

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA



UNIVERSIDAD EAN  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA EN  
ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DEL COLEGIO JUANA ESCOBAR (IED)  
PARA LA JORNADA TARDE

TRABAJO DIRIGIDO

AUTOR  
JORGE ALBERTO SIERRA PERILLA

DIRECTOR  
JUAN CARLOS PATIÑO PRIETO

BOGOTÁ, D.C., DICIEMBRE DE 2019

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

*“Saber ver requiere pensar lo que se ve. Saber ver implica pues, saber pensar, como saber pensar implica saber ver. Saber pensar no es solamente aplicar la lógica y la verificación a los datos de la experiencia. Esto supone también saber organizar los datos de la experiencia”.*

*Edgar Morin, Para salir del siglo XX (1981)*

*“No hay mejor teoría que una buena práctica”*

*John Dewey, Ciencia de la Educación (1964)*

*El ser humano debe autorrealizarse por su crecimiento y satisfacción personal, sin embargo, a veces necesitamos de un impulso, un estímulo, un aliento para no desistir en el intento. Así que agradezco infinitamente a quienes contribuyeron en este logro tan importante: a Dios, a mis padres, mis hermanos, mis sobrinos, mi esposa, mi director de grado, amigos del trabajo, amigos personales y amigos de la maestría.*

## Tabla de contenido

1. RESUMEN ANÁLITICO.....	11
2. INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO 1.....	18
3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
4. JUSTIFICACIÓN.....	21
5. OBJETIVO.....	25
5.1. Objetivo general.....	25
5.2. Objetivos específicos.....	25
6. Antecedentes del problema.....	26
CAPÍTULO 2.....	31
7. MARCO TEÓRICO.....	31
7.1. Virtualidad.....	31
7.1.1. Estrategia didáctica.....	33
7.1.2. Historieta.....	39
7.1.3. Aprendizaje significativo y teorías de aprendizaje.....	48
8. Marco institucional del Colegio Juana Escobar I.E.D.....	61
8.1. P.E.I.....	61
8.2. Misión.....	62
8.3. Visión.....	63
8.4. Principios institucionales.....	63
8.5. Formación Integral.....	63
8.6. Formación para la Excelencia.....	63
8.7. Perfil del estudiante.....	64
8.8. Modelo pedagógico.....	64
8.9. Reseña histórica.....	67
CAPÍTULO 3.....	69
9. METODOLOGÍA.....	69
9.1. Método diagnóstico.....	69
9.2. Diseño metodológico del proyecto.....	70
9.2.1. Investigación cualitativa.....	71
9.2.2. Enfoque fenomenológico.....	73

9.2.3. Fenomenología hermenéutica educativa .....	74
CAPÍTULO 4.....	76
10. ANÁLISIS DIAGNÓSTICO.....	76
10.1. Conformación Localidad de San Cristóbal y Colegio Juana Escobar .....	78
10.2. Urbanidad en la Localidad de San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED.....	83
10.3. Seguridad y Convivencia en la Localidad de San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED.....	88
10.4. Estructura de la población Localidad de San Cristóbal y Colegio Juana escobar IED.....	90
10.5. Condición de vida Localidad San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED.....	95
10.6. Sistema de equipamientos Localidad San Cristóbal y Colegio Juana Escobar IED.....	98
10.8. Cobertura en servicios de internet y telefonía y Colegio Juana Escobar IED .....	100
10.9. COMPONENTE LITERARIO (Académico) y TICs y estudiantes de 901 .....	107
10.10. Competencia literaria, el cómic y los estudiantes de 901.....	109
CAPÍTULO 5.....	118
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	118
11.1 Puesta en práctica de la Estrategia didáctica virtual .....	118
11.2. Análisis de la investigación .....	120
11.2.1. Estrategia didáctica, TIC y estudiantes de 901 .....	120
11.2.2. Literatura y comprensión lectora de los estudiantes de 901 .....	147
11.2.3. El cómic virtual y contexto de los estudiantes de 901 .....	156
11.2.4. Categorías nativas de los estudiantes de 901 .....	167
11.2.5. Metodología pedagógica para la estrategia didáctica virtual .....	170
10.2.6. Marco institucional y estrategia didáctica virtual.....	175
12. CONCLUSIONES.....	183
13. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS .....	189
14. ANEXOS.....	201

### Lista de gráficos

Gráfico 1 Cuenta de estudiantes por barrio.....	85
Gráfico 2 Estrato sociocultural grado 901 .....	88
Gráfico 3 Percepción de los estudiantes de la seguridad en sus barrios .....	90
Gráfico 4 Procedencia padres de 901 (parte 1).....	91
Gráfico 5 Procedencia padres de 901 (parte 2).....	92
Gráfico 6 Lugar de procedencia de estudiantes de 901 .....	93
Gráfico 7 Edades estudiantes 901 .....	95
Gráfico 8 Economía de los padres de 901 .....	96
Gráfico 9 Economía madres 901.....	97
Gráfico 10 Estudiantes de 901 que trabajan .....	98
Gráfico 11 Equipamiento Localidad de San Cristóbal .....	99
Gráfico 12 Encuesta nacional de calidad de vida 2017 (parte 1) .....	101
Gráfico 13 Encuesta nacional de calidad de vida 2017 (parte 2) .....	102
Gráfico 14 Internet y estudiantes 901 (TICs).....	103
Gráfico 15 Celular y estudiantes de 901 .....	103
Gráfico 16 ¿Qué hace en internet? .....	104
Gráfico 17 ¿Tiempo en internet diario? .....	105
Gráfico 18 ¿Ha hecho cursos on-line? .....	105
Gráfico 19 ¿Tiene computador?.....	106
Gráfico 20 ¿Usa el computador?.....	106
Gráfico 21 Narraciones y TICs estudiantes de 901 .....	107
Gráfico 22 ¿Le gusta la literatura? .....	108
Gráfico 23 ¿Hace narraciones?.....	108
Gráfico 24 Nube de palabras: vida y realidad del mundo .....	113
Gráfico 25 Identidad personal .....	114

### Listado de Figuras

Figura 1 Modelo TPACK.....	39
Figura 2 Tecnología Educativa Crítica .....	54
Figura 3 Estrategias pedagógicas.....	66
Figura 4 Ubicación Colegio Juana Escobar IED .....	80
Figura 5 Colegio próximo al cerro Cruz Verde.....	81
Figura 6 Clima de páramo.....	82
Figura 7 Panorama desde el colegio .....	82
Figura 8 Sala de computo .....	83
Figura 9 UPZ Localidad San Cristóbal.....	86
Figura 10 Mafalda .....	115
Figura 11 Tutorial manejo de herramientas para el cómic.....	121
Figura 12 publicación trabajo del cómic en Edmodo.....	123
Figura 13 interfaz de PIXTON.....	124
Figura 14 Interfaz de ToonDoo.....	125



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Figura 15 Cómic "El Bronx" .....	127
Figura 16 Cómic "El Bronx" Parte 2 .....	128
Figura 17 " La Odisea de Cristian"Figura 18 Cómic "El Bronx" Parte 2.....	128
Figura 19 Cómic "Un sueño por otro sueño" .....	130
Figura 20 El cómic "Un sueño por otro sueño" (segunda parte) .....	131
Figura 21 Cómic "Un sueño por otro sueño" final.....	132
Figura 22 Cómic "¡Giros inesperados!" .....	133
Figura 23 " La Odisea de Cristian" .....	134
Figura 24 Cómic "La Tragedia"Figura 25 " La Odisea de Cristian" .....	134
Figura 26 Cómic "No hagas lo que no quiere que te hagan" .....	136
Figura 27 Cómic "La Tragedia" .....	139
Figura 28 Cómic "La aventura aterradora", parte 2Figura 29 Cómic "La Tragedia" .....	139
Figura 30 Cómic "La aventura aterradora", Parte 1.....	142
Figura 31 Cómic "La aventura aterradora", parte 2 .....	143
Figura 32 Desarrollo de la competencia tecnológica y narrativaFigura 33 Cómic "La aventura aterradora", parte 2.....	143
Figura 34 Cuento paso a paso de "El Bronx" .....	153
Figura 35 Segunda parte del cuento paso a paso de "El Bronx" .....	154
Figura 36 Cuento del Bronx redactado de forma narrativa .....	155
Figura 37 Ejemplo de un cómic virtual hecho por los estudiantes de 901.....	157
Figura 38 Ejemplo de un cómic virtual hecho por los estudiantes de 901.....	160
Figura 39 Final feliz del cómic "la odisea de Cristian" .....	161
Figura 40 Diario de campo, opinión de un estudiante de 901 .....	162
Figura 41 Diario de campo, comentarios de los estudiantes de 901 respecto al trabajo realizado.....	163
Figura 42 Evaluación del ejercicio realizado por los estudiantes de 901 .....	166
Figura 43 Ejemplo lenguaje contextual.....	168
Figura 44 Nombre del usuario que creo el cómic "El Bronx" .....	169
Figura 45 Integración conocimiento pedagógico, tecnológico y disciplinar .....	171
Figura 46 Aplicación diseño instruccional ADDIE.....	173
Figura 47 Ejercicio de trasvasar el cómic.....	174
Figura 48 Trabajo del cómic virtual articulado con los requerimientos institucionales.....	176
Figura 49 Valores en el cómic digital.....	177
Figura 50 Desarrollo de la competencia tecnológica y narrativa.....	178
Figura 51 Reflexión virtual sobre el trabajo realizadoFigura 52 Desarrollo de la competencia tecnológica y narrativa.....	178
Figura 53 Trabajo colaborativo .....	179
Figura 54 Perfil del estudiante escobarista y estrategia didáctica.....	180
Figura 55 Centro del proceso de enseñanza y aprendizaje .....	181
Figura 56 Taller estadístico (diagnóstico).....	205
Figura 57 Respuestas taller narrativo (estadística) .....	206
Figura 58 Análisis de cuentos leídos .....	207
Figura 59 Ejercicio cuento paso a paso .....	208

Figura 60 Ejercicio cuento a paso 2.....	209
Figura 61 Cuento en prosa que incluye paso a paso .....	210
Figura 62 Cuento en prosa que incluye paso a paso (segunda parte) .....	211
Figura 63 Encuesta relación cómic digital y literatura .....	212
Figura 64 Reflexión virtual sobre el trabajo realizado.....	218
Figura 65 Reflexión virtual sobre el trabajo realizado.....	219
Figura 66 Autorización publicación trabajo de grado.....	220
Figura 67 Autorización publicación trabajo de grado.....	221

### **Listado de Tablas**

Tabla 1 pedagogías emergentes.....	52
Tabla 2 Teorías pedagógicas .....	52
Tabla 3 TPACK para la estrategia didáctica virtual .....	59
Tabla 4 Reseña histórica C. Juana Escobar .....	68
Tabla 5 Clasificación y extensión de las UPZ 2017 San Cristóbal .....	84
Tabla 6 Estratificación urbana .....	87
Tabla 7 Población por sexo San Cristóbal .....	93
Tabla 8 grupos poblacionales San Cristóbal .....	94
Tabla 9 Género sexual de estudiantes de 901 .....	94
Tabla 10 Estudiantes beneficiados con alimentación.....	100
Tabla 11 ¿Los profesores utilizan las TICs? .....	109
Tabla 12 Propuesta educativa para los estudiantes de 901 .....	174
Tabla 13 Viabilidad del Proyecto de Investigación .....	202
Tabla 14 Cronograma de actividades e implementación.....	203
Tabla 15 Encuesta sobre resultados de la estrategia didáctica virtual .....	212
Tabla 16 Segunda encuesta sobre resultados de la estrategia didáctica virtual ..	215

## 1. RESUMEN ANÁLITICO

La presente investigación surge de la necesidad de romper el paradigma del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua castellana para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 de la jornada tarde de la Institución Educativa Distrital Juana Escobar (Bogotá). Esta propuesta se hace, considerando la vinculación de herramientas tecnológicas como medio para generar estrategias didácticas realizadas por el profesor que permitan la interacción, la comunicación, y así mismo incluya las necesidades de los estudiantes, como la motivación para aprender a partir de la misma tecnología. De acuerdo con esto, se presenta el diseño de una estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes a través del cómic virtual, en la que los estudiantes de 901 trasvasan unas narraciones creadas por ellos después de haber hecho la lectura de unos cuentos clásicos latinoamericanos que analizaron a partir de los elementos de contenido y forma propios de un cuento. Esta creación narrativa se caracteriza por el trabajo autónomo y colaborativo, la interacción con aplicativos digitales para hacer cómics, como *Pixton* Y *ToonDoo* soportados en la *web* (elementos propios de la virtualidad). Además, este relato presenta rasgos propios del contexto sociocultural de los estudiantes de quienes realizaron el taller de creación literaria (estrategia didáctica virtual) que fue orientado desde el constructivismo y el aprendizaje significativo, la tecnología educativa crítica y el conectivismo desde la concepción de pedagogías emergentes (teorías de aprendizaje). También, se tuvo en cuenta para el diseño de dicha estrategia didáctica virtual el modelo *TPACK* (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido) que permite al profesor relacionar los conocimientos tecnológicos, pedagógico y del contenido propios de su asignatura, junto al diseño instruccional *ADDIE* (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación). Este trabajo se enmarca dentro de la investigación fenomenología hermenéutica educativa (Menen, 1990) que permite la interpretación y reflexión del investigador (profesor) del fenómeno educativo de la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual desde la experiencia vivida, de esta manera, se contribuye con los hallazgos de la

investigación. En cambio, para el diagnóstico preliminar se toma el enfoque de educación propuesto por Lázaro (2002) caracterizada por una interpretación cuantitativa (método estadístico) y etnográfica que contribuye con la descripción e interpretación del grupo social (estudiantes de 901). Finalmente, se presentan unas conclusiones generales, resultado de la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual presentada en la investigación desarrollada.

**PALABRAS CLAVE:** Las TIC, estrategia didáctica, pedagogías emergentes, virtualidad, nativos digitales, TPACK, ADDIE, cómic digital, competencia narrativa.

### **ABSTRACT**

The present investigation arises from the need to break the paradigm of the teaching and learning process in the subject of Spanish language to develop the narrative competence in the students of 901 of the afternoon of the Juana Escobar District Educational Institution (Bogotá). This proposal is made, considering the linking of technological tools as a means to generate teaching strategies made by the teacher that allow interaction, communication, and also includes the needs of students, as the motivation to learn from the same technology. In accordance with this, the design of a virtual didactic strategy to develop the narrative competence in the students through the virtual comic is presented, in which the students of 901 transfer some narratives created by them after having read some stories Latin American classics that analyzed from the elements of content and form of a story. This narrative creation is characterized by autonomous and collaborative work, interaction with digital applications to make comics, such as *Pixton* and *ToonDoo* supported on the *web* (elements of virtuality). In addition, this story presents features of the sociocultural context of the students who made the literary creation workshop (virtual teaching strategy) that was oriented from constructivism and significant learning, critical educational technology and connectivism from the conception of emerging pedagogies (learning theories). Also, the *TPACK* (Pedagogical Technical Content Knowledge) model was taken into account for the design of this virtual didactic

strategy, which allows the teacher to relate the technological, pedagogical and content knowledge of his subject, together with the ADDIE instructional design (analysis, design, development, implementation and evaluation). This work is part of the hermeneutic educational phenomenological research (Menen, 1990) that allows the interpretation and reflection of the researcher (teacher) of the educational phenomenon of the implementation of the virtual didactic strategy from the experience lived, in this way, it contributes to the research findings. On the other hand, for the preliminary diagnosis, the education approach proposed by Lázaro (2002) is characterized by a quantitative interpretation (statistical method) and ethnographic interpretation that contributes to the description and interpretation of the social group (901 students). Finally, some general conclusions are presented, as a result of the implementation of the virtual didactic strategy presented in the developed research.

**KEYWORDS:** The TICs, teaching strategy, emerging pedagogies, virtuality, digital natives, TPACK, ADDIE, digital comic, narrative competition.

## 2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación expone el diseño de una estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital para que los estudiantes de grado 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D. de la jornada tarde, nacidos en la era digital, desarrollen la competencia literaria narrativa de una nueva forma, de tal manera que rompa con el paradigma tradicional que se da en la clase de Lengua castellana y Literatura en la misma institución. Esta estrategia didáctica virtual permite que los estudiantes de 901 interactúen con dispositivos digitales para crear cómics como *Pixton* y *ToonDoo* soportados en la *web*, donde pueden trasvasar relatos creados en el salón de clase a partir del trabajo didáctico y pedagógico (teorías de aprendizaje emergentes) orientado por el profesor. De esta manera, la estrategia didáctica virtual que se presenta, surge por la necesidad de contextualizar los estudiantes de 901 a una era digital que exige a la educación transformar el salón de clase a partir de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por las tecnologías.

Esta incorporación de las tecnologías al ámbito educativo necesita de unos esfuerzos por parte del profesor con el fin de adquirir competencias tecnológicas que le permitan aprovechar el potencial de la *web 2.0*. Dicha incorporación al contexto educativo, como señala Cabero (2004), no debe contribuir a la brecha digital y por ende a la brecha social. Por tal razón, se hace urgente vincular al sistema educativo de educación básica y media del sector público, en particular al Colegio Juana Escobar I.E.D, las herramientas tecnológicas para estar a la par sin quedar relegados de las posibilidades de información, gestión del conocimiento y de la comunicación que brindan las *TIC* en el nuevo contexto social.

Es claro que el sistema educativo debe formar ciudadanos para unos requerimientos que reclama la sociedad. Debido a esto, es importante formar los estudiantes de 901 en las exigencias de una sociedad del conocimiento para que aporten en el mejoramiento de esta. Para lograr este objetivo, se requiere entender que las bondades de la tecnología han sido idealizadas y llevadas al salón de clase presentadas como motores de cambio e innovación educativa, sin medir el problema

que se quiere resolver con ellas, sin analizar el para qué sirven en el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo pensado desde sus potencialidades instrumentales, sin tener en cuenta una serie de variables esenciales como son el papel que juegan las personas que intervienen en el nuevo sistema educativo, la estructuración que se realiza de los contenidos, los contextos donde se aplica y la estructuración que rige el nuevo método de enseñanza.

Por tal razón, se desarrolló el presente trabajo de investigación donde se evidencia el diseño de una estrategia eficaz para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de 901 para que desarrollen la competencia narrativa desde la interacción con las tecnologías, desde los aplicativos de *Pixton* y *ToonDoo* para crear cómics, que no solo les permitirá desarrollar competencias tecnológicas, sino también, competencias narrativas al crear relatos y trasvasarlos al cómic digital. Además, lograrán mejorar su comprensión lectora, desde el análisis e interpretación de los cuentos leídos y cómics creados (incluso leídos como los de Mafalda). Es decir, que los estudiantes de 901 adquirirán y desarrollarán habilidades y competencias propias del Siglo XXI (Cabero y Llorente, 2008). Esta estrategia didáctica virtual se caracteriza por su planificación a partir de las necesidades particulares de los estudiantes de 901, su contexto, su nivel de comprensión lectora, su relación con las tecnologías. Estas últimas, juegan un papel primordial como medio y recurso didáctico a partir del cómic digital permitiendo que los estudiantes desarrollen una competencia narrativa. De esta manera, es importante diseñar una estrategia didáctica virtual pensada en ideas que fundamenten y guíen la práctica educativa (Zapata, 2016) desde la selección, secuenciación, organización de los contenidos fijándose en las características y situaciones de aprendizaje específicas de los estudiantes como el carácter autodidáctico y la capacidad de autoaprendizaje. De este modo, la estrategia didáctica virtual que se presenta y que fue diseñada de manera intencional, debe entenderse como un plan de acción frente a una tarea que exige una actividad cognitiva que implica un aprendizaje donde se ponen en práctica ciertas habilidades y destrezas literarias.

La presente estrategia didáctica virtual se orienta principalmente a partir de las siguientes teorías y modelos de aprendizaje y los modelos de aprendizaje que permiten la adquisición de conocimiento de los individuos desde la mediación con las tecnologías: el constructivismo (Jean Piaget, 1952 y Lev Vygotski, 1978), el aprendizaje significativo (Ausubel, 1963), la tecnología educativa crítica (Nivhols y Allen Brown, 1996), el conectivismo (Siemens, 2004); el modelo *TPACK* (Mishra y Koehler, 2016) que permite al profesor vincular adecuadamente las *TIC* a los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir del conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar (Cabero 2017), y el modelo de diseño instruccional *ADDIE* como proceso consciente e interactivo con el fin de diseñar y desarrollar una acción formativa de calidad (Belloch, 2013). En cuanto al desarrollo de la competencia narrativa que se pretende propiciar desde el diseño de la estrategia didáctica virtual, se parte del modelo basado en la formación de lectores competentes (González, 2016) perteneciente al constructivismo que propicia el desarrollo de la competencia literaria a partir del diálogo y el trabajo interdisciplinario. Además, de comprenderse la lectura comprensiva (Achaerandio, 2009) como el proceso de asimilar de forma dinámica contenidos de aprendizaje.

De esta manera, el trabajo se divide en cinco capítulos. El primero está constituido por la formulación del problema, la justificación, el objetivo (objetivo general y objetivos específicos) y los antecedentes del problema que giran en torno a la necesidad de incorporar estrategias didácticas mediadas por tecnologías para adquirir competencias narrativas en los estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D de la jornada tarde. El segundo capítulo aborda el marco teórico donde se encuentran los diferentes postulados referidos a virtualidad, estrategia didáctica, material didáctico, enseñanza mediada por las *TIC*, historieta digital, competencia y didáctica literaria, aprendizaje significativo, pedagogías emergentes, nativos digitales y proceso de enseñanza y aprendizaje virtual; postulados que son necesarios y constituyen la base para la comprensión, análisis e interpretación de la estrategia didáctica mediada por la tecnología, junto a su diseño. Además, del marco institucional del Colegio Juana Escobar I.E.D. el cual, también, contribuye a la orientación de la estrategia didáctica virtual, desde el PEI, la misión, visión, el



modelo pedagógico, el perfil de los estudiantes escobaristas. El tercer capítulo contiene la metodología utilizada para la recolección de datos en el diagnóstico hecho a los estudiantes de 901 (método estadístico y etnográfico) y la metodología para la recolección de datos a partir de la estrategia didáctica implementada como fundamento de la presente investigación cualitativa que es la fenomenología hermenéutica educativa. El cuarto capítulo está conformado por el análisis metodológico donde se interpretan los datos recolectados en el diagnóstico hecho a los estudiantes de 901, en este capítulo se va comprendiendo cuál es la relación de los estudiantes de 901 con la tecnología para desarrollar la competencia narrativa a través de la historieta o el cómic digital. El quinto capítulo presenta el análisis de los resultados hecho a partir de la implementación de la estrategia didáctica virtual en las clases de literatura con los estudiantes de 901 desde el enfoque fenomenológico hermenéutico educativo, tenido en cuenta los postulados teóricos y el diagnóstico hecho a los estudiantes, el marco institucional del colegio Juana Escobar I.E.D.; este capítulo constituye el fundamento de la investigación, ya que se da respuesta a los objetivos de investigación, al problema de investigación desde la relación con el marco teórico, el marco institucional, la metodología con la estrategia didáctica virtual desarrollada a través del ejercicio de trasvasar un relato al cómic digital (taller literario). Finalmente se presentan las conclusiones hechas a partir de la investigación realizada que permite descubrir los elementos más relevantes y significativos de la misma investigación llevada a cabo desde la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D, de la jornada tarde.

Cabe anotar, en este punto, que, en la presente investigación, de acuerdo con la Ley 1581 de 2012 para la protección de datos personales (habeas data) en su artículo 7º Derechos de los niños, niñas y adolescentes, fueron cambiados los nombres de los estudiantes de 901, garantizando el respeto prevalente de los mismos.

## CAPÍTULO 1

### 3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El siguiente apartado aborda el problema de investigación desde el contexto actual donde surgen nuevas pedagogías emergentes mediadas por las *TIC* en el salón de clase presencial, que se ha venido presentado, especialmente, en salones universitarias, en menor medida en salón de educación secundaria privadas y mucho menos en salones de educación secundaria oficial. En Colombia se imparten directrices para el uso de las *TIC* desde la Ley 1341 del 30 de julio de 2009, donde en el artículo 34 se enfatiza en que “el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones estará a cargo de la coordinación de todas las acciones orientadas a la articulación del Plan de *TIC* en el Plan Nacional Decenal de Educación” (Hung, 2015, p. 1). En apoyo al Ministerio de Educación Nacional (MEN), se establecen estrategias como:

En las propuestas educativas expuestas por el Departamento Nacional de Planeación en Visión Colombia II Centenario se presenta una visión del sistema educativo a largo plazo en el que la incorporación de las *TIC* a los procesos educativos es un factor fundamental para el desarrollo. En este sentido, Zea et al. (citado en MEN, 2006) indican que las *TIC* no solo ponen al alcance de docentes y estudiantes grandes volúmenes de información, sino que también promueven el desarrollo de destrezas y habilidades esenciales, como son la búsqueda, selección y procesamiento de información, así como la capacidad para el aprendizaje autónomo. También amplían las fronteras del aprendizaje al poner a disposición nuevos recursos, así como la forma para aprender con otros, incluyendo comunidades remotas. (Hung, 2015, p. 1)

Precisamente en el Manual de Convivencia Escolar del Colegio Juana Escobar I.E.D. en su artículo 9, Concepción Institucional de Educación se establece como una de su estrategia pedagógica el uso de herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje significativo. Sin embargo, en las reuniones pedagógicas y

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

en la observación de las clases en la jornada tarde se evidencia que los profesores no utilizan los recursos tecnológicos que ofrece la institución sin responder a fundamentos pedagógicos mediados por las tecnologías. Estos recursos con gran potencial educativo están siendo utilizados como sustitución del trabajo pedagógico tradicional, caracterizado por la transmisión de información a los estudiantes. En la jornada tarde, hay dos profesores para la asignatura de Lengua castellana y Literatura, uno de ellos tiene los cursos de sexto a octavo y utiliza el computador en el salón de clase para proyectar vídeos informativos de movimientos literarios; el segundo, tiene los cursos de noveno a undécimo, quien ha utilizado las herramientas tecnológicas a partir de la plataforma *Edmodo* para enseñar Literatura por medio de la comunicación e imágenes. En la jornada mañana, se lleva a cabo la misma dinámica de transmisión de conocimiento de las diferentes áreas del saber a partir de vídeos, imágenes, películas. Aunque se encontró que algunos profesores utilizan programas como *eXeLearning*, *Educaplay* para realizar ejercicios en primaria, ciencias, matemáticas y otros utilizan *Gmail*, *blogs*, *WhatsApp*, *Facebook* para comunicar tareas, compartir ejercicios a desarrollar, ninguno con el objeto de virtualidad e interacción, ni con el objetivo de estudio de esta investigación que trata, precisamente del uso adecuado de las tecnologías como medio para adquirir habilidades educativas, en este caso en particular, competencias narrativas que se logran al trasvasar relatos al cómic digital (taller literario). En cifras porcentuales, el uso de tecnologías en el Colegio Juana Escobar I.E.D. corresponde a un 35 % aproximadamente.

El hecho de llevar recursos tecnológicos al salón de clase no garantiza por sí solo, una estrategia pedagógica y didáctica adecuada a los modelos pedagógicos emergentes como el constructivismo y aprendizaje significativo del mismo colegio. Al contrario, deja ver que el proceso de enseñanza-aprendizaje no está siendo efectivo de acuerdo con el potencial de las mismas tecnologías. Además de no tener en cuenta el contexto digital de los estudiantes de hoy en día:

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico – OCDE (2011) enfatiza que uno de los principales factores de integración de las TIC en los ámbitos escolares cuyos modelos están centrados en el

docente es el rol protagónico que debe caracterizar al estudiante en un proceso activo de aprendizaje, ya que la apropiación de las TIC de forma significativa en Educación solo es viable a través del desarrollo del pensamiento crítico y complejo en los educandos. (Hung, 2015, p. 30)

El problema radica, entonces, en primer lugar, en el afán de contextualizar la educación, se insertan al contexto escolar las *TIC*, sin medir su adecuada inserción, integración, apropiación, el contexto específico de la institución. Y los ya mencionados, como el poco interés de los docentes por mejorar su práctica pedagógica, teniendo a disposición una serie de recursos tecnológicos importantes. El adecuado uso de las *TIC* en la institución y en el salón de clase puede ofrecer:

Una serie de aspectos relevantes que las *TIC* genera en los centros escolares, entre los cuales se pueden mencionar: las innovaciones en el ámbito de la organización escolar, las innovaciones en la enseñanza en las aulas teniendo en cuenta las innovaciones metodológicas y curriculares, y las innovaciones en el aprendizaje de los estudiantes, innovaciones en el desarrollo profesional docente, entre otros. (Área, 2010).

En la institución Juana Escobar I.E.D, en particular sus profesores por falta de competencias en educación mediada por tecnologías no han logrado innovar en el salón, afectando el proceso enseñanza-aprendizaje donde los estudiantes pueden aprender a aprender (autoaprendizaje), saber hacer uso de la información a la que tienen acceso desde el internet (buscar, seleccionar, elaborar y difundir aquella información necesaria y útil) y su impacto en el aprendizaje. Mucho menos se ha identificado estos aspectos en el área de Lengua castellana y Literatura, donde aún se evidencian características propias de una educación tradicional que utiliza como recursos didácticos las tecnologías para consultar información simplemente, cuando se utilizan, desperdiciando el potencial de dichas tecnologías sobre el aprendizaje.

De acuerdo con lo expuesto, se define la pregunta problémica: ¿Cuáles son los elementos didácticos de una estrategia de enseñanza y aprendizaje mediada por la interacción tecnológica para desarrollar la competencia narrativa literaria en jóvenes

de 901 (nativos digitales) en el Colegio Juana Escobar (IED), jornada tarde? A través del diseño metodológico de la presente investigación se busca dar una respuesta a esta pregunta (hipótesis).

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

A continuación, se presentan los aspectos relevantes que justifican la investigación, con el fin de comprender la importancia del uso de una estrategia didáctica mediada por las *TIC* para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el salón, particularmente, en los estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D, de la jornada tarde para adquirir competencias narrativas realizando talleres literarios mediados por la tecnología que culmina al trasvasar un relato creado por ellos a un cómic digital. En este apartado se responde a la pregunta ¿Por qué realizar la presente investigación? A partir de la conveniencia, la relevancia social, las implicaciones prácticas, el valor teórico y utilidad metodológica.

La educación secundaria no puede quedar relegada a la sociedad del conocimiento y debe transformar sus salones presenciales en salones virtuales a través de estrategias didácticas que contribuyan al desarrollo de las competencias y comunicación interactiva, necesarias para los estudiantes. Así que la historieta digital y virtual es una oportunidad que permite acercar a los estudiantes nativos digitales a herramientas que pueden favorecer el aprendizaje de forma significativa para desarrollar competencias narrativas literarias:

La educación se ha visto en la necesidad de emplear herramientas tecnológicas bajo *web*, que permiten mediar la comunicación e información de forma interactiva y didáctica. En consecuencia, las Tecnologías de la Información y Comunicación (*TIC*) pasan a ser uno de los grandes retos de la educación del siglo XXI. (Arias, Mora y Sandia, 2012, p. 2)

Entonces, la didáctica se vale de herramientas tecnológicas para interactuar y mediar la comunicación, tomando en cuenta todos los actores del proceso educativo, como:

La institución, el nivel de formación de los estudiantes, el contexto en el que se desarrollan los estudios, las características de los estudiantes y del profesor, el currículo, la evaluación, los recursos y en especial las herramientas tecnológicas a través de las cuales el docente emplea estrategias que permiten desarrollar el proceso pedagógico. (Arias, mora y sandia, 2012, p. 2)

Precisamente, en dichos requerimientos se halla la conveniencia de un tipo de estrategia didáctica, como la que se plantea en esta investigación. Además de que, las TIC en el Colegio Juana Escobar I.E.D, jornada tarde, en el área de Lengua castellana y Literatura, no han sido utilizadas como una herramienta esencial para la educación, por lo ya mencionado. Es preciso considerar que las nuevas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje con el apoyo de los materiales didácticos mediadas por las tecnologías están provocando diversas actitudes y opinión frente al uso y aprovechamiento para lograr un rendimiento académico óptimo (Bautista, Martínez, Reynaldo, 2014, p. 185).

La realización de este proyecto es conveniente desde el punto de vista de que son diversas las funciones que los materiales e-didácticos pueden tener, una de las principales es el reforzar lo que se ha enseñado en clase, de modo que facilite el aprendizaje de los estudiantes. La mayoría de los materiales e-didácticos proporcionan información, a través de libros, vídeos y programas informáticos, guiando al estudiante y ayudándolo a crear y aplicar nuevos conocimientos y ejercitando nuevas habilidades. No obstante, se debe tener en cuenta que los materiales didácticos no solamente sirven para transmitir información, sino también funcionan como mediadores entre la realidad y los estudiantes, que mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas en sus usuarios (estudiantes). Algunas otras funciones de los materiales didácticos son motivar, facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y apoyar la evaluación y el reforzamiento del aprendizaje. (Bautista, Moreno, Torres, 2012, P. 190)

En cuanto a la relevancia de la presente investigación, en el documento del MEN de Lineamientos para la educación virtual se afirma que:

Una educación de calidad es aquella que forma mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos, cumplen con sus deberes y conviven en paz. Una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el País. Una educación competitiva, pertinente, que contribuye a cerrar las brechas de inequidad y en la que participa toda la sociedad (MEN, 2010, p. 8)

Así que una estrategia didáctica a través de la historieta digital y virtual para desarrollar la competencia literaria debe apuntar a la educación de calidad para que los estudiantes sean competentes y se puedan desenvolver en una sociedad que les exige habilidades tecnológicas, sociales y colaborativas, que es precisamente lo que dicha estrategia les permite desarrollar. El contexto actual ha cambiado, anteriormente se utilizaba herramientas tecnológicas como la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras para facilitar el aprendizaje. Sin embargo, el progreso y evolución ha sido tal que los recursos tecnológicos se han convertido en recursos educativos, donde la búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la tecnología con la educación. (Hernández, 2017)

Desde esta perspectiva, el presente proyecto ayuda a resolver el problema de la adecuada utilización didáctica de las herramientas tecnológicas que se utilizan en el salón de clase para desarrollar competencias en una asignatura de forma impactante, innovadora y significativa, no tradicional, en la cual se toma las tecnologías como sustitución de los libros tradicionales. Asimismo, permite desarrollar competencias propias de un estudiante virtual a partir de un proceso de reconstrucción personal del contenido que se elabora en función de un gran número de elementos que constituyen la estructura cognitiva del estudiante: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas, entre otras. Este proceso tendrá múltiples e importantes implicaciones como la de una comprensión más consciente de cómo se aprende en entornos virtuales y cómo desde la enseñanza se promueve ese aprendizaje que va, desde la orientación por el profesor del proceso educativo

que logre la adaptación dinámica y contextual del estudiante hasta una interacción entre la actividad mental constructivista del estudiante que aprende. (Zapata, 2012)

En cuanto al valor teórico que proporciona esta investigación, se muestra desde la definición de una estrategia didáctica mediada por las *TIC*, no como simplemente sustitución de recursos tradicionales en el salón, sino desde lo que implica una educación virtual, particularmente en el área de Literatura y a través de un recurso digital como el cómic digital y virtual. Cuando se habla de virtualidad, se entiende una serie de elementos contextuales, educativos, tecnológicos, interactivos que van de la mano para crear un aprendizaje significativo en el estudiante. Por otro lado, la historieta (cómic) como recurso educativo, necesita ser contextualizada con la Sociedad del Conocimiento (ONU, 2013), incluyendo sus actores principales en la escuela (estudiantes nativos digitales); necesita estar inmersa en la *web 2.0* a través de recursos contemporáneos, para que adquiera un carácter innovador e impactante en los procesos educativos, ya que permite el desarrollo comunicativo, semiótico, narrativo, pudiendo permitir la renovación de las prácticas en la asignatura de Literatura acercándola a la era de la tecnología. Esta investigación, además, quiere hacer un aporte didáctico y metodológico para desarrollar la competencia narrativa, desde el ejercicio de trasvasar un relato construido por los estudiantes de 901 a un cómic digital (plantilla) donde se puede interactuar a través de una serie de aplicativos de las mismas herramientas tecnológicas de *Pixton* y *ToonDoo* para que dicha historia se comprenda de forma clara desde la relación entre la palabra y la imagen, como se evidencia a lo largo de la investigación. Por otro lado, la historieta digital puede contribuir de manera significativa con lo que se ha afirmado en este apartado e identificar que estilos de aprendizaje logran mayor motivación y aprendizaje en los estudiantes de 901 para que desarrollen la competencia narrativa mediada desde dichas herramientas tecnológicas e incluso que teorías de aprendizaje son más adecuadas para un tipo de estrategia didáctica de estas características.



## **5. OBJETIVO**

### **5.1. Objetivo general**

- Diseñar una estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital (trasvasar) para que los estudiantes de grado noveno del Colegio Juana Escobar I.E.D. de la jornada tarde, nacidos en la era digital, desarrollen la competencia literaria narrativa de una nueva forma no tradicional.

### **5.2. Objetivos específicos**

- Realizar un diagnóstico educativo a los estudiantes de 901, mediante la interpretación cuantitativa (método estadístico) y etnográfica que permita comprender de manera cuantitativa y cualitativa elementos claves para el diseño de la estrategia virtual a través de la historieta digital (trasvasar).
- Fundamentar y cimentar la estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital (trasvasar) a partir de postulados de autoridades en temas que brindan elementos necesarios para el diseño de la estrategia didáctica virtual de la presente investigación y que, además, surgen del primer análisis del método estadístico y etnográfico.
- Identificar y orientar elementos pedagógicos, didácticos contemplados en el marco institucional del Colegio Juana Escobar I.E.D. que contribuyan al diseño de la estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital (trasvasar).
- Diseñar una estrategia de aprendizaje que incluya elementos didácticos, tecnológicos, virtuales, pedagógicos (teorías de aprendizaje emergentes), literarios-narrativos, interactivos entre docente, estudiante y actividades, a partir del diagnóstico cuantitativo (método estadístico) y etnográfico realizado.
- Realizar un plan de implementación de la estrategia didáctica como la historieta digital y virtual (trasvasar) para adquirir la competencia literaria por

parte de estudiantes, nativos digitales, de grado noveno del Colegio Juana Escobar I.E.D., a partir de los elementos identificados en el diagnóstico cuantitativo (método estadístico) y etnográfico.

- Realizar un análisis fenomenológico hermenéutico educativo que tenga en cuenta el diagnóstico cuantitativo (método estadístico) y etnográfico, los postulados teóricos pedagógicos (teorías de aprendizaje), didácticos, tecnológicos reflejados en la estrategia didáctica virtual a través del cómic digital (trasvasar) realizada por los estudiantes de 901.

## 6. Antecedentes del problema

En este apartado se presentan experiencias que se acercan a la estrategia didáctica de un cómic digital y virtual en el área de Lengua castellana y Literatura, desde unos proyectos educativos de *WebQuest*. Este recurso tecnológico consiste según su creador Bernie Dodge en 1995 en una “actividad orientada donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”, sus elementos son: introducción, proceso, recursos, evaluación y conclusión (Martín et al., 2009). Los siguientes, ejemplos de *WebQuest*, están alojados en la página web: [eduteka.icesi.edu.co](http://eduteka.icesi.edu.co)

- En el proyecto “Historietas”, se diseña una estrategia didáctica a partir de unos pasos que debe realizar el estudiante, como el de establecer la forma como va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos (la acción lineal, acción paralela, acción cortada). Se continua con el proceso, donde se incluye planificación, corrección, dibujo para cada viñeta en editores de imágenes como *Aviary* y para su presentación en *Prezi* (se anexan *link* con tutoriales). Se evalúa a través de una rúbrica que señala si se cumple con los elementos propios de la historieta y si la imagen tiene movimiento o no. Presentado por la profesora Fanny Ramírez Ramos en San Martín Hidalgo, México, en 2013.

- En el proyecto “La historieta y la caricatura” se resalta el trabajo para adquirir conocimientos en cuanto al cómic y al género lingüístico de la crónica, realizando un cómic en una presentación *Power Point*, utilizando la herramienta de la *Internet*

*Inspiration* y fotografías de personajes. Dentro de los recursos se destacan computadores con editor gráfico y presentador, páginas *web* que indican la elaboración de historietas. Presentado por la profesora Elvira Raquel Villalba Castro, en Cali, Colombia, en 2009.

- En el proyecto “Las historietas” se destaca que se les pide a los estudiantes consultar sobre la historieta, crear en grupo una historieta y subirla a un blog. En recursos se observan un enlace y vídeos que hablan a cerca de la historieta. Presentado por la profesora Verónica Tascón, en “José Hernández”, Argentina, en 2013.

- En el proyecto “La historieta” se resalta la creación de una historieta en *Scratch* (se hace primero en físico) en grupos de 2 o 3 personas para entender el lenguaje empleado en historietas y otros tipos de textos. Se resaltan recursos como sala de informática, *vídeo Beam*, *software Scratch*. Presentado por el profesor Mauricio Méndez Moreno, en Cali, Colombia, en 210.

- En el proyecto “La historieta” se hace una presentación hecha en el ambiente de programación *Scratch* a cerca de los componentes y características básicas de la historieta, para luego hacer secuencias gráficas. Se plantean recursos como *Google* y *Scratch*, además de la historieta en físico, computador e internet. Presentado por el profesor Miller Claudelly Drada, en Cali, Colombia, en 2012.

- En el proyecto “Una perspectiva hacia el mejoramiento de la Lectoescritura con el uso de las *TIC*” se resalta el implemento del computador para el desarrollo de lecturas de cuentos, reseñas históricas, historietas, compartir vídeos y enlaces para la comprensión, interpretación y construcción de textos escritos mediante el uso de *TIC*. Además, se resalta la utilización de la *web 2.0* y *web* semántica para mejorar el proceso lector, construcción de conocimiento y lograr un aprendizaje significativo. Se incluyen enlaces de noticias y vídeos de cuentos. Se invita a hacer una historieta en *Word* y *Edmodo*, *Educaplay*. *Gmail*, *Gnomio*, *Blog*. Presentado por la profesora Nayibe Esther Gómez Lozano, en Barranquilla, Colombia, en 2013.

- En el proyecto “Historias literarias” se presenta la creación de historietas para entender sus elementos y se utilizan recursos *online* para recuperar información

sobre los elementos de una historieta. Presentado por la profesora Gabriela Aguilar Saravia, en Ciudad de Guatemala, Guatemala, en 2013.

- En el proyecto “Transformar el Cuento” se refiere a que los estudiantes leerán un cuento, lo transformarán, según su creatividad y lo plasmarán en caricaturas utilizando el *software Comic Life* para mejorar niveles de lectoescritura. Contando con recursos como sala de sistemas, *software Comic Life*. Presentado por la profesora Lissy Guzmán en San Vicente del Caguán, Colombia, en 2012.

- En el proyecto “Leyendo y escribiendo con las TIC me voy metiendo” se manifiesta la necesidad de las *TIC* para mejorar los niveles de lecto-comprensión, utilizando elementos como procesador de texto, blogs, *Google Maps*, *Cmaptools*, *Goaniamate*, *Examtime*, *Geogebra*, *Educaplay*. Presentado por la profesora Xiomara Cermeño, en Barranquilla, Colombia, en 2013.

- En “Tecnologías de la Información y la Comunicación y educación literaria en la formación inicial del profesorado, de Carolina González Ramírez (2016) se evidencia antecedentes de esta investigación como que las *TIC* no solo brindan material didáctico para la literatura, sino que permite que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje. Además en él se reconoce la proyección social que permite las *TIC* en el ámbito de la literatura creando comunidades virtuales que comparten sus opiniones sobre determinadas obras, la creación de instrumentos como los *diaporamas* para crear álbumes de texto e imagen, los *glogster* o carteles interactivos, los geolocalizadores y los multimedia con muchos formatos que incorporan audio y vídeo, herramientas con animación lectora, la conexión personal con los textos y la búsqueda de información contextual frente a las estrategias de interpretación. Con todos estos recursos, sin embargo, se ha descuidado el papel de la interpretación de la literatura. Es decir que se debe reforzar las propuestas que concreten las habilidades interpretativas haciendo uso de las *TIC* y facilitar el uso de *weblogs*, *blogs*, o bitácoras docentes donde se puede leer, escribir, discutir, comentar obras. Ejemplo de lo anterior es la comunidad virtual *FanFiction* que consiste en la creación de una obra que recrea el universo de una novela, film o cómic popular que escriben y leen sus aficionados para divertirse. Las *TIC* como procedimiento didáctico tiene posibilidades para desarrollar la competencia literaria

desde el ámbito lector y avance en la interpretación: la experiencia de la literatura en la red, el acceso a las fuentes de información, el uso de las redes sociales.

- En “El Cómic *online* como recurso didáctico en el salón, *Webs* y aplicaciones para móviles” de Juan Lucas Onieva López (2015) indica que el cómic está siendo utilizado por docentes como herramienta didáctica en diferentes países del mundo, para impartir asignaturas y materias y así ayudar al alumnado en su formación. Un ejemplo de ello es el libro y cómic de Dan Greenberg, *Comic-strip math, Problem solving*, que se utiliza para aprender matemáticas de forma divertida y efectiva. En cuanto a experiencias, Fernández y Ramiro (2014) han logrado que con el cómic sus alumnos aprendan el valor de los derechos humanos. Segovia (2012), lo utiliza para que sus estudiantes de primaria adquieran la competencia narrativa, y Darici (2014), trata de potenciar su uso a través de la realidad aumentada. De igual manera, el cómic es empleado en el salón de *E/LE* para mejorar el aprendizaje de los idiomas, según Del Rey (2013), por ejemplo, empleando la *web grammarmancomic*, que aporta tirillas con múltiples posibilidades para aprender la gramática del inglés. El cómic también se utiliza como alternativa para la aceleración (Es una opción educativa que facilita el regreso al sistema de aquellos estudiantes que lo han abandonado o nivelar a los que estando dentro del sistema están en riesgo de abandonarlo por estar en extra edad. MEN, 2019) de conocimientos de acuerdo con Silvia, et al, (2013), o para autorregular los errores de las evaluaciones escritas como lo afirma Cadavid y Parra (2011). Inclusive, para ayudar a estudiantes con problemas psicológicos, mentales o con dificultades de carácter comunicativo, el cómic puede emplearse en múltiples situaciones con diferentes objetivos, así como temas, asignaturas y situaciones diversas que se quieran tratar en el salón. De esta manera, se ayuda a que el alumnado desarrolle diferentes competencias y se le motiva a esforzarse y comprometerse con su aprendizaje.

- En “La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria” de Blas Segovia Aguilar (2010) se explica que la narración es la forma de expresión que mejor entiende el niño, tal vez, por ser el modo habitual y más propio de la cultura popular, ya que la narrativa se entiende como una herramienta fundamental para una apropiada alfabetización letrada, audiovisual o mediática a

partir de la comunicación. A partir de la narración, el niño interpreta la realidad social, sumergiéndose en mundos imaginarios de la mano del lenguaje. Además, posibilita el acceso a la cultura, ya que es un instrumento mediante el que la persona construye los procesos de socialización, tanto en el ámbito familiar como en el escolar, pues es consecuencia de una forma de construir significados, una forma de pensamiento. No obstante, los procesos cognitivos y los aprendizajes necesarios que permiten la creación de historietas son, al tiempo, complejos, por lo que se necesita un abordaje pedagógico particular, desde las competencias literarias (competencia entendida como el conjunto de conocimientos, capacidades y actitudes que permiten aplicar los saberes en contextos diversos) para adquirir la habilidad de profundizar en el entorno de la expresión con lenguajes icónicos, auditivos o de formas escrito-visuales.

De esta manera, para narrar con imágenes o de forma visual se necesita de cuatro conocimientos: el contenido (plano del relato, representado por una serie de eventos y sucesos organizados en función de dos estructuras: la argumental y la de los elementos dramáticos), la estructura (orden y coherencia para encontrar sentido en la narración), los aspectos lingüísticos (plano discursivo, código textual y visual del cómic y la narración), y los contextuales (contexto cultural determinado, pragmática). Además, se tiene en cuenta, la temporalidad, el espacio. Estos elementos nos indican la importancia de un tratamiento didáctico adecuado, pensado desde la pregunta ¿Cómo aprenden los estudiantes? Teniendo en cuenta elementos lingüísticos y gráficos que pueden integrarse en el cómic.

Estos trabajos brevemente expuestos como antecedentes de la investigación a desarrollar dejan claro que el tema de la inclusión de tecnologías en la asignatura de Lenguas castellana y Literatura ha sido abordado ampliamente. Sin embargo, como se observa en la presente investigación, la interacción, el trabajo colaborativo, la inclusión del contexto sociocultural al ejercicio pedagógico, el manejo de herramientas tecnológicas desde el tratamiento de la información por parte de los estudiantes (901) y no como receptores de información, el desarrollo de competencias narrativas y tecnológicas, serán factores determinantes en una estrategia didáctica mediada por la tecnología. Además de, usar herramientas

tecnológicas como *Pixtón* y *ToonDoo* directamente en la *web* para trasvasar relatos creados por los estudiantes, desde la orientación pedagógica y didáctica adecuada del profesor.

