías de partidos políticos de oposición, así como los datos relativos a la salud, a la vida sexual, y los datos biométricos (Art. 5° Ley 1581 de 2012, art. 3° Decreto 1377 de 2013).

5.4.9: Anexo 9: Autorización Tratamiento De Datos Personales

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>— ESCUELA NACIONAL —</small>	FORMATO		
	AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES Y DE MENORES DE EDAD Resolución 767 de 18 de junio 2018		
FOR009GSI	Fecha de Aprobación: 18-06-2018	Versión: 01	Página 2 de 2

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DE MENORES DE EDAD

_____ Ciudad y fecha
 _____, identificado con C.C. C.E. No.
 _____ expedida en _____, representante legal del menor
 _____, identificado con T.I. NUIP No.
 _____ declaro que he sido informado por **LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL** (en adelante la **UPN**), identificada con NIT. 899.999.124-4, con domicilio en la ciudad de Bogotá y sede principal en la calle 72 No. 11 – 86 de Bogotá, que, de conformidad con los procedimientos establecidos en la Ley 1581 de 2012, Decreto Reglamentario 1377 de 2013 y el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad*, disponible en la página web www.pedagogica.edu.co, actuará como Responsable del tratamiento de mis datos personales³, necesarios para el cumplimiento de la misión de la **UPN**, obtenidos a través de canales y dependencias institucionales y que podrá recolectar, almacenar, usar, actualizar, transmitir, transferir y poner en circulación o suprimirlos, mediante el uso de las medidas necesarias para otorgar seguridad a los registros, evitando su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento incluso por terceros.

Que tratándose de datos sensibles⁴ y de menores de edad no está obligado a autorizar su tratamiento, salvo las excepciones consagradas en la ley o que medie su consentimiento expreso. Que es de carácter facultativo responder a las preguntas que traten de datos sensibles o menores de edad.

Como representante legal del menor, debo velar por los derechos consagrados en la Constitución y la Ley sobre sus datos, especialmente el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir información personal, así como el derecho a revocar el consentimiento otorgado para el tratamiento de datos personales del menor, en los casos en que sea procedente. Las inquietudes o solicitudes relacionadas con el tratamiento dichos datos, pueden ser tramitadas a través del e-mail: quejasyreclamos@pedagogica.edu.co

La Universidad garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de los datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

Teniendo en cuenta lo anterior, autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca a la **UPN** para tratar los datos personales del menor que represento, de acuerdo con el *Manual de política interna y procedimientos para el tratamiento y protección de datos personales de la Universidad* y para los fines relacionados con su Misión.

Leído lo anterior, manifiesto que la información para el Tratamiento de los datos personales del menor de edad que represento, ha sido suministrada de forma voluntaria y es veraz, completa, exacta, actualizada, comprobable y comprensible.

FIRMA

Nombre: _____

Identificación: _____

³ La UPN garantiza la confidencialidad, libertad, seguridad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida de mis datos y se reserva el derecho de modificar su Política de Tratamiento de datos personales en cualquier momento. Cualquier cambio será informado y publicado oportunamente en la página web.

⁴ Son **datos sensibles** aquellos que afectan la intimidad del Titular o cuyo uso indebido puede generar su discriminación, tales como aquellos que revelen el origen racial o étnico, la orientación política, las convicciones religiosas o filosóficas, la pertenencia a sindicatos, organizaciones sociales, de derechos humanos o que promueva intereses de cualquier partido político o que garanticen los derechos y garantías de partidos políticos de oposición, así como los datos relativos a la salud, a la vida sexual, y los datos biométricos (Art. 5° Ley 1581 de 2012, art. 3° Decreto 1377 de 2013).

5.4.10: Anexo 10: Carta a jurados

Bogotá D.C

Universidad Pedagógica Nacional

Jurados

Reciban un cordial y respetuoso saludo. A través de esta carta deseo presentar el artefacto de innovación, utilizado para publicar las actividades creadas en la unidad didáctica. En esta propuesta se utilizará una página web como recurso educativo digital, ya que su implementación ha beneficiado la labor de los docentes, pues poseen un área disponible para organizar actividades que se desarrollarán en cada asignatura. Además, apoya el proceso de aprendizaje y ayuda a construir los conocimientos de manera colaborativa o autónoma, cuenta con la facilidad de publicar contenido de manera cronológica y organizada para localizarlo de manera sencilla. Por lo tanto, en el sitio web se publicarán los talleres acerca de la novela gráfica planteados en la unidad didáctica por medio del siguiente link:

<https://sites.google.com/view/lanovelagrafica/inicio?authuser=1>

Gracias por la atención brindada.

Atentamente,

Paula Forero Andrade