## CAPÍTULO 2

### 7. MARCO TEÓRICO

En este apartado se presenta el sustento teórico para la investigación, donde se encuentran una serie de temas que giran en torno a una estrategia didáctica virtual a través de la historieta o el cómic digital para desarrollar la competencia literaria, para esto se hace uso de herramientas tecnológicas como *Pixton* y *ToonDoo* para hacer cómics digitales donde se trasvasan unos cuentos hechos por los estudiantes de 901. De esta manera, los siguientes autores plantean una serie de postulados que han cobrado fuerza alrededor de una estrategia didáctica mediada por la tecnología como la que se presenta en esta investigación. Se inicia con las premisas respecto a “la virtualidad”, pues la estrategia didáctica que se presenta debe soportarse en esta tendencia para que se pueda dar el uso adecuado de las tecnologías como medio para generar procesos de enseñanza aprendizaje.

#### 7.1. Virtualidad

La incorporación de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (*NTIC*) están permeando todos los ámbitos de la vida como lo hace saber Moreira y Delgadillo (2015), a tal punto que se ofrecen carreras que incorporen las tecnologías pensadas desde lo que demandan los usuarios inmersos en la *Web 2.0* y la emergente *Web 3.0*. Incluso, desde la educación tradicional se ha cambiado la forma de diseñar y ejecutar las actividades educativas, incorporando tecnologías, parcial y totalmente, puesto que estos nuevos espacios de aprendizaje llenan vacíos que la educación tradicional no puede cubrir, como: la facilidad de la virtualidad para el rompimiento de la barrera de la distancia, la rigidez de los horarios, la distribución de los tiempos de estudio que los estudiantes quieren para mejorar sus destrezas,

habilidades y conocimientos generales o profesionales. En un proceso virtual se favorece la comunicación fluida y efectiva, con un ambiente amable y con un acompañamiento constante para las actividades a realizar, aprovechando al máximo los recursos tecnológicos con lo que se disponen.

Este nuevo proceso de enseñanza requiere un formador *on-line* (Universitat Oberta de Catalunya, 2001.), quien es aquel que utiliza medios electrónicos para comunicarse con sus estudiantes, dentro de un espacio denominado EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), donde se encuentran formador y estudiantes, teniendo los recursos adecuados para garantizar el aprendizaje; desde la planeación del curso, el espacio de comunicación, hasta las herramientas que se van a utilizar. La presencia del profesor o formador y la existencia de un EVA deben ser elementos esenciales para hablar de un proceso de formación *on-line* o virtual. Un sistema de formación *on-line* permite a formadores y estudiantes seguir el proceso de aprendizaje sin necesidad de coincidir ni en el espacio ni en el tiempo (asincronía). Esta no coincidencia, es uno de los motivos por el que se elige un sistema de formación virtual. Además de ser, multidireccional en la que el emisor puede enviar mensajes a varios receptores, se utilizan foros, correo electrónico, chat, etc.

La virtualidad como mediación revolucionaria en el contexto actual por el avance de la tecnología, influye positivamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde las tendencias didácticas reflejadas en los diferentes modos de percibir las TIC, al igual que las diferentes formas de emplearlas para sacarles el mayor provecho (Pando, 2018). Esto requiere el cambio de metodología por parte de los profesores, de cómo enseñan y cómo los estudiantes aprenden para que la experiencia sea innovadora. Es decir, que los procesos de enseñanza-aprendizaje necesitan evolucionar, transformarse, ser llevados a un proceso mediante herramientas virtuales, sin dejar a un lado, los propósitos educacionales, los objetivos, las secuencias, las metodologías y las evaluaciones que en el entorno virtual se refleja en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que no tienen nada que ver con el enfoque transmisivo, del rol del profesor clásico y del estilo pasivo de los estudiantes. La educación virtual va de la mano del surgimiento de las tecnologías que permite la interacción entre los participantes a través de las redes de



comunicación, permitiendo que los procesos de enseñanza-aprendizaje se den desde tendencias didácticas donde, los objetivos, el contenido, los métodos, los medios y su organización se ven afectados por relaciones entre docente-discente y pares, dados en un contexto de comunicación más inmediato, más veloz, dominado por el tecnocentrismo y la virtualidad.

### **7.1.1. Estrategia didáctica**

La estrategia didáctica será el fin de esta investigación y requiere de un tratamiento adecuado desde la virtualidad para lograr el propósito deseado, por consiguiente, es necesario entenderla desde un contexto digital actual para incluir los elementos y características necesarias en el momento de su implementación. En el contexto actual, es importante tener al alcance propuestas innovadoras que permitan mejorar la calidad del proceso educativo, renovando los contenidos que den respuesta al quehacer que encierra la alfabetización digital. Así que han aparecido nuevas tecnologías y medios en la educación que ofrecen herramientas importantes para implementar proyectos, emprender cambios e innovaciones que favorecen la educación, tanto para los profesores como para los estudiantes. Actualmente en el currículo debe identificarse la tecnología educativa, en el contexto en donde se implementará, las características y competencias tanto del contexto como de los estudiantes, reconocer recursos y materiales educativos existentes y necesarios que influyen en la calidad de la educación y conocer su utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para esto es necesario que el profesor adopte unas competencias que lo lleven a determinar criterios y factores para seleccionar estrategias didácticas y tecnológicas educativas efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Abrego, 2013)

Los anteriores aspectos se engranan en una estrategia, como un conjunto de procedimientos o recursos, caracterizadas por técnicas de enseñanza que lleva al cumplimiento de objetivos de aprendizaje significativo, donde el estudiante desarrolle procesos de búsqueda, análisis, selección de información, e incluso de reelaboración, desarrollo y publicación de trabajos de forma individual o en equipo

(fortaleciendo el trabajo colaborativo). Las *TIC* por su carácter innovador pueden ser usadas y aplicadas en la transformación de estrategias didácticas que el profesor debe seleccionar para ver cuáles son las más adecuadas para el logro de los objetivos de aprendizaje (Onrubia, 2005).

#### **7.1.1.1. Estrategia didáctica virtual**

Ahora es importante conjugar la virtualidad y la estrategia didáctica desde la tecnología como medio que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje como se evidencia en la presente investigación. Se necesita una transformación del proceso de enseñanza a partir de dos dimensiones importantes. La primera con la renovación de la práctica educativa y la segunda con las estrategias a la medición de los aprendizajes. Para esto, las *TIC* plantean desafíos y al tiempo oportunidades para los nuevos cambios (UNESCO, 2013). Como es sabido, la educación se considera el motor de una sociedad y en tiempos de transformación tecnológica, se da desde la manera cómo se relacionan las personas, el acceso y generación de conocimiento desde una nueva forma de conectividad de ciberciudadanos. En este nuevo entorno, el sistema escolar está llamado a renovar sus prácticas pedagógicas si quiere generar en los estudiantes competencias que vayan acorde con el nuevo contexto del conocimiento. Para esto debe permitir que el estudiante pueda desenvolverse en trabajos que antes no existían, renovando sus conocimientos, las habilidades de manejo de información, la comunicación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, la autonomía, la colaboración, el trabajo en equipo. Así mismo, debe desarrollar actividades con la disposición y características de los nuevos estudiantes permitiéndoles acceder a información digital, disfrutar de las imágenes en movimiento y de la música, del texto, sentirse cómodos realizando múltiples tareas, obtener conocimientos procesando información discontinua y no lineal. Esto se da, a partir de una estrategia didáctica mediada por las tecnologías que contribuya a ser más llamativa para los estudiantes por la forma fácil de obtener información, ayudándole a mejorar su desempeño académico. Betancur (2016) Menciona unos autores como Perrone y Propper que

definen la estrategia didáctica como: plan preconcebido para darle curso a una clase donde debe ir priorizado el contexto general, los objetivos a desarrollar, el hilo de trabajo, los diferentes modos de relacionar tareas, los modos en que las tareas se van a elaborar.

Una estrategia didáctica de este tipo, se evidencia con la facilidad de los niños para entrar a los medios virtuales y a las distintas pantallas que ha cambiado la forma de leer. En un dato estadístico realizado por el Ministerio de Cultura de Colombia: entre el 2000 y el 2005, la lectura cotidiana en internet aumentó al 144% en la población mayor de 12 años y el porcentaje de lectores de libros disminuyó un 7,6%. En 2005, los colombianos dedicaron a la lectura en internet 3,5 horas, debido a los hipertextos que se caracterizan por la conectividad, digitalidad, estructura en red, multimedialidad, gradualidad, extensibilidad, interactividad, usabilidad, accesibilidad, dinamismo, apertura, las cuales facilitan el proceso lector (Bastidas, 2017). Entonces, los sistemas educativos constantemente deben renovarse, buscar métodos, procedimientos y medios para alcanzar mejores resultados en la formación de estudiantes, acorde con lo que exige la sociedad actual. Las instituciones deben ir a la par de la evolución de la tecnología para que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga resultados satisfactorios al utilizarse las *TIC* como medio o recurso didáctico para adquirir habilidades y destrezas como se entiende con la lectura.

Una estrategia virtual debe caracterizarse por el cambio de roles en los profesores, los estudiantes y la comunidad de aprendizaje. En cuanto al rol de profesor se caracteriza por tener abiertos los canales de comunicación con los estudiantes, brindándoles retroalimentación oportuna, promoviendo en ellos las experiencias de aprendizaje mucho más activas. A su vez, debe caracterizarse por ser facilitador de la participación constante y de la permanencia en el curso, orientando la discusión hacia un pensamiento de alto nivel. Respecto al rol del estudiante, es importante, que se sienta cómodo con el aprendizaje y la interacción con otros a través de la tecnología, que tenga una mente abierta para compartir experiencias de vida, trabajo, facilidad para comunicarse de manera efectiva, asumir riesgos y ser creativo. De acuerdo con estos nuevos roles, los cursos en línea deben

transformarse en una comunidad de aprendizaje, organizándose y trabajando colaborativamente para aprender a través de la interactividad (Carvajal, 2010).

Es importante resaltar una serie de elementos que deben tenerse en cuenta en una estrategia virtual, como: organizar el trabajo de los estudiantes, plantear objetivos de aprendizaje, crear condiciones para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, enseñar a los estudiantes procedimientos mediadores (mapas conceptuales, toma de apuntes, esquema, gráficos), enfrentar estudiantes con tareas profesionales, tener en cuenta el nivel de desarrollo de los estudiantes, incluir mecanismos de control y evaluación. Aquí el estudiante debe sobresalir por la creatividad, la autonomía cognitiva, la búsqueda y la ampliación de la información autónomamente, la toma de decisión en trabajo colaborativo, la organización de los recursos, la adquisición de compromisos, el establecimiento de normas, la identificación y fortalecimiento de su estilo de aprendizaje, la transferencia de la información a nuevos contextos, el forjamiento de la creatividad para la solución de problemas, la reflexión sobre su proceso de aprendizaje y la del trabajo colaborativo (Bastidas et al, 2017).

#### **7.1.1.2 Material didáctico**

Un requisito esencial para una estrategia didáctica virtual como la que se presenta en esta investigación es el material didáctico por emplear y debe ser acorde con las características de esta, pues solo así podrá ser coherente a lo que se exige en la nueva manera de adquirir el conocimiento como se evidenciará en la presente investigación. Para que el ser humano sea competitivo hoy en día, necesita dominar la tecnología y a su vez aprender con la tecnología (Rodríguez, 2007). Así que hay que concebir las *TIC* en la enseñanza produciendo cambios, incluso desde las categorías del sistema didáctico: objetivos, contenidos, métodos, medios, cambios en la evaluación y, la organización del proceso. Ahora, los medios de enseñanza-aprendizaje juegan un papel primordial en dicho cambio, resolviendo la pregunta ¿Con qué enseñar y aprender? Para esto hay que entender que los medios (objetos) son los componentes que sirven de apoyo material al método para

la consecución de los objetivos, comenzando desde su intención. Y su intención radica en su clasificación, según Bautista et al. (2014), cuando señala que los medios de enseñanza-aprendizaje se clasifican en: manipulativos, la modalidad de experiencia de aprendizaje que facilitan es contingente para ser pedagógicamente útil (desarrollo intencional bajo un contexto de enseñanza); medios textuales, emplean principalmente los códigos verbales como sistema simbólico predominante; audiovisuales, predominantemente codifican sus mensajes a través de representaciones icónicas como la imagen y la música, la palabra oral y ocasionalmente escrita y los sonidos. Por tal razón, una nueva concepción didáctica en la implementación de las *TIC* debe direccionarse hacia el diseño didáctico de los materiales, su selección, uso y evaluación. Además, teniendo en cuenta, que la educación cada vez es más competitiva, se ve obligada a alcanzar un mejor nivel educativo apoyándose de recursos que ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, como los materiales didácticos.

Los materiales didácticos motivan al estudiante en la construcción del conocimiento y funcionan como apoyo en el proceso de aprendizaje a través de publicaciones de sistemas pedagógicos innovadores, utilizando herramientas tecnológicas. Según Cabero (2004) son elementos curriculares que, por sus sistemas simbólicos y estrategias para emplearlos, fomentan el crecimiento de habilidades cognitivas en los individuos, en un contexto determinado que facilita y estimula la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el estudiante y la creación diferenciada que propician aprendizajes. También, se conocen como objetos de aprendizaje o Recursos Educativos Abiertos (Nombre dado por la UNESCO en 2002) y se caracterizan por dos rasgos, según González y Hernández (2015): su carácter libre y gratuito y su difusión basada en las tecnologías de la información y la comunicación. Cualquier aplicación tecnológica que pueda generar contenidos en distintos soportes y formatos, como un procesador de textos, un programa para crear presentaciones de diapositivas, una videocámara o una grabadora, puede servir para crear material docente.

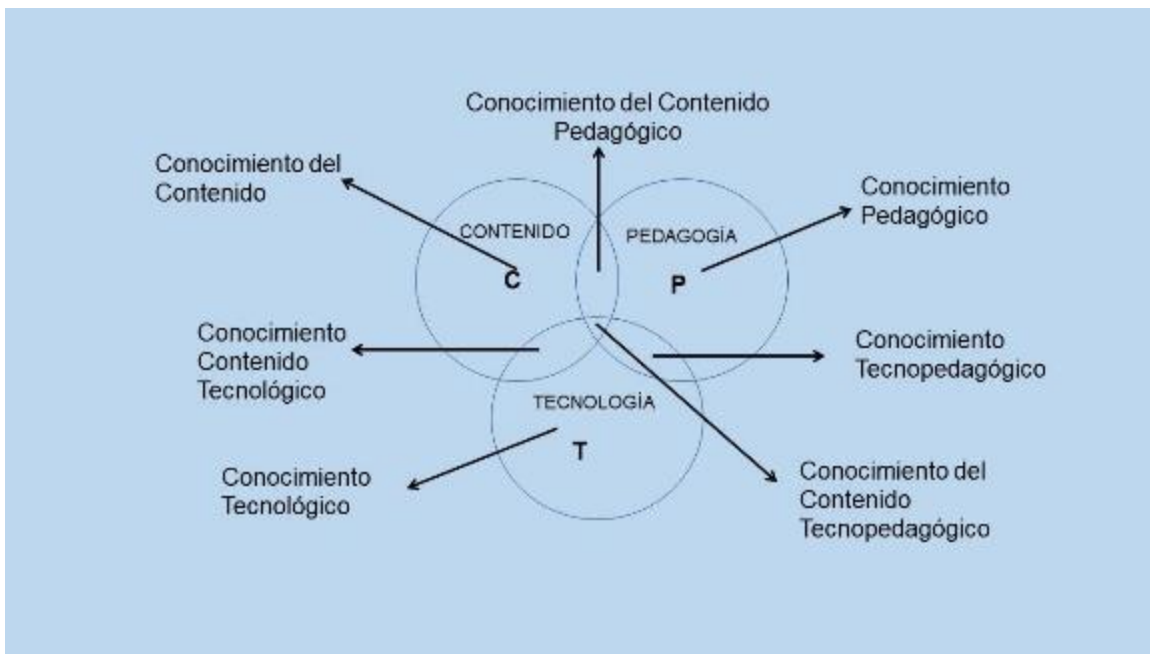
### 7.1.1.3. De las TICs a las TACs

El material didáctico digital por sí solo no ayuda al aprendizaje, necesita de unas condiciones pedagógicas y didácticas que encausen lo que se quiere lograr desde la estrategia didáctica virtual como se entenderá en la presente investigación. Las tecnologías de la información permiten el acercamiento al conocimiento hasta llegar a gestionarlo, lo que ha provocado que se hable de tecnologías del aprendizaje y del conocimiento, conocidas como *TACs*. Estas *TICs* y *TACs* han abierto un nuevo campo ante el que los profesores y los sistemas educativos deben redirigir nuevos espacios formativos y, del mismo modo, nuevos contenidos educativos, al tiempo que unas metodologías adecuadas que incurran en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, se puede garantizar una educación y formación de calidad a los futuros ciudadanos, de modo que sea lo más cercana posible a la realidad de nativos digitales. Esto implica hacer énfasis en la importancia que tienen los contenidos educativos digitales al integrarse a los salones de clase, desde una metodología que se transforme en dinámica, flexible, participativa y motivadora para los estudiantes, modificando los salones en espacios abiertos, conectados y dinámicos. A su vez, es necesario seleccionar las tareas pertinentes que permitan al manejo de la información y la competencia digital de los estudiantes para aprender a aprender. Es entonces, cuando la función docente cobra importancia, pues tienen que seleccionar contenidos digitales y metodologías adecuadas para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de que el docente debe ser competente también en el tratamiento de la información y en la competencia digital que llevará a los salones de clase. (Moya, 2013)

De esta manera, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (*TICs*) son un conjunto de tecnologías creadas a disposición de las personas, para que mejoren la calidad de vida, permitiéndoles realizar diferentes gestiones con la información que se manipulan o a la que tienen acceso, de manera que además de gestionarla, la puedan almacenar, recuperar y manipular. Por lo tanto, las *TICs* generan una necesidad de alfabetización digital que lleva a una nueva situación, y a su vez, a una nueva cuestión que afecta de lleno al ámbito educativo. En tal caso,

al utilizar las TICs en entornos educativos para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje se habla de las TACs como Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento. Estas, facilitan el acceso al saber y al aprendizaje, para esto se necesita de una alfabetización digital y del desarrollo de la competencia digital que solo se consigue con una metodología particular, como la que plantea Michra & Koehler que viene desarrollando desde el año 2006 el TPACK el Modelo *Technological Pedagogical Content Knowledge*, modelo en el que juega un papel fundamental el docente como mediador.

Figura 1 Modelo TPACK



Fuente: Elaboración propia a partir de (Moya, 2013)

### 7.1.2. Historieta

La estrategia didáctica virtual que se presenta en esta investigación vincula un elemento esencial que es el cómic digital o historieta digital, caracterizado ya no por ser impresa y creada por unos autores ajenos a la realidad de los estudiantes, sino que los estudiantes de 901 ahora pueden trasvasar sus relatos, por decirlo así en una plantilla digital (*Pixtón y ToonDoo*) que con ayuda de aplicativos para insertar

palabras e imágenes puede darle mayor valor significativo al relato creado. Este cómic digital será la herramienta tecnológica o material didáctico que adquiere su carácter de virtualidad por la interacción y la comunicación a través de otras herramientas tecnológicas (plataformas educativas, correo electrónico). Por esto es importante comprender qué es la historieta o cómic digital. De acuerdo con lo que dice Alliende y Misrachi (1994), uno de los géneros más leídos en la actualidad, publicados en periódicos de muchos países del mundo es la historieta. Es una modalidad de expresión considerada en primer momento como entretenimiento, a lo que debe su nombre de tiras cómicas o cómics. Sin embargo, muchas historietas no tienen el carácter cómico, ya que se pueden encontrar temas como aventuras, guerras, historias policiales, historias románticas, eróticas, fantasías temporales, fantasías puras, la historia, la política, la ciencia, entre otros. Así pues, la diversidad que muestra la historieta deja ver que detrás de ella hay algo más que entretenimiento, como la capacidad de representar realidades importantes del mundo actual. Un ejemplo más claro y complejo de este género es el de *Ásterix* de los franceses Goscinny y Uderzo; historieta publicada en 13 idiomas, popular entre intelectuales, profesores universitarios y público docto en general, mostrando su característica de cultura de masas.

En la educación no se ha prestado atención al fenómeno como tal de la historieta, solamente se insiste en los aspectos formales, olvidando el contenido de la historieta y su influencia, la identificación de personajes más cercanos y propios de sus vivencias. La historieta tiene una capacidad de provocar una activa participación del lector; de abajo hacia arriba (del texto al lector) y de una lectura de arriba hacia abajo (del lector al texto). La historieta entrega los elementos esquemáticos de una situación, el lector “rellena” esos elementos con su imaginación: completa los detalles no presentes, anima las imágenes fijas, crea los ruidos y sonidos que faltan, escucha la palabra escrita. La historieta representa una estimulación muy fuerte de la imaginación interna del lector, una movilización emocional, una efectiva apelación hacia actitudes, valores e ideales; una estimulación hacia respuestas globales prácticas, una investigación sémica e inclusión de lo percibido.



### 7.2.1.1. Historieta digital

En el contexto actual del cómic, la implementación de las tecnologías en el salón de clase es un hecho y hoy están pensadas para alcanzar un impacto valioso en el aprendizaje repercutiendo significativamente en el salón con los dispositivos móviles: *smartphones*, *phables*, *tablets*, *Mobile learning*, libros electrónicos, aprendizaje basado en juegos, gamificación, realidad aumentada, impresión 3D (Onieva, 2015). Con estas ventajas de las tecnologías y el potencial didáctico de los cómics, se puede innovar en el salón teniendo en cuenta sus características: ilustraciones y otras imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con un único fin de transmitir información y lograr una respuesta estética del lector; un objeto estético, sensible, concreto, bello, subjetivo sensible a los sentidos y decodificado por la mente. Las características del cómic se entienden como semióticas por su capacidad iconográfica y como expresión literaria por las técnicas narrativas que puede dividirse en tres lenguajes: el visual, el verbal y los signos convencionales. En cuanto a su lenguaje se destaca el lingüístico, el icónico, el cromático, y el gráfico para dar significaciones profundas. El cómic es precursor de la multimedia por su lenguaje verbo-icónico, que permite la adaptabilidad de las nuevas tecnologías aplicadas a la literatura, como se observa con las herramientas que se encuentran a disposición para este fin. Para realizar un cómic con ayuda de las tecnologías, se puede tener en cuenta lo que López (2013) asegura: los profesores ayudan con su formación constante a la experimentación de la comunicación transmedia, para esto debe estar formado en los medios tradicionales (retroproyector, audio y proyector de dispositivos); en medios actuales (ordenadores, programas, aplicaciones móviles, internet y plataformas virtuales) y en la relación de la didáctica con las TIC (internet, multimedia, materiales para plataforma, diseño y creación de material didáctico, la creación y adopción de programas).

Onieva (2015) asegura que el cómic es una serie de secuencias de viñetas con desarrollo narrativo. Las viñetas son cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta (Real Academia Española).

Para crear historietas, internet ofrece gran cantidad de recursos digitales. Así que los profesores tienen acceso a múltiples herramientas informáticas útiles y de calidad, utilizándolas en clase para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, como el cómic digital. Actualmente, los estudiantes pueden utilizar herramientas de las TIC para crear, almacenar y publicar sus propios cómics digitales, lo cual les permite mejorar sus habilidades narrativas, de lectura y escritura, y su alfabetización visual. Esto se logra con la creación de un guión gráfico que narrando combine lectura, escritura y creación de imágenes en formato de historieta. Existen páginas web que permiten la creación de cómics *online*: *Make beliefs comix*, *Toondoo*, *Choger*, *Comic strip maker*, *Cmx.io*, *Wittycomics*, *Readwritethink*, *Pixton*, *Stripgenerator*, *Superaction comic maker*, *Bitstrips*. Además de, tres webs de importantes compañías: *Lego*, *Disney*, *Marvel*, y páginas para crear personajes y exportar a otras para hacer cómic: *Piktochart*, *Powtoon*.

#### **7.2.1.2. Competencia literaria virtual**

La estrategia didáctica desde un cómic virtual se va perfilando, para, ahora, desarrollar una competencia narrativa o literaria como se denomina en esta investigación, desde los siguientes postulados que, también, se contextualizan. En la actualidad, se habla del modelo de educación literaria, basado en la formación de lectores literarios competentes (González, 2016). En este nuevo modelo prevalece una metodología constructivista, en la cual se intenta desarrollar la competencia literaria, a partir del diálogo y el trabajo interdisciplinario, de manera que el lector en formación aprenda literatura y desarrolle una competencia literaria. Este nuevo modelo de educación literaria generó una renovación didáctica con el fin último de formar lectores literarios competentes orientada desde las preguntas ¿Qué se enseña? Y ¿Cómo se enseña? Con esta renovación se espera que los estudiantes, con la ayuda de sus profesores, sean más competentes y se enfrenten a la interpretación de textos con autonomía. Es decir, que el contacto entre las obras y las nuevas generaciones implica que tanto la comprensión como el placer generado por la lectura orienten el desarrollo de la competencia literaria, entendida como el

desarrollo de habilidades interpretativas para que le permita enfrentarse a las lecturas que se le proponen. Para esto, la pedagogía y la tecnología se han asociado debido a que la tecnología ofrece diversas posibilidades a la práctica educativa y en el caso de la literatura, se puede establecer diferentes formas de comunicación, ya que se encuentran muchas herramientas para leer y producir conocimiento como *Wikis*, *Blogs*, Mapas interactivos, *Streams*, *Twitter*, *Tuenti*, servicios de comunicación sincrónica y asincrónica (chat, foros), medios para crear textos multimedia en línea y listas que permiten organizar la información almacenada en los navegadores.

Como ya se ha dicho, el uso de tecnologías ha promovido el surgimiento de nuevas prácticas de lectura y escritura (relación implícita con la literatura) que pueden contribuir a su didáctica, gracias a la gran cantidad de información y recursos que se encuentran en los entornos digitales. Pero no debe centrarse, exclusivamente, en la información en cuanto a contenidos de literatura y obras literarias, pues la revolución de la tecnología ha llevado a que la literatura genere nuevas situaciones de lectura y escritura, nuevos medios de comunicación, nuevos géneros de textos, modificando lo tradicional. Es decir, que las prácticas discursivas han cambiado y por ende se necesita de nuevos conocimientos y habilidades; incluso de una competencia digital que requiera del uso creativo, crítico y seguro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Ballester (2006) afirma que la didáctica de la lengua y la literatura ha atravesado diversas etapas de las que se destacan dos: en primer lugar, el cognitivismo con el foco de atención se ubica en las capacidades del estudiante para las lenguas, dejando a un lado el aspecto gramatical (estructuralismo y generativismo). En segundo lugar, con el surgimiento del constructivismo se empieza a pensar en la actividad comunicativa y se posiciona el lenguaje como base del desarrollo de funciones de mayor nivel. Ahora, Ezquerro (2016) dice que el manejo de las tecnologías constituye una competencia básica para adaptarse al nuevo medio del mundo virtual, del ciberespacio, al nuevo contexto, a las nuevas exigencias de la Sociedad de la Información y del Conocimiento y solo los que

logren esto, alcanzarán el éxito personal, social y profesional. Entonces, la innovación que lleva a cabo el profesor que integra la competencia digital en contextos lingüístico- literarios se fundamenta en el aprendizaje por descubrimiento; aprender a seleccionar páginas *web* de calidad para inferir contenidos útiles para determinada consulta. En este punto, el estudiante pone en práctica el aprendizaje significativo construyendo redes conceptuales. A partir de la instrucción cognitiva, el estudiante procesa la información de forma significativa y, cambia el modelo de aprendizaje, caracterizado por un proceso activo, constructivo, significativo, y estratégico.

En este punto, es importante resaltar aspectos importantes de la lectura comprensiva (Achaerandio, 2009) como el proceso de asimilar activamente contenidos de aprendizaje, donde la nueva información que ofrece el texto se asimile a la estructura cognitiva del que lee (presaberes). Esto implica que comprender el sentido de un texto escrito es atribuirle significados. Ahora, En la estructura cognoscitiva del buen lector se van conformando e integrando nuevas y más ricas interrelaciones entre conceptos donde se producen varios efectos formativos: se enriquecen y perfeccionan más y más las estructuras cognoscitivas del buen lector y funciona mejor su inteligencia. Se aprende a aprender comprendiendo en un proceso siempre ascendente. Se actúa, enriquece y desarrolla la memoria comprensiva donde los esquemas mentales del lector son claros, profundos, integrados ordenadamente en fecundas y duraderas interrelaciones, llevándolo al aprendizaje significativo. En cuanto a los niveles de lectura comprensiva, se encuentran el nivel de microprocesos que consiste en la decodificación y codificación de fonemas hasta la comprensión literal que se caracteriza por conocer las letras para construir y combinar palabras sencillas y así descomponerlas en sonidos y fonemas. En este nivel se da la lectura “significativa” de palabras y pequeñas frases que conectan al neófito lector con sus propios presaberes respondiendo a ¿qué quiere decir esta palabra o frase?, propio de lectores a nivel lineal que muestran dificultades para detectar las ideas principales y la información central sin generalizar, inferir, construir significados, integrar y estructurar las ideas que afloran a la superficie del texto.

Estos lectores de pobre comprensión o analfabetos funcionales no entran en el verdadero y profundo significado, no hacen inferencias, ni detectan la integración y estructuración global del texto y sus aplicaciones. En cuanto al nivel de macroprocesos, el buen lector debe desarrollar cinco funciones: i) la conciencia para comprender el texto construyendo significados que activan sus presaberes y relacionándolos con el contenido del texto; ii) discernimiento de las ideas principales de las menos importantes, captando su significado esencial; iii) evaluación del significado esencial de la información en función de la consistencia interna de esa nueva información en relación con sus presaberes y con el sentido común; iv) extracción y prueba de las inferencias a partir de lo que capta en el texto escrito y de la interacción de éste con los conocimientos previos; v) un ejercicio de metacognición y autorregulación de los procesos o funciones para identificar cómo va su comprensión lectora.

### **7.1.2.3. Didáctica de la literatura**

La estrategia didáctica virtual que se presenta en esta investigación bajo estos postulados se basa en una didáctica propiamente literaria. Según Munita (2017), durante las dos últimas décadas del siglo XX se desarrolló una didáctica específica de la lengua y la literatura, caracterizada por las prácticas relacionadas con los usos sociales de la lectura y la escritura, con prácticas orales y escritas. Es decir que se propicia una interactividad entre los saberes científicos y prácticas sociales dentro de la didáctica de la literatura. Esta disciplina debe enfrentar el reto de conjugar la adquisición de saberes con la apropiación de los quehaceres del lector, donde se incluye un saber hacer, unos valores y actitudes, una forma de relación con y hacia la cultura escrita. Pero la didáctica de la literatura es reciente, pues en su evolución se identifica que en los años sesenta y setenta se centraba en un modelo tradicional historicista, donde se transmitía el patrimonio literario como puerta de acceso a la cultura encontrados en la lectura intensiva de clásicos y literaturas nacionales soportados en ejercicios explicativos. Luego, con el surgimiento de nuevas realidades favoreció otras perspectivas didácticas, la

enseñanza se vio entonces centrada en el análisis detallado de textos (corrientes formalistas y estructuralistas) apareciendo el comentario de texto para crear una lectura crítica, pero centrada en un nivel metaliterario que dejaba muy poco espacio para la actividad de construcción de sentido por parte del lector. A estos cambios, al tiempo, con la teoría literaria surgieron aportes que permitieron la renovación de la didáctica; como la atención hacia la actividad de la lectura, particularmente a la relación de interacción y cooperación entre el lector y el texto en la construcción de significados (estética de la recepción y la semiótica textual). Esta nueva didáctica (la teoría transaccional o de respuestas lectoras) entiende el acto lector como una situación orgánica afectada por las contribuciones del texto y del lector. Luego, a partir de los años ochenta la teoría literaria propició que el acto lector, junto a los procesos de comprensión e interpretación que el lector pone en juego, se convirtiera en el centro de la didáctica. Por último, pasó del estudio del texto hacia el estudio del lector, junto con la reconsideración de los diversos elementos del sistema literario en tanto factores que inciden en el proceso de lectura que terminaron por conformar el nuevo modelo de enseñanza de la literatura. De esta forma, se construye una didáctica que va más allá del texto y considera los factores externos del funcionamiento social del fenómeno literario como los factores internos de construcción de significado por parte del lector. Así que los nuevos objetivos en la educación literaria están orientados hacia dos aspectos: se trata de favorecer el avance de la competencia interpretativa y la construcción de hábitos lectores como una relación placentera y de implicación personal frente a los textos.

Dentro de la didáctica de la literatura se puede incluir el cómic que está relacionado con la literatura como lo indica Ibarra y Ballester (2015). El cómic, la historieta o el tebeo al incluirse en lo más alto de la literatura representa uno de los géneros cultivados con mayor interés por un grupo significativo de lectores. Por tal razón, el cómic se constituye en un género esencial y fundamental en la formación del lector competente, en la educación lectora y literaria. A pesar de su exclusión formal de los géneros literarios como la literatura infantil y juvenil, por la calificación peyorativa hacia el lector de cómic (aparentemente por la simplicidad del género), actualmente se aprecian diferentes cambios respecto a este panorama como su

progresiva vinculación en diferentes selecciones de lectura, secciones culturales o de crítica de libros de diferentes medios de comunicación. Incluso, distintos profesionales consideran el momento actual sociohistórico como un periodo positivo para el género desde un consenso en el ámbito educativo respecto a su relevancia y sus posibilidades para la didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en diferentes materias, pero especialmente en el ámbito de la educación literaria. Los investigadores de didáctica de la literatura lo refieren como un importante instrumento para la adquisición y desarrollo de las competencias lectora y literaria, la formación del hábito lector y la renovación del canon escolar (Ballester, 1999 y 2007; Ballester e Ibarra, 2013; Bordons y Díaz Plaja, 2004; Díaz-Plaja, 2002; Ibarra y Ballester, 2014; Prado, 1995; Rovira Collado y Rovira Collado, 2012; Segovia, 2012).

Los estudios investigativos muestran que la relación entre cómic y educación literaria se da desde la interculturalidad. Esta relación aún no presenta un número elevado de estudios, sin embargo, se muestran algunos indicios en España, de proyectos aislados en organizaciones sindicales, sociales, instituciones educativas o gubernamentales como canal de difusión particularmente. En las instituciones educativas se ha empleado para promover valores por el extraordinario atractivo que despierta este género en estudiantes de los distintos niveles escolares. Un ejemplo de la relación cómic e interculturalidad está en la publicación “Somos diferentes, somos iguales” (1995) desarrollada en el seno de la Campaña Europea de la Juventud contra el Racismo, la Xenofobia, e Antisemitismo y la Intolerancia con la colaboración, mostrando el patrimonio lingüístico como fuente de enriquecimiento de la convivencia de diferentes culturas en un mismo espacio. Su objetivo básico fue la sensibilización de los receptores contra el racismo, la xenofobia, el antisemitismo y la intolerancia que ofreció una mirada lúdica a la sociedad contemporánea en el contexto sociocultural que vive España de la inmigración y, por ende, de la diversidad cultural. Lastimosamente acerca de estos temas no se han desarrollado debates sociopolíticos y pedagógicos profundos.

### **7.1.3. Aprendizaje significativo y teorías de aprendizaje**

El componente pedagógico es otro elemento esencial de la estrategia didáctica virtual que se presenta en este trabajo investigativo y que orienta el proceso de enseñanza aprendizaje desde la literatura y el cómic (material didáctico) mediado por la tecnología, elementos que se han mencionado en este capítulo y que vienen articulándose uno a uno para diseñar la estrategia didáctica virtual. García (2011) indica que la Teoría del Aprendizaje Significativo (*TAS*), junto a las *TIC* son fundamentales en la educación, debido a su capacidad de adaptación a nuevas circunstancias, nuevos entornos, nuevas metodologías y necesidades. Las *TAS* muestran la posibilidad de interacción entre profesor, estudiante y los materiales educativos del currículo al analizarse el proceso de aprendizaje. La educación se ve rápidamente permeada por las *TIC* y por la enorme potencialidad de estas, reflejada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La *TAS* es una teoría psicológica de aprendizaje que muestra cómo se lleva a cabo la adquisición, asimilación y retención del conocimiento, profundizando en los procesos que los individuos utilizan para aprender, de ahí que su primordial finalidad sea el aprendizaje en sí. Medina (2012) dice que se trata de una teoría constructivista en la que es el propio individuo el que va generando y construyendo su aprendizaje paulatinamente; es el proceso por el que se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende, perfilando un espíritu crítico en el estudiante que lo lleva a preguntarse qué aprende, por qué y para qué aprenderlo. Desde el punto de vista educativo, las principales ventajas de las *TIC* para los estudiantes, los profesores y las instituciones educativas están en la cooperación y colaboración que permiten desarrollar la posibilidad de acceso a mayor cantidad de información, las posibilidades de flexibilidad que ofrecen y la ayuda que representan para estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.

Es decir que la educación es un proceso a través del cual las personas desarrollan conocimientos, valores, habilidades, destrezas y actitudes que logran su desarrollo individual y social, donde el fin máximo es que las personas participen de manera integral y efectiva en la construcción de su propia realidad, el encuentro de



su identidad propia y la transformación social. Además, la educación debe ir en consonancia con las pretensiones sociales, económicas y tecnológicas para cubrir con las demandas de un mundo globalizado. Así, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano (constructivismo) que afirma que éste es producto de su capacidad para adquirir conocimiento y reflexión sobre sí mismo a través de esquemas que le permitirán actuar sobre la realidad de una manera más compleja. En esta nueva forma de aprender, el estudiante muestra una actitud hacia el aprendizaje significativo, una destreza para relacionar el material nuevo con su estructura cognoscitiva, ya que la construcción del conocimiento en el estudiante es un proceso en el que él selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diferentes fuentes y la relaciona con el conocimiento previo. En este punto, se puede hablar del desarrollo evolutivo o cognitivo que tiene unas particularidades desde el constructivismo, que como ya se ha dicho, y se evidencia en esta investigación y de acuerdo a Saldarriaga et al. (2016), el conocimiento se entiende como la construcción propia del individuo, resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales que permiten un desarrollo cognoscitivo desde un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales se elabora a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante, reflejado en una serie de etapas o estadios integradas de evolución. Cada estadio implica límites de edad que pueden variar en los distintos grupos poblacionales, de acuerdo al contexto en que se desarrolle su formación, la cultura que tenga, entre otros. dichas etapas son: sensorio-motriz (0-2 años) caracterizada por el desarrollo de los reflejos. La etapa de operaciones concretas (2-11 años) donde se desarrolla la inteligencia representativa que se puede dividir en dos fases; la primera, “La Ira de ellas” (2 a 7 años) que se identifica como preoperatoria donde el niño desarrolla la función simbólica donde se hace uso de pensamientos sobre hechos u objetos no perceptibles en ese momento (aflore la intuición); la segunda fase (7 a 12 años) corresponde al periodo de operaciones concretas en el cual los niños desarrollan sus esquemas operatorios, razonan sobre las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas, su pensamiento es concreto, son capaces de clasificar, seriar, de establecer relaciones

cooperativas y de tomar en cuenta el punto de vista de los demás es una etapa de transición entre la acción directa y las estructuras lógicas. El siguiente estadio llamado, operaciones formales (12 años en adelante) en el que deben encontrarse los estudiantes de 901 objeto de estudio de esta investigación, donde se desarrolla la inteligencia formal caracterizado por ser reversible, interna y organizada, las operaciones comprenden el conocimiento científico. Se elaboran hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones sin tener presente los objetivos. Esta clasificación del desarrollo cognoscitivo permite entender que la inteligencia es una cualidad inherente del individuo y que los seres humanos son inteligentes en todas las edades, pero de manera distinta que lo lleva a adaptarse al medio.

De tal manera, las actividades que se formulan en el diseño de la estrategia didáctica virtual que se presenta, están sustentadas en teorías educativas como el constructivismo (Jean Piaget, 1952 y Lev Vygotski, 1978), y sus vertientes como el aprendizaje significativo que entiende el conocimiento como aquel que es elaborado por el individuo a través de un aprendizaje que contribuya al forjamiento de unas habilidades (Ausubel, 1963), la teoría histórico-social muestra que el desarrollo cognitivo está ligado a la interacción social entre las personas (Lev Vygotsky, 1952), y la zona de desarrollo próximo donde el estudiante necesita la guía de un experto para poder realizar actividades (Lev Vygotsky, 1952).

Estas teorías de aprendizaje tradicionales o clásicas han aportado significativamente a la explicación del fenómeno humano y educativo (cabero y Llorente, 2015), por tal razón, es necesario contextualizar las teorías de aprendizaje clásicas a una nueva era, como la digital, donde se entiende una nueva forma de desarrollo humano y educativa. Es así que, con en el conductismo se puede estudiar el comportamiento observable, donde se entiende el entorno como un conjunto de estímulos y respuestas, y el aprendizaje se identifica con la modificación de la conducta. Ahora, con el cognitivismo se entiende que el aprendizaje se produce a través de la propia experiencia del sujeto, como proceso de adquisición y almacenamiento de información. Con el constructivismo el aprendizaje es un proceso, en el cual la persona construye significativamente su conocimiento mediante la reflexión. Sin embargo, estas teorías de aprendizaje, actualmente, en

relación con las tecnologías se pueden concebir como pedagogías emergentes, como el mismo aprendizaje significativo, la tecnología educativa crítica y el conectivismo. Estas últimas teorías de aprendizaje, también, se tienen en cuenta en la presente investigación por ser propias de una era digital, en la que los estudiantes de 901 se encuentran inmersos, las cuales se refieren a continuación.

### **7.1.3.1. Pedagogías emergentes**

Adell y Castañeda (2012) dicen que la educación ha tenido un cambio extraordinario, a lo largo de las últimas décadas con el uso de las *TIC*. Sin embargo, en los salones se siguen utilizando los libros de texto y las pizarras, a pesar de la abundancia de la tecnología digital. Muchos profesores emplean ocasionalmente las *TIC* en el salón, y otras veces como sustitución de tecnologías, por tal razón los resultados son similares sin el uso de *TIC*. Aún las tecnologías que se integran el salón son las llamadas versiones digitales como la pizarra digital y el libro de texto digital, donde no se evidencia la innovación. Por otro lado, existen profesores que han evolucionado, cambiando la forma de trabajar en el salón de clase, explorando nuevas ideas ¿De qué? Y ¿Cómo aprender con las *TIC*?, donde muestran una disrupción. Con esto, surge la pedagogía emergente, desde el punto de vista cronológico, geográfico, de cambios sustanciales culturales, económicos, políticos, tecnológicos, que afectan los contextos educativos, en diálogo con las *TIC* de última generación, que hunde sus raíces en ideas de grandes pedagogos del siglo XX reflejándose en prácticas innovadoras realizadas por profesores intuitivos, sensibles al cambio y comprometidos con la transformación didáctica.

Las pedagogías emergentes son aquellas que implementan ideas pedagógicas que aparecen alrededor del uso de las *TIC* en educación aprovechando el potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador para una nueva cultura del aprendizaje. El uso de las *TIC* como didáctica en las pedagogías emergentes pueden ser nuevas, pudiendo derivar de pedagogías conocidas:

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

**Tabla 1 pedagogías emergentes**

Nuevas pedagogías	Enfoques y autores
Aprendizaje 2.0	Downes, Anderson, Alexander, Walton
Contraevidencias del aprendizaje 2.0	Redecker
Conectivismo	Siemens
Comunidades de aprendizaje/indagación (enquiry)	Wenger, Garrison, Anderson
Comunidades de aprendizaje aprendizaje/indagación (punto de vista teórico y práctico)	Vygotsky; Garrison
Aprendizaje académico (academic apprenticeship)	Holme
e-aprendizaje y la e-pedagogía	(Mayes y Fowler, Cronje

Fuente: elaboración propia a partir del Adell, J. y Castañeda, L. (2012)

Ahora, las teorías pedagógicas diseñan los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por las TIC:

**Tabla 2 Teorías pedagógicas**

TEORÍAS PEDAGÓGICAS	
Constructivismo	Objetos fronterizos ( <i>boundary objects</i> )
New pedagogic models	Modelos de caja de herramientas pedagógicas ( <i>pedagogic toolkits</i> )
Comunidades de práctica	Desarrollo rizomático del currículum, discurso, colaboración y meta-cognición.
La teoría de la actividad	Bricolaje
Constructivismo social de Vigotsky	Los estilos de aprendizaje
Aprendizaje andamiado ( <i>scaffolding learning</i> )	Nuevos procesos de enseñanza/aprendizaje mediados con TIC

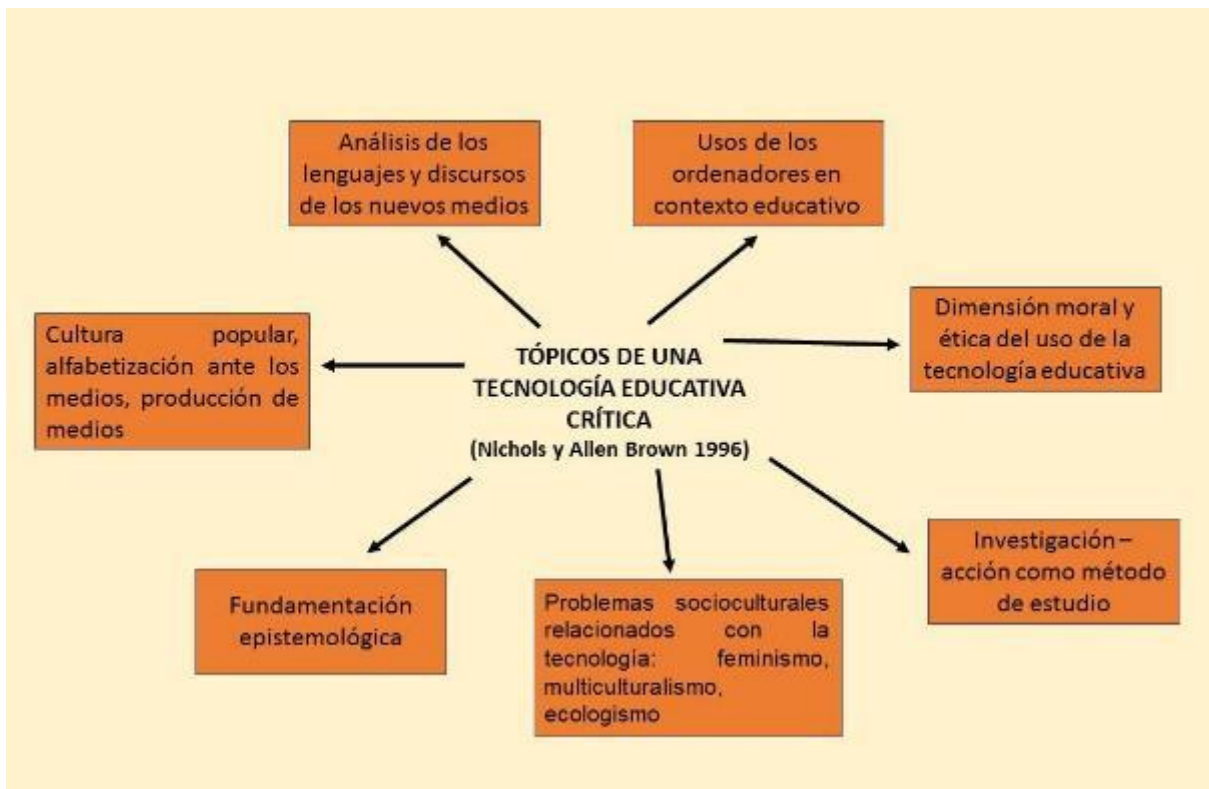
Fuente: Elaboración propia a partir de Adell, J. y Castañeda, L. (2012)

Las tecnologías son como organismos en evolución, pues son las prácticas las que se transforman y desarrollan y no las tecnologías en sí. Un ejemplo son los

servicios 2.0 de *la internet* que constantemente tiene mejoras gracias a sus desarrolladores. Ahora, desde el punto de vista pedagógico, también hace evolucionar estas prácticas, con las nuevas experiencias, realizaciones que se agregan con la coevaluación entre tecnologías y sus didácticas (Martín, 2017). Esto también se da por la globalización que ha permitido hechos que no se vivieron en otros momentos de la historia, sin notarse grandes diferencias entre unas culturas y otras, en parte gracias a la intervenculación de las telecomunicaciones a nivel mundial, fundamentalmente *internet*, elevando el conocimiento donde antes era imposible. Las *TIC* logran ahorrar mucho tiempo en el desarrollo de tareas en los distintos ámbitos a través de la reflexión, la síntesis e innovación del sujeto, sabiendo mejor y no más. En esta medida, la educación se convierte en un requisito obligatorio, exigiéndole al proceso de enseñanza aprendizaje renovación a través de múltiples canales y con diferentes formas.

Teniendo en cuenta la importancia del aprendizaje en la sociedad actual, no se puede desatender los estilos de aprendizaje que se dan en los estudiantes, ya que las características particulares definirán la metodología más apropiada a realizar en el salón para aumentar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje en cada uno de los estudiantes. El estilo de aprendizaje es la forma en la que un educando comienza a ubicarse en una información nueva y difícil, la maneja y la guarda. El estilo cognitivo muestra las maneras de percibir, interactuar y responder al contexto de aprendizaje por parte del discente, donde pueda aprender a aprender en todos los aspectos de la vida, aprender a anticipar y resolver problemas con soluciones alternativas, aprender a localizar información pertinente y transformarla en conocimiento, aprender a relacionar las enseñanzas con la realidad, aprender a pensar de forma interdisciplinar recogiendo todos los aprendizajes para llegar a una comprensión holística de las situaciones. Moreira (2009) afirma que una de las pedagogías propias de la relación entre educación y tecnologías es la Tecnología Educativa que en el comienzo del siglo XXI está teniendo una etapa de reformulación por la emergencia de nuevos paradigmas sobre las ciencias sociales y el curriculum de naturaleza crítica, por la revolución impulsada por la tecnología de información y comunicación, caracterizándose por:

Figura 2 Tecnología Educativa Crítica



Fuente: Elaboración propia a partir de Moreira (2009)

Otra teoría de aprendizaje emergente que vincula la educación y la tecnología es el conectivismo, la cual, Cabero y Llorente (2015) indican que se está consolidando como una de las más representativas por su significación para explicar cómo se produce el aprendizaje en los entornos mediados por la tecnología. Estos autores afirman que Siemens (2010) considera que el conocimiento tiene valor cuando refiere a algo que se ha experimentado, encontrado o conectado entre nosotros mismos, es decir, que “el conocimiento no se relaciona con un producto sino con la capacidad de conectarlo con lo que ya se sabe o se posee” (Cabero y Llorente, 2015, p. 188). De este modo, se entiende el aprendizaje desde el conectivismo, como un proceso de conexión de nodos especializados o recursos de información, donde a cada estudiante se le plantee diversas situaciones que llevan a proyectos de investigación realizados en la *web*, logrando que cada estudiante realice sus propias conexiones. El objetivo de esta teoría no es llenar mentes, sino

abrir las mentes, donde las redes se transformen en elementos significativos y así los estudiantes puedan establecer sus propias conexiones y mantenerse actualizados en una era donde todo cambia y se transforma rápidamente. Por tal razón, la solución a los problemas no puede estar en una sola persona, sino en redes de personas que buscan la creación de conexiones con rapidez para alcanzar una visión más global del problema.

### **7.1.3.2. Nativos digitales**

Estas teorías de aprendizaje o pedagogías emergentes hacen centro de su proceso al estudiante, que en esta era digital en la que nos encontramos, se denomina “nativos digitales”, así que los estudiantes de 901 objeto de estudio se pueden caracterizar de ese modo. García et al (2007) muestra que la educación y la tecnología tienen que encontrarse y aún más cuando los jóvenes han crecido como una generación inmersa en la tecnología, denominándose nativos digitales. Estos son personas que han crecido con la *Red*, que se distinguen de los migrantes digitales que son aquellos que llegaron después a las *TIC* (profesores). Nacieron en la era digital y permanecen constantemente en la tecnología con grandes habilidades, son *tecnófilos*, sienten esa atracción por lo tecnológico, satisfacen con la tecnología sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información, y tal vez de formación. Estos usuarios direccionan su trabajo, el aprendizaje, los juegos de distintas maneras: absorbiendo muy fácil la información multimedia de imágenes, vídeos, sin necesidad que sean textos, consumen datos de distintas fuentes, esperan respuestas instantáneas, se comunican permanentemente, crean sus propios contenidos. Cabra y Marciales (2009) aseguran que el primero en referirse al término nativo digital fue Mark Prensky (2001) afirmando que los estudiantes actuales son hablantes nativos de un lenguaje llamado digital, propio de los computadores, videojuegos y la internet. Ahora, Tapscott (2009) se refiere a esta generación como la generación *net*; jóvenes que crecieron rodeados de tecnología digital para quienes no ven amenaza en ella, al contrario, es un entorno completamente natural a su experiencia cotidiana. Otro término con los que los asocian son *millenials*, *Google generation*. La

transformación más fuerte de estas nuevas generaciones se da en: las diferencias cognitivas expresadas en las formas de aprender y de comunicar, las competencias digitales, el aprendizaje experiencial y activo, gusto por la interactividad y el trabajo colaborativo, la inmediatez y conectividad.

De acuerdo con esto, Moreira et al, (2015) indican que el ingreso de jóvenes considerados nativos digitales a las instituciones educativas exigen retos nuevos debido a las competencias de los mismos. Sin embargo, las instituciones se encuentran inmersas en un pasado que no reconoce a la sociedad de la información como su nuevo contexto. En cuanto al ámbito educativo, los estudiantes nativos digitales están predispuestos a utilizar herramientas tecnológicas en actividades escolares, por tal razón al no tenerla opción se sienten insatisfechos, creando distancia con los profesores. La generación Y y Z mantienen mucho tiempo en *internet*: navegando por la *web*, conversando, divirtiéndose, leyendo, enviando correos electrónicos, bajando ficheros de diversas índoles, creando videoclips, descargando música, películas, publicando e intercambiando fotos o vídeos, entre otros. Pero no logran un conocimiento, saberes, competencias para hacer uso culto, crítico y pleno, desde una perspectiva educativa de la potencialidad de la *Red*.

Esta generación nueva, necesita otros modelos de escolaridad y enseñanza adecuados a los nuevos entornos tecnológicos y culturales en el que se desenvuelven. Aunque no se crea, algunos jóvenes son partidarios al uso de tecnologías en diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Pero una parte significativa de ellos no tienen habilidades necesarias para el uso de las tecnologías debido a que no tienen condiciones de acceso adecuadas y otros no se motivan con la tecnología. Se muestra socialmente un abandono de los jóvenes menos hábiles, en el uso de las tecnologías y en el accesos y uso de la información abriendo una nueva brecha social, económica, política y cultural entre quienes tienen acceso a la información y aquellos que van quedando apartados y relegados de una sociedad cada vez más competitiva. Las instituciones educativas no han asumido ni integrado las necesidades de esta generación de *Millennials*.

La escuela debe transformar profundamente su papel social, sus metas, sus contenidos y su metodología a la par de la vinculación de los medios y tecnologías



de la información y comunicación. Así que los métodos de enseñanza, los medios, materiales y tecnologías utilizadas, el papel y función del profesor en el salón, los contenidos de estudios, las actividades y habilidades que deben desarrollar los estudiantes deben ser acordes con el nuevo contexto sociocultural y tecnológico en la que está inmerso el sistema educativo.

### **7.1.3.3. Proceso enseñanza aprendizaje virtual**

Estas teorías de aprendizaje emergentes que hacen el centro al estudiante, deben llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje acorde a las características de una estrategia didáctica virtual como se evidencia en la presente investigación. Vera (2004) indica que la enseñanza y aprendizaje virtual ha permitido un cambio radical en la formulación didáctica de la enseñanza y del aprendizaje, la aceptación de la enseñanza y aprendizaje mediada por las *TIC* ha encajado en todos los ámbitos y en todos los niveles educativos, desde el aprendizaje informal hasta el universitario. El aprendizaje virtual ha transformado significativamente el rol implementado por profesores y estudiantes, ha roto con la estandarización de la enseñanza, logrando la individualización y socialización de la enseñanza y del aprendizaje a un mismo tiempo. En el diseño de los cursos *on-line* se necesita hacer una cuidadosa planificación del proyecto educativo, plantear y elegir objetivos a lograr, seleccionar contenidos a desarrollar, elegir las estrategias y las actividades de aprendizaje de acuerdo con el modelo didáctico asumido, diseñar un mecanismo de evaluación. Además, estos cursos permiten formar ambientes de aprendizaje en el estudiantado, las actividades juegan un papel fundamental, se fomenta el trabajo individual y el colectivo, los estudiantes desarrollan nuevas estrategias de aprendizaje, permitiéndoles mejorar sus propias capacidades de desarrollo cognitivo. También, se espera en un proceso de enseñanza aprendizaje virtual que se dé una relación interactiva entre profesores y estudiantes que permita la motivación y el aprendizaje.

Ahora, se requiere de una serie de elementos, como una herramienta de soporte que puede ser un programa (plataforma) donde soporte variedades de

planteamientos didácticos al profesorado. Se necesita de otro elemento, del diseño instruccional, pensado desde las teorías del aprendizaje y las posibilidades que ofrece la enseñanza aprendizaje virtual como el aprendizaje por descubrimiento desde la resolución de problemas, en la provisión de refuerzos, y la retroalimentación, permitiendo la construcción de su propio conocimiento. Por último, el diseño de curso virtual necesita de los siguientes principios: la motivación de los estudiantes, la percepción de autoeficacia, el control del estudiante a partir de sus intereses. En la planificación de objetivos y contenidos del aprendizaje; el estudiante necesita saber desde el principio todo lo que se espera por ellos, los contenidos deben estar organizados y especificados de manera precisa, debe definirse las teorías del aprendizaje y metodología didáctica de acuerdo con las características personales del estudiante, la forma de aprender, el estilo de aprendizaje de cada estudiante, los ritmos de aprendizaje debido a la flexibilidad del tiempo. Además de que desarrolla el aprendizaje significativo porque induce a modificar las propias estructuras cognitivas como: relacionar, analizar, memorizar, aumentar la capacidad crítica, la motivación, el juicio personal, la evaluación y emoción. Las estructuras reguladoras como: planificar, comprobar, evaluar y reflexionar. Como fundamento se encuentra la interactividad que se basa en la información, la crítica, la reflexión y la colaboración.

En cuanto a otros principios, se encuentran: el desarrollo del curso u organización permitiendo que el aprendizaje sea flexible en el tiempo y el espacio; evaluación o control del aprendizaje donde el estudiante sigue su propio proceso de aprendizaje y la evolución de su conocimiento logrando una metacognición de su situación cognitiva; tutoría y cooperación que se muestra de manera intensa y frecuente a través de la interacción entre pares logrado por los chats, los tabloneros de anuncios o foros; a interactividad desarrollando las capacidades comunicativas del estudiante al permitirle la relación con el otros como el profesor, los compañeros, aquí aparece el trabajo cooperativo y colaborativo. Por último, la adaptabilidad y disponibilidad del entorno de aprendizaje que debe permitir a los estudiantes percibir el entorno virtual como una plataforma que los lleve a adquirir conocimientos

múltiples sobre cualquier fragmento del conocimiento, recursos variados, asequibles y amigables que le colaboren en su propio aprendizaje.

#### **7.1.3.4. Método de Enseñanza Aprendizaje y Estrategia Didáctica Virtual**

El proceso de enseñanza y aprendizaje requiere, como se ha mostrado a lo largo del marco teórico, de un modelo pedagógico que dirija la estrategia didáctica de la presente investigación. Para tal fin, se toma el constructivismo y aprendizaje significativo (en menor grado la tecnología educativa y el conectivismo) por sus características conceptuales en cuanto a los procesos cognitivos que permiten desarrollar y de acuerdo con las necesidades educativas de los estudiantes de 901. Además, se busca desarrollar la competencia narrativa en ellos a partir de la relación de sus presaberes, el aprendizaje colaborativo, donde ellos mismos con orientación del profesor desarrollen su proceso cognitivo. Estos modelos pedagógicos, desde la pedagogía emergente, incluyen la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje que permiten el desarrollo del aprendizaje autónomo y autodidáctico a partir de la construcción del conocimiento y su ritmo de aprendizaje.

Este proceso de enseñanza y aprendizaje también requiere de un enfoque metodológico y en esta investigación se utilizarán dos. El primero, el modelo el cual permite que el profesor oriente la estrategia didáctica con la integración del conocimiento pedagógico, del conocimiento tecnológico y el conocimiento disciplinar. Este enfoque metodológico muestra unas relaciones claves para inducir a los estudiantes al cumplimiento del objetivo de la estrategia didáctica como se evidenciará en el análisis investigativo:

**Tabla 3 TPACK para la estrategia didáctica virtual**

<b>Siglas</b>	<b>Denominación</b>	<b>Significado</b>
CK	Conocimiento disciplinar	Es el conocimiento real que el profesorado tiene de aquello que debe enseñar
PK	Conocimiento Pedagógico	Conocimiento de los métodos y procesos de enseñanza

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

CT	Conocimiento Tecnológico	Conocimiento acerca del uso de las diferentes tecnologías disponibles para desarrollar su actividad profesional
PCK	Conocimiento Pedagógico Disciplinar	Conocimiento que el docente utiliza al enseñar un contenido determinado, conjugando de forma correcta contenidos con las características de los sujetos para ayudarles a aprender
TCK	Conocimiento Tecnológico Disciplinar	Se refiere al conocimiento de cómo la tecnología puede crear nuevas representaciones para contenidos específicos
TPK	Conocimiento Tecnológico Pedagógico	Conocimiento de las características y el potencial de las múltiples tecnologías disponibles utilizadas en contextos de enseñanza aprendizaje
TPACK	Conocimiento Tecnológico, Pedagógico y Disciplinar	Conocimiento de cómo coordinar los contenidos específicos de la materia utilizando las TIC para facilitar el aprendizaje del estudiante. En definitiva, se refiere a los conocimientos requeridos por los profesores para integrar la tecnología en su enseñanza en cualquier área disciplinar

Fuente: elaboración propia a partir de (Cabero et al, 2017)

Ahora, se utiliza el enfoque metodológico ADDIE para hacer un seguimiento al proceso de la estrategia didáctica de forma consciente y procesual que lleve a resultados de aprendizaje de calidad. El modelo ADDIE se define como un proceso de diseño instruccional interactivo que permite que el proceso formativo: “en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase” (Belloch, 2017, p. 10), para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea eficaz. Este modelo por sus siglas representa:

**Análisis:** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas. **Diseño.** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose

especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido. Desarrollo: La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. Implementación: Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos. Evaluación: Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. (Belloch, 2017, p. 10)

En el capítulo de análisis de resultados el análisis podrá comprenderse mejor la relación de estos dos enfoques metodológicos con la estrategia didáctica virtual que los estudiantes de 901 desarrollan para mejorar su competencia narrativa.

## **8. Marco institucional del Colegio Juana Escobar I.E.D.**

En este apartado se presenta las características esenciales del Colegio Juana Escobar I.E.D donde se realizará la investigación. En dicha institución se encuentran los siguientes elementos fundamentales para el direccionamiento y el funcionamiento pedagógicamente en el proceso educativo que se enmarca dentro del P.E.I con sus diferentes componentes o dimensiones. Este marco teórico permite identificar si la estrategia didáctica virtual planteada se relaciona, se aleja de sus directrices o permite mejorar lo que la institución espera para sus estudiantes.

### **8.1. P.E.I**

El Proyecto Educativo Institucional del Colegio Juana Escobar I.E.D. recibe el nombre: “Colegio Juana Escobar: Un espacio abierto para el desarrollo humano, la formación integral y la excelencia”. Y es desde aquí que se orienta todo el proceso pedagógico y convivencial de la institución, y sus componentes se caracterizan por:

- Componente fundamentación: se encuentra la fundamentación general del P.E.I donde se encuentra la identificación institucional, la caracterización institucional, reseña histórica del colegio, descripción del personal que labora. Además del

horizonte institucional conformado por la misión, visión, valores institucionales, principios institucionales, perfil del estudiante.

- Componente administrativo y de organización escolar: se encuentra el gobierno escolar, el consejo directivo, el consejo académico, el consejo de padres, el comité de convivencia institucional, personeros, contralores, cabildantes. Se encuentra la descripción de la infraestructura. Se encuentra la descripción del talento humano y sus responsabilidades; rectora, coordinadores, profesores, director de grupo, entre otros. Y, por último, el manual de convivencia escolar; con la normatividad direccionada desde la Constitución, el Ministerio de Educación Nacional y el colegio, con normas y deberes para los miembros de la comunidad educativa y el S.I.E (Sistema Institucional de Evaluación).

- Componente comunitario: se encuentra el plan de trabajo de orientación, el proyecto de apoyo pedagógico especializado, proyecto de egresados Juan Escobar y el proyecto de Servicio social.

- Componente pedagógico y curricular: se encuentra la estructura general del plan de estudios e intensidad horaria, el modelo pedagógico del colegio, la organización curricular por ciclos, donde se encuentran estos y sus responsables, el proyecto integrador de ciclo y la reorganización por ciclos. Se encuentra la planeación general y cronogramas; dentro de este: la matriz curricular de los cursos en las asignaturas y el cronograma general de actividades. Además de los proyectos; escuela de formación deportiva, proyectos pedagógicos de apoyo, y proyectos transversales. Y por último el S.I.E; Sistema Institucional de Evaluación.

A partir de estos componentes se toman los siguientes elementos necesarios para el proyecto planteado:

## **8.2. Misión**

Somos la Comunidad Educativa Distrital Juana Escobar, de carácter oficial; ofrecemos educación formal, incluyente, en los niveles de preescolar, básica y media, fundamentada en la afectividad, la democracia y los valores para fortalecer

el desarrollo integral del ser humano y promover la excelencia, a través de la formación de personas críticas, reflexivas y propositivas, comprometidas con su proyecto de vida, el cuidado del medio ambiente y la transformación de su contexto. (Manual de Convivencia, 2018, p. 15)

### **8.3. Visión**

Para el año 2020, el Colegio Juana Escobar será reconocido como una institución educativa oficial incluyente, de excelencia, centrada en el desarrollo integral del ser humano, articulada con la educación superior; formadora de estudiantes autónomos, reflexivos, críticos y propositivos, capaces de comprender, transformar y trascender su contexto. (Colegio Juana Escolar I.E.D., 2018, p. 15)

### **8.4. Principios institucionales**

Los principios que orientan y regulan la cotidianidad escobarista son: formación Para el Desarrollo Humano, respeto por la vida y la dignidad humana, formación cimentada en la afectividad y en la práctica de valores a través del ejemplo, la educación es un acto de amor y corresponsabilidad, solidaridad como elemento fundamental para coexistir.

### **8.5. Formación Integral**

La formación integral como proceso de autoeducación, heteroeducación e intereducación, cuidado y protección del entorno natural, trabajo en equipo como medio de formación y crecimiento personal, diálogo y comunicación como medio para la solución de conflictos.

### **8.6. Formación para la Excelencia**

El estudiante como centro del proceso educativo, sentido de pertenencia a través de una identidad institucional, local y nacional, el bien común como fundamento en la toma de decisiones, compromiso, exigencia y persistencia para la excelencia.

### **8.7. Perfil del estudiante**

El y la estudiante del colegio Juana Escobar, debe ser una persona: comprometida con su proceso educativo, respetuosa de sus deberes y conocedoras de sus derechos, crítica, reflexiva, propositiva y autónoma, con capacidad para participar en trabajo en equipo, comprometida con el ciudadano y la conservación del medio ambiente, con libertad para tomar decisiones y asumirlas con responsabilidad, con habilidad para comprender, transformar y trascender su contexto, consciente de la importancia de construir un proyecto de vida sobre la base del ser, el conocer, el hacer y el vivir juntos.

### **8.8. Modelo pedagógico**

Durante los últimos años, se ha venido desarrollando en el Colegio Juana Escobar I.E.D. un proceso de revisión y ajuste que permita la consolidación de un modelo pedagógico que respalde desde determinados postulados teóricos el accionar que desde el salón desarrollan los docentes. En este sentido es válido aclarar que éste es un proceso dinámico que está en permanente retroalimentación y construcción. Se ha adelantado un proceso de caracterización, que pretende retomar los elementos comunes que identifican los docentes en su acción, las metas a las cuales le están apuntando y las tendencias metodológicas que generalmente guían su labor, siendo hasta el momento la conclusión, que en el colegio se vivencia el modelo pedagógico constructivista.

El constructivismo posee dos grandes vertientes, una la del constructivismo genético basada en los postulados del biólogo suizo Piaget (1952) y otra la del



constructivismo social construida desde la visión del psicólogo ruso Vygotsky (1978), siendo ésta última con la que se identifica el trabajo del plantel.

Para ésta corriente pedagógica el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje es del estudiante, quien es sujeto activo, de acuerdo con los planteamientos de Zubiría, (2004) se considera al estudiante como un ser cognoscente con motivaciones e intereses particulares, pretendiendo estimular en él su capacidad para “construir el conocimiento”, se tienen en cuenta sus conocimientos previos, centrándose en el postulado de “aprender haciendo” y en la búsqueda de aprendizajes significativos para los estudiantes.

La base primordial para el desarrollo del constructivismo social se encuentra en una interacción constante y activa entre los docentes, los estudiantes y las metodologías que deben brindar a los educandos opciones para construir su propia interpretación de la realidad en la interacción con sus pares y el medio. El modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales. En este modelo el rol del docente cambia, es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. Para el desarrollo del constructivismo se requiere un ambiente armónico, respetuoso, de confianza entre los maestros y los educandos, favoreciendo de esta forma, la construcción del conocimiento.

A partir del marco anteriormente expuesto, en el colegio se privilegia el “aprendizaje significativo” enfoque pedagógico basado en los postulados del psicólogo y pedagogo norteamericano David Ausubel (1963) cuyo postulado central indica que la escuela debe favorecer la construcción de un proceso de aprendizaje que permita que los nuevos conocimientos se vinculen de manera clara y estable con los conocimientos previos de los cuales dispone el individuo. Tal como expone Zubiría (2004) en el aprendizaje significativo, las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe, el docente busca a través de diferentes estrategias metodológicas que el estudiante vincule de manera estrecha el nuevo conocimiento con los anteriores. Para que éste proceso sea exitoso es esencial cumplir con tres condiciones: la primera, que el contenido del aprendizaje sea potencialmente significativo, es decir que responda al contexto

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

real en el cual se desenvuelve el individuo, que le permita el vínculo con su cotidianidad, la segunda que el estudiante posea en su estructura mental unos conceptos previos que le faciliten vincular los nuevos, lo cual implica que en su ejercicio pedagógico el docente parta de revisar esos conocimientos previos y la última que se construya en el estudiante una actitud positiva hacia el aprendizaje, que favorezca su disposición para relacionar los nuevos conocimientos con los preexistentes.

- Estrategias pedagógicas de salón que buscan propiciar un “aprendizaje significativo” (donde se encuentra, el uso de herramientas tecnológica en el salón)

**Figura 3 Estrategias pedagógicas**



Fuente: Manual de convivencia Escolar, Colegio Juana Escobar I.E.D (2018)

- En la sede A “Juana Escobar” se encuentran los estudiantes del ciclo tres (grados quinto, sexto y séptimo) ciclo cuatro (grados octavo y noveno) y cinco (grados décimos y once).

- En cada una de las sedes, el colegio cuenta con un excelente grupo de docentes, altamente cualificados y que busca la construcción permanente de estrategias pedagógicas diseñadas para el ciclo en el cual se desenvuelve, buscando entre otros propósitos los siguientes: disminuir la desfragmentación entre grados; organizar los ciclos teniendo en cuenta la edad de desarrollo, las necesidades formativas, las demandas de aprendizaje, el desarrollo cognitivo, socio afectivo, físico-creativo, comunicativo y ético del ser humano; desarrollar un sistema de evaluación integral, dialógico y formativo que promueva la promoción de los estudiantes en el grado y en el ciclo; favorecer la formación integral del ser humano, a través de la implementación de metodologías de trabajo en los proyectos de salón.

### **8.9. Reseña histórica**

Existe una Resolución, la 01502 del 6 de mayo de 1983, en la cual se determinó dar al plantel educativo que funcionaba en la calle 60 sur N° 15-44 este barrio San Rafael Sur Oriental el nombre de Escuela Distrital “Juana Escobar”, en su momento, ésta decisión se tomó porque la Secretaría de Educación quería exaltar la memoria de las mujeres que participaron en la Campaña emancipadora de la Libertad, escogiendo entonces a la valiente boyacense, joven militante de la campaña libertadora, nacida en Gameza (Boyacá) y asesinada a sus 17 años en Corrales (Boyacá) por las tropas del español Barreiro. Sin embargo, en archivos de la Secretaría de Educación, se encuentra información respecto a que éste nombre se lo dieron en la administración del rector Jorge Rivera (q. e. p. d.) quien lideró una investigación histórica sobre personajes acompañantes de Bolívar en la campaña libertadora, recogiendo varios nombres de mujeres y hombres luchadores pero que permanecían en el anonimato y de los cuales la comunidad eligió el de la joven campesina; dando inicio de labores con siete cursos del grado 6º en 1997, bajo el nombre de Colegio Juana Escobar, con 2 jornadas y con una visión de convertirse en un centro politécnico, con énfasis en electricidad y electrónica.

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

**Tabla 4 Reseña histórica C. Juana Escobar**

AÑO	DESCRIPCIÓN
1959	Se inicia la construcción de la escuela San Rafael, que contaba con dos salones para brindar los primeros conocimientos a los niños y niñas. La gestión de la Junta de Acción Comunal favoreció las mejoras en la construcción, hasta lograr cambiar el adobe por ladrillo y ampliar los salones.
1975	Construcción de la sede C “Escuela República de Canadá”. La sede B “San Luis” contaba con tres cursos, sólo había 2 salones donde funcionaban los grados 4° y 5°.
1976	La Escuela República de Canadá contaba con 5 salones y con la primaria completa (1° a 5°). En 1980 había 8 cursos de primero a quinto en las dos jornadas y un director para cada jornada. En los siguientes años se encerró la escuela en malla, se pavimentó el patio y se construyeron las canchas de fútbol y basquetbol.
1982	Los estudiantes iniciaron el uso del uniforme unificado para todas las escuelas del distrito y en 1985 estrenaron la primera sudadera de la Institución.
1994	Se inició el grado preescolar en la Institución. Para la adecuación del sitio se organizaron jornadas de marcha del ladrillo y de trabajo en algunos sábados por parte de los padres de familia, bajo la organización de las profesoras de preescolar de las dos jornadas.
1997	Se constituye como Institución Educativa de Bachillerato (grados 6° a 11).
2002	Con base en la reorganización educativa, dispuesta en la Resolución 2392 del 14/08/2002 de la SED, la promulgación de la Ley 715 de 2001, la institución queda conformada por tres sedes: sede A Juana Escobar, sede B San Luis y sede C República de Canadá, conservando el nombre de Colegio Juana Escobar IED.
2007	Inicio de la construcción las torres 2, 3 y 4 y la remodelación de la torre 1.
2008	La institución inicia proceso de Reorganización Curricular por ciclos, en armonización con el Plan Sectorial de Educación; con el propósito de transformar las practicas pedagógicas; de tal manera que sean pertinentes y significativas.
2010	El Alcalde Mayor de Bogotá Samuel Moreno hace entrega oficial de la nueva planta física (sede A).
2011	Se conforma la Banda Marcial, dando la oportunidad a los estudiantes de ciclo II en delante de participar, explorar y fortalecer su talento en uso de instrumentos musicales. De otra parte, se genera otro tipo de reconocimiento de la institución frente a la comunidad.
2013	Llega el Comedor Escolar a la Institución.

Fuente: Elaboración grupo gestión Colegio Juana escobar I.E.D.

## CAPÍTULO 3

### 9. METODOLOGÍA

En este apartado se presenta el tipo de investigación que se tuvo en cuenta tanto para realizar el diagnóstico, como el desarrollo de la investigación en estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar IED, jornada tarde para desarrollar una competencia literaria a través de una estrategia didáctica virtual.

#### 9.1. Método diagnóstico

El método diagnóstico que se emplea en la presente investigación es la que describe Lázaro (2002) a partir del análisis de las diferentes focalizaciones metódicas que influyen en el diagnóstico psicopedagógico (idiográfico-nomotético, explicación-comprensión, cualitativo-cuantitativo, especificidad-generalidad) y de los modelos actuales explicativos que aclaran de forma más adecuada el quehacer operativo y científico del diagnóstico en educación (estrategia selectiva y estrategia modificativa, referidas al enfrentamiento situacionista – intervencionista en la acción diagnóstica (la evaluación como incluida en el diagnóstico) o (la alternativa entre diagnóstico centrado en la cualidad y diagnóstico de la conducta; el primero responde a: tradicional y estático como método o técnica diagnóstica educativa o enfoque metódico que permitirá dirigir la acción. El segundo a un estudio del desarrollo de la conducta, por lo que es más dinámico e intervencionista) que conducen al procedimiento como modo de concretar el método en la dirección que ha señalado en enfoque teórico. Es decir:

el Diagnóstico en Educación realiza su acción bien ideográficamente, bien nemotécnicamente, centrándose en la cualidad, y que tiende a describir, o explicar, hechos educativos mediante la precisión cuantitativa (método estadístico) y la interpretación etnográfica. Esta postura mixta se constata por las realizaciones prácticas del diagnóstico y por su tendencia a investigar los hechos educativos, aunque insuficientes para explicar la totalidad del sentido diagnóstico. (Lázaro, 2002, p. 100)

Así, el procedimiento metódico del diagnóstico en educación a tener en cuenta en la presente investigación se centra en lo etnográfico, apoyado del método estadístico (cuantitativo) que permite:

El proceso diagnóstico como proceso de indagación y de investigación, donde se delimita un problema, se formula una hipótesis (rectificación, ratificación, modificación) para lograr una decisión que requiere de una información de la intervención, parte de un seguimiento cuyos resultados son permanentes contrastados con la superación o no del problema formulado inicialmente. Por ende, este requiere de unas pautas secuenciales: exploración, descripción, predicción, valoración, información, tratamiento y seguimiento. (Lázaro, 2002, p. 112)

Esta metodología (realización práctica del diagnóstico y la tendencia a investigar los hechos educativos) es la apropiada para el diagnóstico inicial de la presente investigación debido a que ésta se enmarca en el quehacer educativo. Y lo que se pretende incluir es un método o técnica diagnóstico educativo que ayude a explicar el hecho educativo de la estrategia didáctica virtual mediante la precisión cuantitativa (método estadístico) y etnográfico (describir e interpretar un grupo social), como se evidencia en la presente investigación. En cuanto a la técnica e instrumento del diagnóstico se emplea: la entrevista, la observación, la objetividad, la evaluación del contexto. Desde este diagnóstico se pretende delimitar el problema y la hipótesis respecto a una estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901, de la jornada tarde, del Colegio Juana Escobar I.E.D. Así, se busca que, desde la intervención, hacer un seguimiento a este grupo poblacional para contrastarlo precisamente con el problema formulado a partir de la exploración, descripción, predicción, valoración, información, tratamiento y seguimiento. Proceso que se apoya en la entrevista, la observación, la objetividad y la evaluación del contexto.

## **9.2 Diseño metodológico del proyecto**

Después de realizarse el diagnóstico a partir del enfoque metodológico propuesto, se inicia el ejercicio inmersivo con los estudiantes de 901 para desarrollar la estrategia didáctica virtual y así desarrollar la competencia narrativa. Los datos que se encuentran durante la implementación de la estrategia didáctica virtual son recogidos, explicados y analizados desde un enfoque de investigación cuantitativa, que permite continuar (primer análisis con el diagnóstico) con la comprensión cualitativa de la relación de dicha estrategia con los estudiantes de 901 y su contexto sociocultural.

### **9.2.1 Investigación cualitativa**

El carácter de esta investigación es cualitativo (Baptista et al. 2014) pues se pretende comprender un fenómeno (diseñar una estrategia didáctica virtual a través de una historieta digital), explorándolo desde la perspectiva de los participantes (estudiantes grado noveno Colegio Juana Escobar I.E.D.) en un ambiente natural (asignatura de literatura) y en relación con su contexto (nativos digitales, Localidad cuarta 4 de Bogotá): El propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan el fenómeno para desarrollar una competencia literaria narrativa a través de una historieta digital y virtual (asignatura de Literatura), profundizando en: sus puntos de vista, interpretaciones, significados (trabajo a realizar), (Hernández et al, 2014).

El enfoque de este estudio al ser cualitativo se caracterizará por ser inductivo, es decir que se explorará, describirá y se generará perspectivas teóricas a través de la estrategia didáctica virtual de una historieta virtual para desarrollar la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado 901 de la jornada tarde en el Colegio Juana Escobar I.E.D. lo que nos permitirá conocer con mayor profundidad el terreno que se está pisando.

Durante la inmersión en la estrategia didáctica virtual inicial se identifican los tipos de datos que se van a recolectar, junto con una serie de actividades importantes: El acceso al contexto o ambiente o sitio, que fue elegido, y se evalúa su vínculo; se logra el acceso a los casos o participantes, se contacta a las personas

que controlan la entrada al ambiente o sitio y tienen acceso a los lugares y personas que lo conforman (*gatekeepers*). También, se busca obtener su buena voluntad y participación, se realiza una inmersión completa en el contexto y se evalúa si es el adecuado de acuerdo con los planteamientos estimados. De esta manera, se logra que los participantes respondan a las solicitudes de información y aporten datos, se decide en qué lugares específicos del contexto se recolectan los datos, se planea qué tipos de datos se habrán de recolectar, se desarrolla los instrumentos para recolectar los datos (guías de entrevista, guías de observación, análisis documental referente a situaciones y registro comprensivo de expresiones, lenguaje y/o recursos empleados por el grupo).

En cuanto a las observaciones, se registra notas de campo creíbles, desde el ingreso al ambiente (impresiones iniciales) hasta la salida, escritas o grabadas en algún medio electrónico. Así mismo, se registran citas textuales de los participantes, se define y asume el papel del observador, se transita en la observación desde un enfoque que va de lo general a lo particular y se valida si los medios planeados para recolectar los datos son las mejores opciones para obtener información. Frente a la Bitácora y diarios, el investigador escribe diarios y bitácoras de acuerdo con las participaciones de los estudiantes de 901.

Esta investigación cualitativa se aborda desde la perspectiva del ser humano, su experiencia, en lo posible, en sus dimensiones, internas y externas, pasadas y presentes que permiten que se recaben los datos durante el proceso y generar diversas descripciones como resultado del estudio. Para esto, son importantes las anotaciones o notas de campo que son escritas, fotografiadas y grabadas (audio). Estas anotaciones son de observación directa (descripción de lo que se está viendo, escuchando, entre los estudiantes de 901), interpretativas (comentarios sobre los hechos realizados por los estudiantes de 901), temáticas (ideas, hipótesis, preguntas, especulación del ejercicio realizado por los estudiantes de 901), personales (del aprendizaje, sentimientos, sensaciones del propio investigador que es el profesor que orienta el ejercicio pedagógico) y reactivos de los participantes (cambios inducidos, problemas en el campo, situaciones inesperadas durante el ejercicio pedagógico)



### **9.2.2 Enfoque fenomenológico**

En la investigación cualitativa que se muestra en la presente investigación, se tiene en cuenta particularmente el enfoque fenomenológico (Baptista et al. 2014) por el carácter del ejercicio pedagógico de la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901. Por lo tanto, el diseño para la investigación de una estrategia didáctica virtual como la presente requiere de un abordaje general que va desde la aproximación del marco interpretativo y estrategias de indagación hasta la delimitación de la muestra, la recolección de los datos y su análisis. Así, perfilar el planteamiento del problema se hace con la ayuda del método diagnóstico junto a la inmersión inicial en el trabajo de campo. Este aspecto es fundamental porque en el desarrollo de este último, pueden identificarse nuevas variables o categorías nativas que reorientan la investigación.

Dentro del marco del diseño fenomenológico para la investigación de la estrategia didáctica virtual se realizan las siguientes actividades: inmersión inicial y profunda en el ambiente, estancia en el campo, recolección de datos desde unas muestras de expertos (profesor investigador), muestra de caso tipo (ejercicio didáctico realizado por los estudiantes de 901), muestras que se caracterizan por ser de cuota, diversas, homogéneas, en cadena, de casos extremos, de oportunidad, teórica, confirmativas y por conveniencia. Estos datos se analizan y permiten generar una teoría. De este modo, se entiende esta investigación como fenomenológica porque varias personas (estudiantes de 901) experimentan en común (trabajo individual y colaborativo) respecto a un fenómeno o proceso (estrategia didáctica virtual a través de una historieta digital), desde donde se permite identificar experiencias comunes y distintas (categorías que se presentan frecuentemente).

### 9.2.3. Fenomenología hermenéutica educativa

Ahora es posible seguir delimitando esta investigación debido a su carácter, pues se presenta una estrategia didáctica virtual que se enmarca en el quehacer educativo y, por ende, se puede hablar de una fenomenología hermenéutica educativa que se constituye como enfoque determinante para entender y comprender lo que el investigador quiere incursionar en el presente trabajo. Esta fenomenología hermenéutica específica permite la interpretación de la experiencia humana (estrategia didáctica a través de una historieta virtual) reflejada en unos textos (ejercicios realizados), producto de la interacción dinámica entre las siguientes actividades de indagación: la definición de un fenómeno o problema de investigación, el estudio y la reflexión acerca del mismo, el descubrimiento de sus categorías y temas esenciales para posteriormente describirlo e interpretarlo.

En este trabajo, se tendrán en cuenta los aportes de Max Van Manen (1990) siendo pionero en la formulación de *FH* (fenomenología hermenéutica) como metodología de investigación educativa desde la noción de experiencia vivida. Esta posibilita la reflexión de los investigadores sobre su propia experiencia personal como profesores, teóricos de la educación, directivos y responsables de la política educativa. (Ayala, 2008, p. 411). El método fenomenológico-hermenéutico de Van Manen se entiende como:

El método de la fenomenología es que “no hay método” (Van Manen, 2003: 48). En efecto, la *FH* “no es un método en el sentido de un conjunto de procedimientos de investigación que se pueden dominar de un modo relativamente rápido”. Sin embargo, aunque la fenomenología no cuenta con un ‘método’ específico convencional, sí que se desarrolla a través de un camino (*methodos*). Este camino se inspira en la *tradición* considerada como “un conjunto de conocimientos e ideas, una historia de vida de pensadores y autores que, si son tomados como ejemplo, constituyen tanto una fuente como una base metodológica para presentar las prácticas de investigación en ciencias humanas. (Ayala, 2008, p. 411)

De este modo, la presente investigación muestra la experiencia vivida desde la reflexión del profesor investigador en torno a la estrategia didáctica virtual realizada por los estudiantes de 901. Esta fenomenología hermenéutica educativa se caracteriza por los siguientes aspectos que son relevantes para el investigador: el investigador *FH* está interesado primordialmente por el sentido y la importancia a partir de la estrategia didáctica virtual. En este caso de la investigación aplicada al campo educativo, el interés se orienta en la determinación del sentido y la importancia pedagógica de los fenómenos educativos vividos cotidianamente por los estudiantes de 901. En cuanto al conjunto de actividades de investigación o métodos propuestos por Van Manen (1990), este trabajo retoma los de naturaleza empírica y reflexiva. Los métodos empíricos son dados para la recolección de material experiencial o de la experiencia vivida; en ellos el interés desarrollado por el profesor investigador es más descriptivo. Algunos de los métodos empíricos propuestos por Van Manen (1990) son: la descripción de experiencias personales, las experiencias de otros u obtención de descripciones en fuentes literarias, la entrevista conversacional y la observación de cerca. Estas actividades tienen como particularidad responder a la pregunta adaptada para nuestro estudio: ¿Cuál es la naturaleza de los procesos que se desatan al incorporar una estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 como experiencia esencialmente humana?

En cuanto a los métodos reflexivos se pretende analizar y determinar las estructuras de la experiencia recogida. Entre los métodos reflexivos sobresalen los análisis temáticos, la reflexión temática, la reflexión lingüística (estudio de etimología y expresiones lingüísticas cotidianas) y la reflexión mediante conversación. Los métodos reflexivos responden a la necesidad de que la investigación educativa consolide, desde un pluralismo metodológico, una manera de construir las ciencias pedagógicas que permita una mejora real para la educación y, por ende, al desarrollo humano, como se espera con la presente investigación.

De acuerdo con este enfoque, no se plantean problemas a resolver sino interrogantes acerca del significado y sentido de determinada experiencia, con la estrategia didáctica virtual. El profesor investigador pretende dar respuesta a

cuestiones como: ¿Cómo es vivida esta experiencia por los estudiantes de 901? ¿Cómo viven los educadores (profesor investigador) esta experiencia? ¿Cuál es la naturaleza esencial de ser, experimentar, vivir el ejercicio de realizar un cómic virtual para desarrollar la competencia narrativa? El propósito de esta investigación consiste en la profundización de los significados esenciales de la experiencia pedagógica. Se espera una reflexión (textual) estimulante y evocativa de las acciones, conductas, intenciones y experiencias humanas tal como las conocemos en el mundo de la vida, desde una actitud de fondo y la forma que adopta la reflexión. Así, llegar a entender las estructuras esenciales de la experiencia de la estrategia didáctica virtual y la reflexión temática, implica determinar los temas que pertenecen esencialmente al fenómeno de desarrollar una competencia narrativa a través del cómic virtual en un texto fenomenológico que indique la importancia del fenómeno estudiado en mención.

## **CAPÍTULO 4**

### **10. ANÁLISIS DIAGNÓSTICO**

En este apartado, se describe y analiza la realidad de los estudiantes de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D entorno a un problema e hipótesis de investigación que ya se planteó para rectificarla, ratificarla o modificarla, a partir del contraste de los datos hallados. En esta intervención de la realidad de los estudiantes se halló una información, que permitió hacer un seguimiento a la intervención (desarrollo, puesta en práctica de los objetivos de la investigación) a través de la exploración, descripción, predicción, valoración, información, tratamiento y seguimiento para lograr una decisión. Decisión que se entiende desde la acción del cómic virtual para desarrollar la competencia literaria.

Para entender la relevancia de este diagnóstico, es importante comprender que el proceso de Enseñanza Aprendizaje influye en el contexto sociocultural del estudiante. Así es que, el estudiante construye su identidad,

según su interacción con el contexto inmediato que lo circunda; el espacio geográfico, la familia, los amigos; sus intereses, gustos y actualmente, envueltos en una sociedad de la información donde la tecnología y la conectividad facilitan la vida, haciendo parte de la misma identidad de los jóvenes (Argüelles, 2017). Esta identidad entre los jóvenes y las TICs, puede darse desde:

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han tenido como efecto principal el haber intensificado o fortalecido la interrelación entre los adolescentes, que ya no se limitan a los encuentros físicos, sino que se realiza de forma más o menos permanente. Las relaciones “virtuales” no sustituyen en general a las relaciones “físicas”, sino que ambas coexisten para tratar de satisfacer la necesidad de estar con los iguales que caracteriza a los adolescentes. Todo ello además con una ventaja añadida: que es posible estar en contacto con otros adolescentes sin el control de los padres y madres y sin las restricciones de los encuentros físicos, que ahora pueden mantenerse a cualquier hora del día o de la noche. (Sánchez et al, 2015, p. 22)

Las tecnologías son utilizadas por adolescentes y jóvenes para hablar con los amigos, cuadrar citas con ellos, informarse de lo que sucede alrededor, enamorarse, coordinar actividades diarias, contar sus penas, leer, escuchar música, ver televisión, series o películas, acceder a contenidos eróticos, reírse, jugar, etc. Uno de los motivos primordiales de los jóvenes para usar internet es su vinculación al ocio y el entretenimiento, a la información para compartir vivencias, entre otras como: información útil para la formación académica, facilidad del contacto permanente con las amigas y los amigos, facilita la integración social, espacio de socialización.

Por tanto, se quiere evidenciar en el presente diagnóstico a partir del contexto sociocultural de los jóvenes de grado 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D como su contexto sociocultural, en la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal, su familia, sus gustos, relación con la familia y con las tecnologías influyen sobre una

estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia literaria. De esta manera, se mostrarán datos generales de la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal, tomados de “Monografía de Localidades-N.4 San Cristóbal” de la Secretaría de Población (2018) en relación con los mismos aspectos que viven los jóvenes del grado en mención y que pueden influir directa o indirectamente en el desarrollo de la estrategia didáctica virtual a través del cómic virtual.

### **10.1. Conformación Localidad de San Cristóbal y Colegio Juana Escobar**

En la época precolombina de la Sabana de Bogotá: el valle del Río Fucha fue el escenario de acción agrícola de los pobladores mediante molinos de trigo y maíz, que se convertirían en grandes haciendas como La Milagrosa, La Fiscala, La María, San Blas, Las Mercedes, Los Alpes y Molinos de Chiguaza dando lugar a los primeros barrios periféricos de este punto cardinal de la ciudad. El nombre de la localidad surge por uno de los asentamientos más antiguos debido al crecimiento de la ciudad y a la localización de artesanos en cercanías a la Hacienda San Cristóbal, dinámica poblacional presentada entre 1980 y 1905. Estos emplazamientos residenciales se caracterizaban por una conformación barrial periférica, es decir, de no continuidad con la gran parte urbana de Bogotá, como sucedió con otros barrios; Nariño Sur, La María, Vitelma, El Triángulo, San Blas y Santa Ana, considerados emblemáticos de la localidad, nacientes por las necesidades básicas de la ciudadanía y, la dotación de servicios públicos. Muchos de estos barrios tuvieron su origen en el loteo de las fincas, y otros se formaron a través de ocupaciones informales también denominados “barrios de invasión”. Después a esto, en la década de los años cincuenta, los procesos migratorios tomaron como escenario la localidad por medio de asentamientos informales, que incorporaron al territorio suelos rurales y de reservas ambientales; como sucedió, en sus inicios, con los Barrios: Buenos Aires o arrabal de obreros y chircaleros, Sosiego, San Isidro, Bello Horizonte y Córdoba que se emplazaron en las partes altas en el pie de monte de los Cerros Orientales. Actualmente en la parte más alta

de la localidad se encuentran los barrios Moralba, Quindío, Grevana, Gaviotas, San Rafael Sur Oriental (donde se encuentra el Colegio Juan Escobar I.E.D), Juan Rey entre otros. La localidad cuarta 4 de San Cristóbal tiene una extensión de 4.909,9 hectáreas, de las cuales 1.629,1 hectáreas son de suelo urbano y 3.280,7 hectáreas de suelo rural. No posee suelo de expansión.

La Localidad de San Cristóbal limita al norte con la localidad de Santa Fe, con la Avenida de la Hortúa o Avenida Calle 1, la Calle 3 Sur y las Transversales 10 Este y 13 Este de por medio; al oriente con el municipio de Ubaque; al sur con el municipio de Chipaque y la Localidad de Usme, teniendo en cuenta la delimitación del perímetro urbano y del Parque Entrenubes; y al occidente con las localidades Antonio Nariño y Rafael Uribe Uribe, con la Avenida Darío Echandía o Avenida Carrera 10 y la Calle 39B Sur de por medio. La topografía de San Cristóbal combina una parte plana a ligeramente ondulada ubicada al occidente de la localidad, en proximidad a la Avenida Darío Echandía o Avenida Carrera 10, y otra parte inclinada a muy inclinada localizada en los Cerros Orientales (Reserva Forestal Nacional Protectora Bosque Oriental de Bogotá) y su piedemonte.

La sede A, donde se encuentra la población estudiantil a intervenir (901) está ubicado en la falda del Páramo Cruz Verde circundada por tres quebradas (quebrada Morales, Chiguaza, Pichosa)

**Figura 4 Ubicación Colegio Juana Escobar IED**



Fuente: Archivo personal (2019)

Límite del Barrio San Rafael Sur Oriental donde se encuentra el colegio con la reserva natural que hace parte de los cerros surorientales de Bogotá. Se observa la cercanía de la parte superior de los cerros de “La teta” y “el elefante” con el colegio. (El colegio que se observa, se encuentra junto al Colegio Juana Escobar I.E.D.)



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

**Figura 5 Colegio próximo al cerro Cruz Verde**



Fuente: Archivo personal (2019)

Foto tomada desde el colegio, se observa el caserío perteneciente al Barrio San Rafael Sur Oriental, próximo al Cerro Cruz Verde. La elevación del colegio es de aproximadamente 3.220 metros sobre el nivel del mar.

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

**Figura 6 Clima de páramo**



Fuente: Archivo personal (2019)

El clima predominante es de páramo, constantemente es nublado, sopla el viento helado, por estar próximo a la cima de los cerros.

**Figura 7 Panorama desde el colegio**



Fuente: Archivo personal (2019)

Panorama desde el salón de clase, donde se divisa al fondo la ciudad de Bogotá

**Figura 8 Sala de computo**



Fuente: Archivo personal (2019)

Sala de computo donde se ve decorada al fondo por los cerros sur orientales de Bogotá.

## **10.2. Urbanidad en la Localidad de San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED**

El Colegio Juana Escobar IED se encuentra en zona urbana, de acuerdo con lo que la Ley 388 de 1997, que define el suelo urbano cómo:

Las áreas del territorio distrital o municipal destinadas a usos urbanos por el plan de ordenamiento, que cuenten con infraestructura vial y redes primarias de energía, acueducto y alcantarillado, posibilitándose su urbanización y edificación, según sea el caso. Podrán pertenecer a esta categoría aquellas zonas con procesos de urbanización incompletos, comprendidos en áreas consolidadas con edificación, que se definan como áreas de mejoramiento integral en los planes de ordenamiento territorial. Las áreas que conforman el suelo urbano serán delimitadas por perímetros y podrán incluir los centros poblados de los corregimientos. En ningún caso el perímetro urbano podrá ser mayor que el denominado perímetro de servicios públicos o sanitario.” (Capítulo IV, Artículo 31º, P.12)

Por tal razón, el Colegio Juana Escobar I.E.D se encuentra en zona urbana, a pesar de ser aledaña a la montaña. Esta zona urbana está dividida por

Localidades y ésta, a su vez por UPZ. Las UPZ son Unidades de Planeamiento Zonal, que a su vez son instrumentos de planeamiento que establecen la reglamentación urbanística para un conjunto de barrios que presentan características comunes en su desarrollo urbanístico, así como en sus usos y actividades predominantes. Su objetivo es precisar y complementar la norma urbana de la ciudad desde una escala más local y con participación de la ciudadanía. (Cámara de Comercio de Bogotá, 2019)

El colegio Juana Escobar I.E.D se encuentra dentro de la UPZ Los Libertadores (número 51) que se ubica en la parte suroccidental de la localidad de San Cristóbal. Tiene una extensión de 364,9 hectáreas, equivalentes al 22,1% del total de área de las UPZ de esta localidad. Limita, por el norte, con la UPZ La Gloria; por el oriente, con el perímetro urbano; por el sur, con la UPZ La Flora de la localidad de Usme; y por el occidente con la UPZ Parque Entrenubes de la Localidad de Usme y la UPZ Diana Turbay de la Localidad Rafael Uribe Uribe.

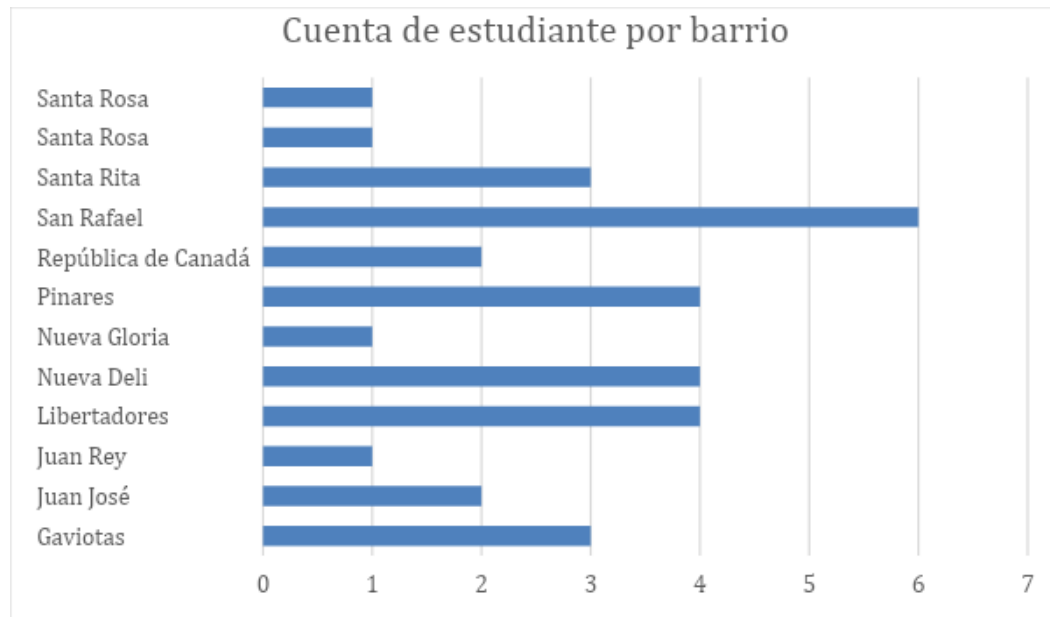
**Tabla 5 Clasificación y extensión de las UPZ 2017 San Cristóbal**

Número	UPZ	Clasificación	Área (ha)	%
32	San Blas	Residencial de Urbanización incompleta	400,0	24,3%
33	Sosiego	Residencial consolidado	234,9	14,3%
34	20 de Julio	Residencial de Urbanización incompleta	262,5	15,9%
50	La Gloria	Residencial de Urbanización incompleta	385,9	23,4%
51	Los Libertadores	Residencial de Urbanización incompleta	364,9	22,1%
<b>Total</b>			<b>1648,2</b>	<b>1,000</b>

Fuente: Secretaría Distrital de Planeación. Base de Datos Geográfica Corporativa-BDGC

Como se ve en el apartado anterior el Colegio Juana Escobar I.E.D se encuentra en zona urbana por la descripción dada anteriormente, particularmente en la UPZ 50, donde se encuentran los siguientes barrios, a los que los estudiantes de 901 pertenecen.

**Gráfico 1 Cuenta de estudiantes por barrio**



Fuente: Elaboración propia

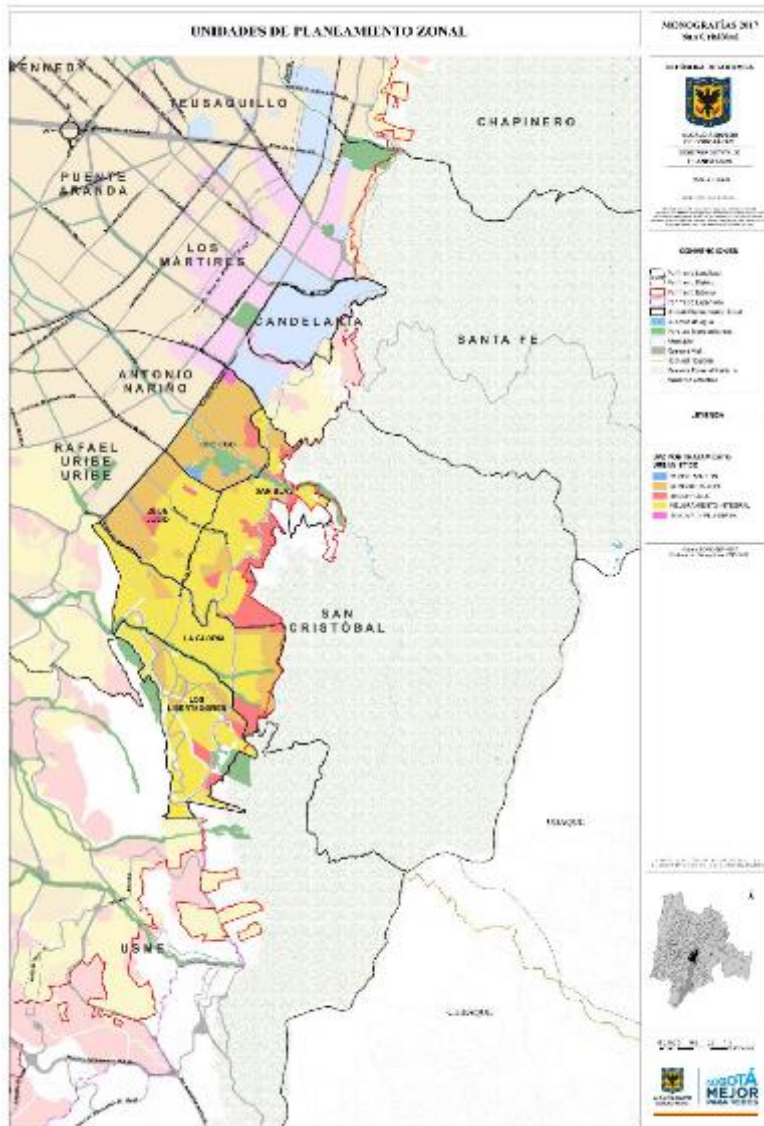
4 estudiantes viven en el barrio Pinares (12,6 %), 2 estudiantes vienen en el barrio República de Canadá (6,2 %), 6 estudiantes viven en el barrio San Rafael (18,8 %), 2 estudiantes viven en el barrio Juan José (6,2 %), 2 estudiantes viven en el barrio Santa Rosa (6,2 %), 3 estudiantes viven en el barrio Gaviotas (9,3 %), 3 estudiantes viven en el barrio Santa Rita (9,3 %), 1 estudiante vive en el barrio Juan Rey (3,1 %), 4 estudiantes viven en el barrio Nueva Deli (12,6 %), 4 estudiantes viven en el barrio Libertadores (12,6 %) y 1 estudiante vive en el barrio Nueva Gloria (3,1 %). El mayor porcentaje de estudiantes indica que habitan en el barrio San Rafael con el 18,8 %, barrio donde se encuentra ubicado el colegio, lo siguen barrios como Pinares que está a un kilómetro y medio aproximadamente, y barrios más cercanos Nueva Deli (donde hay otro colegio distrital) y el barrio Libertadores. El



# LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

área de influencia geográfica del colegio es la zona alta, media y baja de la UPZ Libertadores.

**Figura 9 UPZ Localidad San Cristóbal**



Fuente: Mapa San Cristóbal. Unidades de planeamiento zonal

Cada uno de estos barrios, ubicados en las UPZ, se encuentran dentro de un estrato socioeconómico. La estratificación socioeconómica es una herramienta de focalización del gasto que se utiliza para clasificar los inmuebles residenciales de acuerdo con las metodologías diseñadas por el Departamento Administrativo

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Nacional de Estadística – DANE (DANE, p. 7). La clasificación por estratos se define así:

- Estrato 1: Bajo-bajo
- Estrato 2: Bajo
- Estrato 3: Medio-bajo
- Estrato 4: Medio
- Estrato 5: Medio-alto
- Estrato 6: Alto

El porcentaje de estratos en la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal corresponden a los que se describen en la siguiente tabla.

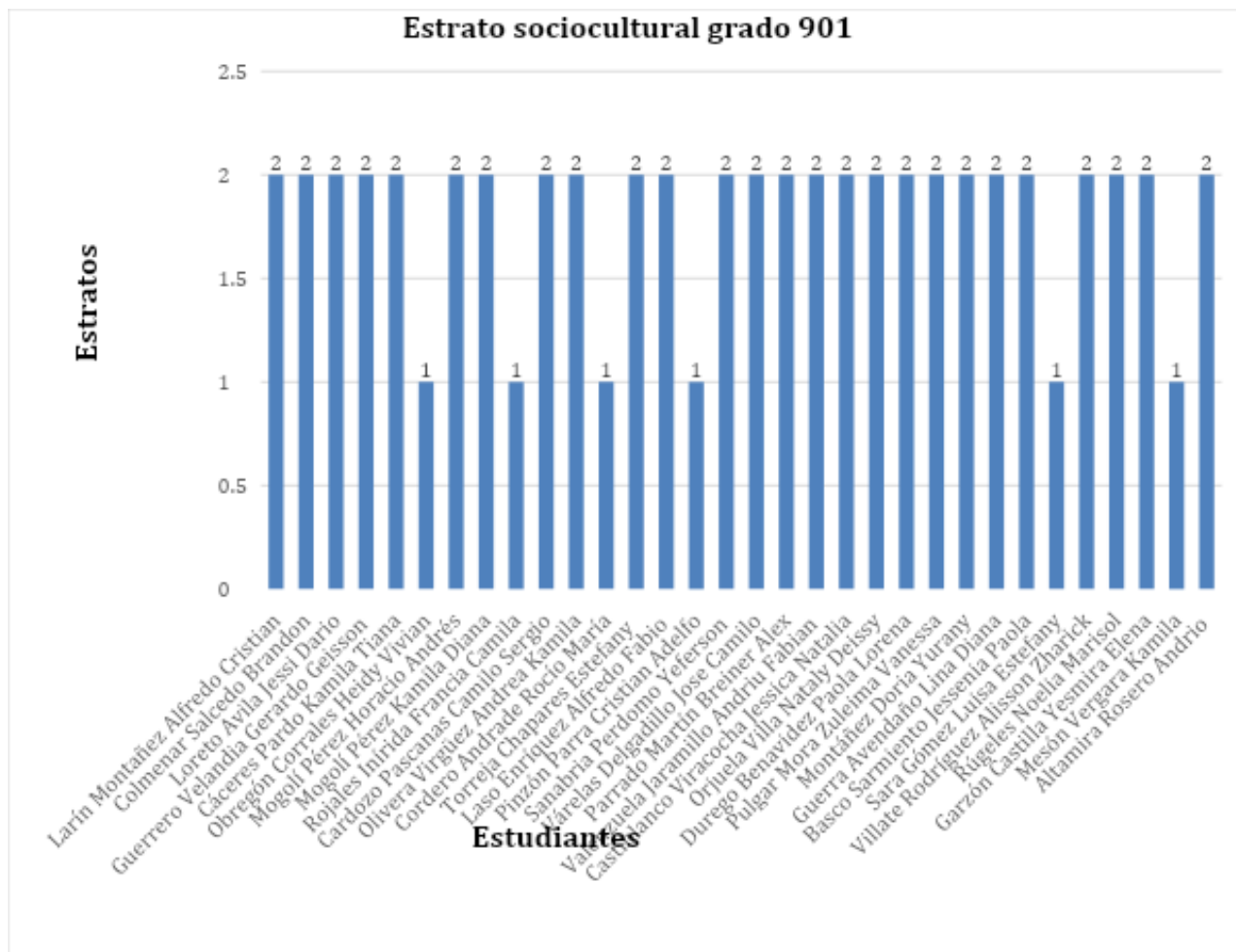
**Tabla 6 Estratificación urbana**

ESTRATOS								
Localidad	Sin estrato	Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Estrato 4	Estrato 5	Estrato 6	Total, Localidad
Usaquén	297	180	341	563	333	305	409	2.428
Chapinero	158	124	178	55	205	126	337	1.183
Santa Fe	102	62	439	145	36	-	-	784
<b>San Cristobal</b>	<b>412</b>	<b>332</b>	<b>2.106</b>	<b>286</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3.136</b>
Usme	593	1.873	1.121	-	-	-	-	3.587
Tunjuelito	79	2	542	227	-	-	-	850
Bosa	283	344	2.632	76	-	-	-	3.335

Fuente: Decreto 394 del 28 de julio de 2017

Los estudiantes del Colegio Juana Escobar I.E.D del grado 901 pertenecen a los siguientes estratos.

Gráfico 2 Estrato sociocultural grado 901



Fuente: Elaboración propia

Las viviendas de 6 estudiantes se encuentran en estrato 1 (18,7 %), 26 viviendas corresponden a estrato 2 (81,3). “Los estratos 1, 2 y 3 corresponden a estratos bajos que albergan a los usuarios con menores recursos, los cuales son beneficiarios de subsidios en los servicios públicos domiciliarios.” (DANE, p. 1).

### 10.3. Seguridad y Convivencia en la Localidad de San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED



Durante el año 2014 se registraron en San Cristóbal 153 casos de muertes violentas, en 2015, 151, en 2016 fueron 153 y en 2017 un total de 125 presentando una disminución con respecto a los años anteriores. Los homicidios constituyen el dato de mayor incidencia en este tipo de estadísticas. Frente a la tasa de muertes violentas, para la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal se registraron 32 casos por cada 100.000 habitantes en el 2014 y pasaron a 28 para el año 2017, observándose una disminución leve entre estos dos periodos de análisis.

Los suicidios en San Cristóbal aumentaron entre los años 2014 y 2017, registrándose una tasa de 3 a 4 casos por cada 100.000 habitantes. Esta localidad participa con un 5,6%, equivalente a 17 de los 301 casos registrados para el año 2017.

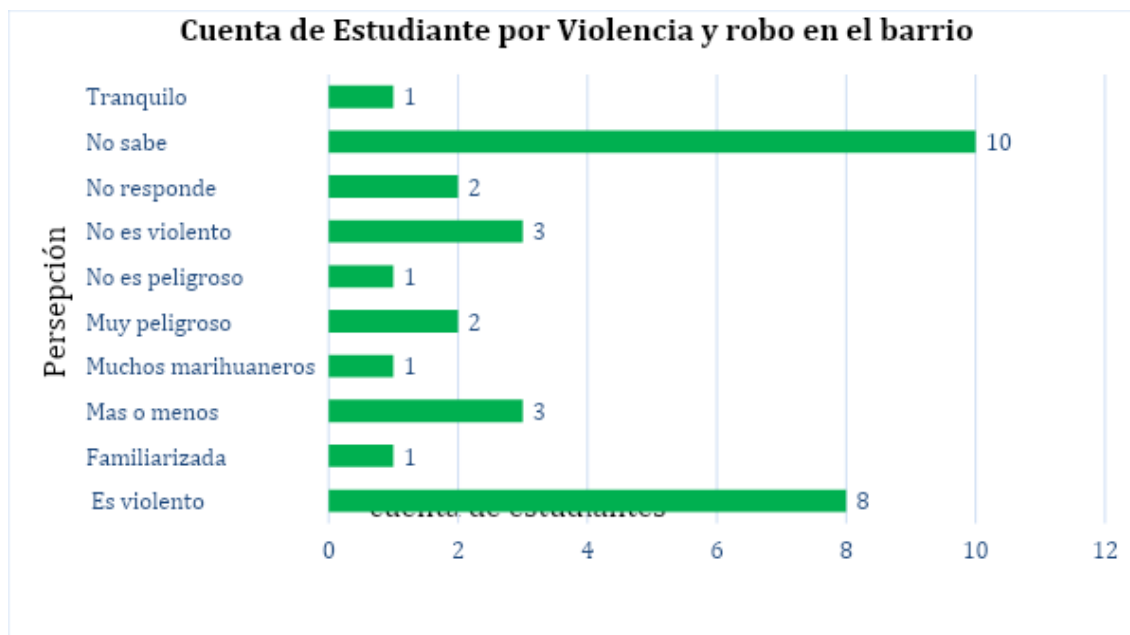
Durante el año 2014 se registraron en San Cristóbal 2.125 casos de delitos de alto impacto; en 2015 fueron 2.349 casos, en 2016, 3.051 casos y en 2017 un total de 3.478, el hurto a personas es el delito que mayor incidencia presentó en este tipo de estadísticas seguido de lesiones comunes y el hurto a bancos con la menor incidencia con 0 casos desde el 2017.

Al analizar los resultados entre los años 2014 y 2017 se observa que en la Localidad 4 de San Cristóbal las lesiones comunes presentaron una variación de 652 casos: 24 casos de hurto a vehículos, 2 casos de hurto a motos, 849 casos de hurto a personas, 22 casos de hurto a residencias, 104 casos de hurto a establecimientos comerciales y 0 casos de hurto a bancos. Los únicos delitos que no tuvieron alza fueron el hurto a residencias y, a vehículos.

San Cristóbal es la sexta localidad con mayor número de casos de violencias contra las mujeres en el Distrito Capital, con 1.992 casos (7,4% del total de casos en Bogotá); al calcular la tasa por cada 100.000 mujeres, resulta ser la quinta localidad con la tasa más alta (982,1). Es de anotar que 2.241 casos no registran localidad de ocurrencia.

Los estudiantes perciben la seguridad y convivencia de los barrios en los que habitan de la siguiente manera.

**Gráfico 3 Percepción de los estudiantes de la seguridad en sus barrios**



Fuente: Elaboración propia

10 estudiantes afirman que no saben nada acerca de la violencia y robos en el barrio en el que viven (31, 2 %), 14 estudiantes afirman que hay un tipo de violencia en el barrio (43,7 %), 6 estudiantes aseguran que el barrio en el que viven no hay violencia (18,8 %) y 2 estudiantes no responden por la falta persistente a clase (6,3 %). Esto nos indica que la violencia y el robo la perciben un porcentaje significativo de estudiantes.

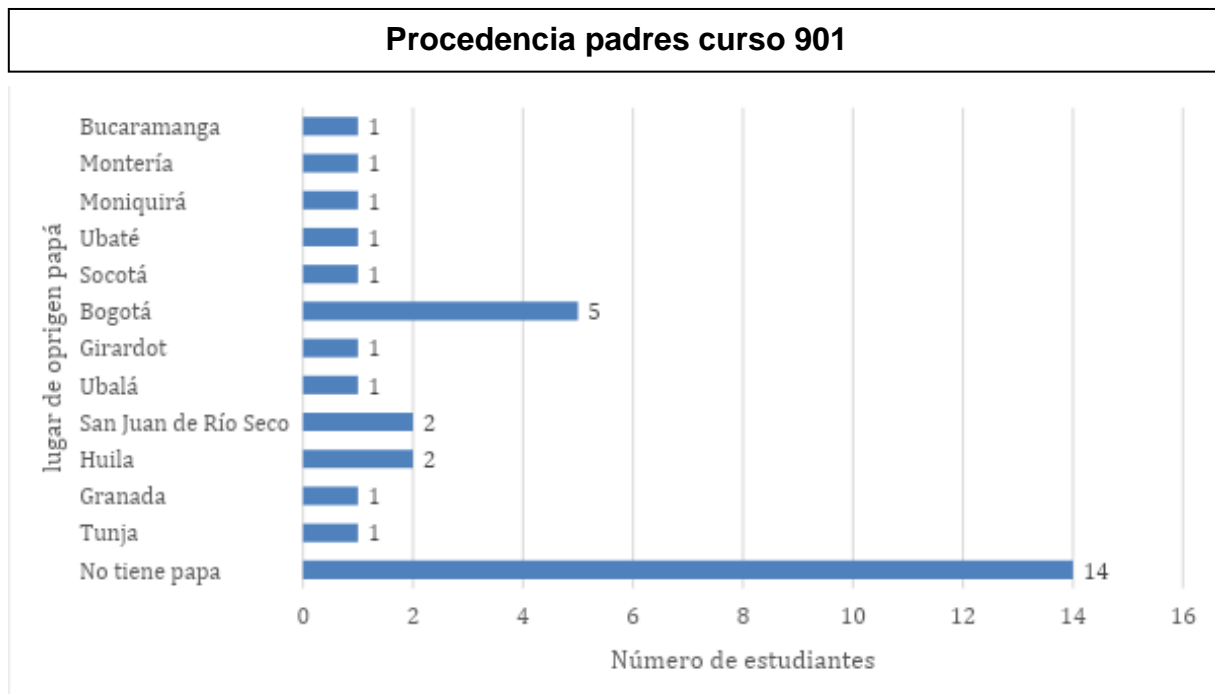
#### **10.4. Estructura de la población Localidad de San Cristóbal y Colegio Juana escobar IED**

La estructura de la población se entiende por la composición de sexo y edad, direccionan las políticas de población, sociales y económicas; al mismo tiempo, es la clave para incluir variables demográficas en el análisis del desarrollo. Además, la distribución por edad y sexo (variables) se relacionan con una serie de eventos económicos, sociales y culturales tales como asistir a la escuela, entrar a la fuerza de trabajo, casarse, tener hijos, migrar, etc. Estas variables son importantes porque

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

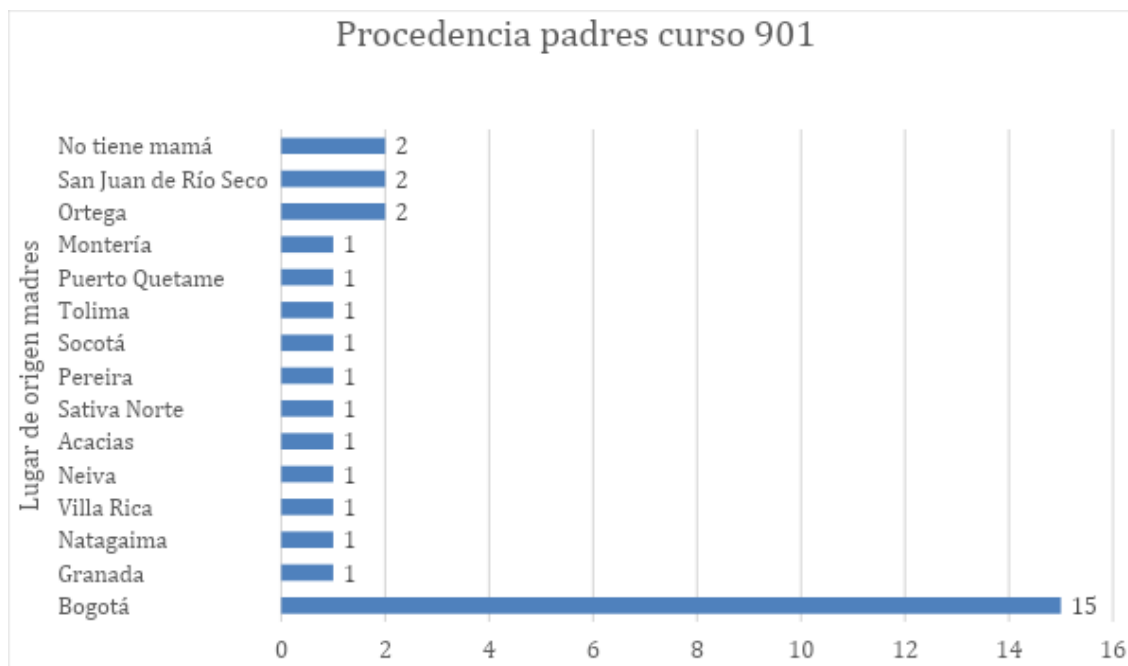
demandan determinados bienes o servicios, explican tendencias sociales, focalizan políticas, acceden a mercados y planifican el futuro. (Neupert, 2002). Este apartado comienza describiendo el lugar de procedencia de los padres de los estudiantes de 901, como aspecto importante, ya que su cultura interactúa con la propia de la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal perteneciente a Bogotá.

**Gráfico 4 Procedencia padres de 901 (parte 1)**



Fuente: Elaboración propia

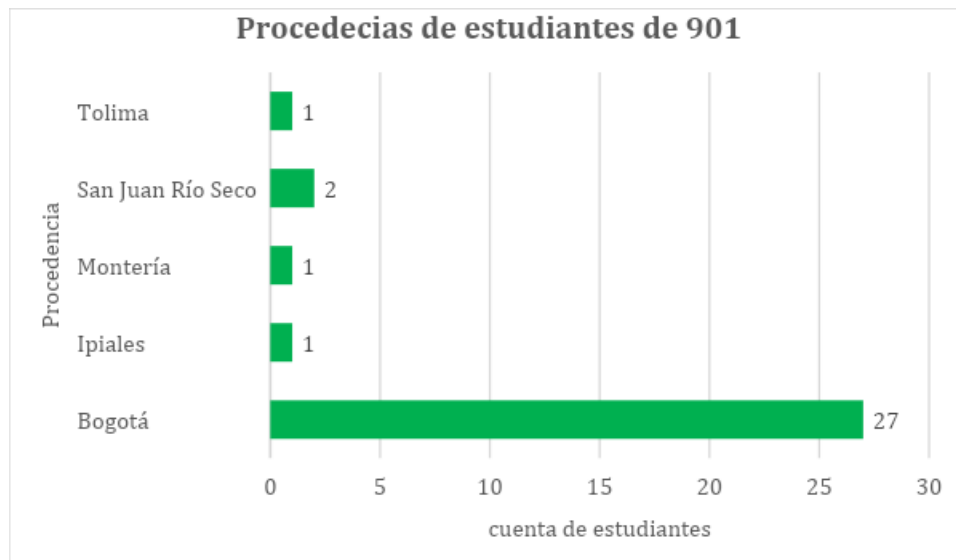
**Gráfico 5 Procedencia padres de 901 (parte 2)**



Fuente: Elaboración propia

De los 48 padres de familia que se registran, 28 (58,3 %) son de otras regiones de Colombia y 20 (41,7 %) son pertenecientes a Bogotá. Resultado que indica la migración a zonas periféricas de Bogotá como la UPZ Los Libertadores de la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal. Ahora, los hijos de dichos migrantes que son los estudiantes de grado 901 en su mayoría son de Bogotá a excepción de cinco estudiantes que nacieron en otro lugar, pero desde niños viven en Bogotá:

**Gráfico 6 Lugar de procedencia de estudiantes de 901**



Fuente: Elaboración propia

El curso está compuesto por 32 estudiantes que equivalen al 100 % del estudio; 27 estudiantes nacieron en Bogotá correspondientes al 84,4 % y 5 estudiantes nacieron fuera de Bogotá que son el 15,6 % faltante. El último resultado muestra un porcentaje significativo de estudiantes procedentes de otro lugar en el colegio que viven en Bogotá (aunque han vivido desde niños).

Ahora, se observa la estructura poblacional por sexo, la población estimada para Bogotá en 2017 fue de 8.080.734 personas y la de San Cristóbal de 394.358, que representan el 4,9 % de los habitantes del Distrito Capital. Esa estimación arrojó un cálculo de mujeres en la ciudad de 50,5% y de 49,5% en hombres. En tanto, el comportamiento de la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal mostró mucha mayor proporción de mujeres, comportamiento que se estima se mantendrá hasta el año 2020.

**Tabla 7 Población por sexo San Cristóbal**

Años	Hombres	Mujeres	Total
2016	196.408	199.975	396.383
2017	195.404	198.954	394.358
2018	194.345	197.875	392.220
2019	193.218	196.727	389.945

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

2020	192.036	195.524	387.560
------	---------	---------	---------

Fuente: Secretaría Distrital de Planeación, Proyecciones de población 2017

Para la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal se observa su población con una reducción mínima en la primera infancia el cual se evidencia en la reducción del grupo de edad 0-4 años, pero a nivel general la población de natalidad como de mortalidad se mantiene estable, el grueso poblacional se concentra de los 20 a los 29 años.

**Tabla 8 grupos poblacionales San Cristóbal**

Grupo Poblacional	TOTAL
Primera Infancia (0 a 5 años)	26.379
Infancia (6 a 12 años)	58.323
Adolescentes (13 a 17 años)	32.572
Jóvenes (18 a 24 años)	35.350
Adultos (25 a 59 años)	201.230
Adulto Mayor (60 años y más)	40.504
<b>TOTAL</b>	<b>394.358</b>

Fuente: Secretaría Distrital de Planeación, Proyecciones de población 2017

En cuanto al género sexual de los estudiantes de grado 901 se encuentran de la siguiente manera.

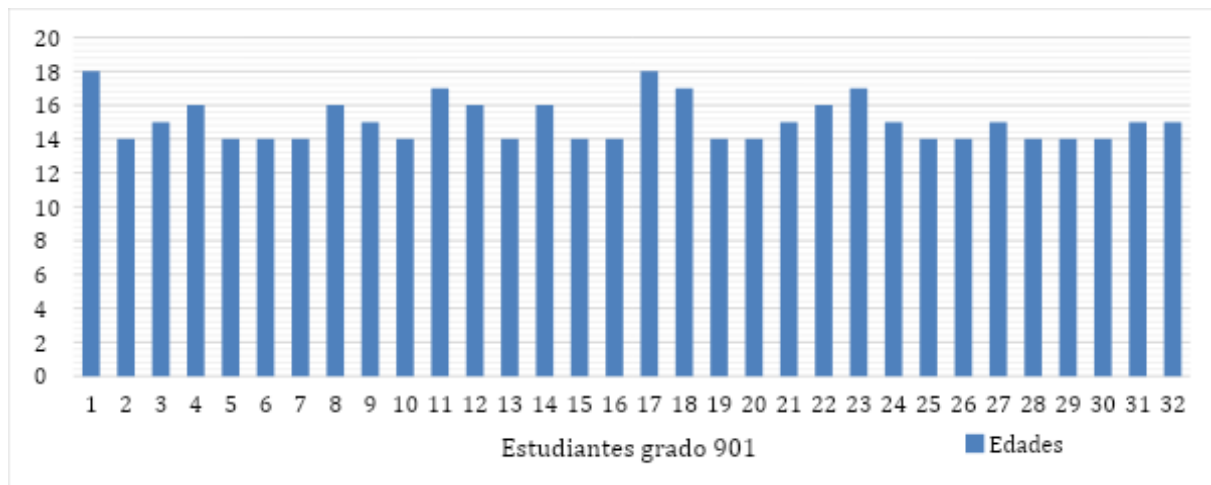
**Tabla 9 Género sexual de estudiantes de 901**

Géneros 901	
Hombres	13
Mujeres	19
<b>Total</b>	<b>32</b>

Fuente: Elaboración propia

Ahora en cuanto a los estudiantes de grado 901 que hacen parte de la población con edad escolar (PEE) de 11 a 14 años de edad para educación secundaria, se encuentran los siguientes datos.

**Gráfico 7 Edades estudiantes 901**



Fuente: Elaboración propia

15 estudiantes tienen 14 años (46,9 %), 7 estudiantes tienen 15 años (21,9 %), 5 estudiantes tienen 16 años (15,6 %), 3 estudiantes tienen 17 años (9,3 %), y 2 estudiantes tienen 18 años (6,3 %). Mostrando que el promedio más alto del curso está en 14 años de edad.

### **10.5. Condición de vida Localidad San Cristóbal y en el Colegio Juana Escobar IED**

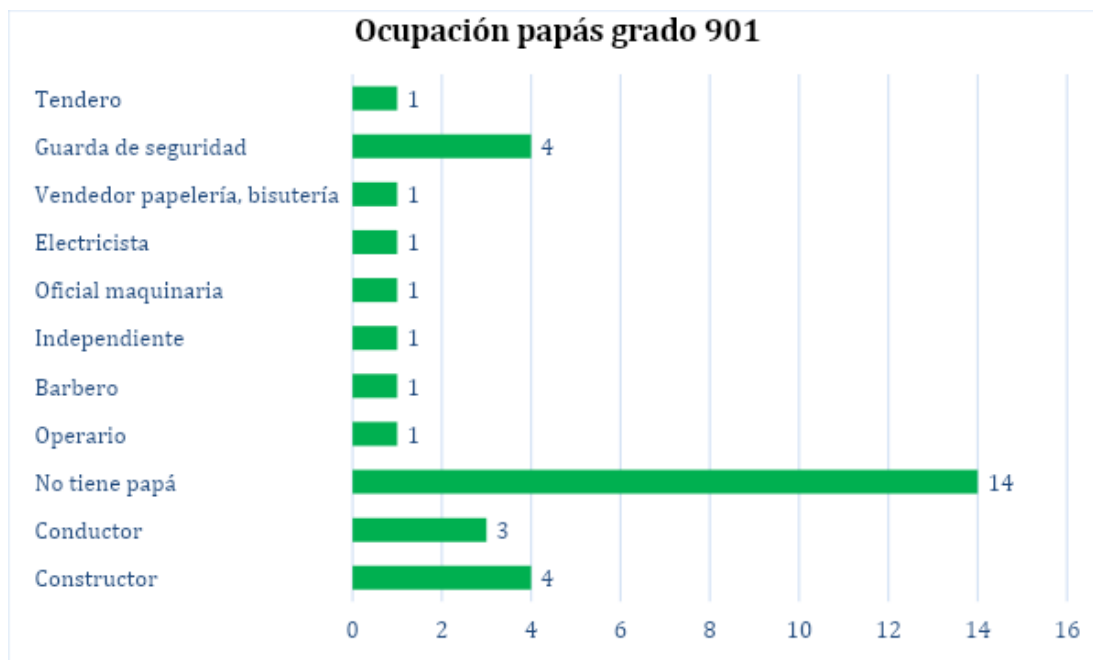
Para el caso de la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal se ve claramente que la mayor parte de la población percibe que su situación mejoró o sigue igual (51,2% y 41,9%), solo el 7,0% de la población ve que su situación empeoró. Un aspecto que hace parte de las condiciones de vulnerabilidad de los hogares es la clasificación de los mismos; según la información de la Encuesta Multipropósito para Bogotá 2017, en la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal se encuestaron 120.987 hogares, de los cuales el 65,5% son hogares de tipo nuclear, el 1,0% son hogares compuestos, el 20,9% son hogares de tipo extenso y el 12,6% son de tipo unipersonal. Los hogares de grado 901 con vivienda propia son 26 correspondientes al 81,3 % y los hogares con arriendo son 6 correspondientes al 18,7 %

Otro aspecto importante en este apartado se refiere a los indicadores más importantes de mercado laboral: la Población en Edad de Trabajar (PET), que

representa la población de 12 años y más en la zona urbana; siendo en la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal de 321.145 personas. Ahora, la PET se clasifica en Población Económicamente Activa (PEA), como las personas que trabajan o están buscando trabajo, la Población Económicamente Inactiva (PEI). Por último, la PEA está conformada por las personas en edad de trabajar; que trabajan (ocupados) y los que desean trabajar (desocupados). (Secretaría de Planeación, 2018, p. 147). La PEA en San Cristóbal fue de 192.719 personas. La población ocupada en la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal fue de 173.643 personas frente a 19.076 personas desocupadas. El número de ocupados en San Cristóbal representa el 4,5% del total de ocupados en la ciudad y los desocupados representan el 5,8% del total en la ciudad.

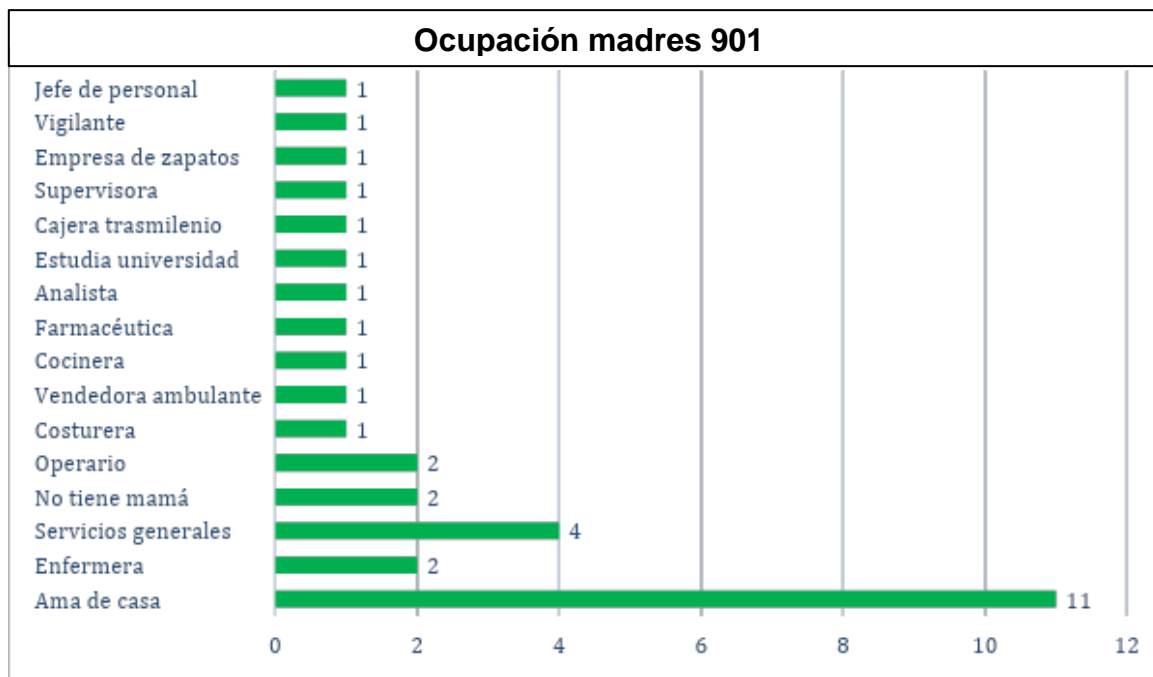
En los padres de familia de los estudiantes de 901 se encuentra los siguientes aspectos de ocupación laboral que repercuten en la economía de los mismos hogares.

Gráfico 8 Economía de los padres de 901





**Gráfico 9 Economía madres 901**



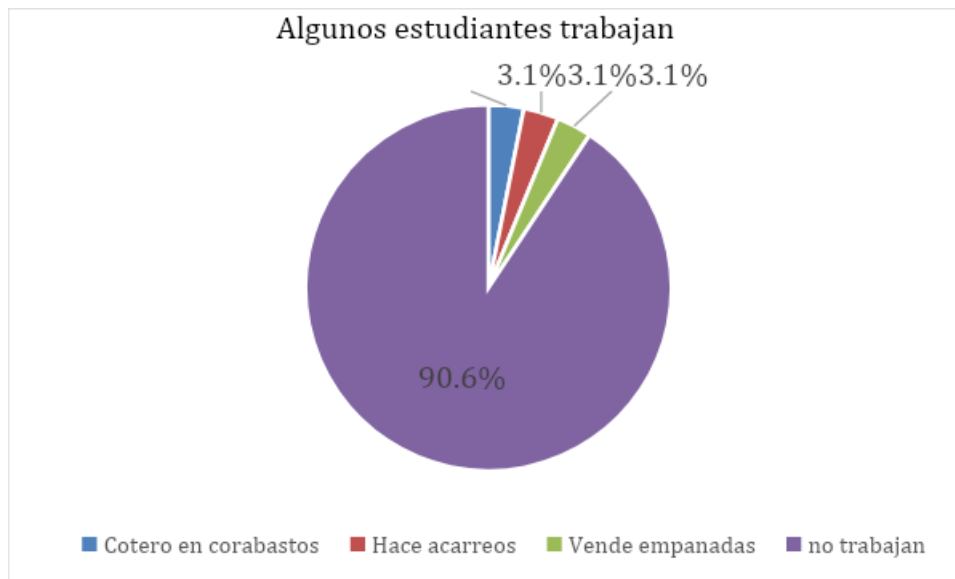
Fuentes: Elaboración propia

De los 20 padres referenciados por los estudiantes 19 tienen un trabajo (95 %), a excepción de 1 que no trabaja (5 %). De las 30 madres referenciadas, 18 (56,3 %) trabajan, 11 (34,4 %) son amas de casa y una estudia (41,3 %). Indicándose la subsistencia económica de los estudiantes.

A partir de estos datos, se logró evidenciar que de 32 estudiantes, 16 viven en núcleo familiar compuesto por papá y mamá (50 %); 13 estudiantes viven en familia monoparental (madre) correspondiente al 40,6 %; 1 estudiante vive con la abuelita (madre murió y papá no lo conoce) equivalente al 3,1 %, 2 estudiantes viven en familia monoparental constituida por el papá (6, 3). Donde se ve un porcentaje alto de familias monoparentales, especialmente constituida por la mamá.

Ahora, de los 32 estudiantes de 901, algunos estudiantes trabajan como se observa en el siguiente gráfico:

**Gráfico 10 Estudiantes de 901 que trabajan**



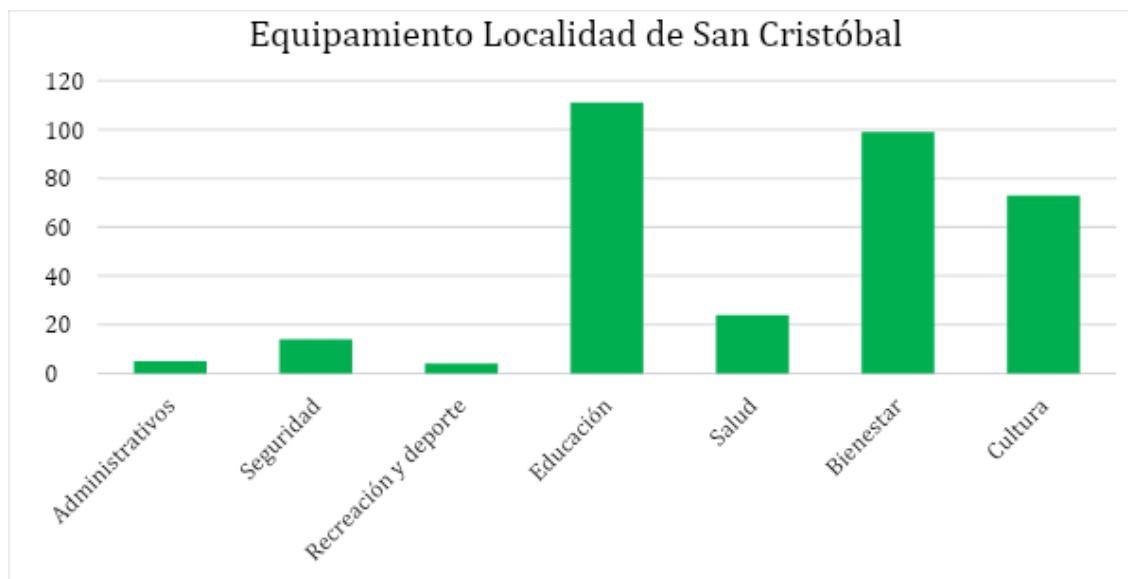
Fuente: Elaboración propia

Equivalente al 9.4 % del total de estudiantes que trabaja en el curso 901. Esta condición puede afectar la concentración y el rendimiento del estudio.

### **10.6. Sistema de equipamientos Localidad San Cristóbal y Colegio Juana Escobar IED**

“El Sistema Distrital de Equipamientos hace parte coyuntural y primordial de la Estructura Funcional y de Servicios del Distrito Capital. Este Sistema brinda la estructura básica para la distribución de los servicios sociales y administrativos que tienen el propósito de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. En otras palabras, permite a la ciudadanía un mejor y más fácil acceso a los servicios sociales.” (Secretaría de Planeación, 2018, p. 67)

**Gráfico 11 Equipamiento Localidad de San Cristóbal**



Fuente: Secretaría Distrital de Planeación. Base de Datos Geográfica Corporativa – BDGC

El Distrito ofrece a la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal y a la UPZ 51, específicamente al Colegio Juana Escobar para el servicio social educativo (Sede A).

- La infraestructura del Colegio es óptima para el servicio, cuenta con 4 torres con 28 salones, 3 laboratorios (química, física, dibujo técnico).
- Un laboratorio para inglés (CRI) con 21 computadores y conectividad a internet.
- Una sala de informática con 20 computadores portátiles y conectividad a internet.
- Una biblioteca grande dotada con libros de diferentes géneros. Además de otra sala de sistema con 20 computadores y conectividad.
- 50 tabletas digitales para el trabajo en el salón.
- Cada salón cuenta con computadores plasma y cable hdmi.
- Cuenta con comedor escolar.
- Dos patios de descanso.
- Sala de música.
- Sala de profesores y coordinaciones.
- Oficina rectoría (secretarias y rectora).
- Baño por torres y pisos.

- Emisora escolar.

Espacios que contribuirán al desarrollo de la presente investigación (salas de computo, tabletas, conectividad salón de clase).

La Educación del sector público, además, es beneficiada de la alimentación escolar para garantizar la asistencia y permanencia de los estudiantes. A nivel Bogotá se muestra así.

**Tabla 10 Estudiantes beneficiados con alimentación**

<b>Estudiantes beneficiados con alimentación</b>				
<b>Localidad</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>
Usaquén	21.450	22.205	33.242	24.611
Chapinero	3.260	3.381	2.912	3.265
Santa fe	6.584	7.197	7.524	8.644
<b>San Cristóbal</b>	<b>51.818</b>	<b>49.267</b>	<b>55.090</b>	<b>53.248</b>
Usme	57.676	60.690	61.339	67.217
Tunjuelito	35.839	36.509	32.446	34.466

Fuente: Secretaría de Educación del Distrito-Oficina Asesora de Planeación

En particular en el Colegio Juana Escobar I.E.D se cuenta con servicio a comedor: desayunos y almuerzos para los estudiantes de grado quinto a undécimo (sede A) jornada mañana (desayunos), jornada tarde (almuerzos). media integral (décimo y undécimo) que estudian en contra jornada (desayunos y almuerzos).

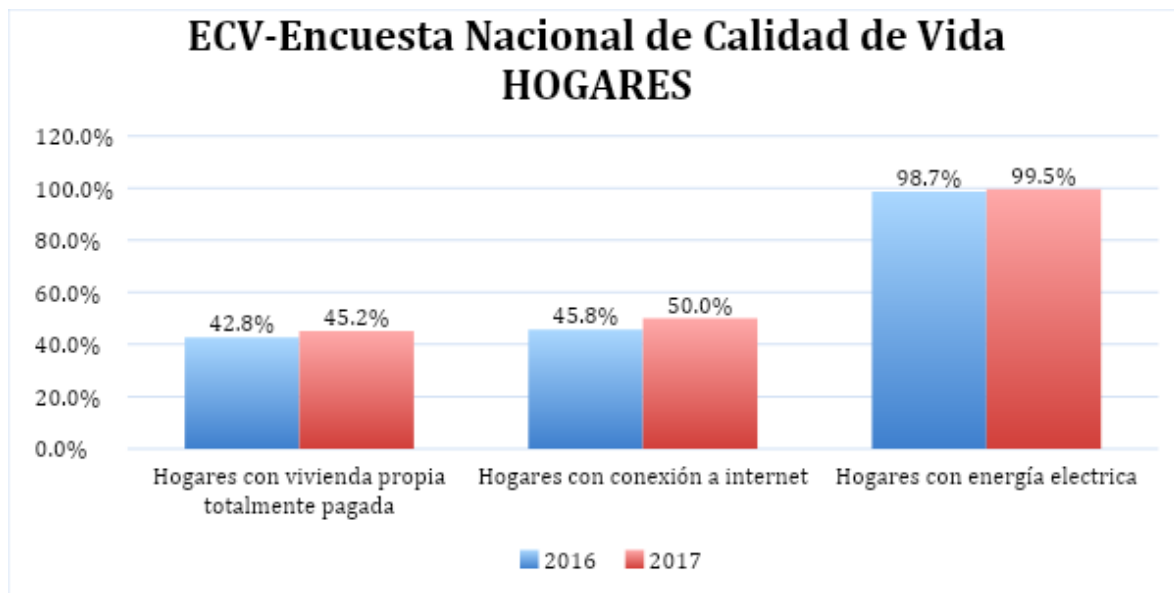
### **10.8. Cobertura en servicios de internet y telefonía y Colegio Juana Escobar IED**

Bogotá no ha sido ajena al efecto dinámico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (*TIC*) que se viene dando a nivel mundial; en efecto, gracias a la rápida expansión de los servicios de banda ancha fija y móvil y la caída de los precios en los servicios de banda ancha, el uso de la tecnología ha tenido un comportamiento favorable en la ciudad. El aumento en la cobertura de los servicios relacionados con las tecnologías de la información y las comunicaciones, es un factor que se ve reflejado en los resultados de la Encuesta Multipropósito 2017,

según los cuales, la conexión a *Internet*, tiene una cobertura del 51,2% en los hogares de la localidad y creció 7,5% con respecto a la medición de 2014 cuando se ubicaba en 43,7%. Para el total de las localidades urbanas de Bogotá, la cobertura del servicio de *internet* es del 66,9%. En cuanto a la tenencia de teléfono celular en la localidad de San Cristóbal, se encontró que el 77,3% de las personas de 5 años y más, cuenta con este dispositivo, evidenciándose un incremento de 2,2% con respecto a la cifra de la Encuesta Multipropósito de 2014, en la cual este indicador fue 77,3%. (Secretaria de Planeación, 2018, p. 56)

Por otro lado, la telefonía fija en San Cristóbal muestra una cobertura de 51,9%, lo que indica una disminución de 6,1% con respecto al año 2014, cuando el indicador se encontraba en 58 %. Al comparar la cobertura de telefonía fija de San Cristóbal con la del total de localidades urbanas de Bogotá, se encuentra que en ésta es menor en 5 puntos porcentuales a la del total Bogotá que se ubica en 56,9%.

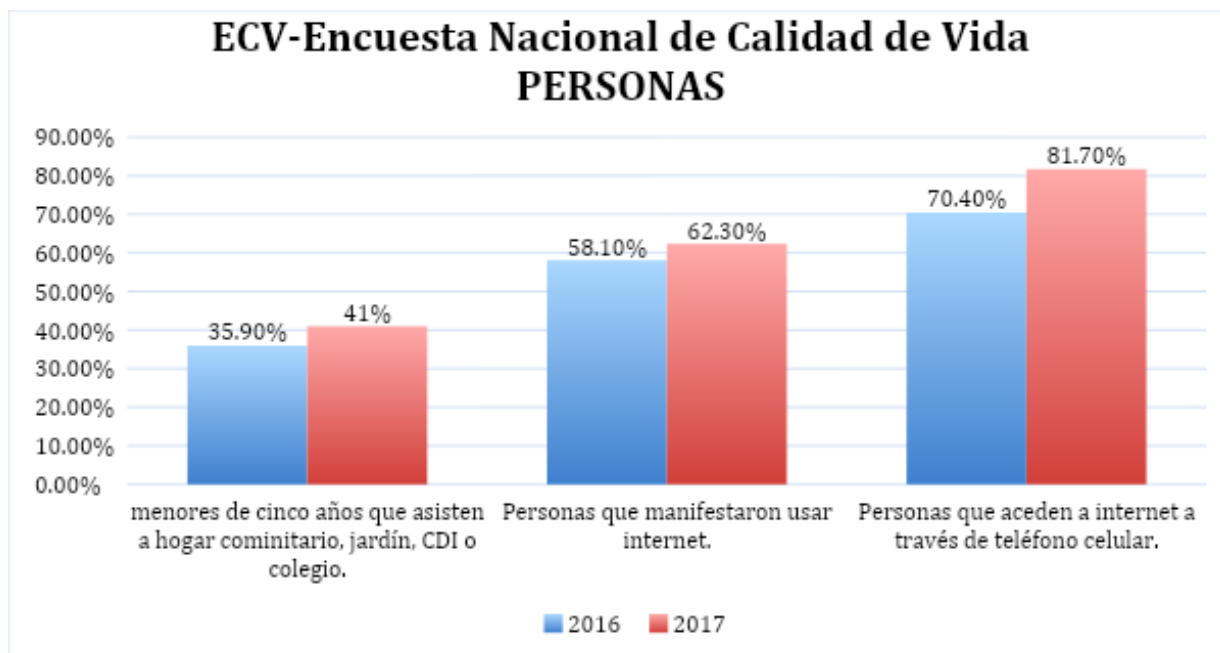
**Gráfico 12 Encuesta nacional de calidad de vida 2017 (parte 1)**



Fuente: Elaboración propia a partir de DANE (2017)

A nivel nacional, la calidad de vida se asocia con el uso de *internet* y las tecnologías. El DANE presenta los resultados de la Encuesta nacional de calidad de vida 2017 Indicadores de hogares y personas (porcentajes) 2016 – 2017.

Gráfico 13 Encuesta nacional de calidad de vida 2017 (parte 2)

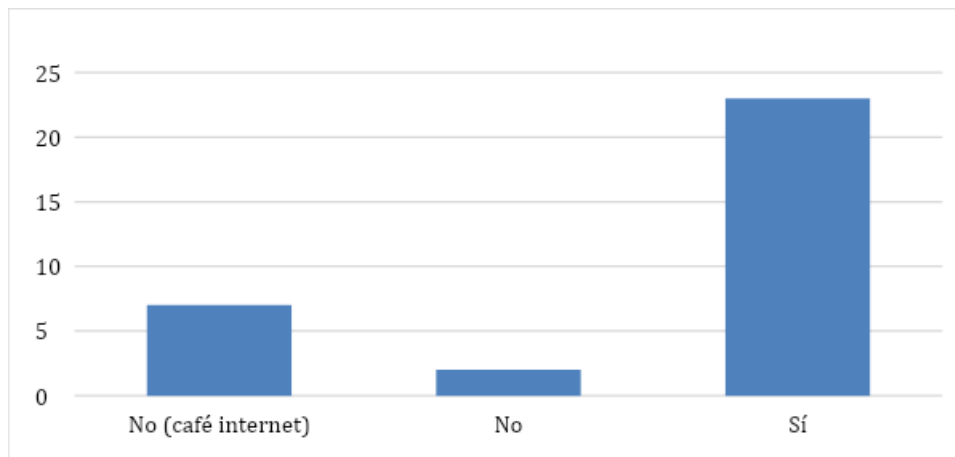


Fuente: Elaboración propia a partir de DANE (2017)

En la encuesta nacional de calidad de vida 2017 el 62,3% de las personas manifestó usar *internet* en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo, del total de este porcentaje, el 81,7% lo usó a través de teléfono celular. En 2016 el 58,1% de las personas encuestadas afirmaron usar internet, y del total de este porcentaje, el 70,4% afirmó que accedió desde un celular.

Cuando se habla de Internet, se piensa en las tecnologías, que juntas dieron paso la sociedad de la información. A las personas que nacieron y nacen en esta sociedad se les considera nativos digitales caracterizados por una habilidad innata en cuanto el uso de las tecnologías y el *internet*. Los estudiantes de 901 pertenecerían a dicha denominación de nativos digitales o *millenials*.

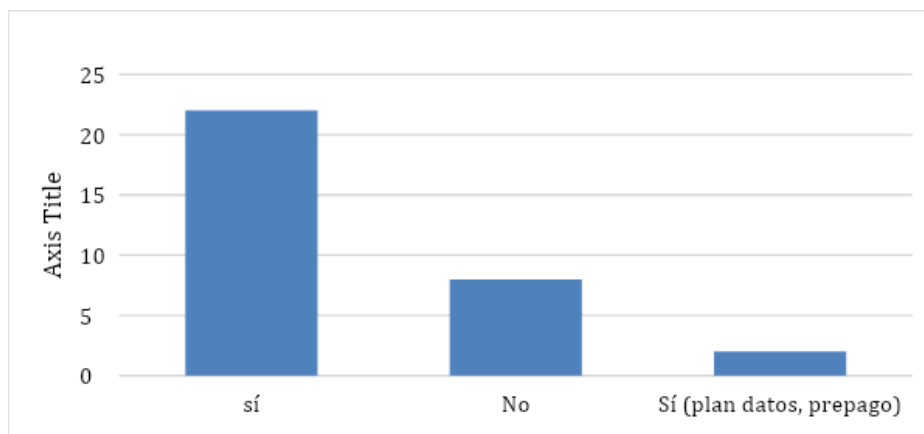
**Gráfico 14 Internet y estudiantes 901 (TICs)**



Fuente: Elaboración propia

9 estudiantes no tienen *internet* en sus hogares (28,1%) y 23 estudiantes sí tienen internet en su casa (71,9 %). Sin embargo, los estudiantes aseguran que las tareas y actividades del colegio las hacen en un café internet. 2 estudiantes del promedio del 28,1 % hacen las tareas en el celular con *internet* prepago (celular de los padres).

**Gráfico 15 Celular y estudiantes de 901**



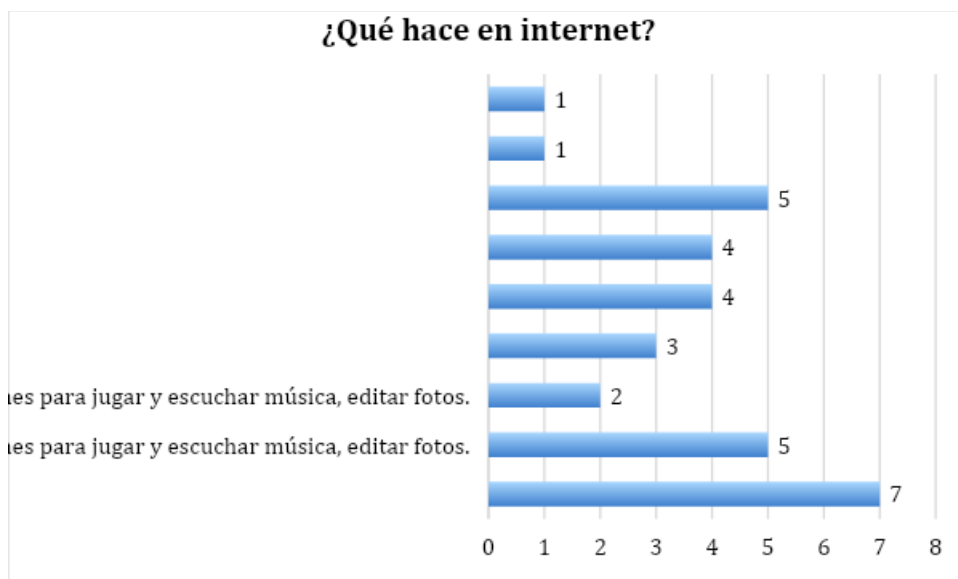
Fuente: Elaboración propia

8 estudiantes no tienen celular (25 %), 24 estudiantes tienen celular (85 %). Herramienta que actualmente ofrece programas como los de un computador y ayudan mucho en la comunicación sincrónica y asincrónica, además de descargar e instalar programas educativos.

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

8 estudiantes tienen celulares que permiten descargar y realizar trabajos que solo los últimos sistemas operativos lo logran (25 %) aunque lo utilizan esencialmente para entrar a redes sociales, descargar juegos y música. 16 estudiantes tienen un celular con lo básico (50 %) que permite almacenar música y entrar a redes sociales, incluyen juegos sencillos. (el restante 25 % es de quienes no tienen celular)

**Gráfico 16** ¿Qué hace en *internet*?

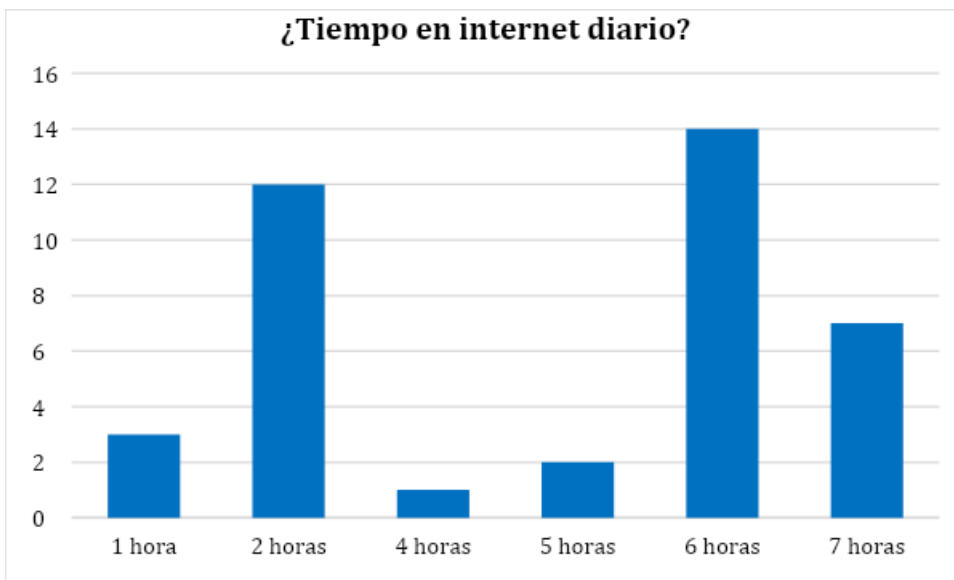


Fuente: Elaboración propia

Todos los estudiantes utilizan *internet* para su esparcimiento, entretenimiento y gustos como escuchar música, ver vídeos, e interactuar en redes sociales. Importante para generar la competencia narrativa a trabajar.



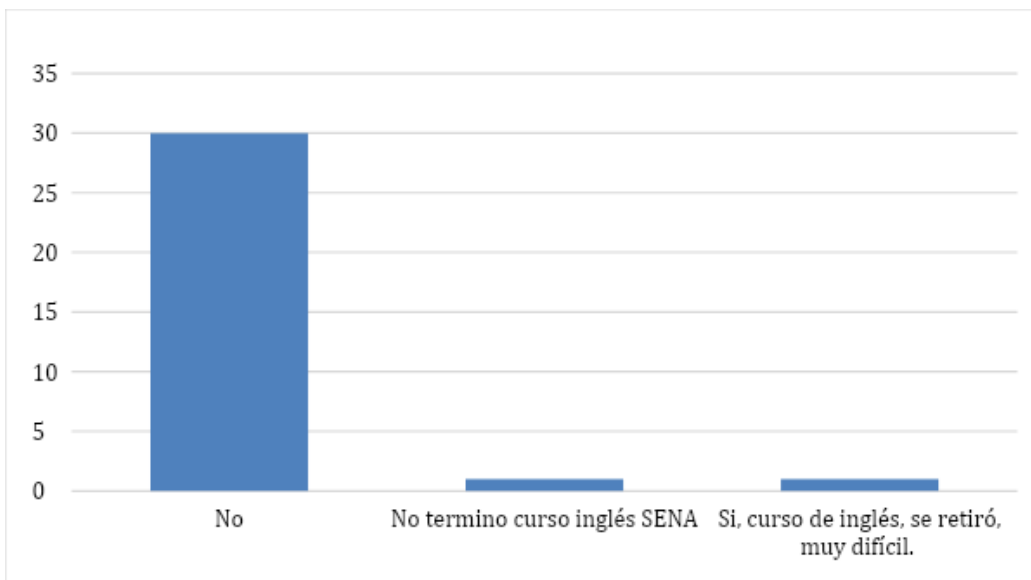
**Gráfico 17 ¿Tiempo en internet diario?**



Fuente: Elaboración propia

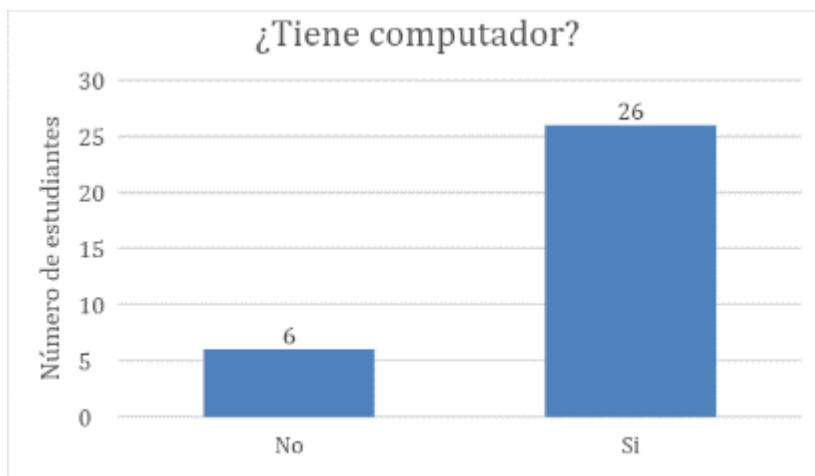
El promedio de horas diarias que los estudiantes utilizan *internet* es de 6 a 7 horas, los que tienen conectividad o datos (prepago) en sus casas. Los que acuden a un café internet es de 1 a 2 horas diarias.

**Gráfico 18 ¿Ha hecho cursos on-line?**



Fuente: Elaboración propia

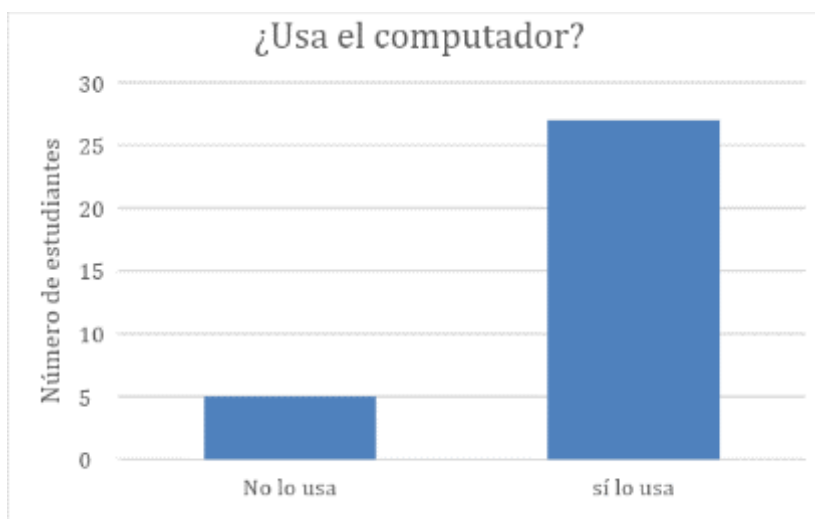
**Gráfico 19 ¿Tiene computador?**



Fuente: Elaboración propia

6 estudiantes no tienen computador correspondiente al 18,7 %, herramienta que facilita la consulta, el aprendizaje, el conocimiento *on-line* desde que haya conectividad. Sin embargo, los estudiantes aseguran que hacen las tareas y ejercicios en un *café internet*.

**Gráfico 20 ¿Usa el computador?**



Fuente: Elaboración propia

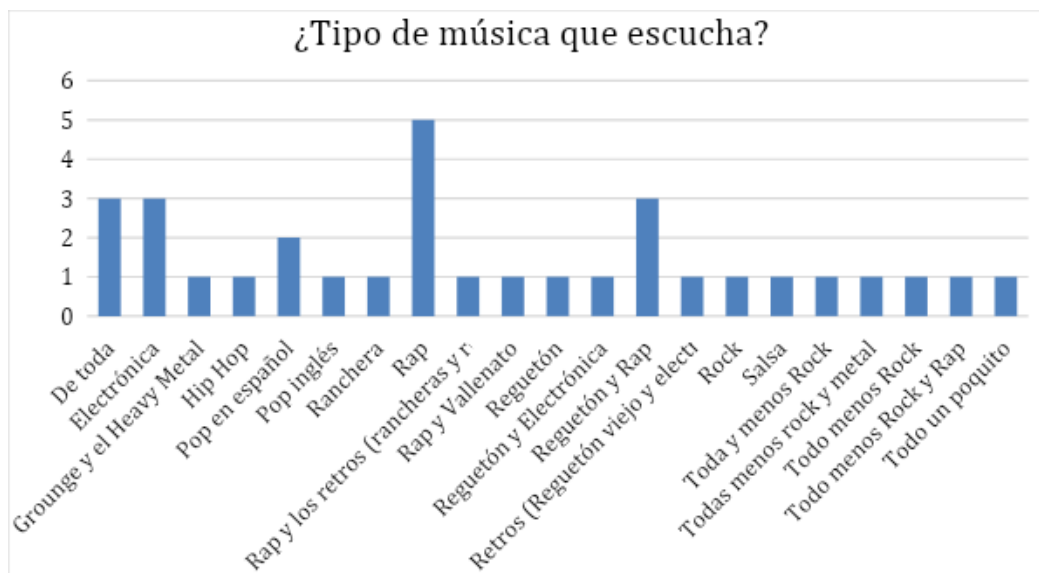
5 estudiantes no utilizan el computador en sus hogares, equivalente al 15,6 %. Los estudiantes no lo utilizan porque es muy lento; el estudiante Mogolí Pérez

Horacio Andrés no le gusta utilizarlo. El 84,4 % si usan el computador para tareas y entretenimiento.

### 10.9. COMPONENTE LITERARIO (Académico) y TICs y estudiantes de 901

Se incluye el siguiente ítem en el diagnóstico para identificar aspectos propios de la estrategia didáctica que se quiere implementar en los estudiantes de grado 901 relacionado con *internet*, las *TIC* y la literatura. Aspecto que puede hacer parte de la estructura sociocultural o educativa de los mismos estudiantes que habitan la Localidad cuarta 4 de San Cristóbal, especialmente en el Colegio Juana Escobar I.E.D.

Gráfico 21 Narraciones y TICs estudiantes de 901



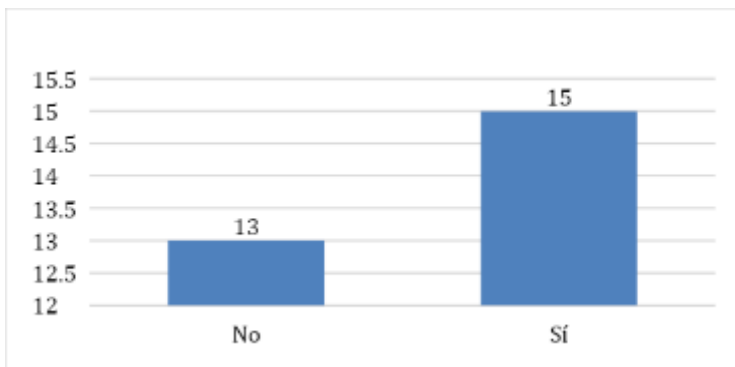
Fuente: Elaboración propia

En cuanto a los géneros musicales que más escuchan los jóvenes de 901 son el rap, 9 estudiantes (28, 2%), seguido de la electrónica, 4 estudiantes (12,5 %), el reguetón, 4 estudiantes (12,5 %). Pero los géneros son muy variados, a otros les gusta la salsa, el rock, el vallenato, el grounge entre otros géneros (46,8 %). Esto indica el posible tipo de narración que les gusta escuchar, teniendo un porcentaje

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

alto el rap (canciones con conciencia social sobre temas de pobreza, desigualdad social, falta de educación, delincuencia juvenil por necesidad, etc.).

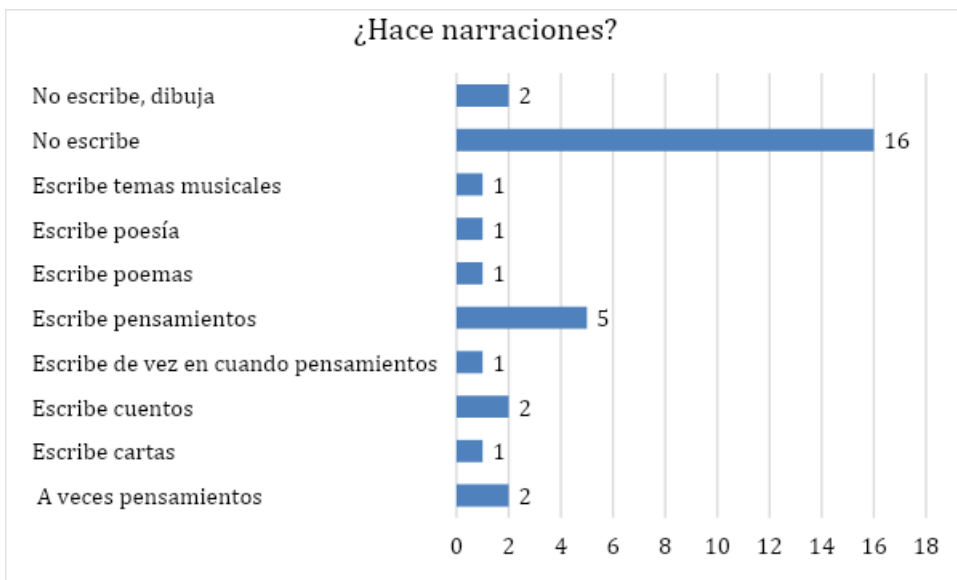
**Gráfico 22 ¿Le gusta la literatura?**



Fuente: Elaboración propia

15 estudiantes afirman que les gusta la literatura (46,8 %), 12 estudiantes no les gusta la literatura (37,5 %), 3 estudiantes no saben si les gusta o no (9,4 %) y 2 no han respondido, faltan regularmente (6,3 %). Resultados que muestran la implementación de una estrategia didáctica es necesaria para motivar a los estudiantes en cuanto a la literatura.

**Gráfico 23 ¿Hace narraciones?**



Fuente: Elaboración propia

8 estudiantes les gustan escribir lo que piensan en determinado momento (25 %), la mayoría le gusta escribir pensamientos (lectura no formal), 5 escriben lectura

formal (cuentos, poemas, canciones) de acuerdo con su entendimiento (15,6 %). 13 estudiantes no escriben (40,6 %), 4 estudiantes dibujan (12,5 %) a 2 estudiantes no se les pudo preguntar, faltan regularmente a clase (6,3 %). Esto muestra la necesidad de una estrategia didáctica que le permita a los estudiantes escribir.

**Tabla 11 ¿Los profesores utilizan las TICs?**

¿Los profesores utilizan las TICs?
El profesor de tecnología (programas para dibujar), la profesora de biología (consultar información), el profesor de danzas (poner música)
Nos ponen vídeos, textos informativos

Fuente: Elaboración propia

Los educadores o profesores utilizan los recursos tecnológicos de forma más informativa que interactiva y virtual. Este resultado deja ver el no aprovechamiento del potencial de las tecnologías para los procesos formativos.

### **10.10. Competencia literaria, el cómic y los estudiantes de 901**

Después de realizar este análisis, se hace un taller narrativo que incluye las siguientes preguntas y sus respuestas generales de los estudiantes, acercándolos más al cómic virtual como estrategia para desarrollar la competencia literaria en los estudiantes de grado 901, luego de haber analizado diferentes aspectos socioculturales que pueden influir en el aprendizaje a través de esta estrategia didáctica:

1. ¿Qué es un cómic? Explique de forma clara: género, historia narrada por medio de dibujos, expresión narrativa, historia explicada por medio de viñetas, texto breve que hablan de la vida real o de fantasía, representa hechos ficticios, es entretenimiento, género literario. ¿Cuáles son las características del cómic?: viñetas, descripción, comienzo, fin, dibujos, bocadillos, personajes, los globos, diálogo, palabras, onomatopeyas, personajes ficticios.

- Los estudiantes tienen una idea general de lo que es un cómic

2. ¿Dónde ha leído cómics? Explique de forma clara: periódicos y revistas, libros de historietas, en *internet*, en la biblioteca, en guías, en el Q´hubo, redes sociales, memes de *Facebook*, en *internet*, mangas que me prestan, en la peluquería.

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

- 3 estudiantes no han leído cómic, un estudiante asegura que sus papás vendían periódico y ella leía los cómics, otro estudiante asegura que su papá llevó un cómic de condorito.

3. ¿Ha leído cómics en internet? Explique de forma clara: en páginas publicitarias, *Facebook*, varias páginas, redes sociales, instagram.

- 17 estudiantes no han leído en *internet*, correspondiente al 53 %

4. ¿Qué cómic famoso conoce? Explique de forma clara: 22 (68 %) estudiantes conocen Condorito, 16 conocen Mafalda, incluyendo a algunos que ya mencionaron Condorito (50 %), 1 *Attack of titan* (3 %), 2 (6 %) no conocen ninguno, 1 (3 %) estudiante menciona *Marvel*, *Avengers*, *Xman*, *Superman*.

- Un porcentaje de 68 % reconoce a Condorito como un cómic famoso, seguido de Mafalda.

5. ¿Le gusta los cómics? ¿Sí/no por qué? Explique de forma clara: a 19 (59,3%) estudiantes les gustan el cómic por: ser entretenido, las acciones, historias buenas, su enseñanza, por ser divertidos, para imaginar, chistosos, superhéroes, información, mangas, entretención; a 13 (40,7 %) estudiantes no les interesa el cómic por: pereza, los aburre, dibujan feo, historias repetidas, no es de su gusto.

- A un porcentaje de 59,3 % le gusta el cómic. Sin embargo, hay un porcentaje alto de 40,7 % que no le gusta el cómic.

6. ¿La parte de las imágenes del cómic, le gusta? ¿Sí/no por qué? Explique de forma clara: a 26 (81, 2%) estudiantes les gusta la imagen del cómic por: ingenio, dibujos para niños, situaciones claras, refleja los personajes, centro de atención, por el detalle dibujo, llamativos, entretiene, más que leer, parte divertida del cómic, se entiende más, interpretación, acciones. A 6 (18,8 %) estudiantes no les gusta la imagen del cómic porque: no lee cómics, dibujos viejos, no les gusta la representación de las caras.

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

- Aquí encontramos un mayor porcentaje de estudiantes que les gusta el cómic (81, 2%) por la imagen. Y un porcentaje pequeño que no les gusta (18,8 %)

7. ¿La parte de la escritura del cómic, le gusta? ¿Sí/no por qué? Explique de forma clara: A 23 (71,8 %) estudiantes les gusta el cómic por: se describe la imagen, la escritura explica, se entiende la tira cómica, se aprecia la caricatura, se da sentido al dibujo, chistosos, enseñanza, muy breve. A 9 (28,2 %) estudiantes no les gusta la escritura del cómic por: no entiendo, no hay gracia de lo que hablan, prefiero imágenes, mucha escritura, satura los dibujos, no leo cómic.

- Al 71,8 % de los estudiantes les gusta la escritura del cómic porque explica las imágenes y a un menor porcentaje de 28,2 % no le gusta la escritura del cómic.

8. ¿Le gusta los videojuegos? ¿Sí/no Por qué?: 27 (84,3 %) mucha adrenalina, entretención, olvido malas cosas, son muy buenos, de carreras, para todos los gustos, concentración, terror y peleas, adictivos, en línea, tiempo libre, comparte con amigos, sacar aburrimiento. A 5 (15,7 %) estudiantes no les gusta los videojuegos porque es adicción, aburre un poco, no llama la atención, no trae cosas buenas.

- Los videojuegos tienen un componente tecnológico, y al 84,3 % les gustan los videojuegos, señal de que les puede gustar el cómic tecnológico.

9. ¿Qué videojuegos conoce en línea (Internet)? ¿Los juega todos los días? ¿Cada cuánto los juega?: los estudiantes mencionan una serie de videojuegos como: *Fifa, halo, consola de Xbox, friv, fre fire, talking tom, fornite, piano tiles, granny, dragón ball, gemotri, Mario Bros, kizi, fornite, adan y eva, Clash of clan, Clash royal, pokemon, mortal kombat, zula*, entre otros. 9 (28,2 %) estudiantes no conocen videojuegos, 7 (21,9 %) estudiantes juega a diario, 1 (3,1 %) estudiante de vez en cuando, 3 (9,4 %) estudiantes día de por medio, 1 (3,1 %) estudiante cada mes, 1 (3,1 %) estudiante una vez a la semana, 3 (9, 4 %) estudiantes ya dejaron de jugar,

1 (3,1 %) estudiante juega los fines de semana, 1 (3,1 %) estudiante casi no los juega, 5 (15,6 %) estudiantes no responden la pregunta del tiempo.

- 18 estudiantes corresponden al 56,2 % (porcentaje importante) que juegan videojuegos por internet.

10. ¿Tiene juegos en el celular? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo los descarga? ¿Los juega todos los días?: *Fre Fire, Talking Tom, Fornite, Piano Tiles, Plantas vs Sombies, Soni Dash, Subway, Surf, Mario Bross, Banans King, Hélix Jump, Soccer*; 12 (37,6 %) estudiantes juegan todos los días, 1 (3,1 %) estudiante casi no los juega, 6 (18,9 %) estudiantes no tienen juegos, 6 (18,9 %) estudiantes no tienen celular, 1 (3,1 %) estudiante de vez en cuando, 1 (3,1 %) estudiante una vez por semana, 5 (15,6 %) estudiantes no responden cada cuanto lo juega. Los juegos los descargan con *Play Store*.

- Hay un porcentaje considerable de estudiantes con el 37,6 % que usan el celular (tecnología) para jugar. Aunque hay otro porcentaje que no tiene celular con el 18,9 % y otros estudiantes que no tienen juegos con el mismo porcentaje de 18,9 %.

11. ¿Le gusta dibujar? ¿Sí/no Por qué?: A 26 (81,2 %) estudiantes les gusta dibujar por: ocio, entretenimiento, cosas que se imaginan, despeja la mente, distracción, tiempo libre, aprender a dibujar, expresar lo que se siente, inspiración, gustaría estudiar algo relacionado al dibujo, aprender, abrir mente, crear estilos. A 6 (18,8 %) estudiantes no les gusta dibujar por: no se práctica, dibujos horribles, muy difícil, estresa, no se concentra, no sabe hacerlo.

- A un gran porcentaje de estudiantes con el 81,2 %, le gusta dibujar.

12. ¿Le gusta más un texto escrito o una imagen? ¿Sí/no por qué? Explicar de forma clara: A 26 (81,2 %) estudiantes les gusta más la imagen por: Interpretación al gusto, aclaración de las cosas, varios pensamientos, entiendo acciones mejor, entretenimiento, llamativa, es más atractivo observar que leer, leer aburre, detalles, hay cosas que las palabras no pueden expresar, aprendo más. A 6 estudiantes (18,8 %)



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

les gusta más el texto por: imagen precisa, se entiende mejor, se expresa más, más detalles.

- A un porcentaje importante de estudiantes de 81,2 % prefieren una imagen a un escrito. (puede indicar el estilo de aprendizaje)

13. ¿Qué piensa acerca de la vida? ¿De la realidad del mundo? Explicar de forma clara:

Gráfico 24 Nube de palabras: vida y realidad del mundo



Fuente: "Elaboración propia, 2019. (<https://www.nubedepalabras.es/>)"

14. Identidad es un conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto (pensamiento particular, gustos particulares, etc.) ¿Cuál es tu identidad?

Gráfico 25 Identidad personal



Fuente: "Elaboración propia, 2019. (<https://www.nubedepalabras.es/>)"

La mayoría de los estudiantes se acercaron a preguntar qué es identidad, no la entienden, porque son adolescentes y la están construyendo hasta ahora.

15. ¿Qué significa lo que aparece en cada una de las viñetas? ¿Conoce el personaje de las viñetas? Responda de forma clara

Figura 10 Mafalda



Fuente: Tomada de <https://www.okchicas.com/wp-content/uploads/2017/03/MEJORES-FRASES-FEMINISTAS-DE-MAFALDA-1280x720.jpg>

10 estudiantes responden: Ama de casa frustrada, mentes diferentes de la vida, una visión importante, manteca, estereotipos, no piensa en lo material, conciencia y consideración. 22 (68,8 %) estudiantes responden: no interpreta bien, repiten lo que dice la viñeta, por culpa de los hijos, asocian las dos viñetas como una misma historia, dañando la tierra, un recuerdo. 8 (31,3 %) estudiantes dicen que es Mafalda, el restante no responde.

- Muchos estudiantes preguntaron por la imagen, no la entienden y mucho menos la frase, bajo nivel de comprensión textual. El 31,3 % de los estudiantes entienden las viñetas. El 68,8 % de los estudiantes no comprenden las viñetas.

16. ¿El punto anterior corresponde a un cómic? 24 (75 %) estudiantes afirman que sí: tiene viñetas, bocadillos, diálogos, personajes, globos. 8 (25 %) estudiantes dicen que no: es una historieta.

- El 75 % de los estudiantes entienden que Mafalda es un cómic y el 25 % aseguran que es una historieta.

17. ¿Sobre qué le gustaría escribir en un cómic?: Sobre la violencia de género, la discriminación LGTBI, el mal gobierno, cultura y grafiti, superhéroes y fantasía, maltrato animal, chiste y acción, el arte de cada persona, sobre mi vida, amor, una historia real, sobre cómo estamos dañando la tierra, videojuego y yo, mujeres

maltratadas, mortalidad de la sociedad, vida de una mascota, villano, la gente doble, aceptación de todas las personas, deporte, la realidad del mundo, sobre lo bonito de la vida, no porque no me gusta hacer un cómic.

- Las temáticas que proponen los estudiantes corresponden a la realidad de sus vidas y a las que ven a nivel nacional. Los temas son muy diversos, pero apuntan a aspectos socioculturales.

18. ¿Le gustaría escribir sobre literatura en el cómic? ¿Sí/no por qué?: a 13 (40,7 %) estudiantes sí les gustaría escribir sobre literatura: romanticismo, es bueno escribir, sobre dioses, sería bueno llevarles la literatura a los niños de otra manera, contextualizar movimientos, para expresar de diferente manera el cuento. A 19 (60,3 %) estudiantes no les gustaría escribir sobre literatura: el cómic entretiene la literatura no, no se acuerdan de los géneros literarios, no se inspiran al escribir literatura, sería aburrido para algunos lectores, por el momento no, no les gusta, les gusta más la comedia, lo chistoso, no entiende el tema, la idea es que sea algo divertido, algo diferente, no saben bien qué es la literatura, no están bien informado sobre el tema de literatura.

- El 60,3 % de los estudiantes no les gustaría escribir sobre literatura. Sin embargo, hay un porcentaje importante del 40,7 % que sí, les gustaría escribir en un cómic sobre literatura.

19. ¿Qué entiende por un cómic virtual? ¿Le gustaría? Explicar de forma clara. 26 (81,2 %) estudiantes entienden por cómic virtual: el que se encuentra en *internet* o por el celular, por redes sociales, en línea, por computador; por pantalla, más intereses y cuentos, más divertido, forma distinta de hacerlos, más fácil para buscar historietas, para leerlo, me gustaría, fácil de entenderlo, más relación, ya está realizado, hacer mi propio cómic virtual. 11 (34,3 %) estudiantes responden que, si les gustaría el cómic virtual. A 7 (21,8 %) estudiantes no les gustaría el cómic virtual: porque entienden más en libros, les queda más difícil, es más divertido por periódico, no sé qué es, nunca lo he leído, perderían el tiempo. 14 (43,8 %) estudiantes no saben si les gustaría o no el cómic virtual.

- Al 18,7 % de los estudiantes, si les gustaría el cómic virtual, al 21,8 % no les gustaría el cómic y un porcentaje alto de 43,8 % no respondieron, tal vez porque no saben si les gustaría o no.

20. ¿La tecnología (computadores, celulares, *internet*) ha influido, cambiado su vida? ¿Sí/no por qué? Explicar de forma clara. A 11 (34,3 %) estudiantes la tecnología les ha afectado su vida de manera negativa: antes se leía y escribía, ahora solo se juega, induce a la pereza y distancia las personas, se mira televisión, se hacía oficio, se hacía tareas, antes se era más juiciosa, se pierde interés por leer, ya no se juega en la calle, se vive encerrado en el celular, se anda pegado a eso, se necesita de *internet*, no se dan cuenta que pasa alrededor. 20 (62,6 %) estudiantes afirman que las tecnologías los afecta positivamente: No son adictos a la tecnología, se conoce gente, se enteran de la realidad de la vida, todo ahora es más fácil y rápido, no se puede vivir sin entretenimiento digital, se acercan más a los amigos, se investiga, la tecnología ayuda en todo sentido, facilidad para hacer tareas, se quedan en la casa, se puede comunicar más fácil, se quita el aburrimiento, se exploran cosas nuevas, se puede entrar a redes sociales, se busca todo tipo de cosas, se divierten más, es un estilo de vida y si falta lo puede cambiar a uno. 1 (3,1 %) estudiante afirma que: no me gusta estar en *internet* sigo siendo responsable.

- Existe un porcentaje alto de 62,6 % de estudiantes que aseguran que *internet* los ha afectado de forma positiva, mientras un 34,3 % dicen que los ha afectado de forma negativa.

Los aspectos relacionados en este apartado del diagnóstico son importantes, en primer lugar, para interpretar y comprender las características sociales de los estudiantes de 901, ya que constituye el grupo poblacional que la investigación desde el enfoque cuantitativo (método estadístico) y etnográfico quiere intervenir para desarrollar la estrategia didáctica virtual. De este modo, los datos expuestos permiten analizar la relación de los estudiantes de 901 con elementos propios de la estrategia didáctica virtual como: la relación de los estudiantes con las tecnologías y con la literatura. Además, permite observar si su contexto sociocultural y

económico afecta directa o indirectamente en dichas relaciones. Por otro lado, este análisis permite contrastar con la interpretación de la implementación de la estrategia didáctica virtual para que los estudiantes desarrollen la competencia narrativa. Ahora, desde un enfoque de la fenomenología hermenéutica educativa, que ayuda a comprender el comportamiento y la relación de los estudiantes frente a la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual.

## **CAPÍTULO 5**

### **11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

En este apartado se evidencian los hallazgos de la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual a través de la historieta o cómic digital para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D, de la jornada tarde. Hallazgos que se descubren bajo la metodología fenomenológica hermenéutica educativa. Además, de tenerse en cuenta el diagnóstico hecho a los estudiantes de 901, los postulados teóricos, los objetivos definidos, el planteamiento del problema y la hipótesis, el marco institucional. Elementos que triangulados arrojan los resultados de la investigación.

#### **11.1 Puesta en práctica de la Estrategia didáctica virtual**

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, la investigación se desenvuelve desde el momento que se piensa cómo llevar al salón de clase de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D en la asignatura de Lengua castellana y Literatura una estrategia didáctica virtual (mediación tecnológica) para desarrollar la competencia literaria. En el plan de estudio de grado noveno se encuentra como eje primordial, la literatura latinoamericana, así que se optó, teniendo en cuenta el diagnóstico realizado por unos cuentos de autores latinoamericanos que se acercaran a la realidad contextual de los jóvenes de grado 901 y que sirvieran como motivación para el trabajo realizado.

Se programaron 12 sesiones a partir de los cuentos seleccionados y del objetivo general investigativo:

**Sesión 1:** Lectura y análisis estructural y de elementos de los cuentos leídos

**Sesión 2:** Continuación, análisis estructura y elementos de los cuentos leídos

**Sesión 3:** Contextualización de los cuentos y sus autores; ¿les gustaron los cuentos? ¿Por qué? ¿Se identifican con algo del cuento?

**Sesión 4:** Comparación entre Cuento y Cómic; elementos en común y diferencias. Trasvasar el cuento al cómic.

**Sesión 5:** ¿Qué elementos del cuento leído ubicaría en el cómic? ¿Por qué? Se evidenciará de forma más clara el aprendizaje significativo y la importancia de lo que condensa el dibujo y lo que condensa las palabras.

**Sesión 6:** Cómics digitales (programas), el profesor presenta los programas tecnológicos seleccionados (todo este trabajo de sesiones se realizará en grupo de 4 estudiantes).

**Sesión 7:** Creación de cuento, teniendo en cuenta los elementos propios de la narración.

**Sesión 8:** Creación de cuento, teniendo en cuenta los elementos propios de la narración.

**Sesión 9:** ¿Qué elementos del cuento subiría al cómic? Definirlos teniendo en cuenta que las imágenes permiten entender lo que se escribe como complemento.

**Sesión 10:** Subir el cuento al cómic digital. Habrá comunicación virtual con los estudiantes a partir de foros. Al igual que una comunicación sincrónica y asincrónica.

**Sesión 11:** Subir el cuento al cómic digital. Habrá comunicación virtual con los estudiantes a partir de foros.

**Sesión 12:** Evaluación y retroalimentación del ejercicio realizado por los estudiantes.

Estas sesiones estructuraron el desarrollo de la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 y que permitió evidenciar el siguiente análisis:

## 11.2. Análisis de la investigación

### 11.2.1. Estrategia didáctica, TIC y estudiantes de 901

La presente investigación mostró una estrategia didáctica caracterizada por llevar a la clase de Lengua castellana y Literatura herramientas tecnológicas para desarrollar la competencia narrativa, específicamente para el curso 901, jornada tarde, del colegio Juana Escobar I.E.D. Estrategia que permitió observar la disrupción frente a la forma tradicional como se enseña la asignatura para desarrollar competencias literarias. Este proceso de enseñanza en el colegio para utilizar herramientas tecnológicas suele darse para que el estudiante se informe a través de consultas en *internet*, que incluso no lo hacen en el colegio regularmente, sino desde sus hogares, o en el salón de clase a través de vídeos informativos proyectados por dispositivos conectados como son el computador y el televisor.

Así que la nueva estrategia que genera el profesor rompe con este esquema, convirtiendo la estrategia en novedosa, por hacerla virtual. Dicha estrategia comienza al llevarse al salón de clase las tabletas digitales donde leyeron 8 cuentos, los analizaron, además de leer unos documentos referentes al cómic y al cómo hacer un cuento paso a paso. Frente a esto, los estudiantes se manifiestan respecto al uso de las tabletas digitales: “Profe nadie nos había traído *tablets* para leer en clase, rebien”, “es más entretenido leer así, la buena profe”, “es mucho mejor leer así y no en hojas, como hacemos siempre en muchas materias”. (Diario de campo, 24 de abril de 2019):

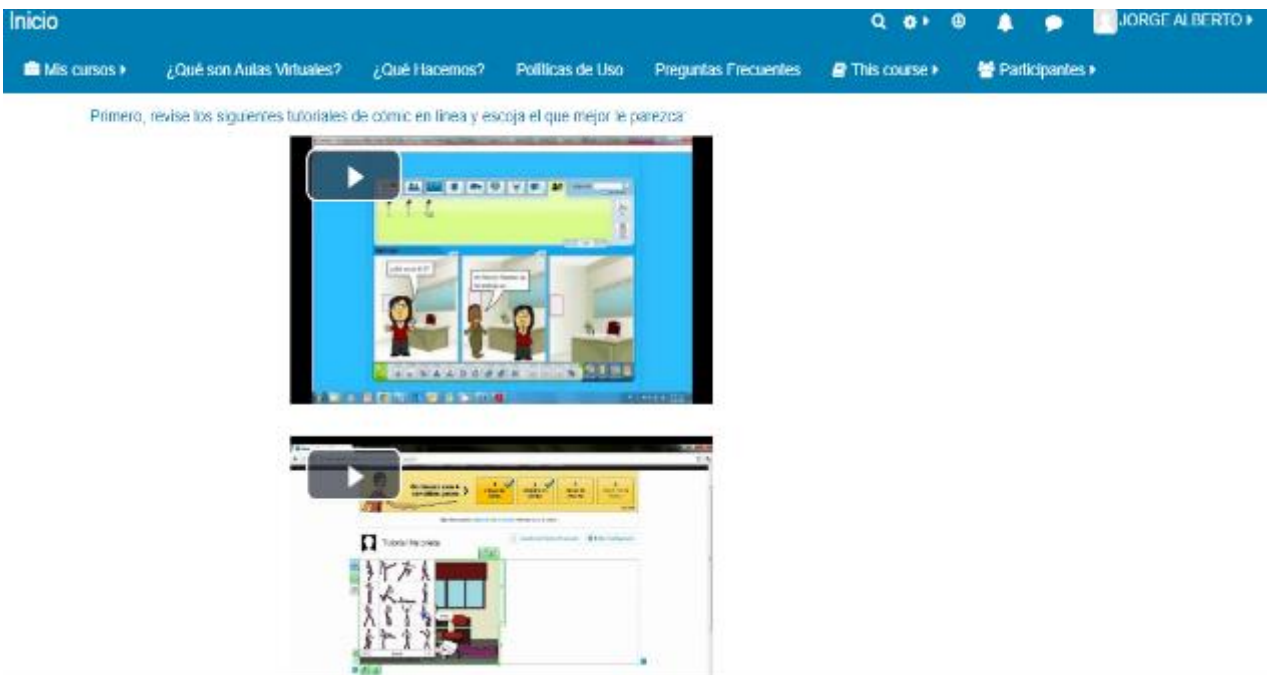
Ahora, algunos estudiantes durante la lectura en las tabletas digitales comenzaron a explorar otros aplicativos de las mismas para jugar, para tomarse fotos; otros estudiantes sacaron el celular para revisar *Facebook*, *WhatsApp* y jugar, dejando ver que las herramientas tecnológicas las utilizan para la entretención y no para el disfrute académico. Este hecho se reitera desde el diagnóstico: los estudiantes no utilizan la tecnología en su hogar, de forma autónoma para ejercicios académicos, sino para entretención; otros estudiantes ni siquiera utilizan la tecnología. La estrategia virtual expuesta en el presente trabajo va



## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

perfeccionándose cuando se presentan las herramientas tecnológicas de *Pixton* y *ToonDoo*, para hacer cómics. Fue en este punto en donde se trasvasaron los cuentos realizados por los jóvenes, después de haberse visto los vídeos tutoriales de las mismas herramientas. Sobre estos tutoriales los estudiantes se manifestaron: “Profe esto está muy bacano”, “así sí me gusta el español”. “Esto esta rechevere” “se ve muy llamativo y entretenido” (Diario de campo, 28 de mayo de 2019). En los comentarios se observa la emoción por la innovación de la nueva estrategia virtual, abre espacio a la motivación por el trabajo a realizar, que es crucial para que se cumpla el propósito de la estrategia didáctica virtual.

**Figura 11 Tutorial manejo de herramientas para el cómic**



Fuente: Tomado del curso 901 en Aulas Virtuales (SED Bogotá)

De esta manera, la estrategia didáctica presentada adquiere su valor de virtualidad no por la introducción de lo tecnológico (digital), sino por la facilidad de dichas herramientas para la comunicación e interacción entre el profesor y los estudiantes. Dicha interacción se da también con los contenidos. Los estudiantes a través de la virtualidad, utilizan, crean, evalúan los contenidos porque las TAS muestran la posibilidad de interacción entre profesor, estudiante y los materiales

educativos del currículo al analizarse el proceso de aprendizaje (García, 2011). Se observó que las herramientas de *Pixton* y *ToonDoo*, por lo menos su versión gratuita, carece de elementos que permitan la interacción y comunicación entre los estudiantes y el profesor. Así que se hace necesario introducir otras herramientas *NTIC* (Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación), *Web 3.0*, caracterizadas por su potencial para desarrollar competencias educativas, especialmente las comunicativas de manera sincrónica y asincrónica y poder compartir con los estudiantes contenidos y vídeos tutoriales. Por tal razón, se complementa la estrategia didáctica con las plataformas educativas Aulas Virtuales (de la Secretaría de Educación de Bogotá SED) y *Edmodo* y el correo electrónico personal para romper con actividades escolares dentro del salón con nuevos tiempos y espacios.

Con Aulas Virtuales se abrió un espacio virtual para que los estudiantes consultaran la estructura de los cuentos, del cómic, se observarán los tutoriales de *Pixton* Y *ToonDoo*, además de enviar el cómic realizado al profesor. Este espacio virtual lo proporcionó la Secretaría de Educación de Bogotá, luego de la solicitud presentada por el profesor de esta investigación. Plataforma educativa llamada Aulas Virtuales, soportada dentro de *Moodle*, donde se creó una clase específicamente para el curso 901: “IED Juana Escobar/901 JT. (<https://aulasvirtuales.redacademica.edu.co/moodle/login/index.php>). Este espacio virtual es uno de los nuevos servicios que integra el Portal Educativo Red Académica, de la Secretaría de Educación del Distrito. Un servicio en el que los docentes de los Colegios Oficiales de Bogotá, y otros actores de la comunidad educativa, podrán crear sus propios cursos virtuales y apoyar así sus actividades de aula presenciales” (Redacademica.edu.co, 2019). Sin embargo, algunos estudiantes, con su usuario y clave, tuvieron problemas para su ingreso por dificultades internas de la misma plataforma. Debido a esto, el profesor da como opción para la comunicación y para enviar el trabajo del cómic digital, la plataforma educativa *Edmodo*, pero algunos estudiantes presentaron dificultades para el acceso, pues necesitaba de un correo electrónico personal que nunca habían abierto. En el momento de abrir el correo, algunos lograron crearlos, otros se

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

demoraron mucho tiempo, incluso manifestaban: “profe no puedo crear el correo”, “Profe no acepta nombre de usuario”, “Profe no tengo celular para el código”, “Profe dice que el usuario ya existe” (Diario de campo, 4 de junio de 2019).

(<https://new.edmodo.com/?go2url=/home>)

Figura 12 publicación trabajo del cómic en Edmodo



Fuente: Tomado del curso creado para 901

En la observación, se comprendió las dificultades de algunos estudiantes frente a las competencias digitales. Reitero que los estudiantes son hábiles tecnológicamente para el entretenimiento, pero hay herramientas que no han utilizado y, por ende, no fueron competentes para manejarlas en un primer momento, como sucedió con el correo electrónico, que en el contexto digital es necesario para la comunicación e intercambio de documentos y necesario para tareas académicas, incluso por este medio, también, podían enviar el cómic realizado. Los estudiantes tampoco sabían qué significaba *log in* o *log on* (sistema informático mediante la identificación del usuario utilizando credenciales provistas por el usuario) y que podían hacerlo por medio de *google*, *office 365*, e incluso por *Facebook*. Después de muchos intentos, algunos logran entrar, ingresando por

*Facebook*, claro está que, al entrar por esta red social, sienten la necesidad de revisar su contenido y quiénes se encuentran conectados.

Es evidente que los estudiantes, tampoco, acceden cotidianamente a las plataformas y al correo electrónico desde su hogar, así que fue necesario llevarlos a la sala de informática de la biblioteca del colegio. Dicha sala no tenía internet en un par de ocasiones y no se pudo realizar la actividad, debido a fallas generales que se presenta en los colegios del Distrito (desde Secretaria de Educación quien debería preocuparse por permitir una conectividad adecuada, teniendo en cuenta el contexto tecnológico actual). El *internet* es esencial para las tareas académicas, es el que permite la conectividad, esencial para el aprendizaje virtualidad. “profe no puedo ingresar a mi correo, se me olvido la contraseña, en mi casa no revise ni el correo, ni las plataformas, no tengo internet, no tengo computador, profe no puedo acceder a las plataformas, profe no puedo entrar a las herramientas para hacer el cómic.” (Diario de campo, 5 de junio de 2019).

Figura 13 interfaz de PIXTON



Fuente: Tomado del sitio web de *PIXTON*

Estas herramientas fueron seleccionadas por la interfaz atractiva para los estudiantes y por los recursos disponibles a través de diferentes iconos: plantillas con diversos fondos y situaciones, contextualización más cercana el tema que se quiere plasmar, varios personajes por viñeta, selección de los personajes

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

preestablecidos, añadir personaje, accesorio (vestuario, objetos), globo y fondo, deshacer, rehacer. Insertar escena, guardar escena, revertir escena, borrar contenido de la escena, color de fondo, *backgroundGradiente* (genera opacidad, oscuridad y claridad en el fondo de la escena). Cerrar sin guardar, *zoom*, ampliar o reducir viñeta. Para editar personajes: mover objeto, editar expresión, editar color, deshacer y rehacer, voltear horizontalmente, devolver, mover hacia el frente, quitar de escena. Editar título del cómic, guardar el cómic, imprimir, compartir.

Figura 14 Interfaz de ToonDoo



Fuente: Tomado del sitio web de *ToonDoo*

Durante el proceso, algunos estudiantes (grupos de trabajo) se demoraron más tiempo en ingresar y desarrollar el cómic en las herramientas. Pero todos al explorar los recursos con que contaban *Pixton* Y *ToonDoo* se sintieron atraídos por los colores vivos de los ambientes, el manejo de los movimientos y expresiones de los personajes, los globos: “profe mire lo que he hecho”, “Profe mire como se mueven los muñecos”, “Profe mire los rostros”, “Profe mire este paisaje”, “Profe esta actividad sí es divertida”, “Profe así me gustan las clases, profe ya estamos aprendiendo a manejar esto” (Diario de campo, 5 de junio de 2019). Incluso, en una ocasión posterior al trabajo realizado, decían “Profe cuándo volvemos a la biblioteca a hacer más cómic” (Diario de campo, 8 de agosto de 2019). Estas manifestaciones

de los estudiantes muestran motivación por la estrategia implementada: “Esto se da, a partir de una estrategia didáctica mediada por las tecnologías que contribuya a ser más llamativa para los estudiantes por la forma fácil de obtener información, ayudándole a mejorar su desempeño académico” (UNESCO; 2013). Además, muestra la importancia de estas herramientas como material didáctico: Los materiales didácticos motivan al estudiante en la construcción del conocimiento, funcionan como apoyo en el proceso de aprendizaje de los mismos a través de publicaciones de sistemas pedagógicos innovadores, utilizando herramientas tecnológicas (Cabero, 2004).

Ahora, en el momento de compartir el trabajo realizado, algunos estudiantes presentaron dificultades para compartir el enlace, pues la gratuidad de las herramientas ya había caducado, otros lo lograron. Así que se ve que esta estrategia didáctica virtual, en un primer momento contribuyó a desarrollar competencias digitales en los estudiantes y posteriormente competencias narrativas (las narrativas se analizarán más adelante). Entendiendo la competencia digital como: “usar herramientas de manera interactiva, interactuar en grupos heterogéneos y actuar de forma autónoma”. (Instituto de Tecnologías Educativas, 2011). A pesar de que los estudiantes de 901 utilizan las herramientas tecnológicas para la entretención, juego, ocio, este hecho no es un indicador del carácter innato de la competencia digital para ejercicios académicos, que además requiere de la comunicación virtual:

El desarrollo de la competencia digital no se logra de manera automática al hacer posible la utilización de herramientas TIC, sino que es necesario alcanzar habilidades relacionadas con tales herramientas además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad, así como uso ético y legal (Instituto de Tecnologías Educativas, 2011).

A continuación, se presenta, un ejemplo del cómic virtual realizado por un grupo de estudiantes, titulado “EL Bronx”, que deja ver, finalmente la gestión de las herramientas para hacer cómic, de manera general en el curso. Este cómic, al igual que los otros, evidenció el trabajo autónomo, el trabajo colaborativo que hubo dentro



# LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

de cada grupo para sacar un producto virtual dado desde la interactividad de los mismos estudiantes y con la guía del profesor, dejando ver la pertinencia de la estrategia didáctica virtual. En el contexto actual, es importante tener al alcance propuestas innovadoras que permitan mejorar la calidad del proceso educativo, renovando los contenidos que den respuesta al quehacer que encierra la alfabetización digital (Abrego, 2013).

En el siguiente enlace se puede apreciar mejor el contenido del cómic: <https://www.pixton.com/mx/comic-strip/vvn9bgmn>

Figura 15 Cómic "El Bronx"



Fuente: Tomada de PIXTON

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Este cómic muestra el ejercicio realizado por los estudiantes de 901 como resultado de la relación entre el cuento realizado, elementos propios del cómic y la narración literaria.

Figura 16 Cómic "El Bronx" Parte 2



Fuente: Tomado de la herramienta PIXTON

Ahora, en el cómic "El invento del siglo" que se puede apreciar de mejor manera en el siguiente enlace, <https://www.pixton.com/es/comic/7nbnqifa>, se identifican los siguientes aspectos relevantes relacionados con el contexto de los estudiantes de 901, relacionados en el diagnóstico:



Figura 21 Cómic "El invento del siglo"



Fuente: Tomado de la herramienta *Pixton*

Se evidencian los problemas socioculturales propios de su contexto, en este caso es la pérdida de la casa, la frustración por no saber cómo recuperarla y la manifestación de deseos junto al final feliz a partir de una solución repentina y fortuita; el invento del siglo. Este ejercicio deja ver el resultado de trasvasar el cuento

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

al cómic con elementos que se complementan claramente entre la imagen y la palabra, que llevan al grupo de estudiantes a desarrollar la competencia narrativa.

El cómic “Un sueño por otro sueño” que se puede apreciar mejor en el siguiente enlace, <https://www.pixton.com/es/comic-strip/qjweat7o> evidencia los siguientes aspectos contextuales de los estudiantes y el desarrollo de la estrategia didáctica virtual:

Figura 19 Cómic "Un sueño por otro sueño"



Fuente: Tomado de la herramienta Pixtón

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

su necesidad de trabajar, de buscar oportunidades en trabajos informales para adquirir una entrada económica a pesar de su minoría de edad, la enfermedad que aparece de repente causando traumatismos en la cotidianidad y en los sueños que se forjan. El deseo de tener un final feliz que después de la tristeza se perpetuará en la vida; un sueño por otro sueño.

Figura 20 El cómic "Un sueño por otro sueño" (segunda parte)



Fuente: Tomado de Pixton



## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Los estudiantes logran trasvasar los elementos esenciales del cuento al cómic y dejan ver un desarrollo de la competencia narrativa tanto con lo iconográfico del cómic como la ambientación de cada tema: los paisajes naturales, el restaurante, el hospital, el cementerio y el restaurante propio. Además de la palabra propia de la literatura que permite que el lector entienda de forma clara la historia que se cuenta.

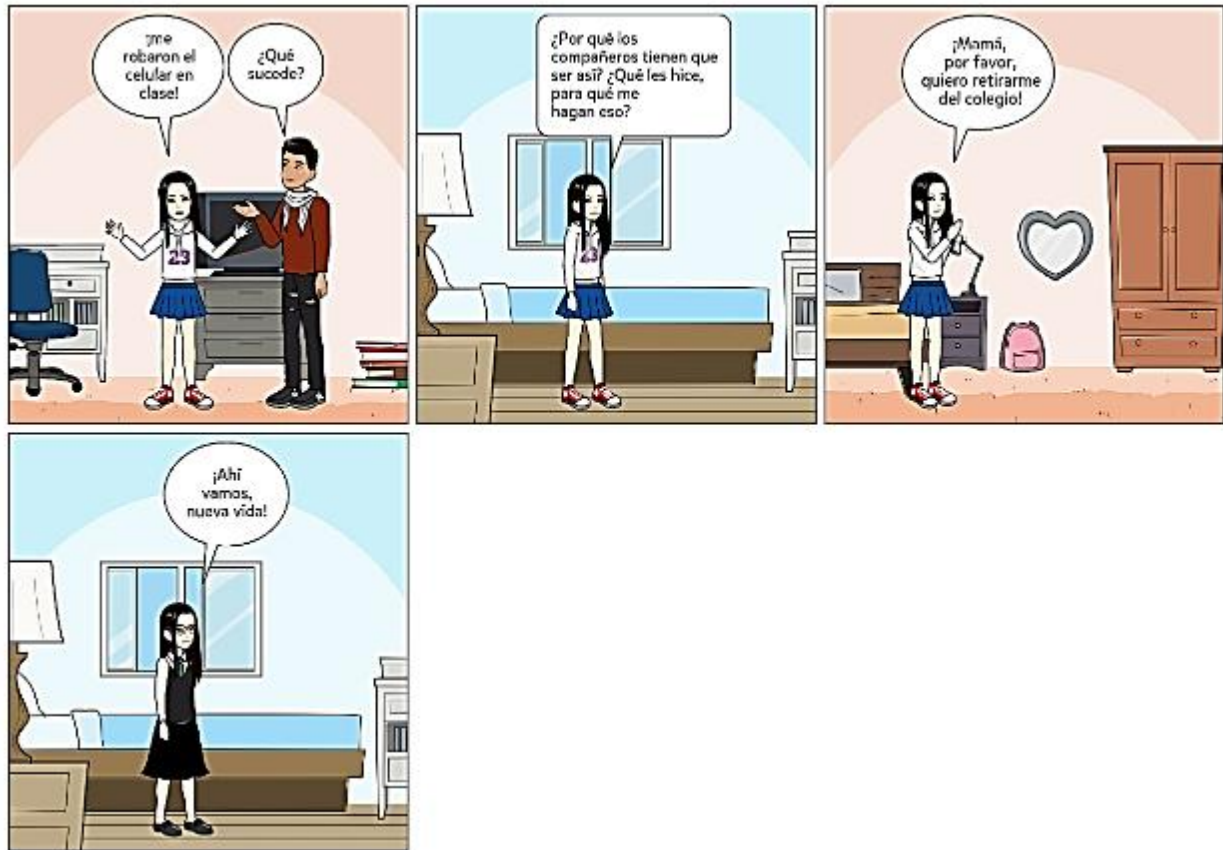
Figura 21 Cómic "Un sueño por otro sueño" final

The image shows a screenshot of a Pixton comic page. At the top, the Pixton logo is visible. The main comic panel depicts a woman in a pink jacket and a man in a purple jacket. A speech bubble from the man says "y así continúa la historia." Below the comic, there are icons for various social media and sharing options. A comment section is present with a prompt to log in or create an account. A share link is provided: <https://Pixton.com/es/cjweat7o>. The user profile for 'ghoterita' is shown, indicating they are from the United States and joined in June 2019. A contest section titled 'Concursos' is also visible, with a deadline of 'un día en la parada por darlingmarte' and a progress bar showing '3 Comics Ingresados'.

Fuente: Tomado de *Pixton*

El siguiente cómic se titula "¡Giros inesperados!" y se puede encontrar de forma clara en el enlace <https://share.pixton.com/p1apxij>. Este cómic también presenta los aspectos propios del contexto de los estudiantes y de la estrategia didáctica:

Figura 22 Cómic "¡Giros inesperados!"



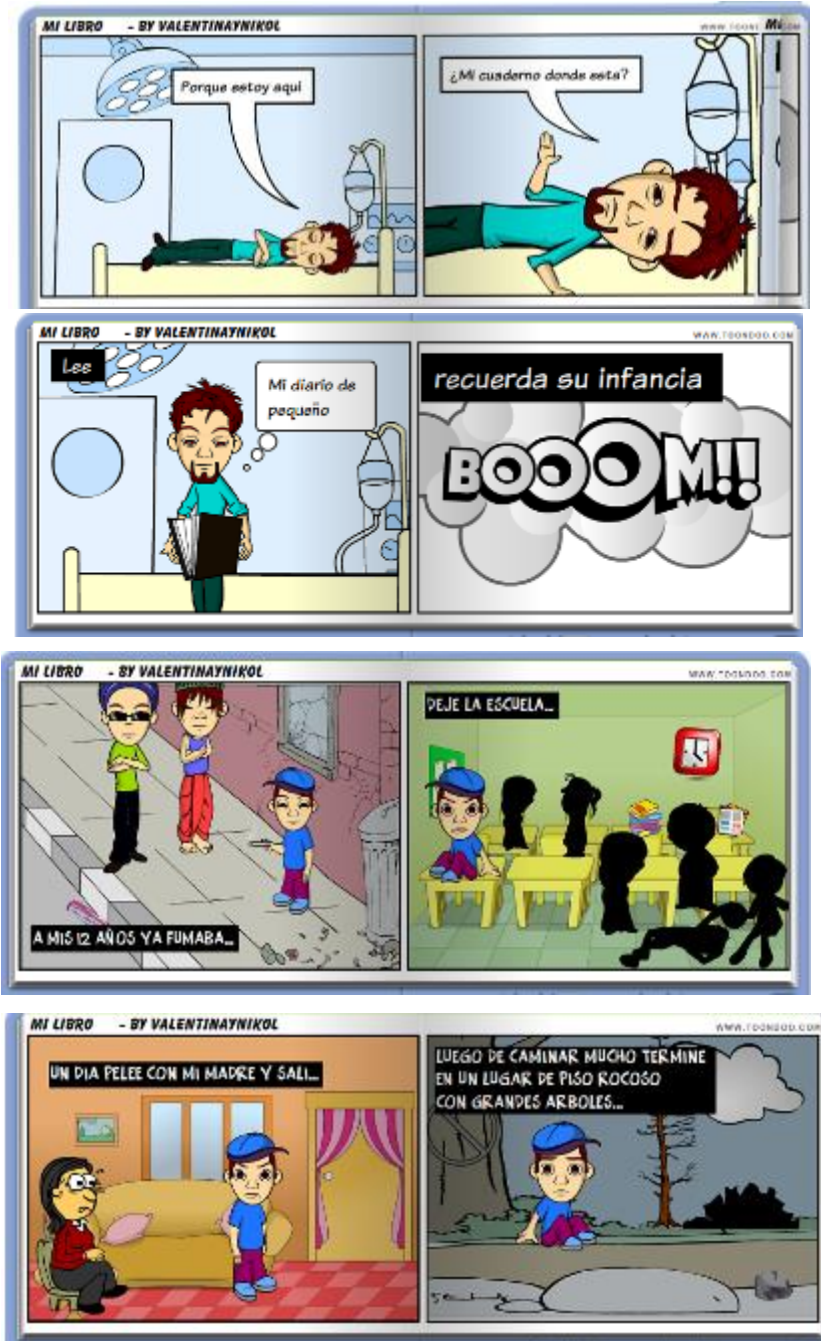
Fuente: Trabajo virtual grupo de Basco Sarmiento Jessenia Paula

El tema central es un robo de un celular, situación que se presenta esporádicamente en su contexto sociocultural, en el colegio y los barrios aledaños donde habitan. Hechos que los estudiantes narran en el cómic con precisión a partir de los elementos semióticos del cómic y de la palabra propia de la literatura. Aunque el cómic presenta menos viñetas que otros, se evidencia de forma clara el desarrollo de una competencia narrativa, desde el mismo título ¡Giros inesperados! que sintetiza la idea principal del cuento trasvasado.

En el cómic "La Odisea de Cristian" se pueden identificar las siguientes características propias del contexto de los estudiantes y de la estrategia didáctica virtual:

### La Odisea de Cristian

Figura 23 " La Odisea de Cristian"

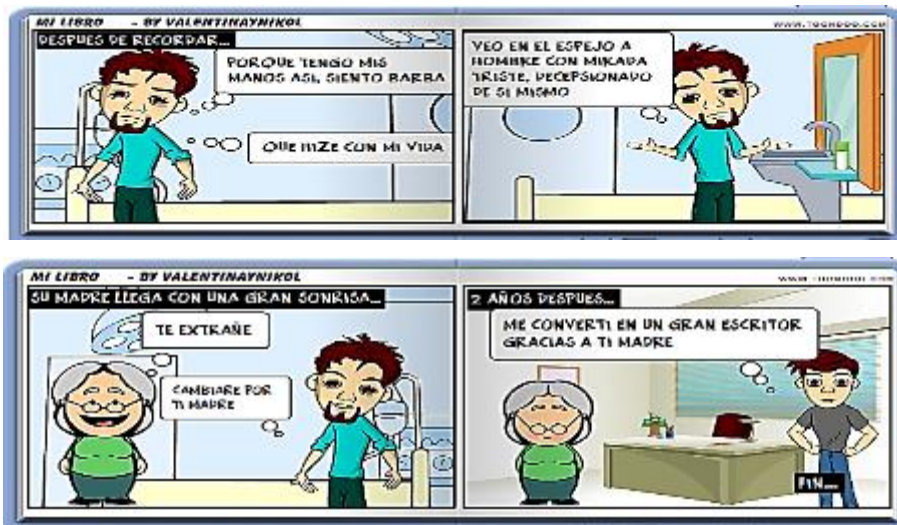


LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA





## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA



Fin...

Fuente: Presentado por el grupo de estudiantes de Orjuela, desde *ToonDoo*

Se muestran características propias del contexto sociocultural de los estudiantes de 901, como es las malas decisiones que llevan a la drogadicción, retirarse del colegio, alejarse de la familia. Nuevamente al final de la historia se puede observar un final feliz y la reconciliación con la familia. En cuanto al desarrollo de la competencia narrativa se observa el uso semiótico claro del cómic apoyado por ideas precisas transmitidas a través de la palabra.

Figura 26 Cómic "No hagas lo que no quiere que te hagan"

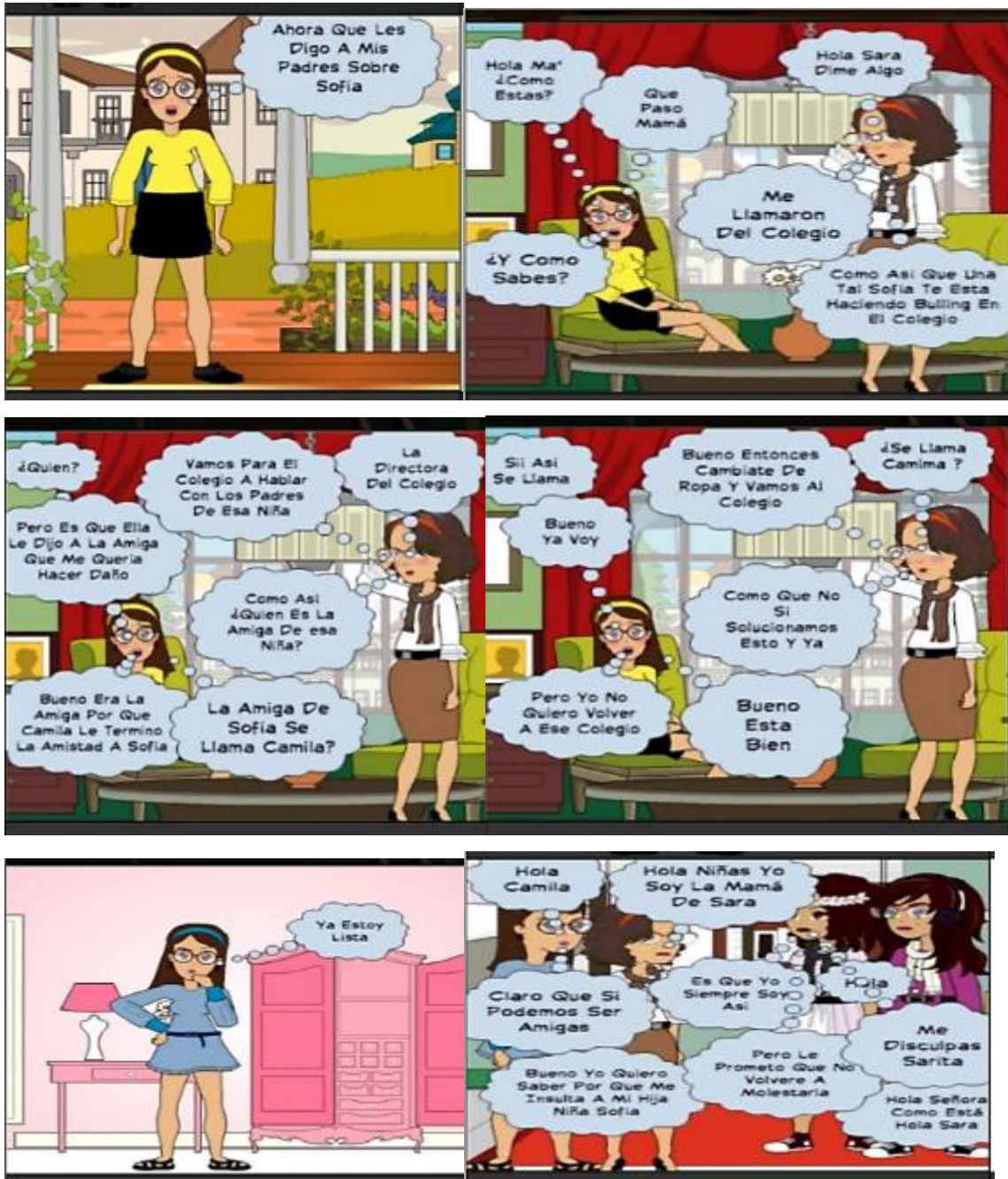




LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA







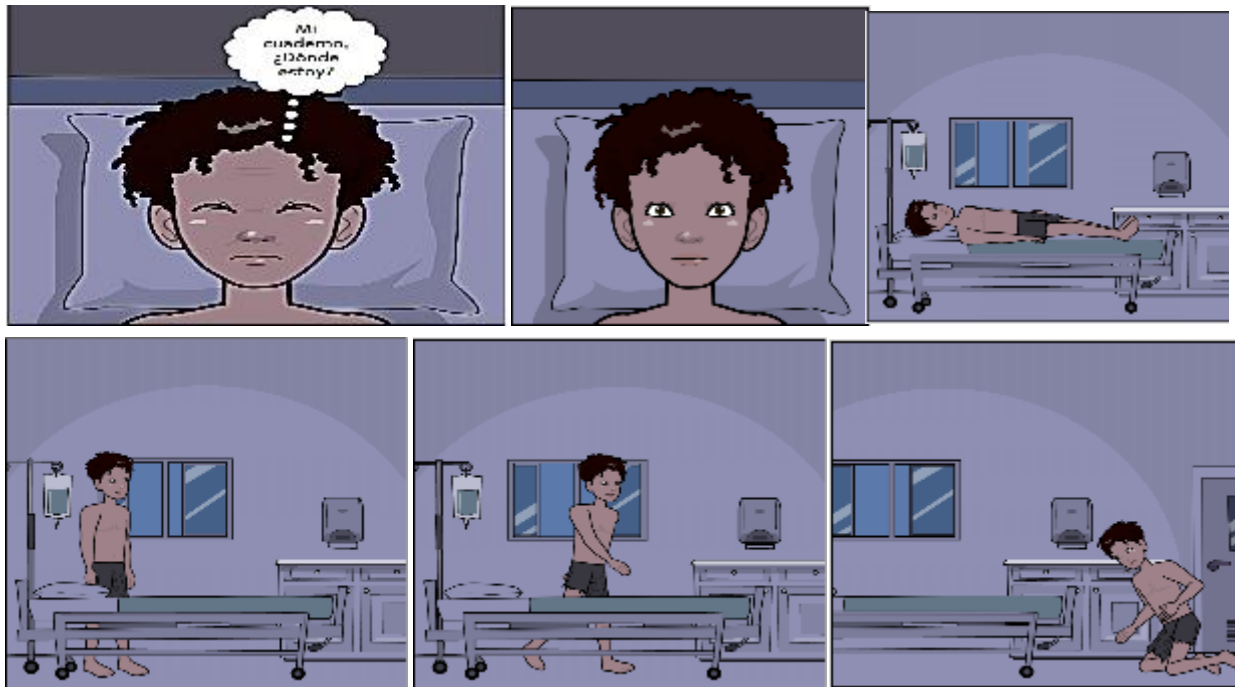
Fuente: Tomado del trabajo enviado por el grupo de Sara, hecho en *Pixton*

En el cómic “No hagas lo que no quiere que te hagan” se identifican aspectos contextuales y propios de la estrategia didáctica virtual. En el contexto de los estudiantes de 901 es muy generalizado el *bullying*, la exclusión de un compañero por no identificarse con algún grupo ya constituido, al punto que es necesario que intervengan los padres de familia para buscar soluciones. El grupo que realizó el cómic muestra bastante diálogo en sus personajes apoyado por la iconografía del cómic. Esto permite ver un desarrollo de la competencia narrativa de los estudiantes, que desde el mismo título de “no hagas lo que no quieres que te hagan” engloban la idea central del cuento, que además representa un valor fundamental entre los estudiantes del respeto a los demás, de ponerse en lugar del otro cuando esta violentado psicológicamente. Este valor, sin duda, constituye la base de una sociedad equitativa que cuida la vida del otro y respeta lo material e inmaterial de la persona. Las instituciones educativas desde las diferentes asignaturas deben promover valores como este, para comenzar la transformación de una sociedad desde los contextos de los estudiantes.

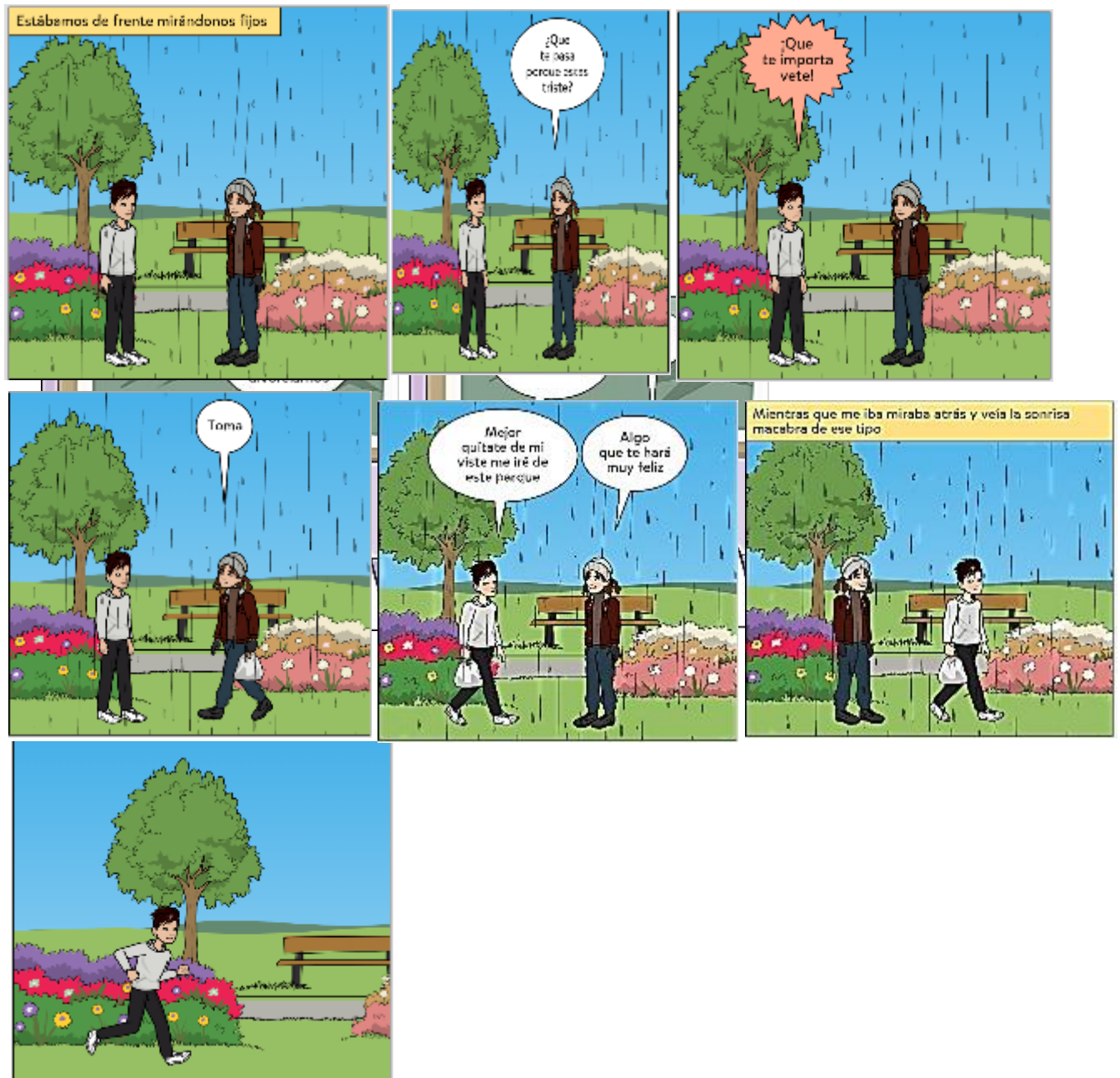
El cómic “la Tragedia” permite identificar aspectos contextuales y propios de la estrategia didáctica virtual:

Figura 27 Cómic "La Tragedia"

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA



**FIN**

Fuente: Tomado del trabajo enviado por Várelas, hecho en *Pixton*

Se comprenden los problemas familiares que los estudiantes viven dentro del hogar y lo que esto puede causar en los jóvenes como vínculos con personas extrañas para evadir la realidad. Se plasma de forma clara y se juega con la

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

narración para contar una historia apoyada de la imagen como: los ambientes, el hospital, la casa, el parque y con las expresiones gestuales de los personajes.

El cómic titulado “La aventura aterradora” muestra aspectos contextuales de los estudiantes y propios de la estrategia didáctica virtual:

Figura 30 Cómic "La aventura aterradora", Parte 1



Fuente: Tomado del trabajo enviado por el grupo de Larín, hecho en *Pixton*

Se observan características ambientales del contexto geográfico de los estudiantes, como ellos mismos lo manifestaron: “Profe tomamos los bosques que hay cerca al colegio y a los que nunca nos hemos adentrado, pero quisiéramos” (Diario de Campo, 18 de julio, de 2009). Además, se muestra de manera metafórica, los riesgos a los que están expuestos constantemente por decisiones que no son bien analizadas. Los estudiantes juegan con los elementos narrativos como se observa al final de su cómic, dejando ver que es una simple historia la que se cuenta,



## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

tal vez real o tal vez ficticia. Se apoyan en lo iconográfico para mostrar el desarrollo de la competencia literaria.

**Figura 31** Cómic "La aventura aterradora", parte 2



Fuente: Trabajo virtual del grupo de Larín Montañez Alfredo Cristian

Es importante resaltar que hubo grupos que mostraron más interacción para resolver la tarea de trasvasar el cuento al cómic a través de dichas herramientas tecnológicas. Unos lograron sacar más provecho a los recursos que ofrecían dichos aplicativos: mayor número de viñetas, mejores ambientes, la inclusión de más personajes, unos lograron relacionar más pertinentemente la expresividad de los personajes con lo que decían las palabras. Esta estrategia didáctica virtual se caracterizó por: "el cambio de roles en los profesores, los estudiantes y la comunidad de aprendizaje. En cuanto al rol del profesor se caracteriza por tener abiertos los canales de comunicación con los estudiantes, brindándoles

retroalimentación oportuna, promoviendo en ellos las experiencias de aprendizaje mucho más activas”. (Carvajal 2010).

Los estudiantes reconocieron esta estrategia didáctica virtual de la siguiente manera, que permite reconocer aspectos didácticos, tecnológicos y pedagógicos esenciales e importantes para analizar:

El trabajo como tal nos gustó, ya que es una forma muy interactiva y didáctica de hacer actividades. La aplicación que utilizamos fue la de *Pixtón*, nos gustó porque cumple con su función que es hacer cómics de forma muy fácil, pero lo que no nos gustó es que, para poder utilizar algunas opciones, para editar el cómic, era necesario comprarlas y eso es una desventaja ya que cualquier aplicativo que tenga que ver con la educación debería ser totalmente gratuito, eso no nos gustó. Además, de que no tenía mucha variedad de opciones para editar, pero en general el aplicativo es una nota, es muy bueno para crear un cómic y lo recomendamos pues es fácil de usar y muy instructivo, el aplicativo tiene variedad de objetos, tiene un modo profesional que es más completo (Más variedad y mayores opciones de edición), tiene variedad de globos, da muchas opciones para crear tu personaje, debería tener un repertorio de objetos, globos, más amplio, no tiene mucha variedad de manos para los personajes, no tiene variedad de ropa para los personajes, no debería tener marca de agua y no debería vender”. En cuanto al uso de este aplicativo para la clase, “Es divertido el trabajo así, por los dibujos, y mucho mejor en el computador pues es más rápido, no se tiene que dibujar. Al principio no se pudo guardar el trabajo y se bloqueó. Es más fácil hacer la historieta que escribir el cuento.” Diario de campo (Cardozo Pascanas Camilo Sergio, 10 de julio de 2019).

Los estudiantes al expresar: “gusto”, “interactiva” y “didáctica”, reconocen elementos esenciales de un tipo de esta estrategia, de manera implícita, sin ser conocedores del tema, pero que indican pedagógicamente: motivación, relación mediada por la tecnología, y un ejercicio para aprender. Así que el objetivo propuesto en esta investigación arroja resultados deseados, pues los estudiantes



reconocen la intencionalidad propuesta. Con la opinión de los estudiantes se entiende la relación estrecha que se desarrolla en esta estrategia educativa entre, pedagogía, didáctica y tecnología: los estudiantes comienzan a construir competencias narrativas y tecnológicas a partir de la exploración de la herramienta de *Pixton* de manera autónoma, descubriendo, reconociendo, interactuando tanto con los compañeros, como con el profesor y los contenidos para luego dar un uso adecuado a la misma, para crear un cómic de acuerdo con sus conocimientos previos relacionándolos con los nuevos conocimientos acerca de lo que es un cómic y lo que esencialmente quiso plasmar en él (competencia narrativa). También, desarrollan su pensamiento crítico, al manifestar lo que no les gusta de la herramienta tecnológica, relacionándolo con su proceso educativo, viendo cómo los limita para poder expresar y manifestar lo que quieren y esto se da desde la misma estrategia que los lleva a apropiarse ya de unos conocimientos tecnológicos y narrativos.

Los estudiantes reconocen la herramienta tecnológica como medio para adquirir unos conocimientos en clase como es el cómic y el cuento, lo que facilita el desarrollo de procesos cognitivos como la síntesis, la comprensión y el análisis de un contenido temático de la clase de Lengua castellana y Literatura con una estrategia didáctica más amena. Esta opinión de los estudiantes permite reconocer el proceso desarrollado, pues al principio presentaron dificultades, pero al final ya se apropiaron de lo tecnológico y narrativo para generar unas competencias, de acuerdo con el proceso individual de cada uno y desde el aprendizaje cooperativo.

Estas opiniones del grupo de estudiantes que realizaron este cómic “El Bronx” (los otros cómics se pueden ver en los anexos) dejaron ver que: el estudiante puede desenvolverse en trabajos que antes no existían, renovando sus conocimientos, las habilidades de manejo de información, la comunicación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, la autonomía, la colaboración, el trabajo en equipo (UNESCO, 2013).

Sin duda, esta estrategia virtual deja ver que los estudiantes lograron al final del proceso la tarea propuesta de trasvasar un cuento a un cómic digital: al utilizar las *TIC* en entornos educativos para mejorar los procesos de enseñanza-

aprendizaje. El desarrollo de este trabajo permite hablar de las TACs como Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, las cuales facilitan el acceso al saber y al aprendizaje, lo que a su vez requiere de una alfabetización digital y del desarrollo de la competencia digital que solo se consigue con una metodología particular (Moya 2013). Igualmente, esta estrategia didáctica permitió desarrollar competencias digitales que no tenían los estudiantes de 901, como se vio en el análisis anterior. No obstante, una parte significativa de ellos no tienen las habilidades necesarias para el uso de las tecnologías debido a que no tienen condiciones de acceso adecuadas y otros no se motivan con la tecnología. Así, se evidencia socialmente un abandono de los jóvenes menos hábiles, en el uso de las tecnologías y en el acceso y uso de la información abriendo una nueva brecha social, económica, política y cultural entre quienes tienen acceso a la información y aquellos que van quedando apartados y relegados de una sociedad cada vez más competitiva (Moreira, 2015).

Esta brecha digital, también, se da desde las mediaciones tecnológicas, en cuanto al conocimiento que tienen los estudiantes de 901 de las mismas, como del manejo y la posibilidad de obtener sus servicios, debido al costo que estas implican para clases sociales menos favorecidas a la que pertenece esta población estudiantil (ver diagnóstico, p.99). Sin embargo, el Colegio Juana Escobar I.E.D con los dispositivos tecnológicos que, y la conectividad a internet busca cerrar esta brecha, permitiendo que los docentes construyan estrategias didácticas mediadas por la tecnología como sucede con esta investigación y contribuya a generar competencias educativas. Así, cuando los estudiantes se enfrenten a un contexto global donde se van a encontrar con quienes sí han podido acceder fácilmente a la tecnología para fines educativos, puedan ser competitivos tanto en el manejo de herramientas tecnológicas como en el afianzamiento de habilidades de pensamiento adquiridas a través de sus mediaciones.

Esta característica se entiende desde el ejercicio didáctico y lo mencionado en el diagnóstico respecto a las competencias digitales de los estudiantes de 901: donde los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas de y para entretenimiento sin reconocer su utilidad formación académica (aspectos que

tampoco es reforzado por sus padres debido a sus condiciones socioculturales y escaso uso de herramientas tecnológicas. Finalmente se mostró una serie de elementos que deben tenerse en cuenta en una estrategia virtual de estas características: organizar el trabajo de los estudiantes (sesiones programadas), plantear objetivos de aprendizaje (objetivos de investigación), crear condiciones para favorecer el aprendizaje de los estudiantes (actividades con las tabletas digitales y las herramientas tecnológicas como *Pixton* y *ToonDoo*), enseñar a los estudiantes procedimientos mediadores (cómics digital y uso de plataformas educativas), enfrentar estudiantes con tareas profesionales (trasvasar el cuento al cómic digital), tener en cuenta el nivel de desarrollo de los estudiantes (contexto sociocultural de 901), incluir mecanismos de control y evaluación (presentación actividad y autoevaluación del trabajo) (Bastidas et al, 2017).

### **11.2.2. Literatura y comprensión lectora de los estudiantes de 901**

El proceso de análisis e interpretación literaria, siempre se ha relacionado con la lectura, y este a su vez con la comprensión. Así que en esta estrategia didáctica virtual se incluyó esta relación simbiótica para desarrollar la competencia literaria. Para lograr dicho proceso fue necesario romper con el paradigma tradicional de enseñar literatura en el curso 901, empezando con no llevar libros, ni hojas impresas al salón: “Profe siempre leemos en clase en fotocopias” “nunca habíamos leído en *tablets*” “así podemos leer mejor” “podemos retroceder más fácil y buscar lo que se nos olvida” (Diario de campo, 24 de abril de 2019). Los estudiantes en grupo de 4 estudiantes comienzan a leer 8 cuentos que fueron escogidos pensando en: el contacto entre las obras y las nuevas generaciones, así la comprensión como el placer generados por la lectura permiten el desarrollo de la competencia literaria (González, 2016). Esta lectura y análisis la hicieron de manera autónoma y colaborativa, pensando también en: un modelo de educación literaria, basado en la formación de lectores literarios competentes donde prevalece una metodología constructivista. En esta se intenta desarrollar la competencia literaria, a partir del

diálogo y el trabajo interdisciplinario, de manera que el lector en formación aprenda literatura y desarrolle una competencia literaria (González, 2016).

Después de una primera lectura de los 8 cuentos, divididos en grupos de 4 estudiantes se les preguntó: ¿Qué es un cuento? ¿Cuáles son sus elementos estructurales? A lo que respondieron: “el cuento es una historia”, “algo que paso”, “puede ser real o mentira” “tiene inicio, nudo y final” “no sé qué es”; otros estudiantes se quedan en silencio (Diario de campo, 29 de abril de 2019). Al preguntárseles por la estructura del cuento, no responden nada. Cuando se indaga por sus elementos, responden: “personajes, tiempo y lugar” (Diario de campo, 29 de abril). Lo mismo sucede al preguntárseles por ¿Qué es narración?: “no sabemos profe” “es narrar algo” “explíquenos usted profe” (Diario de campo, 29 de abril). Así que se entiende, que los estudiantes han olvidado este tema que es crucial dentro de la literatura, no recuerdan sus presaberes respecto al mismo tema, también están acostumbrados a que el profesor les explique todo y ellos solo son receptores de información. Después de una segunda lectura del cuento, se indaga sobre su contenido y si lo ven relacionado con su contexto. A continuación, se mencionan opiniones importantes de los estudiantes respecto a cada uno de los cuentos leídos y su relación con el contexto inmediato.

En el primer cuento “El prodigioso miligramo” de Juan José Arreola: el grupo que leyó este cuento se le dificultó comprenderlo y analizarlo: “Profe ese cuento está muy difícil de entender” (Diario de campo, 6 de mayo). Por lo tanto, el profesor les aclaró la temática del cuento; la relación que hay entre una sociedad constituida por hormigas con elementos propios de la legislación de los humanos; normas y reglas, que salirse de ellas se incurre en un delito. Otros estudiantes aportan diciendo: “es divertido trasladar lo propiamente humano a las hormigas, es más comprensible, armonioso, divertido” (Diario de campo, 6 de mayo de 2019). Sin embargo, el grupo sí entiende el cuento en relación con su contexto, donde ven a diario la injusticia, la opresión, la crueldad de uno sobre otro, la conveniencia de las leyes y reglas para unos y para otros si son aplicadas con rigor de manera injusta: “profe en todos lados se ve la injusticia; en el colegio, con los supuestos amigos, en la casa, en el gobierno” (Diario de campo, 6 de mayo de 2019). Este análisis que hacen los

estudiantes deja ver cómo descubren en los cuentos o narrativa, características de su contexto que implica relación de presaberes. De acuerdo con los procesos adquiridos a lo largo de los años en la asignatura de literatura, se va descubriendo el nivel de su competencia narrativa. Los estudiantes de 901 se encuentran en un nivel de microprocesos donde se refleja una lectura “significativa” de palabras y pequeñas frases que conectan con sus pocos presaberes respondiendo a ¿Qué quiere decir esta palabra o frase? Es decir que los estudiantes de 901 son lectores a nivel lineal, superficial que muestran dificultades para detectar las ideas principales y la información central, no generalizan, no infieren, no construyen significados, ni integrar y estructurar las ideas que afloran a la superficie del texto (Achaerandio, 2009). Por otra parte, en el diagnóstico se descubrió que los estudiantes leen poco, que la literatura no les interesa, que tienen otros intereses, como la entretención a través de herramientas tecnológicas. Además de descubrirse que no hay una cultura de lectura en su entorno familiar y cercano, y que en el colegio la concentración es escasa porque se piensa en los problemas personales. Estos factores inciden en la baja comprensión y análisis de textos.

En el análisis que otro grupo de estudiantes hacen del cuento “El hombre de plata” de Isabel Allende, se descubre la capacidad de imaginación, de fantasía entre el encuentro de los marcianos con un niño y su perro. En la socialización, al curso le gusta el cuento porque es divertido y más fácil de entender que el anterior: “profe la imaginación ayuda a escaparse de la realidad” “de los papás” (Diario de campo, 6 de mayo de 2019). Los estudiantes revelan su contexto a partir el cuento con expresiones como: “a muchos estudiantes les gusta escaparse de la realidad, pero nunca a través de la literatura”, “los papas al igual que el cuento, muchas veces no nos creen”, “tener un perro y un gato es lo mejor que le puede pasar a uno” (Diario de campo, 6 de mayo de 2019). Los estudiantes descubren, de manera implícita, elementos propios de la narrativa como la fantasía, la imaginación necesarios para crear cuentos e historias.

Del cuento “No oyes ladrar los perros” de Juan Rulfo, se resalta en el grupo de estudiantes que identifican su contexto, cuando el padre por amor a su esposa carga con el hijo que está herido por culpa de los malos pasos en los que andan: “muchos

padres encubren a sus hijos”, “tal vez los mismos padres tienen la culpa de lo que le paso al hijo” “en el colegio sucede lo mismo”. (Diario de campo, 6 de mayo de 2019). En el diagnóstico se comprende, lo propensos que están los jóvenes de 901 al pandillismo, a la droga por sus condiciones socioeconómicas y por las situaciones de delincuencia que se viven en la localidad, especialmente entre la población juvenil. En este cuento se comprende la función social de la literatura a través de sus narraciones, para abrir conciencia a problemáticas de nivel familiar y grupal.

En el cuento “Perfil de mujer” de Rowena Bali, nuevamente se dificulta la comprensión de lectura, por no ser lineal y explícita su narración. A los estudiantes no les gusta el cuento, pues no entienden como una mujer llega a un hospital a hablar de otra vida donde ella era una perra (animal). Sin embargo, algunos hacen comentarios: “pero eso sí es posible, hay muchas que son eso” (diario de campo 8 de mayo de 2019); otros relacionan el cuento con su contexto en el caso de estudiantes y jóvenes que tienen enfermedades mentales; otros hablan de la posibilidad de la reencarnación en cualquier ser vivo. Aquí se ven otras caras de la narrativa, de que puede ser algo completamente lejano de la realidad, y que los relatos pueden apartarse de la estructura no lineal.

A partir del cuento “Felicidad clandestina” de Clarice Lispector, los estudiantes comienzan a pensar en las posibilidades de la narración desde el título: “profe debe ser de amor prohibido”, “de un amor a escondidas” (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). No creyeron que se pudiera tratar de la historia de una niña y un libro en particular, creen que eso no les sucederá a ellos: “no profe a mí no me gusta leer”, “eso no es posible en nosotros” “esa niña anda en las drogas” (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). No descubren elementos en su contexto cercano, no han asistido a una biblioteca, no encuentran un referente de lectura en su hogar. Desde el punto de vista de la literatura, se puede hablar de metalenguaje, metacognición por el tema que trata.

En el cuento “El ahogado más hermoso del mundo” de Gabriel García Márquez, no entienden por qué la gente de un pueblo actúa así con un muerto, por qué le dan nombre y por qué lo lloran. Afirman: “en la vida todo es posible”, “hay gente que no sabe qué hacer en la vida”, “me parece muy raro esa situación” “la gente es muy

exagerada” (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). No recuerdan haber escuchado el realismo mágico, no habían escuchado el cuento y mucho menos que era de Gabriel García Márquez.

Con respecto al cuento “El balde” de Horacio Quiroga, sienten este cuento muy cercano: “Los niños de hoy en día son muy traviosos”, “les gusta hacer maldades”, “no piensan antes de actuar”, “por eso se meten en problemas”, “ya están curtidos de que les peguen” (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). La literatura permite todo tipos de historias, cualquier hecho puede servir para una narración, sea real o imaginario.

Y el cuento de “la mujer”, les llama la atención por la discriminación, los hechos de violencia en torno a la mujer en el cuento y lo ven a diario en su contexto, en su barrio, incluso en el colegio: “nos tratan del sexo débil” “existe mucho machismo” “los hombres son abusivos porque tienen más fuerza”, “aún se ve el maltrato femenino y por miedo las mujeres no denuncian, así existan leyes que las protejan porque pierden a su pareja o las amenazan peor” (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). La literatura es universal, existen contextos particulares en los que se basan las historias, pero pueden aplicar para otros de lugares diferentes o remotos.

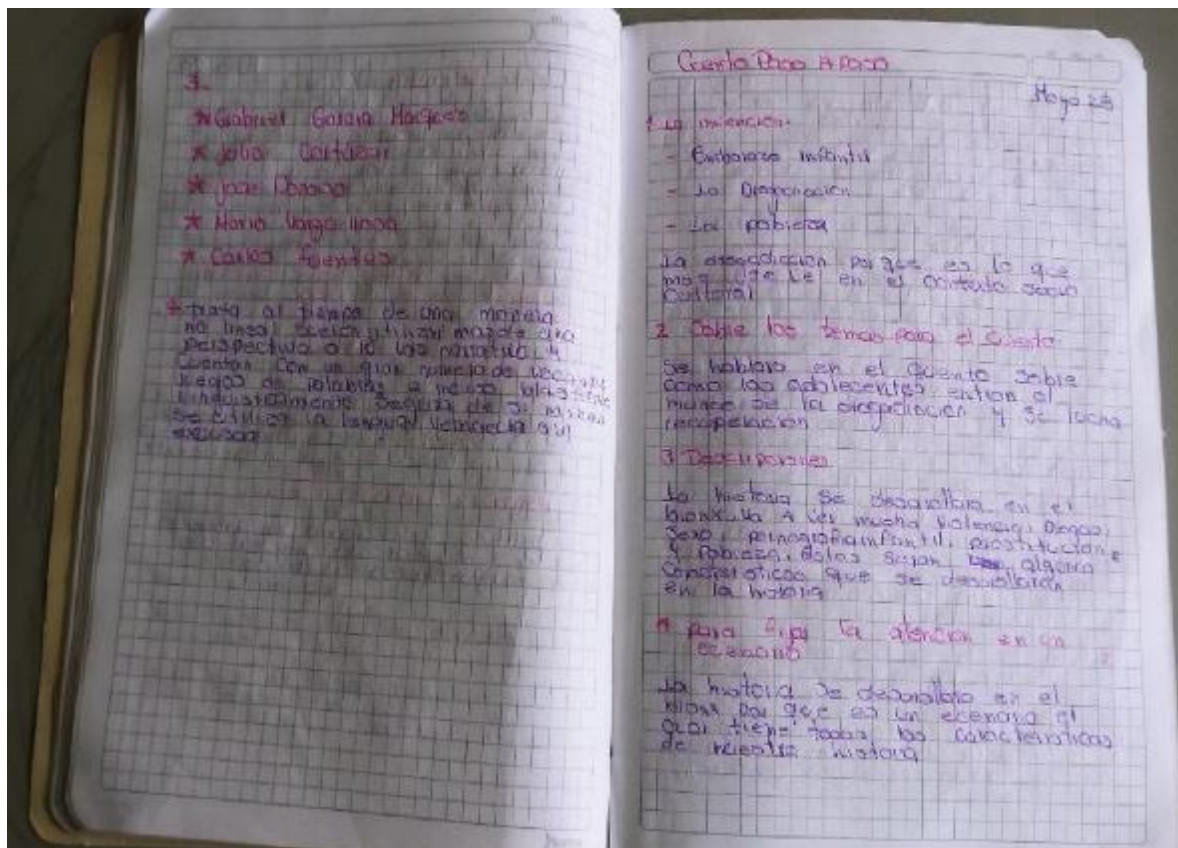
Los estudiantes de manera autónoma expresaron sus opiniones frente a los cuentos: se espera que los estudiantes, con la ayuda de sus profesores, sean más competentes y se enfrenten a la interpretación de textos con autonomía (González, 2016). En diálogo abierto con los estudiantes frente a los cuentos, se evidencia las pocas habilidades comunicativas y argumentativas que los estudiantes utilizan en la asignatura de Lengua castellana, tal vez por la falta de práctica, o los pocos presaberes. Sin embargo, este ejercicio lleva posteriormente al contacto entre las obras y las nuevas generaciones lo que implica que tanto la comprensión como el placer generado por la lectura permitan el desarrollo de la competencia literaria, entendida como el desarrollo de habilidades interpretativas para que le permita enfrentarse a las lecturas que se le proponen (González, 2016). Los estudiantes manifiestan: “nos gustó leer los cuentos porque son cortos y se puede leer con calma, y no un montón de hojas que no entendemos”. (Diario de campo, 8 de mayo de 2019). Pero esta estrategia posteriormente con ayuda de las mediaciones

tecnológicas (herramientas de *Pixton* y *ToonDoo*) logró mejorar este proceso: la pedagogía y la tecnología se han asociado debido a que la tecnología ofrece diversas posibilidades a la práctica educativa y en el caso de la literatura, se puede establecer diferentes formas de comunicación, ya que se encuentran muchas herramientas para leer y producir conocimiento (González, 2016). Así que aquí, también se ve la relación inherente entre didáctica, pedagogía y tecnología; a través de la herramienta del cómic digital (tecnología) se realizan actividades (didáctica) que lleva a adquirir conocimientos narrativos (pedagogía). Es claro cómo estos cuentos que no tienen nada que ver con el contexto de los estudiantes de 901, los propios estudiantes encuentran semejanzas y logran comunicar y expresar sus sensaciones, dejando entrever nuevas posibilidades pedagógicas de la literatura que potencien capacidades comunicativas y argumentativas en sus lectores, junto a la capacidad de extraer características sociales. Además de adquirir habilidades cognitivas inferiores, como las que se entienden en el cuadro de Bloom adaptado a la era digital: recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar, crear (Churches, 2019).

Después de este ejercicio realizado, dentro de la estrategia didáctica virtual, se indica a los estudiantes que realicen un cuento paso a paso, para esto tendrán en cuenta el cuento realizado por ellos, un documento titulado “El cuento paso a paso” (Bonilla, 2011) y “El cuento” (Universidad América Latina, 2016) (documentos que los encontraron en la tableta digital). El cuento paso a paso “El Bronx” que se observa a continuación permite ver como los estudiantes están comprendiendo y apropiándose de los conceptos narrativos para después estructurarlos (trasvasarlos) dentro del cómic digital.



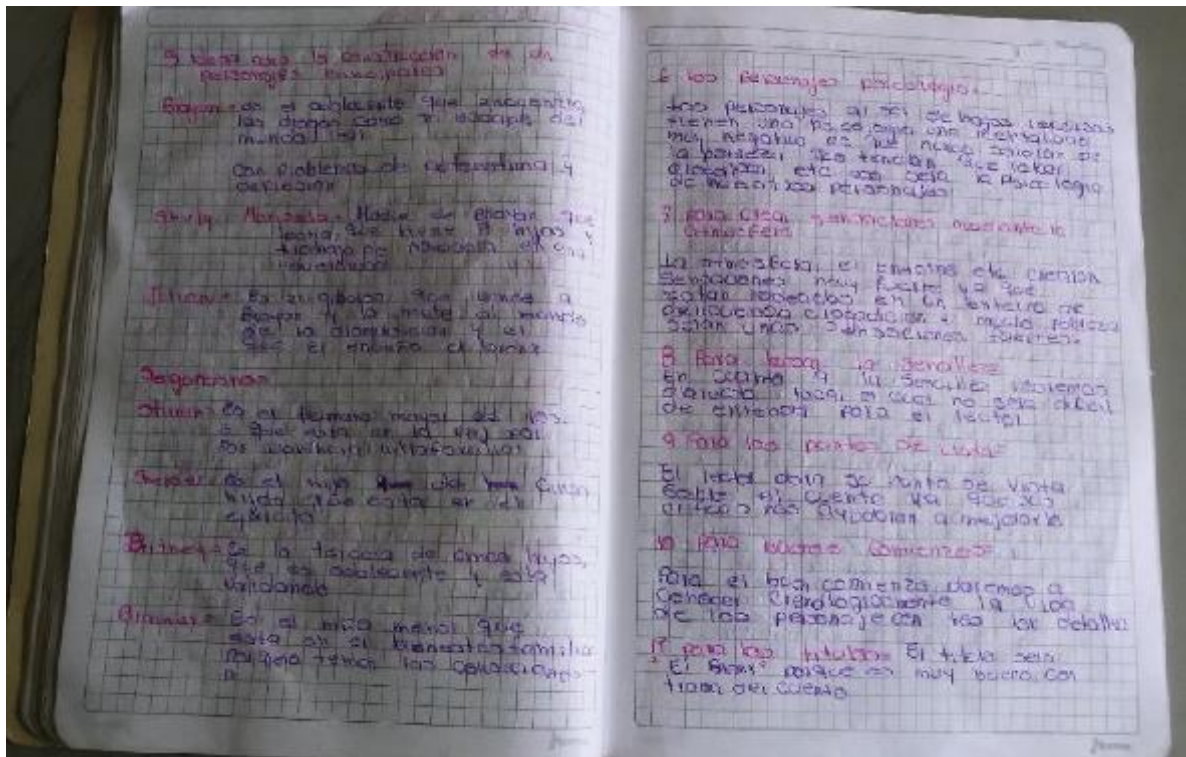
Figura 34 Cuento paso a paso de "El Bronx"



Fuente: Tomado cuaderno grupo del cómic "El Bronx"

Como se observa en este texto, del cuento paso a paso de un grupo de estudiantes, se logró evidenciar una visión del mundo muy negativa, donde encuentran problemáticas de embarazo infantil, la drogadicción, la pobreza. Temas que en el diagnóstico se ven claramente, en sus barrios y sus familias. Son estudiantes que se encuentran en edades de 15 a 18 años (ver diagnóstico, p. 92) y recrean ambientes de violencia, droga y prostitución, en ambientes de miedo, inseguridad y fatalidad. Sin duda esto indica una concepción desesperanzadora de mundo a futuro, sin salida. Circunstancias que influyen directamente en lo académico, pues plasman narraciones y cuentos propios de lo que están viendo sin encontrar un uso instrumental de estos conocimientos y por ello no les dan importancia (diagnóstico, p. 107)

Figura 35 Segunda parte del cuento paso a paso de "El Bronx"



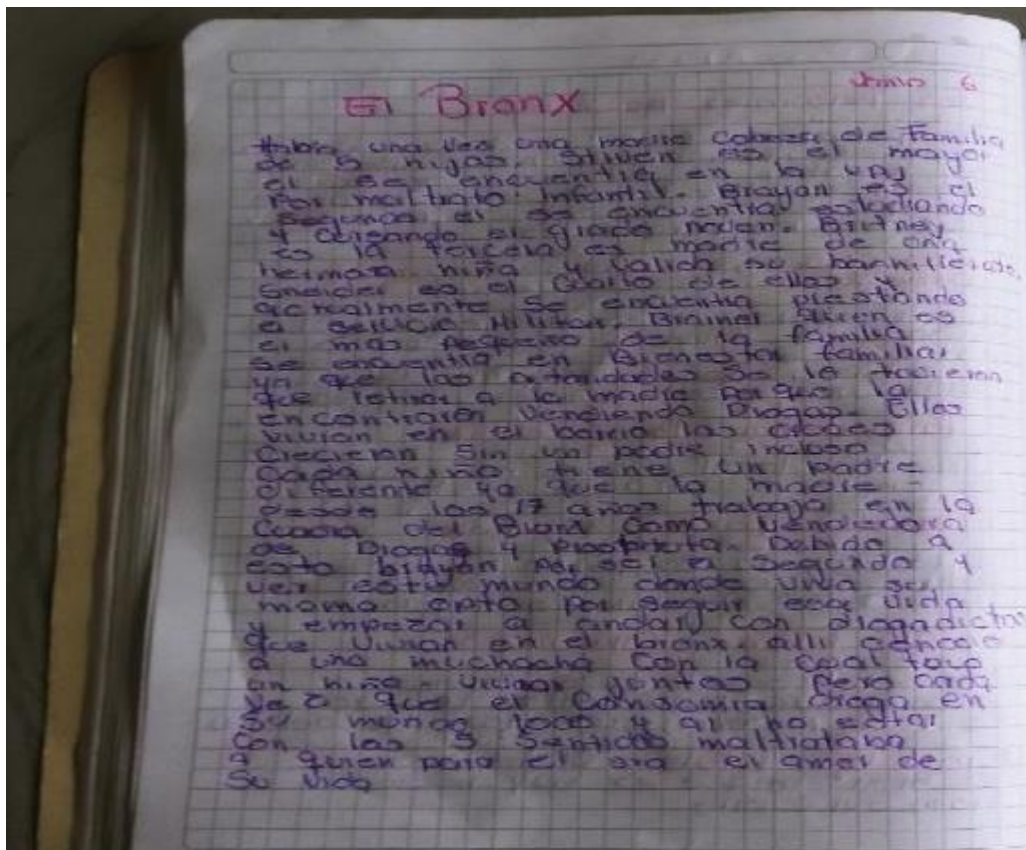
Fuente: Tomado de un cuaderno del grupo del cómic virtual "El Bronx"

En este análisis que hacen los estudiantes, conciben los personajes con nombres propios de su estrato socioeconómico, son jóvenes que tienen problemas de autoestima, depresión, que recurren a la droga, son familias monoparentales (madre) con muchos hijos, empleos laborales de baja denominación como aseadoras y el ejército. Así mismo, se ve las condiciones de muchas mujeres: estudio informal (validación), problemas familiares serios que llegan al bienestar familiar, todos los integrantes tienen problemas sociales, hay uno en la UPJ (cárcel); está el que daña a los demás, el consumidor de droga.

Los estudiantes muestran cómo estas familias sin un norte fijo y lleno de problemas intrafamiliares, por sus condiciones socioeconómicas, viven realidades propias de un contexto que no tienen las mismas condiciones de otros niveles socioeconómicos, incluso mencionan que uno de los personajes consume drogas para evadir su realidad. Respecto a la psicología de los personajes, ellos la explican claramente, de acuerdo con sus condiciones de

pobreza, será negativa y sin esperanzas viéndose en la necesidad de refugiarse en la droga y la violencia, la atmosfera será fuerte por las mismas condiciones. Dicen ellos, los personajes utilizarán dialecto propio de la historia, lo entienden como sencillo, el título que dan al cuento tiene que ver con un sitio que seguro los marco por sus historias, *El Bronx*. En cuanto al punto de vista no lograron entender, pero es interesante que quieren involucra al lector en su cuento. Cuando se les pregunta por qué escogieron está historia, responden: “eso es lo que vemos a diario en nuestro contexto” (Diario de campo, julio 18, de 2016) Ninguno de los cuentos escritos por los estudiantes habla de bienestar, de felicidad, de seguridad, de amor, de tranquilidad.

Figura 36 Cuento del Bronx redactado de forma narrativa



Fuente: Tomado de uno de los cuadernos del grupo del cómic “El Bronx”

Muchos estudiantes tuvieron dificultades para hacer el cuento paso a paso, preferían no leer y hacer el cuento de forma narrativa, sin evidenciar de forma precisa los elementos de un cuento. Nuevamente se ve el bajo nivel de comprensión

lectora entendido como: el proceso de asimilar activamente contenidos de aprendizaje, donde la nueva información que ofrece el texto, se asimila a la estructura cognitiva del que lee (presaberes), (Achaerandio, 2009). No logran terminar el cuento, son muy descriptivos en cuanto a las características sociales de los personajes como lo que hacen y lo que tienen, refiriéndose a lo negativo, pues son aspectos que marcan la relación con el otro, ellos son reconocidos ante el otro por estos aspectos, es la forma de hacerse visibles en la sociedad. Muchos estudiantes en el diagnóstico afirmaron que poco les gusta escribir.

Los estudiantes de 901 se encuentran en un nivel de lectura comprensiva de microprocesos. En este nivel se encuentran lectores a nivel lineal, superficial, donde muestran dificultades para detectar las ideas principales y la información central sin generalizar, inferir, construir significados, integrar y estructurar las ideas que afloran a la superficie del texto (Achaerandio, 2009). En este nivel deberían ubicarse ya en el desarrollo de macroporcesos donde sean capaces de tener conciencia para comprender el texto construyendo significados. Esto sucede debido a la misma educación tradicional que vienen desarrollándose junto a sus procesos cognitivos. La observación investigativa permitió comprender que el proceso de los años anteriores de los estudiantes de 901 no ha facilitado un desarrollo lector desde la lectura comprensiva del constructivismo y aprendizaje significativo, donde el estudiante construye el significado de un texto a partir de sus presaberes.

### **11.2.3. El cómic virtual y contexto de los estudiantes de 901**

Los estudiantes después de haber analizado los cuentos leídos y crear un cuento por grupo, leyeron el texto “El cómic y sus elementos”, donde entendieron y comprendieron su relación con la literatura y en especial con otra forma narrativa de contar historias apoyadas por la imagen. Entendieron el término trasvasar, como pasar elementos del cuento al cómic. Comenzaron a reconocer elementos en común (la palabra) y diferentes (la imagen) del cuento y el cómic.



Figura 37 Ejemplo de un cómic virtual hecho por los estudiantes de 901



Fuente: Cómic virtual “La odisea de Cristian”.

En esta viñeta del cómic de un grupo de estudiantes, se puede ver cómo ellos plasman sus historias relacionando de forma clara las imágenes a las palabras: se observan los rostros coherentes a lo que quieren expresar, al igual que el vestuario, los elementos y el ambiente, así que los estudiantes de 901 lograron representar las características del cómic. Las características del cómic se entienden como semióticas por su capacidad iconográfica y como expresión literaria por las técnicas narrativas que pueden dividirse en tres lenguajes: el visual, el verbal y los signos convencionales (Onieva, 2015). Los estudiantes se refirieron al respecto: “aunque la herramienta es gratuita y no nos dejó utilizar muchos recursos, pudimos plasmar lo esencial de nuestro cuento”, “la palabra se complementó con las imágenes”, “los colores del cómic son vivos y muy llamativos”, “se ve rechevere el cómic, terminado” (Diario de campo, 10 de junio)

Los estudiantes manifiestan su alegría por tener que realizar un cómic y aún más digital: “jugar con los personajes es muy entretenido, reflejar su sentimiento en el rostro, el vestuario, el ambiente” (Diario de campo, 6 de junio). Esto responde a que una modalidad de expresión considerada en primer momento como entretenimiento, a lo que debe su nombre de tiras cómicas o cómics (Alliende y

Misrachi, 1994). Los estudiantes trasvasan su cuento al cómic, indicando la importancia de este último, no solo para entretener o divertir a las personas, sino para mostrar una realidad cercana a ellos.

Esta estrategia didáctica implementada a través del cómic para los estudiantes de 901 permitió que ellos comenzaran a desarrollar su competencia narrativa (lectora). Los investigadores de didáctica de la literatura establecen el cómic como poderoso instrumento para la adquisición y desarrollo de competencia lectora y literaria, la formación del hábito lector y la renovación del canon escolar (Ibarra y Ballesteros, 2015). También se observa este proceso en los estudiantes de 901 quienes tuvieron que leer un cuento, escribir otro, trasvasar sus elementos más significativos al cómic, al tiempo que leían lo que trasvasaban.

Por otro lado, con estos ejercicios hechos por los estudiantes se descubre la relación que hay entre cómic, educación literaria y culturalidad. Esta relación se da en un primer momento entre cómic y educación literaria para el desarrollo de la competencia lectora. En un segundo momento se vincula a esta relación, la interculturalidad, pues el cómic a través de narraciones literarias permite transmitir mensajes culturales que atañen a diferentes regiones geográficas (Ibarra y Ballesteros, 2015). En los cómics realizados por los estudiantes de 901, precisamente, se observaron rasgos contextuales que los estudiantes entienden en su entorno. De tal modo, se evidencia una función más profunda y significativa de la estrategia implementada en la presente investigación.

Este trabajo de investigación, además, contribuye a esta relación entre la narración, el cómic y la culturalidad con la tecnología. Así que la relación se amplía con el componente tecnológico, que actualmente se convierte en parte del contexto global del estudiante del curso 901 debido a su carácter de “nativos digitales”. Sin embargo, en el análisis hecho en la presente investigación se entiende este carácter con unas características particulares en los estudiantes de 901 que se constituyen a partir de la misma interacción entre la narración, el cómic, la cultura y la tecnología (características que se han mencionado a lo largo de este análisis investigativo). Pero lo que cabe resaltar aquí, es que la interculturalidad o mejor la culturalidad reflejada en los estudiantes apuntan a problemas sociales que identifican en sus

contextos (problemáticas reflejados en el análisis de diagnóstico de los estudiantes de 901). Problemas sociales que no fueron puestos conscientemente por los estudiantes con algún propósito, sino que están innatos en ellos: el bullying, la pobreza, las drogas, la violencia, la delincuencia juvenil, entre otros temas que se viven cotidianamente en su contexto y se convierten en parte de su cultura. De este modo, en el trabajo desarrollado por los estudiantes se entiende el cómic como género ficcional literario, como medio virtual para transmitir un mensaje desde las tramas que exponen y que no son ajenas a su realidad, en su búsqueda consciente como lectores para alcanzar la comprensión crítica.

De esta manera, los elementos y la estructura de un cuento que se encuentran en el cómic de forma gráfica y explicada a través de las palabras son las que permitieron esta relación de narración, cómic y culturalidad. Esta articulación logró de una manera u otra, la motivación a la escritura y lectura de una forma dinámica debido al extraordinario atractivo que despierta este género en estudiantes de los distintos niveles escolares (Ibarra y Ballesteros, 2015). Además, este ejercicio didáctico fue motivante por ser diferente al que los estudiantes de 901 vienen acostumbrados a realizar en clases de Lengua castellana y Literatura, y por supuesto, gracias a la mediación de la tecnología y su virtualidad (comunicación) que es muy atractiva para los jóvenes de hoy en día, a pesar de su poco uso en cuestiones académicas: “Profe se ve muy chévere este ejercicio del cómic, los colores y las imágenes en el computador” (Diario de campo, 10 de junio).

Figura 38 Ejemplo de un cómic virtual hecho por los estudiantes de 901



Fuente: Cómic virtual “La odisea de Cristian”.

Como se ha venido anotando y como se observa en esta viñeta, la diversidad que muestran las historietas deja ver que detrás de ellas hay algo más que entretenimiento, como la capacidad de representar realidades importantes del mundo actual (Alliende y Misrachi, 1994). Realidades propias de los estudiantes de 901 que logran plasmar a través de una narración literaria virtual, que a su vez logra el desarrollo de la misma competencia literaria. En el contexto actual del cómic, la implementación de las tecnologías en el salón es un hecho y hoy están pensadas para alcanzar un impacto valioso en el aprendizaje repercutiendo significativamente en el mismo salón con los dispositivos móviles (Onieva, 2015). Después del ejercicio, los estudiantes se volvieron más argumentativos y se apropiaron del tema: “profe estas herramientas sí ayudaron a trasvasar el cuento al cómic y se ve en el ejercicio terminado”, “profe estas herramientas permiten aprender literatura”, “profe el cómic es literatura, pues plasmamos nuestras historias ahí” “profe literatura es narrar una historia y relacionarla con hechos reales como se vio en el cómic” (Diario de campo, 15 de julio). Adicionalmente, más allá de lo que representa el cómic visualmente, puede despertar en los estudiantes de 901, interés y motivación desde la didáctica de la literatura para transformar su cognición, y contexto sociocultural.



## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Un ejemplo de esto último, es que las narraciones del cómic terminaron en finales felices, esperanzadores. Cambios en el final de las narrativas que reflejan un carácter catártico en relación con las emociones contenidas en los estudiantes e, incluso, como posibilidad de expresar ante otros sus temores y preocupaciones, como se observa en el cómic de “La odisea de Cristian”:

**Figura 39 Final feliz del cómic "la odisea de Cristian"**



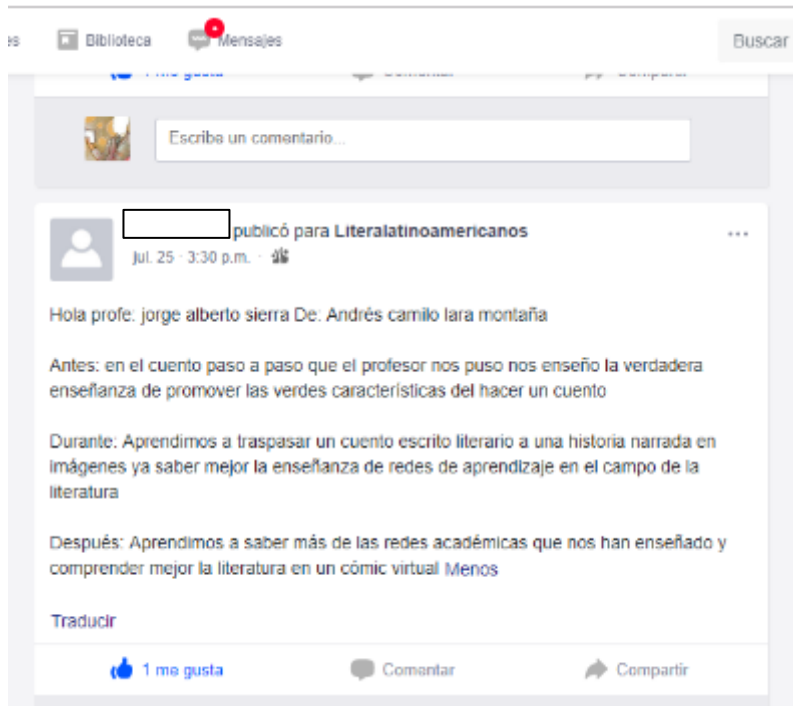
Fuente: Cómic “La odisea de Cristian”.

La historieta digital, sin duda es una herramienta que bien empleada permite desarrollar una competencia educativas propias del lenguaje y la literatura: producción textual para exponer las ideas de manera argumentativa, producción de textos escritos que evidencian el conocimiento que se ha alcanzado, la comprensión e interpretación de textos en situaciones de comunicación, determinación de elementos textuales (cómic y literatura), como se mostró a través de esta estrategia didáctica, pero debe ser enfocada desde un modelo pedagógico adecuado. Ya se ha mostrado varios rasgos del constructivismo y aprendizaje significativo a lo largo de este análisis investigativo. Modelo pedagógico que en sinergia con las tecnologías y bien direccionado permitieron desarrollar la competencia narrativa de los estudiantes de 901: la Teoría del Aprendizaje Significativo (*TAS*), junto a las *TIC* son fundamentales en la educación, debido a su capacidad de adaptación a nuevas circunstancias, nuevos entornos, nuevas metodologías y necesidades (García, 2011). Como se evidenció en los estudiantes de 901, su proceso tanto en el aprendizaje de competencias tecnológicas como narrativas fueron ascendentes,

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

gracias al aprendizaje significativo. Como se evidencia en la siguiente opinión de un estudiante:

**Figura 40** Diario de campo, opinión de un estudiante de 901



Fuente: Tomado del curso para 901 de *Edmodo*.

El aprendizaje significativo es una teoría constructivista en la que es el propio individuo el que va generando y construyendo su aprendizaje paulatinamente. Es el proceso por el que se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende, perfilando un espíritu crítico en el estudiante que lo lleva a preguntarse qué aprende, por qué y para qué aprenderlo (Medina 2016). En este ejemplo de la participación de los estudiantes se observa de manera implícita las anteriores preguntas: “aprendimos a realizar una narración, un cómic, el uso de tecnologías” (Diario de campo, 18 de julio de 2019); se aprendió porque es necesario tener habilidades de esto y más en nuestra edad, pues muchos de nuestra edad saben de eso” “aprendimos para ser más competentes y competitivos” (Diario de campo, 18 de julio). Otras características del constructivismo y aprendizaje significativo reflejado en los estudiantes de 901, fueron el aprendizaje significativo y la flexibilidad en el ritmo y proceso de aprendizaje. Proceso de aprendizaje que se da desde la construcción del conocimiento en el estudiante como

un proceso en el que él: selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diferentes fuentes y la relaciona con el conocimiento previo, por lo mismo unos estudiantes demoraron más en realizar la actividad. Este conocimiento previo no solo es forjado desde el colegio, sino desde su entorno, así que la educación debe responder a las exigencias contextuales de los estudiantes, como es el caso de la educación mediada por las tecnologías, permitiendo que el mismo estudiante construya su realidad. Debido a esto, la construcción de la realidad que comienza a desarrollarse en los estudiantes de 901 es particular, de acuerdo con lo que se veía en el diagnóstico, donde se evidencia la posibilidad de interactuar académicamente con las tecnologías por sus rasgos socioculturales, como se evidencia en la siguiente opinión de un estudiante:

**Figura 41** Diario de campo, comentarios de los estudiantes de 901 respecto al trabajo realizado



Fuente: Tomado del curso para 901 de Edmodo

Ahora, en cuanto al desarrollo evolutivo o cognitivo (Saldarriaga et al., 2016) propias del constructivismo en el cual los estudiantes de 901 debieron responder a

esta estrategia didáctica virtual, identificada como la etapa de “operaciones formales”, se evidenció un progreso al final de la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual con el pensamiento formal reversible, interno y organizado, reflejado en la construcción del cuento paso a paso, en el momento de trasvasar el relato al cómic virtual al ubicar las palabras e imágenes más significativas para que el lector entendiera el cómic digital. Los estudiantes en su reflexión elaboraron hipótesis del trabajo realizado, de la importancia del ejercicio didáctico, de su opinión frente a la competencia narrativa desarrollada: “El ejercicio del cuento y el cómic son importantes para nuestra comprensión lectora”, La didáctica con la tecnología en la clase de español es divertida, entretenida y nos ayuda a prender”, “aprendimos la literatura con el ejercicio del cuento y el cómic” (Diario de campo, 18 de julio, 2019). En contraste, con el inicio del desarrollo de la estrategia didáctica virtual, en la que muchos estudiantes de 901 se encontraban en una etapa anterior de “operaciones concretas”, pues realizaban los ejercicios y participaban de manera directa, no consciente, sin analizar y reflexionar: “profe no entiendo, explíquenos usted” (Diario de campo, abril 24, 2019), incluso no seguían el orden del paso a paso del cuento, lo hacían de manera general.

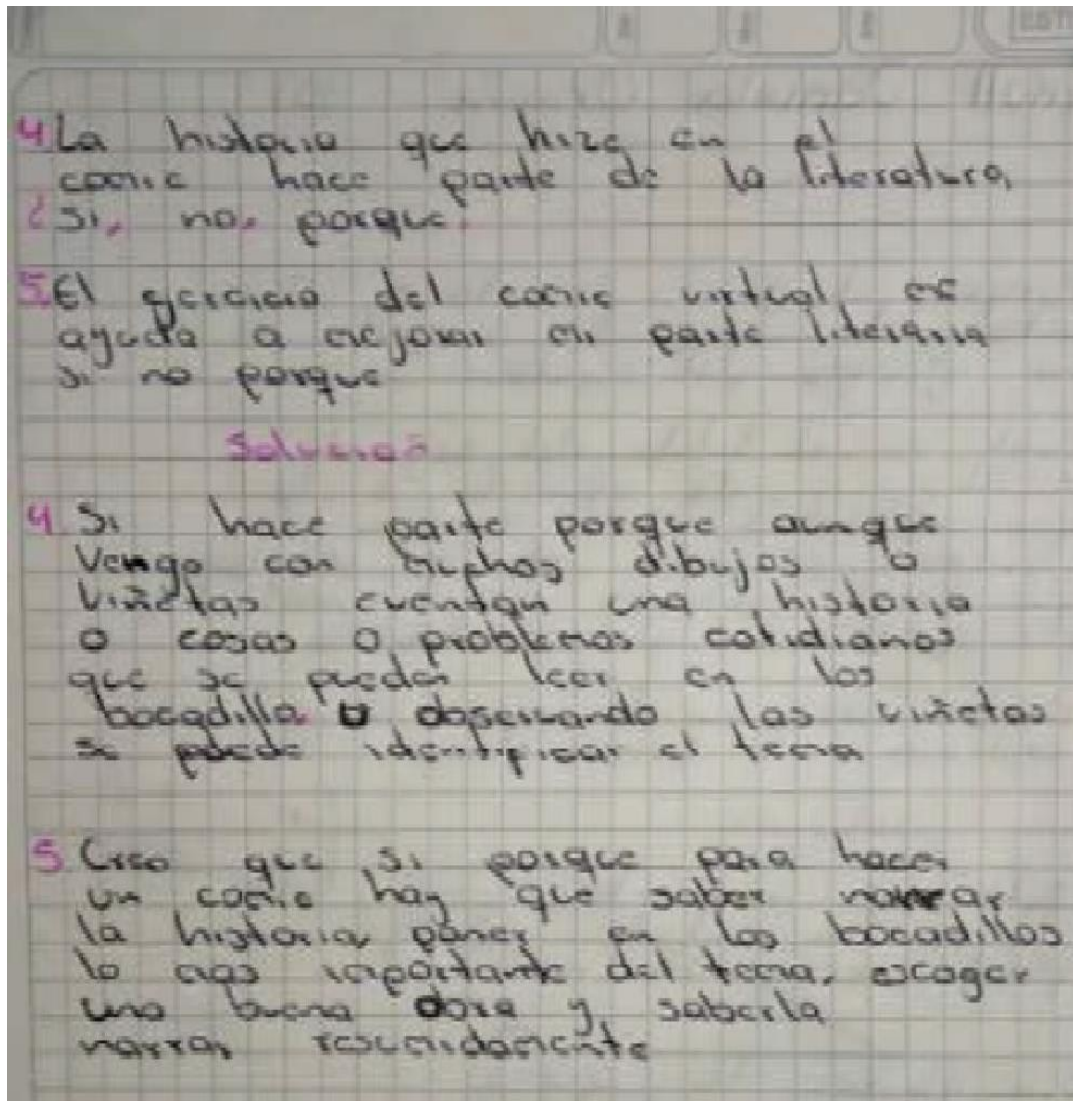
Sin duda esta estrategia didáctica que se implementó responde a una pedagogía emergente que el profesor investigador llevó al salón de clase para contextualizarla, para disrupir en la forma tradicional con que se viene desarrollando la competencia literaria narrativa. Existen profesores que han evolucionado, cambiando la forma de trabajar en el salón de clase, explorando nuevas ideas acerca de ¿qué? y ¿Cómo aprender con las *TIC*?, donde muestran una clara disrupción frente a los métodos tradicionales de enseñanza. Con esto, surge la pedagogía emergente, desde el punto de vista cronológico, geográfico, de cambios sustanciales culturales, económicos, políticos, tecnológicos, que afectan los contextos educativos, en diálogo con las *TIC* de última generación reflejándose en prácticas innovadoras realizadas por profesores intuitivos, sensibles al cambio y comprometidos con la transformación didáctica (Adell y Castañeda, 2012). Precisamente durante la estrategia didáctica se evidenciaron características de una pedagogía emergente reflejadas en los procesos que realizaron los estudiantes de

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

901 como el potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador para una nueva cultura del aprendizaje, mediado por las *TIC*.

Sin duda, cada uno de los elementos mencionados anteriormente se vieron reflejados en el diseño de una estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital para que los estudiantes de grado noveno (901) del Colegio Juana Escobar I.E.D. de la jornada tarde, nacidos en la era digital, desarrollaran la competencia literaria narrativa de una nueva forma, no tradicional. Los mismos estudiantes de 901 corroboran lo señalado, en primer lugar, concluyendo el cómic digital, con la interacción dada a través de la tecnología, y con una evaluación reflexiva de lo que aprendieron a partir de la estrategia didáctica virtual:

Figura 42 Evaluación del ejercicio realizado por los estudiantes de 901



Fuente: Tomado de la evaluación hecha por los estudiantes de 901 al ejercicio realizado

En los anteriores apartes, se evidencia que los estudiantes comprenden la relación que hay entre cómic y la literatura, y lo que les permitió lograr el cómic virtual. En esencia, al final del proceso muestran la relación entre literatura y cómic, el lograr colocar los puntos esenciales del cuento en el cómic virtual.

En cuanto, al conectivismo, como teoría de aprendizaje emergente, se evidenció, en la implementación de esta estrategia didáctica virtual, llevada a cabo por los estudiantes de 901, en primer momento, cuando realizan el ejercicio de trasvasar el cuento al cómic digital en *Pixton* y *ToonDoo*, pues cada estudiante se

conecta de forma personal con la información brindada para crear su cómic particular. Además de conectarse con sus compañeros de grupo y trabajar de forma colaborativa, de manera eficiente y eficaz. Los estudiantes de 901 logran abrir su mente y conectarse con su entorno para crear un producto que da cuenta de su conexión con sus presaberes, como ellos lo hacen saber: “cada uno de nosotros exploró las herramientas de *Pixton* y *ToonDoo* que permitió encontrar información para poder realizar el cómic de manera adecuada”; “Es importante el trabajo en grupo y compartir ideas con los otros y así realizar el cómic virtual”; “durante el ejercicio para analizar y comprender el cuento, crear el cuento y trasvasarlo al cómic digital, encontramos aspectos que ya sabíamos” (Diario de campo, 18 de julio de 2019). En estas respuestas de los estudiantes, se descubrió elementos propios del conectivismo, como el conectar los presaberes, información y conocimiento con los compañeros de grupo. Proceso que se logró con la mediación de las tecnologías.

#### **11.2.4. Categorías nativas de los estudiantes de 901**

Dentro de las pedagogías emergentes que se tuvieron en cuenta (ya mencionadas) para desarrollar la estrategia didáctica virtual, se incluyó la Tecnología Educativa Crítica (Moreira 2019) que en sus tópicos (marco teórico) de manera implícita sobresalen los términos cultura, contexto educativo, proyecto social desde sus intereses y valores, realidad estudiada, formas de representación, reinterpretación y utilización en función de sus propios esquemas o parámetros culturales. Los anteriores aspectos se han resaltado a lo largo del presente análisis investigativo y que en este punto se quiere complementar desde el lenguaje mismo de los estudiantes de 901. Sin duda, el contexto analizado en el diagnóstico permea todos los ámbitos de los estudiantes y esto incluye el lenguaje o forma como se expresa el estudiante. Se observa el contexto sociocultural de los estudiantes como pertenecientes a lugares periféricos de Bogotá, estrato 1 y 2, la economía familiar depende de trabajos informales realizados por sus padres, no hay interés académico a futuro, dedican su tiempo libre a la entretención. De acuerdo con estos aspectos, en su lenguaje se descubren expresiones que surgen de dicho contexto

como: la buena, rebien (“Profe nadie nos había traído *Tablets* para leer en clase, rebien” (Diario de campo, 24 de abril de 2019)), bacano, rechevere (“Profe esto está muy bacano”, “así sí me gusta el español”. “Esto esta rechevere” “se ve muy (Diario de campo, 28 de mayo de 2019); palabras que en un contexto educativo no son bien recibidas y es promovido su exclusión del lenguaje cotidiano, especialmente por los profesores. Debido a esto muchos estudiantes no se expresan en los contextos educativos de la misma manera que en un diálogo informal, con sus amigos.

**Figura 43 Ejemplo lenguaje contextual**



Fuente: Tomado del cómic “El Bronx”.

Un ejemplo del lenguaje utilizado por ellos y lo pueden expresar, sin cohibirse, se da en el cómic que realizan, como se observa en la viñeta: “todo bien la nebua” (Cardozo et al, 2019). La expresión “nebua” la producen en su contexto al revés, en lugar de “buena”, pues produce en ellos más cercanía desde la sonoridad de la palabra. La intención de traer este tema a colación no es hacer un análisis propiamente semántico y fonético de los términos, sino ver la relación contextual, incluso desde el lenguaje con la tecnología: “La Tecnología Educativa debe partir del análisis del contexto social, cultural e ideológico bajo el cual se produce la interacción entre los sujetos y la tecnología” (Moreira, 2019). Así, dichas expresiones son referidas a la estrategia didáctica mediada por las tecnologías, en



concordancia con su idea de mostrar su motivación, su gusto y alegría por un ejercicio innovador para desarrollar la competencia narrativa.

Entonces, dichos términos hacen parte de la identidad cultural de los estudiantes de 901, siendo ya, inherentes a ellos y los expresan de forma inconsciente, sin entender alguna falta lexical. Otros estudiantes son más osados al crear una cuenta grupal en la herramienta *Pixton* con el nombre “violaniños123” que lleva a lector a sentir disgusto.

**Figura 44 Nombre del usuario que creo el cómic "El Bronx"**



Fuente: Tomado del cómic “El Bronx”.

La inmersión de los estudiantes en la elaboración de su relato los lleva a adoptar una cultura momentánea interna y vinculan ese nombre de manera no intencional, haciendo asociaciones de manera implícita al tema que están hablando y que identifican como “normal” en su contexto inmediato. Así que este nombre ahora corresponde a un usuario que está utilizando una herramienta tecnológica para crear un cómic digital. De esta manera, se puede vincular en este punto, la tecnología educativa (Moreira, 2009), pedagogía que hace una relación entre la tecnología y la educación, vista desde lo social (critica), que en esta investigación se entiende desde la existencia de unos sujetos (estudiantes de 901) con unas características sociales particulares, (como se vio en el diagnóstico), que interactúan con las tecnologías de manera particular, dejando ver rasgos de ese contexto en el cómic digital creado y en otros términos como el nombre del usuario

“violaniños- 123” pero con ningún sentido profundo desde la semántica del término o refiriéndose o señalando a alguien. Ellos entienden esos términos como referentes contextuales, como sucede con el término de “El bronx” partes de una realidad “tabú” caracterizada por aspectos sociales de pobreza, drogadicción, robo, violencia, prostitución como lo manifestaron en su cuento, porque eso es lo que escuchan y ven en su contexto cercano (vecinos, familiares lejanos, amigos o en el hogar) y es lo que muestran los noticieros. Así, ven este espacio tecnológico y virtual propicio por sus características comunicativas de interacción para manifestar su sentir, su disgusto, contar una realidad que se trata de esconder, pero que ahora encuentran la posibilidad de darla a conocer y es aquí donde se materializa la tecnología educativa.

#### **11.2.5. Metodología pedagógica para la estrategia didáctica virtual**

Ahora, para el diseño de esta estrategia didáctica mediada por las tecnologías para desarrollar la competencia narrativa en estudiantes de 901 de la jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D se necesita el modelo *TPACK*, como enfoque metodológico que permite que el profesor oriente la estrategia didáctica con la integración del conocimiento pedagógico, el conocimiento tecnológico y el conocimiento disciplinar (Cabero et al, 2017). Es decir que bajo el modelo *TPACK* el profesor investigador integra de manera eficaz las *TIC* al salón de clase con la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa.

**Figura 45 Integración conocimiento pedagógico, tecnológico y disciplinar**



Fuente: Tomado de archivo personal (2019)

El profesor integra las *TIC* (contenido tecnológico) al proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del dominio del contenido disciplinar (cuento, cómic, herramientas tecnológicas para hacer un cómic digital y herramientas para la interacción y la comunicación) y del dominio del contenido pedagógico que se refleja en las estrategias de enseñanza-aprendizaje (ejercicios del cuento, cómic y comunicación virtual). El contenido tecnológico se evidencia con el uso de las herramientas tecnológicas de *Pixton* y *ToonDoo* para crear el cómic. También, con el uso de plataformas educativas de *Edmodo*, Aulas Virtuales de la SED, correo electrónico para la interacción entre estudiantes, profesor y contenidos. De acuerdo con esto, el profesor realiza la acción de “toma de decisiones” en torno a los elementos del currículo. Así el énfasis recae en la dimensión creativa de la preparación y desarrollo del proceso que va desde la creación del cuento hasta la culminación del cómic, donde se deja ver el rol del profesor como facilitador y quien explica los elementos en mención.

Desde la toma de decisiones, este modelo *TPACK* se entiende como un modelo situacional donde el contexto de los estudiantes de 901 toma valor en la medida que condiciona estas decisiones por las mismas características de los estudiantes en torno a la selección (cuentos a leer, lecturas guías, herramientas tecnológicas para hacer un cómic digital) organización (sesiones para realizar el ejercicio didáctico – pedagógico), aplicación de contenido y tecnologías (puesta en

práctica de la estrategia didáctica). En cuanto a la innovación *TIC*, el modelo *TPACK* permitió reorientar, centrar y filtrar los distintos usos educativos de las *TIC*, desde la elección de las dos herramientas tecnológicas para hacer cómics: *Pixton* y *ToonDoo*. Ahora, respecto a la formación, a partir del análisis que propone el modelo se puede definir las competencias de los docentes (literaria y tecnológicas) para la adecuada integración de las *TIC* en su desempeño docente desde el diseño de estrategia didáctica virtual, reflejada en la presente investigación educativa dándole el carácter de innovación que no se había dado en el curso de 901 en la jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D. donde se profundizó en los usos cotidianos de las *TIC* en la enseñanza: : “profe el realizar este cómic digital, dejo ver una nueva didáctica en la clase, fue novedoso” (Parrado, 18 de julio de 2019). De acuerdo con estos aspectos mencionados y al utilizar la tecnología en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 901 se requirió crear, mantener y restablecer un equilibrio dinámico entre los componentes del *TPACK* (contenidos, tecnológicos y pedagógicos) en cuanto a sus roles individuales y en conjunto.

Ahora en cuanto al modelo pedagógico o diseño instruccional para que los estudiantes de 901 lograrán llevar a cabo la estrategia didáctica virtual se tuvo en cuenta el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) que va alineado con los objetivos planteados en esta investigación a partir del análisis donde se detectan los problemas en la competencia narrativa de los estudiantes de 901, por el proceso académico que traen, por su contexto sociocultural, por la falta de motivación e innovación de estrategias didácticas para desarrollar dicha competencia. “Los estudiantes no leen y no escriben literatura en su tiempo libre” (Diagnóstico, p. 102)

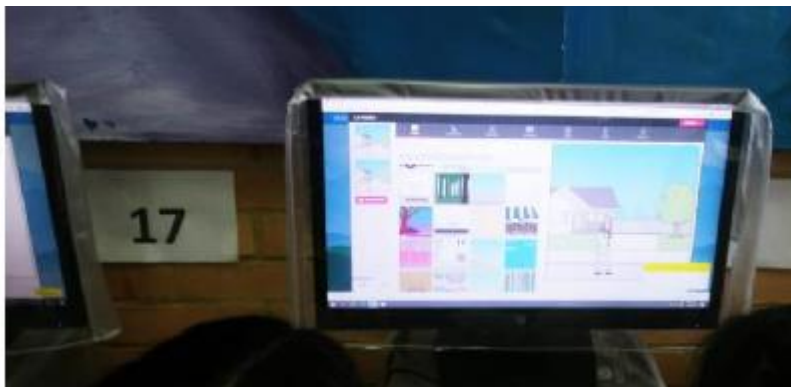
**Figura 46** Aplicación diseño instruccional ADDIE



Fuente: Archivo personal (2019)

En el diseño, que, a partir del análisis, se contextualiza la competencia literaria a los estudiantes de 901, se diseña la estrategia didáctica mediada por las tecnologías, se diseña unas sesiones pensadas desde el contexto de “nativos digitales” de los estudiantes, como se observa en la figura 38. En el Desarrollo donde se diseñan las sesiones a realizar con los estudiantes de 901, se seleccionan las lecturas que van a realizar, se seleccionan los cuentos que van a leer, se seleccionan las herramientas tecnológicas que van a utilizar para realizar el cómic virtual, se seleccionan las plataformas educativas para la interacción, junto a los canales de comunicación como se observa en la figura 38 donde un grupo de estudiantes leen y analizan el cuento “El prodigioso miligramo” de Arreola. En la implementación donde los estudiantes analizan los cuentos seleccionados, crean un cuento paso a paso, a la par que leen unos textos en tabletas digitales para el mismo ejercicio, trasvasan lo más importante del cuento al cómic digital.

**Figura 47 Ejercicio de trasvasar el cómic**



Fuente: Archivo personal (2009)

Además, de que interactúan con los compañeros, con el profesor y los contenidos a través del correo electrónico y plataformas virtuales de *Edmodo* y Aulas Virtuales de la SED, realizan el cómic en herramientas tecnológicas de *Pixton* y *ToonDoo*, evalúan su ejercicio, durante estos mismos ejercicios van construyendo su aprendizaje significativamente y la evaluación que los estudiantes de 901 realizan como un ejercicio de retroalimentación de la estrategia didáctica virtual desde su apropiación y desarrollo de la competencia narrativa: “profe esta actividad fue muy buena y nos gustaría que se repitiera”, “es mucho mejor trabajar el cómic con la tecnología” “sí aprendimos a hacer un cuento y un cómic” (Diario de campo, 18 de julio de 2019) .

A continuación, se presenta un resumen de los elementos que se tuvieron en cuenta en torno al diseño instruccional ADDIE que como se observa sus fases se integran unos con otros en la estrategia didáctica virtual:

**Tabla 12 Propuesta educativa para los estudiantes de 901**

<b>Nombre de la propuesta de formación</b>	Cómic virtual para desarrollar la competencia literaria.
<b>Teoría del aprendizaje</b>	Constructivismo y aprendizaje significativo, tecnología educativa, conectivismo.
<b>Modelo de diseño instruccional</b>	ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación,

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

	Evaluación.
<b>¿Para qué enseñar? Propósitos del aprendizaje</b>	Para contextualizar al estudiante en su era digital y a través de herramientas digitales desarrolle la competencia narrativa.
<b>¿Qué enseñar? Estructura temática y contenidos</b>	El cuento (narración), el cómic y el uso de herramientas tecnológicas.
<b>¿Con qué métodos? Recursos, materiales, etc.</b>	Educación virtual; talleres a desarrollar en clase y en plataformas educativas virtuales, para al final a través de la herramienta digital de <i>Pixton</i> y <i>ToonDoo</i> se trasvase un cómic.
<b>Relaciones de comunicación: Interacción entre estudiantes, docente y conocimiento</b>	A través de correo electrónico, plataformas educativas (comunicación sincrónica y asincrónica)
<b>¿Cómo enseñar? Actividades, práctica, crítica: activa, reflexiva</b>	Sesiones de lectura, análisis de lectura, construcción cuentos, actividades en línea, tutoriales, elementos sobresalientes, trasvasar cuento al cómic, autoevaluación.
<b>¿Cómo evaluar? Actividades de evaluación, calificación, retroalimentación formativa</b>	Entrega producto final del cómic digital y virtual, retroalimentación, autoevaluación.

Fuente: Tomado de (Esteban, 2019)

### 10.2.6. Marco institucional y estrategia didáctica virtual

La Institución Educativa Distrital Juana Escobar tiene unas directrices que constituyen el norte particular para sus estudiantes. Este norte está constituido por unos requerimientos educativos como el P.E.I que define y diferencia a la institución de otras: “Un espacio abierto para el desarrollo humano, la formación integral y la excelencia”. Dichos requerimientos deben estar articulados con el ejercicio pedagógico del profesor escobarista, así que la estrategia que se presenta aquí, por estar inmersa en el contexto educativo, cumple con dicha articulación. Así que,

## LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

desde el P.E.I, la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 desde, el espacio abierto, se genera sin condicionamientos y barreras que obstaculicen la realización del ejercicio didáctico. Ahora, con el desarrollo humano se ve la relación desde la inclusión de la tecnología, pues se ha constituido como un requisito actual en todos los ámbitos del ser humano para potenciar acciones y capacidades. En cuanto a la formación integral, se indica el análisis contextual de los jóvenes a través del ejercicio didáctico de crear el cómic. Y con la excelencia se comprende el desarrollo de la competencia narrativa que incluye la comprensión lectora, junto a la competencia tecnológica.

**Figura 48 Trabajo del cómic virtual articulado con los requerimientos institucionales**



Fuente: Archivo personal (2019)

Desde otros requerimientos educativos, la estrategia educativa virtual se articula con los componentes organizativos del colegio, principalmente con el componente pedagógico, pues dicha estrategia contribuyó al desarrollo de la competencia narrativa de los estudiantes de 901. Además, el currículo para grado noveno contempla la literatura latinoamericana de la que hace parte los cuentos que leyeron los estudiantes de 901. Desde el requerimiento de la misión del colegio, este ejercicio didáctico se articula de la siguiente manera; se desarrolla en clase de Lengua castellana, se busca la motivación para que los estudiantes aprendan con mejor actitud (afectividad): “profe nos gustó este ejercicio del cómic, es divertido, motivante la clase de esta manera” (Diario de campo, 18 de julio), los estudiantes tuvieron la posibilidad de escoger que cuento trasvasar (democracia), dentro del



contenido del cuento relacionado con su contexto, se visualizan valores implícitos que al final del mismo se comprenden mejor promoviendo desarrollos académicos y personales, como se observa en las siguientes viñetas.

**Figura 49 Valores en el cómic digital**



Fuente: Tomado del cómic “Un sueño por otro sueño”.

Además, en el ejercicio se evidencia un proceso de formación en los estudiantes de 901, en cuanto a ser críticos, reflexivos y propositivos: “Profe es importante que estos recursos tecnológicos tengan mayores elementos para hacer un cómic digital”, “Profe estos temas los vemos a diario en todas partes”, “Profe sería bueno hacer estos ejercicios posteriormente en clase” (Diario de campo, 18 de julio) y la transformación de su contexto, se da desde el desarrollo de competencias narrativas y tecnológicas que posteriormente serán llevadas a su diario vivir. En cuanto a, la contribución del medio ambiente se observa desde los ejercicios virtuales de lectura, del cómic y lectura en clase de los cuentos a través de las herramientas digitales, sin necesidad de utilizar papel.

En cuanto a la excelencia que plantea la misión, como ya se mencionó, se da desde el desarrollo de las competencias narrativa y tecnológica, que pueden seguir mejorándose hasta el año 2020.

**Figura 50 Desarrollo de la competencia tecnológica y narrativa**



Fuente: Tomado del cómic "La aventura aterradora".

Esta estrategia didáctica virtual desde el aprendizaje significativo contribuyó a la autonomía, la reflexión, la crítica y proposición y la transformación de su contexto. En un requerimiento titulado "La formación integral" el cual la institución lo caracteriza como un proceso de autoeducación, heteroeducación e intereducación se puede ver la estrategia didáctica desde los ejercicios autónomos y la autoevaluación o retroalimentación que hicieron los estudiantes: "Profe fue difícil, divertido, pero logramos hacer el cómic virtual" (Diario de campo, 18 de julio de 2019). En cuanto al cuidado y protección del entorno natural con el ejercicio realizado virtualmente, sin utilizar papel; el trabajo en equipo como medio de formación y crecimiento personal se dio desde el aprendizaje colaborativo en la actividad que fue realizada en grupos; el diálogo y la comunicación como medio para la solución de conflictos se dio con los compañeros y el profesor para lograr terminar con satisfacción el cómic digital.

**Figura 53 Trabajo colaborativo**



Fuente: Archivo personal (2019)

Desde el requerimiento del perfil del estudiante escobarista, la estrategia didáctica permitió que los estudiantes se comprometieran con la actividad, la realizaran a cabalidad, fueran respetuosas con los compañeros y el profesor. Además de ser críticos, reflexivos, propositivos, autónomos, participes del trabajo colaborativo, el tener cuidado y conservación de la naturaleza, como ya se ha mencionado. Los estudiantes fueron libres para tomar decisiones, lograr ser (expresarse y manifestarse a través del ejercicio narrativo, el conocer (elementos narrativos, del cómic, de las herramientas tecnológicas), el hacer (ejercicio virtual), el vivir juntos (con los compañeros, el contexto, el profesor), como se evidencia en el siguiente comentario de texto de los estudiantes.

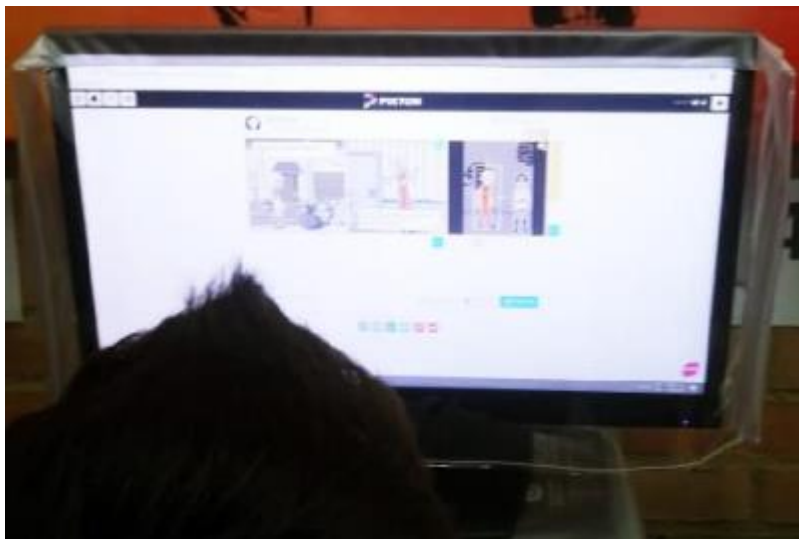
**Figura 54 Perfil del estudiante escobarista y estrategia didáctica**



Fuente: Tomado de la plataforma Edmodo (2019)

Ahora, en cuanto al requerimiento del modelo pedagógico de la institución, la estrategia didáctica virtual es totalmente coherente, pues es el constructivismo y aprendizaje significativo desde donde se orienta esta estrategia, como quedó claro en puntos anteriores del análisis investigativo, ya que el centro del proceso enseñanza aprendizaje fue el estudiante, él fue un sujeto activo, que construyó su conocimiento. Se tuvo en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes (escasos en cuanto a la literatura y la tecnología) que con el proceso llevaron al desarrollo del aprendizaje significativo, se dio la interacción entre profesor, estudiantes y metodología a trabajar.

**Figura 55 Centro del proceso de enseñanza y aprendizaje**



Fuente: Archivo personal (2019)

En esta estrategia se ve claramente que el contenido fue potencialmente significativo pues responde al contexto real del estudiante de 901 (la competencia narrativa y la competencia tecnológica, la comprensión de lectura). Ahora en cuanto al potencial de las tecnologías para el aprendizaje significativo se vio de forma clara en la estrategia didáctica, pero como vimos en el diagnóstico, el uso adecuado entre aprendizaje significativo y las tecnologías no se está dando de forma adecuada en la institución.

Esta estrategia dirigida a los estudiantes de 901 responde a lo que se contempla en el modelo pedagógico del colegio, respecto a que el profesor debe construir permanente estrategias pedagógicas diseñadas para el ciclo en el cual se desenvuelve. Además de incluir otros aspectos importantes dentro de la estrategia didáctica como la búsqueda de la integración en grupos de trabajo para disminuir la desfragmentación entre grados: “profe, pudimos hacer el trabajo engrupo”, “profe nos pusimos de acuerdo y pasamos el cuento al cómic” (Diario de campo, 26 de julio de 2019). Se tuvo en cuenta las necesidades formativas del curso de 901 a partir del desarrollo de la competencia narrativa y la comprensión lectora: “profe este ejercicio nos ayudó a mejorar nuestra parte literaria para entender mejor” (Diario de campo, 26 de julio de 2019). El desarrollo cognitivo se observó en sus ritmos de aprendizaje para desarrollar el ejercicio. Lo socio-afectivo, físico-creativo,

comunicativo y ético del ser humano se vio plasmado en la narración realizada, en la retroalimentación del ejercicio: “profe el cómic que hicimos nos enseñó sobre el cuento, el cómic, sobre historias que suceden en la vida” (Diario de campo, 26 de julio de 2019). El desarrollo de un sistema de evaluación integral se evidenció en el ejercicio de autoevaluación y retroalimentación.

Respecto a la descripción del lugar geográfico, el contexto poblacional y las características del colegio se comprenden ampliamente en el diagnóstico con la relación de los estudiantes de 901. Este mismo contexto sociocultural fue plasmado por los estudiantes en su creación literaria: “profe el tema de la droga, la violencia, el maltrato intrafamiliar lo escogimos porque lo vemos a diario” (Diario de campo, 26 de julio de 2019).

Este apartado de análisis y discusión de los resultados, como se evidenció, está basado en el empleo del enfoque metodológico de la fenomenología hermenéutica educativa ya que permitió la reflexión del investigador a partir de la experiencia vivida de un ejercicio pedagógico y didáctico, como sucedió con la estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital desarrollada por los estudiantes de 901 para adquirir la competencia narrativa. Se reflejaron los aspectos analizados en el diagnóstico de manera directa en la producción del cómic digital, al igual que los elementos teóricos base de la investigación. Además, se comprendió la relación que hay entre el análisis de resultados con los lineamientos institucionales del Colegio Juana Escobar I.E.D y los modelos del *TPACK* y *ADDIE*. En este sentido, el mismo cómic digital sirvió como un recurso para que los estudiantes de 901 proyectaran su visión de mundo a través de la palabra y el gráfico.

## 12. CONCLUSIONES

De acuerdo con la investigación presentada sobre la estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D se establecen diversas conclusiones que recogen tanto los momentos de la investigación como el resultado de la articulación entre el marco teórico, la metodología empleada y los hallazgos didácticos resultado de la aplicación de las actividades.

El enfoque metodológico *TPACK* permitió al profesor integrar los contenidos tecnológicos, los contenidos pedagógicos y los contenidos curriculares de literatura para que la estrategia didáctica virtual permitiera el desarrollo de la competencia narrativa en los estudiantes de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D desde el contenido (*CK*), que hace referencia al saber qué, el dominio que tuvo el docente en el área de literatura. Lo pedagógico (*CK*) que se refiere al saber cómo, con qué y dónde a partir de las actividades que se realizaron, el nuevo rol del docente y del estudiante, junto a las estrategias de evaluación como interiorizaron y comprendieron el aprendizaje. Lo tecnológico (*TK*) permitió describir las necesidades pedagógicas, buscando herramientas y recursos tecnológicos (correo electrónico, plataformas de *Edmodo*, Aulas Virtuales, *Pixton*, *ToonDoo*). Estos dieron lugar a tres nuevos conocimientos que se interceptan: el Conocimiento Pedagógico-Curricular (*PCK*) que señaló cómo enseñar eficazmente los contenidos curriculares para ayudar a los estudiantes a aprender (cuento y cómic). El Conocimiento Tecnológico-Curricular (*TCK*) que le permitió al profesor conocer los recursos y herramientas tecnológicas como correo electrónico, plataformas de *Edmodo*, Aulas Virtuales, *Pixton*, *ToonDoo*, con el fin de apoyar a los estudiantes a aprender (desarrollo de la competencia narrativa). El Conocimiento Tecnológico-Pedagógico (*TPK*) que permitió conocer sobre cómo enseñar a partir de un enfoque diferente centrado en el uso de las herramientas digitales y tecnológicas (trasvasar el cuento al cómic articulando imagen y palabra).

De otra parte, el modelo instruccional *ADDIE* enfocado en los estudiantes de 901 permitió el análisis de su entorno, describir la situación y las necesidades formativas

de los estudiantes. Así, se diseñó la estrategia didáctica virtual desde un enfoque pedagógico, secuenciando y organizando los contenidos para desarrollar la competencia narrativa desde la misma estrategia. A su vez, fueron desarrollados (producción) los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño (cuentos en las tabletas digitales, preguntas de análisis, parámetros para crear el cuento, lecturas a realizar, vídeos tutoriales, instrucción para trasvasar el cuento al cómic). Bajo este mismo enfoque se implementó y, ejecutó la acción formativa con la participación de los estudiantes de 901 desde la estrategia didáctica virtual. Por último, se evaluó a través de la retroalimentación, la entrega del producto del cómic para medir el impacto, la efectividad del diseño de la estrategia didáctica y el desarrollo de la competencia narrativa en los estudiantes de 901.

De esta forma, el modelo pedagógico del constructivismo y aprendizaje significativo orientaron la estrategia didáctica virtual en los estudiantes de 901 de la jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D, desde el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo, la interacción con sus compañeros, profesor y los contenidos, la relación de presaberes con los nuevos, la construcción o desarrollo de su competencia narrativa, el autocontrol de su ritmo de aprendizaje y, los estilos de aprendizaje. Estos aspectos se materializaron en el producto final del cómic digital donde se evidenció el desarrollo cognitivo (proceso evolutivo) propio del constructivismo en la etapa de operaciones formales, caracterizado por el pensamiento formal reversible, interno y organizado, por la elaboración de hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones sin tener presente los objetivos. Es decir, que los estudiantes de 901 a partir de estrategias didácticas virtuales de esta índole, presentadas en esta investigación, pueden seguir mejorando y desarrollándose cognitivamente desde el constructivismo.

Se tuvo en cuenta, otras teorías de aprendizaje emergentes como la Tecnología Educativa Crítica donde el estudiante de 901 a través de su realidad creó unas narrativas manifestando su sentimiento crítico y emotivo de la misma realidad en la que vive, a través de palabras y hechos que experimenta cotidianamente como la pobreza, la violencia intrafamiliar, la droga, el robo, etc. Esta pedagogía de la Tecnología Educativa Crítica permitió relacionar lo pedagógico, lo tecnológico y el



contexto educativo del estudiante de 901. Además de tenerse en cuenta, el conectivismo que permitió comprender su importancia para orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediado por las tecnologías, pues permitió que los estudiantes logaran procesos interactivos que llevan a la conexión de información, presaberes, de forma autónoma, colaborativa y con la tecnología. Procesos propios de la educación inmersa en una era digital y acorde a las características de los individuos de la misma era, como sucede con los estudiantes de 901.

Por otra parte, los estudiantes de 901 aunque pueden incluirse por su edad en la categoría de nativos digitales, por sus competencias tecnológicas se alejan de esta realidad. Sin embargo, al final del proceso, ellos lograron adquirir un nivel básico de dichas competencias. De esta manera, se entiende que los estudiantes necesitan de un trabajo constante en lo académico que involucre las TIC, para que puedan ir mejorando dichas competencias y no solo quedarse en el uso de redes sociales para el entretenimiento, sino que exploren y descubran herramientas *web 2,0* a favor de su proceso de enseñanza aprendizaje como ocurrió particularmente con *Pixton* y *ToonDoo* para crear un cómic digital y a su vez, desarrollar una competencia narrativa. Vale la pena mencionar que es necesario acortar la brecha cognitiva frente a las TIC porque este aspecto genera nuevas formas de exclusión en un grupo social que ya está bastante relegado de muchos factores sociales, económicos y culturales.

Las actuales herramientas *web 2.0* ofrecen recursos como *Pixton* y *ToonDoo* para realizar cómics digitales gratuitos. Herramientas que contribuyeron al proceso de enseñanza aprendizaje de manera eficaz, incorporando a ellas pedagogías emergentes como el constructivismo y el aprendizaje significativo bien direccionadas. Estas herramientas tecnológicas de *Pixton* y *ToonDoo* fueron propicias en su versión gratuita para el desarrollo de la competencia narrativa en los estudiantes de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D. Sin embargo, se descubre a partir de la implementación de esta estrategia didáctica que los estudiantes pueden trasvasar sus cuentos con los recursos gratuitos que ofrecen estas herramientas tecnológicas, aunque quisieron utilizar otros recursos que se encontraban bloqueados. Esto habla de la necesidad de adquirir nuevas y variadas

herramientas para que los estudiantes tengan una mayor posibilidad de desarrollar su creatividad y conocimiento de la tecnología.

La competencia narrativa que se observó en los estudiantes al inicio de la implementación de la estrategia didáctica virtual mostró un nivel de comprensión lectora lineal desde el constructivismo, a medida que se fue desarrollando la estrategia, fue mejorando la competencia narrativa, que en el final del proceso, se evidenció un mayor nivel argumentativo con los elementos del cuento que trasvasaron y que dieron cuenta de un análisis inferencial de los cuentos que construyeron inicialmente.

De esta forma, se desarrolla el proceso de afianzamiento de la competencia narrativa, que con ejercicios posteriores puede estar orientada hacia la posibilidad de crear narrativas en las que los estudiantes proyecten sus propios valores, deseos, frustraciones. Hecho que contribuye, de manera indirecta, a la comprensión de sus emociones en el contexto en el que se desarrollan. De tal forma, se entiende la competencia narrativa como un aspecto fundamental en la formación del estudiante como persona, como ser social que, incluso, puede ayudar a transformar sus comportamientos de manera positiva y a su vez, colaborar al cambio de una sociedad desde la comprensión de dichas emociones.

Los estudiantes de 901 se encuentran posicionados en una educación tradicional y presencial que a pesar de que el colegio tiene planteado el modelo pedagógico del constructivismo y aprendizaje significativo e incluso el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje, no han sido orientados desde procesos educativos de calidad, acorde con los requerimientos de estos modelos pedagógicos, al igual que sucede con la vinculación de la tecnología en el aprendizaje. Por lo mismo, se les dificultó el ejercicio virtual planteado, al inicio no pudieron vincularse a la dinámica de la comunicación sincrónica y asincrónica, desde sus dispositivos electrónicos ubicados en sus hogares debido a que unos estudiantes no cuentan con recursos como computadores, celulares o conectividad y cuando utilizan uno de estos recursos lo hacen exclusivamente por entretenimiento; en el colegio debido a que desde las asignaturas no han desarrollado unas competencias tecnológicas que les permita adquirir habilidades como el trabajo

autónomo y autodidáctico y trabajo colaborativo. Ellos querían que los ejercicios y actividades se los explicara y resolviera el profesor, pues es característico en una educación tradicional en la cual, aún, están inmersos.

Por otra parte, el contexto de los estudiantes identificado en el diagnóstico de esta investigación fue representado de forma narrativa en los cuentos realizados por los estudiantes de 901, que después fueron trasvasados al cómic. El contexto de los estudiantes representado gráfica y verbalmente dejó ver, en un primer momento, realidades crudas y sentimientos que afloran en la mente de los estudiantes y vieron la oportunidad para manifestarlo sin reproches y discriminación en el ejercicio del cómic digital. Además, este ejercicio permitió mostrar el carácter social que la literatura refleja o logra manifestar. En la literatura se incluyó el cómic digital que permitió a través de sus elementos iconográficos explicitar el contenido de las palabras expresada por sus creadores (estudiantes de 901).

Es importante seguir realizando estrategias didácticas mediadas por la tecnología en los estudiantes de 901 para afianzar la competencia narrativa, pues aparte de romper paradigmas tradicionales de enseñanza, motiva a los estudiantes a aprender de otra manera, e incluso permitiendo generar otras competencias como las tecnológicas que le permiten dar un uso adecuado a mundos inmersivos, ecologías del aprendizaje y herramientas *web 4.0*. En este punto, es importante considerar que esta estrategia didáctica virtual contribuyó a adquirir competencias tecnológicas *web 2.0* en los estudiantes de 901, que les está permitiendo cerrar brechas sociales a pesar del difícil acceso de muchos estudiantes a las tecnologías por sus condiciones económicas. Hecho que debe facilitar la educación.

La estrategia didáctica virtual para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901, jornada tarde del Colegio Juana Escobar I.E.D contribuyó a identificar ciertas relaciones con la tecnología. La primera relación que se dio, ocurrió entre las *TIC* y el entretenimiento, ya que, mientras se desarrollaba la competencia narrativa se divirtieron jugando con los personajes y ambiente del cómic digital. La segunda relación se evidenció entre el cómic digital y el recurso didáctico, que puede constituirse como un e-recurso esencial para desarrollar competencias literarias, como se apreció en esta investigación. Incluso, en cuanto

a esta última relación, el profesor puede crear una herramienta tecnológica del cómic acorde con las necesidades del diseño de su estrategia didáctica. Dicha relación se evidencia entre profesor y estudiante que con los nuevos roles propiciados por un ambiente virtual de aprendizaje pueden denominarse e-profesores y e-estudiante.

La estrategia didáctica virtual diseñada para desarrollar la competencia narrativa mostró de forma clara que es diferente lo digital a lo virtual. Lo digital se entiende como los dispositivos electrónicos, la conectividad a internet, las herramientas tecnológicas. En esta investigación se entiende como digital las herramientas tecnológicas *web 2.0*, *Pixtón* y *ToonDoo* que permitieron crear los cómics. Ahora, la virtualidad se entiende como un proceso de interacción, comunicación que se da a través de estos dispositivos electrónicos, como las plataformas educativas de *Edmodo* y *Aulas Virtuales*, el correo electrónico. Dicha interacción permitió una nueva dinámica entre profesor, estudiantes y contenidos, caracterizada por ir construyéndose progresivamente desde unas bases mínimas a responder a los requerimientos de las pedagogías emergentes como la manipulación de la información y la construcción de opiniones.

Ahora, a través del diagnóstico hecho a los estudiantes se identificó el uso de la tecnología para el entretenimiento y diversión a través de las redes sociales y los videojuegos evidenciando su estilo particular de aprendizaje, siendo el visual, el más importante, pues se sienten atraídos por las imágenes que comparten en las redes sociales y las que observan en los video juegos. Con el ejercicio realizado del cómic virtual se reitera este estilo de aprendizaje debido a que son atraídos en un primer momento por los tutoriales que revisan, seguido por la exploración de las herramientas tecnológicas para construirlo y luego con la realización del cómic digital que permitió su motivación para desarrollar la competencia narrativa.

Por último, se evidenció en el diagnóstico, antes de realizar la puesta en práctica de la estrategia didáctica virtual que los estudiantes de 901 utilizaban algunas herramientas tecnológicas para su entretenimiento y diversión solamente. No les gustaba la literatura porque tenían que leer mucho y escribir, veían el cómic como un elemento gráfico simplemente de pasatiempo y se encontraban inmersos en un

contexto sociocultural violento, agresivo, en el que estos contenidos no parecían aportar a la comprensión de dicha realidad. Después de desarrollar la estrategia didáctica virtual, los estudiantes entendieron que existen una serie de herramientas tecnológicas que contribuyen para el desarrollo de competencias y habilidades, al tiempo, que proporcionan entretenimiento y diversión, como sucedió con el cómic digital. Además, los estudiantes de 901 lograron motivarse hacia la literatura al descubrir nuevas formas de leer y escribir a través de un subgénero literario, como es el cómic. También, comprendieron el cómic como manifestación literaria y herramienta didáctica para desarrollar la competencia narrativa. Y lograron tomar una posición crítica a través de la manifestación de sus emociones frente al contexto sociocultural en el que viven, incluso creando otras alternativas de vida, como se manifestó en los finales de algunos de los cómics creados por ellos.

### 13. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Abrego, R., Gómez, M., y Rivero, I. (2013) *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*, pp. 190-206. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4620616.pdf>

Adell, J., y Castañeda, L. (2012). *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?* Academia Edu. Recuperado de: <https://goo.gl/dXGK7T>

Achaerandio, L. (2009). *Reflexiones acerca de la Lectura Comprensiva (L.C.)*. Programa Centroamericano de Formación de Educadores en servicio, de la Universidad Rafael Landaviar y la Provincia Centroamericana de la Compañía de Jesús. Guatemala, enero. Recuperado de: <http://courseware.url.edu.gt/DESAC1/Estudiantes/Lectura%20y%20Escritura%20Acad%C3%A9micas/La%20lectura%20comprensiva%20-%20Achaerandio.pdf>

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Aguilar, G. (2013). Historias literarias. Herramientas de gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/5921>

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2017). San Cristóbal, Localidad 04, Monografía Diagnóstico de los principales aspectos territoriales, de infraestructura, demográficos y socioeconómicos. Bogotá, septiembre de 2018.

Alliende, F., y Misrachi, C. (s.f.). La historieta como medio educativo y como material de lectura. Lectura y vida. Recuperado de: [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12\\_03\\_Misrachi.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n3/12_03_Misrachi.pdf)

Arboleda, B., y Castellano, M. (2013). *Relación Estrategias Didácticas y TIC en el Marco de Prácticas Pedagógicas de los Docentes de Instituciones Educativas de Medellín*. Revista virtual Universidad Católica del Norte. 38 (febrero-mayo). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1942/194225730005.pdf>

Argüelles, D. (2017). De la estandarización en la enseñanza al diseño de Ambientes de Aprendizaje Virtuales en el contexto de la educación inclusiva. Ponencia III congreso Internacional Virtual de Educación Inclusiva y TIC. Junio de 2017. Video. Duración 21 minutos.

Arias, M., Mora, E., y Sandia, B. (2012). La Didáctica y las Herramientas Tecnológicas Web en la Educación Interactiva a Distancia. Artículos arbitrados. <http://www.redalyc.org/pdf/356/35623538004.pdf>

Ayala, R. (2008). *La metodología fenomenológico-hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias*. Revista de Investigación Educativa, Vol. 26, núm. 2, pp. 409-430. Asociación Interuniversitaria de Investigación Pedagógica. Murcia,

España. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283321909008>

Ballester, P. (2015-2016). Las TIC como herramienta de innovación en Lengua y  
Literatura. Universitat Jaume. Recuperado de:  
[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166148/TFM\\_2016\\_BallesterMuratPaula.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166148/TFM_2016_BallesterMuratPaula.pdf?sequence=1)

Ballester, J., Ibarra, N., (2015). Cómics Interculturales, educación literaria y  
productos políticamente correctos. Universitat de Valencia, España.  
Recuperado de:  
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/42932/1/Comics%20interculturales.pdf>

Baptista, P., Fernández, C. y Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación.  
Mc Graw Hill Education. México D.F. recuperado de:  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Bastidas, L., Paz, G., Ruiz, E., y Sánchez, F. (2017). *Estrategias didácticas  
mediadas por la gran red de internet*. OLIMPIA. Revista de la Facultad de  
Cultura Física de la Universidad de Granma, 14 (43), abril-junio.  
Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6210814.pdf>

Bautista, M., Martínez, A., y Torres, R. (2014). El Uso de Material y las Tecnologías  
de Información y Comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico.  
Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica de la Universidad de Nuevo  
León, México. Ciencia Y Tecnología. Recuperado de:  
[https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT\\_14\\_11.pdf](https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf)

Belloch, C. (2017). Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1321>

Betancur, J. (2016). Estrategias didácticas mediadas por TIC para potenciar la lectura en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa de Entreríos (Maestría en tecnologías de información y comunicación). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2765/Tesis%20Jorge%20Ignacio%20Betancur%20Ruiz%20%281%29.pdf?sequence=1>

Bonilla, B. (2011). El cuento paso a paso. Ministerio de Cultura. Colombia: recuperado de: <http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/renata/encuentro%20El%20cuento%20paso%20a%20paso.pdf>

Bueno, E. (2002). La sociedad del conocimiento: un nuevo espacio de aprendizaje de las personas y organizaciones, en la sociedad del conocimiento. Monografía de la Revista Valenciana de Estudios Autonómicos, Presidencia de la Generalitat Valenciana. Valencia. Recuperado de: <https://goo.gl/qiR5uE>

Cabero, J, (2004). La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TICs: estrategias educativas. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/28106623\\_La\\_transformacion\\_de\\_los\\_escenarios\\_educativos\\_como\\_consecuencia\\_de\\_la\\_aplicacion\\_de\\_las\\_TICs\\_estrategias\\_educativas](https://www.researchgate.net/publication/28106623_La_transformacion_de_los_escenarios_educativos_como_consecuencia_de_la_aplicacion_de_las_TICs_estrategias_educativas)



LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Cabero, J. Llorente, C. (2008). La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/274308317>

Cabero, J., Llorente, M. (2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje*. Revista Lasallista de Investigación, vol. 12, núm. 2, pp. 186 -193. Corporación Universitaria Lasallista. Colombia: Antioquia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/695/69542291019.pdf>

Cabero, J., Rosabel, R., Santiago, M. (2017). *Conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares de los futuros docentes según el modelo TPACK*. Digital Education Review, número 32, diciembre. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es › descarga › articulo>

Cabra, F. y Marciales, G. (2009). *Nativos digitales: ¿Ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?* Revista Iberoamericana de Educación, (50), pp. 113 – 130. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie50a06.pdf>

Carvajal, V. (2010). Elementos que favorecen la interactividad en un curso virtual. UNED, Costa Rica. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5181327.pdf>

Castell, M. (2000). *Globalización, sociedad y política en la era de la información*. Revista Bitácora Urbana Territorial, (4), primer semestre, pp. 42-53 Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/748/74810408.pdf>

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Cermeño, X. (2013). Leyendo y escribiendo con las TIC me voy metiendo. Herramienta de gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/20365>

Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la Era Digital. *Eduteka*. Sitio web: <http://www.eduteka.org/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

Colegio Juana Escobar I.E.D. (2018). Manual de Convivencia Escolar.

Cooperación Universitat Oberta de Catalunya. (2001). Curso 1: Enseñar en la virtualidad (contenidos del curso). Recuperado de: [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/3121/1/Curso\\_1\\_Contenidos.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/3121/1/Curso_1_Contenidos.pdf)

Departamento Administrativo de la Función Pública (2019). Ley 1581 de 2012 (Protección de datos personales). Recuperado de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Departamento Administrativo nacional de Estadística (2018). Encuesta Mensual de Servicios EMS. Boletín Técnico: 27 de marzo, Bogotá. Recuperado de: [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ems/bol\\_ems\\_enero\\_18.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ems/bol_ems_enero_18.pdf)

Drada, M. (2012). La historieta. Herramienta gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/8742>

EVA – Gestor Normativo. Ley 388 de 1997. Departamento Administrativo de la Función Pública. Recuperado de: <http://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=339>

Equipo de Gestión Colegio Juana Escobar I.E.D. (2017). P.E.I. Colegio Juana Escobar I.E.D. Recuperado de: Carpeta con documentos Word.

Esteban, M, Zapata, M. (2016). *Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. RED. Revista de Educación a Distancia*, núm. 50, julio, pp. 1-12. Universidad de Murcia: Murcia, España: recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/547/54746291016.pdf>

Ezquerro, A. (2016). *Las TIC en Lengua castellana y Literatura: criterios de calidad y recursos didácticos*. Revista científica y divulgación, Didáctica, Innovación y Multimedia, 12 (34), octubre. (DIM). Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/311102871\\_LAS\\_TIC\\_EN LENGUA CASTELLANA\\_Y\\_LITERATURA\\_CRITERIOS\\_DE\\_CALIDAD\\_Y\\_RECURSOS\\_DIDACTICOS](https://www.researchgate.net/publication/311102871_LAS_TIC_EN LENGUA CASTELLANA_Y_LITERATURA_CRITERIOS_DE_CALIDAD_Y_RECURSOS_DIDACTICOS)

García, F. (2011). *Influencia de las TIC en el Aprendizaje Significativo (Máster universitario en formación de profesorado de educación secundaria)*, Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de: [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/94/TFM\\_GARCIA\\_ROMERO\\_FELIX\\_OSCAR.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/94/TFM_GARCIA_ROMERO_FELIX_OSCAR.pdf?sequence=1)

García, F., Benito, M., Portillo, J., y Romo, J. (2007) *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de país vasco. Recuperado de: <http://ceur-ws.org/Vol-318/Garcia.pdf>

Gómez, N. (2013). *Una perspectiva hacia el mejoramiento de la Lectoescritura con el uso de las TIC. Herramienta de gestión de proyectos Eduteka*. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/20551>

González, C. (2016). *Tecnologías de la Información y la Comunicación y educación literaria en la formación inicial del profesorado (Tesis doctoral)*. Universidad

autónoma de Barcelona. Recuperado de:  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/369580/cgr1de1.pdf?sequence=1>

González, G., y Hernández, F. (2015). *Recursos educativos abiertos (REA): ámbitos de investigación y principios básicos de elaboración*. Opción, año 31, (1), pp. 338-354. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/310/31043005019.pdf>

Guzmán, L. (2012). Transformar el cuento. Herramienta de gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de: (<http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/13977>)

Hung, E. (2015). Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia. Editorial Universidad del Norte. Colombia. Recuperado de: <http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329%20eHacia%20el%20fomento%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=1>

Ibarra, N. Ballester, J. (2015). CÓMICS INTERCULTURALES, EDUCACIÓN LITERARIA Y PRODUCTOS POLÍTICAMENTE CORRECTOS. Universitat de València, España. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/42932/1/Comics%20interculturales.pdf>

Instituto de tecnologías Educativas. (2001). Competencia digital. Departamento de Proyectos Europeos, 25 de marzo. Recuperado de: [http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Competencia\\_Digital\\_Europa\\_ITE\\_marzo\\_2011.pdf](http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Competencia_Digital_Europa_ITE_marzo_2011.pdf)

Lázaro, A. (2002). Procedimientos y técnicas del diagnóstico en educación. Universidad de Alcalá: Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/496983.pdf>

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

López, J. (2013). Uso educativo de los cómic y herramientas para elaborarlos.  
EduTEKA, sitio web: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/comics>

Martín, J., López, R., Rodríguez, J., Palmero, J. (2009) WebQuest: Un recurso  
educativo para su uso en el aula. Recuperado de:  
[http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1\\_WQ\\_Definicion.p  
df](http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf)

Martín, M. (2017). *Aportaciones pedagógicas de las TIC a los estilos de aprendizaje*.  
Universidad de Nebrija y Universidad Internacional de la Rioja. Tendencias  
pedagógicas, (30). Recuperado de:  
<https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/8123>

Medina, M. (2012). *La educación virtual como herramienta en la orientación  
educativa*. RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo  
Educativo, 3 (5) julio-diciembre, pp. 48-55. México: Guadalajara. Recuperado  
de: <http://www.redalyc.org/pdf/4981/498150313004.pdf>

Medina, R. (2017). Aprendizaje significativo y Docencia Comprometida en la  
Modalidad Virtual. EduQ@2017 VII Congreso Virtual Iberoamericano de  
Calidad en educación Virtual y a Distancia (20 al 30 de abril). Universidad  
Tecnológica de México. Recuperado de:  
[http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3\\_43\\_Medina\\_Ru  
bi\\_Aprendizaje\\_significativo\\_y\\_docencia\\_comprometida\\_en\\_la\\_modalidad\\_  
virtual.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_43_Medina_Rubi_Aprendizaje_significativo_y_docencia_comprometida_en_la_modalidad_virtual.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Lineamientos para la educación Virtual.  
Bogotá: Recuperado de:  
[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Lineamientos  
\\_para\\_la\\_educacion\\_Virtual\\_dic\\_29.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Lineamientos_para_la_educacion_Virtual_dic_29.pdf)

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2019). Aceleración del Aprendizaje. Sitio web: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340092.html>

Medina L., Parra L. (2017). El TPACK como modelo generador de estrategias didácticas para el área de Ciencias Sociales en el grado décimo de la institución John F Kennedy de Arbeláez. Recuperado de: <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/5063>

Méndez, M. (2010) La historieta. Herramienta de gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/4649>

Moreira, C. y Delgadillo, B. (2014). *La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación*. Tecnología en Marcha, 28, (1), enero-marzo, pp. 121-129. Recuperado de: <http://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>

Moreira, M. (2009). Introducción a la tecnología Educativa. España: Universidad de La Laguna. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/306306/396214>

Moreira, M. Borrás, J. y San Nicolas, B. (2015) Educar a la generación de los Millennials como ciudadanos cultos del ciberespacio. Apuntes para la alfabetización digital. Laboratorio de Educación y Nuevas tecnologías (EDULLAB). Universidad de La Laguna. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1\\_109.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/cap1_109.pdf)

Moya, M. (2013). *De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales*. REVISTA CIENTIFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN, Didáctica, Innovación y multimedia (DIM), N. 27-diciembre. Recuperado de: <http://dim.pangea.org/revistaDIM27/docs/AR27contenidosdigitalesmonicamoya.pdf>

Munita, F. (2017). *La didáctica de la literatura: hacia la consolidación del campo*. Educ. Pesqui, Sao Paulo, 43 (2) pp. 379-392, abr./jun. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v43n2/1517-9702-ep-S1517-9702201612151751.pdf>

Neupert, M. (2002). Tamaño y estructura de la Población. Dgeecpublicaciones (Naciones Unidas). Paraguay, julio 2005. Recuperado de: [www.dgeec.gov.py/Publicaciones/...de...de.../Estructura%20de%20Poblacion.pdf](http://www.dgeec.gov.py/Publicaciones/...de...de.../Estructura%20de%20Poblacion.pdf)

Onieva, J. (2015). El Cómic online como recurso didáctico en el aula, Webs y aplicaciones para móviles. Universidad de Málaga: Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua Recuperado de: [http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06\\_15\\_onieva.pdf?sequence=1](http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06_15_onieva.pdf?sequence=1)

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividades conjuntas, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación Universidad de Barcelona: Recuperado de: [https://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](https://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). Enfoque Estratégicos sobre las TICS En Educación en América Latina y El Caribe. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: un enfoque interpretativo. Perú, Arequipa: Universidad Católica Santa María. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/322708945\\_Tendencias\\_didacticas\\_de\\_la\\_educacion\\_virtual\\_Un\\_enfoque\\_interpretativo](https://www.researchgate.net/publication/322708945_Tendencias_didacticas_de_la_educacion_virtual_Un_enfoque_interpretativo)

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA  
COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

Ramírez, F. (2013). Historietas. Gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de:  
<http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/6059>

Red Académica. Secretaria de Educación Bogotá. (2019). Aulas Virtuales. Sitio  
web: [https://www.redacademica.edu.co/catalogo/c-mo-funciona-aulas-  
virtuales](https://www.redacademica.edu.co/catalogo/c-mo-funciona-aulas-virtuales)

Rodríguez, L. (2007). Software educativo. Hacia una nueva pedagogía basada en  
las TIC. Recuperado de:  
<http://revistavarela.uclv.edu.cu/articulos/rv1801.pdf>

Sánchez, Crespo, Aguilar, Bueno y Valderrama (2015). Los adolescentes y las  
Tecnologías de la Información y la Comunicación Ayuntamiento de Valencia,  
recuperado de:  
<http://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>

Saldarriaga, P., Bravo, G., Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget  
y su significación para la pedagogía contemporánea*. Revista científica  
dominio de LAS CIECIAS, Vol. 2, núm. Esp., dic., pp. 127-137. Recuperado  
de:  
[https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pDGQIJP1vN4J:  
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo%3Fcodigo%3D5802932+&cd=2&hl  
=es&ct=clnk&gl=co](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pDGQIJP1vN4J:https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo%3Fcodigo%3D5802932+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=co)

Segovia, B. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic  
en la Escuela Primaria. Universidad de Córdoba. Recuperado de:  
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/download/40034/38471>

Tascón, V. (2013). Las historietas. Herramienta de gestión de proyectos Eduteka.  
Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/6190>



Universidad América Latina (2016). El Cuento. Talleres de Lectura y Redacción II.

Recuperado de: <https://docplayer.es/16153645-Sesion-6-el-cuento-iv-texto-informativo-formativo-1-1-definicion-y-caracteristicas-del-cuento.html>

Vera, M. (2004). La enseñanza-aprendizaje virtual: principios para un nuevo paradigma de instrucciones y aprendizaje. Facultad de Educación:

Universidad de Alicante. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1448475.pdf>

Villalba, E. (2009). La historieta y la caricatura (cómico). Herramienta de gestión de proyectos Eduteka. Recuperado de:

<http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/2335>

Zapata, M. (2012). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Departamento de Computación, Universidad de Alcalá, España.

Recuperado de: [http://eprints.rclis.org/17463/1/bases\\_teoricas.pdf](http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf)

## 14. ANEXOS

A continuación, se anexa el plan de acción, de intervención, donde se definen las acciones, las actividades, el presupuesto, el cronograma de actividades y responsables. En el siguiente cuadro se muestra la viabilidad para realizar el trabajo de investigación en el Colegio Juana Escobar I.E.D. En cuanto al presupuesto, al tenerse a mano los elementos requeridos en la web de forma gratuita, no se requirió de ninguna inversión. El principal responsable será el profesor investigador quien direccionará la estrategia didáctica virtual a través de la historieta digital (trasvasar), los otros responsables serán los estudiantes de 901 quienes realizarán los ejercicios didácticos determinados en la estrategia didáctica.

LA HISTORIETA DIGITAL COMO ESTRATEGIA VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA NARRATIVA LITERARIA

**Tabla 13 Viabilidad del Proyecto de Investigación**

<b>Criterio</b>	<b>Viabilidad o Facilidad (siendo 1 menor y 5 mayor)</b>
<b>Acceso a la información</b>	5
<b>Procesamiento estadístico o disponibilidad de software</b>	5
<b>Desarrollo de entregables en el tiempo</b>	5
<b>Calidad de la información</b>	5
<b>Costos de la investigación</b>	5
<b>Promedio</b>	<b>5</b>

Fuente: Protocolo trabajo dirigido (2018)

Se presenta el cronograma de actividades con fechas de implementación del proyecto de investigación





Por otro lado, se anexan los siguientes materiales creados para la investigación como encuestas hechas a los estudiantes e información que permiten aclarar dudas en torno a la estrategia didáctica virtual a través del cómic digital para desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes de 901 del Colegio Juana Escobar I.E.D.

**Figura 56 Taller estadístico (diagnóstico)**

**TALLER NARRATIVO**

Nombre:  Curso: 901 Fecha: 18/03/19

(Explicar de forma clara, no algunas veces mucho, sino que se entienda y comprenda y se da por completo la respuesta a la pregunta y no otras cosas sin sentido)

1. ¿Qué es un cómic? Explique de forma clara
2. ¿Cuáles son las características del cómic?
3. ¿Dónde ha leído comics? Explique de forma clara
4. ¿Ha leído comics en internet? Explique de forma clara
5. ¿Qué cómic famoso conoce? Explique de forma clara
6. ¿Le gusta los comics? Si/No por qué? Explique de forma clara
7. ¿La parte de las imágenes del comic, le gusta? Si/no por qué? Explique de forma clara
8. ¿La parte de la escritura del cómic, le gusta? Si/no por qué? Explique de forma clara
9. ¿Le gusta los videojuegos? Si/no Por qué?
10. ¿Qué videojuegos conoce en línea (internet)? ¿Los juega todos los días? ¿Cada cuánto los juega?
11. ¿Juega juegos en el celular? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo los descargó? ¿Los juega todos los días?
12. ¿Le gusta dibujar? Si/no Por qué?
13. ¿Le gusta más un texto escrito o una imagen? Si/no por qué? Explique de forma clara
14. ¿Qué piensa acerca de la vida? ¿De la realidad del mundo? Explique de forma clara
15. Identidad: ¿Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto (pensamiento particular, gustos particulares, etc.) ¿Cuál es tu identidad?

16.

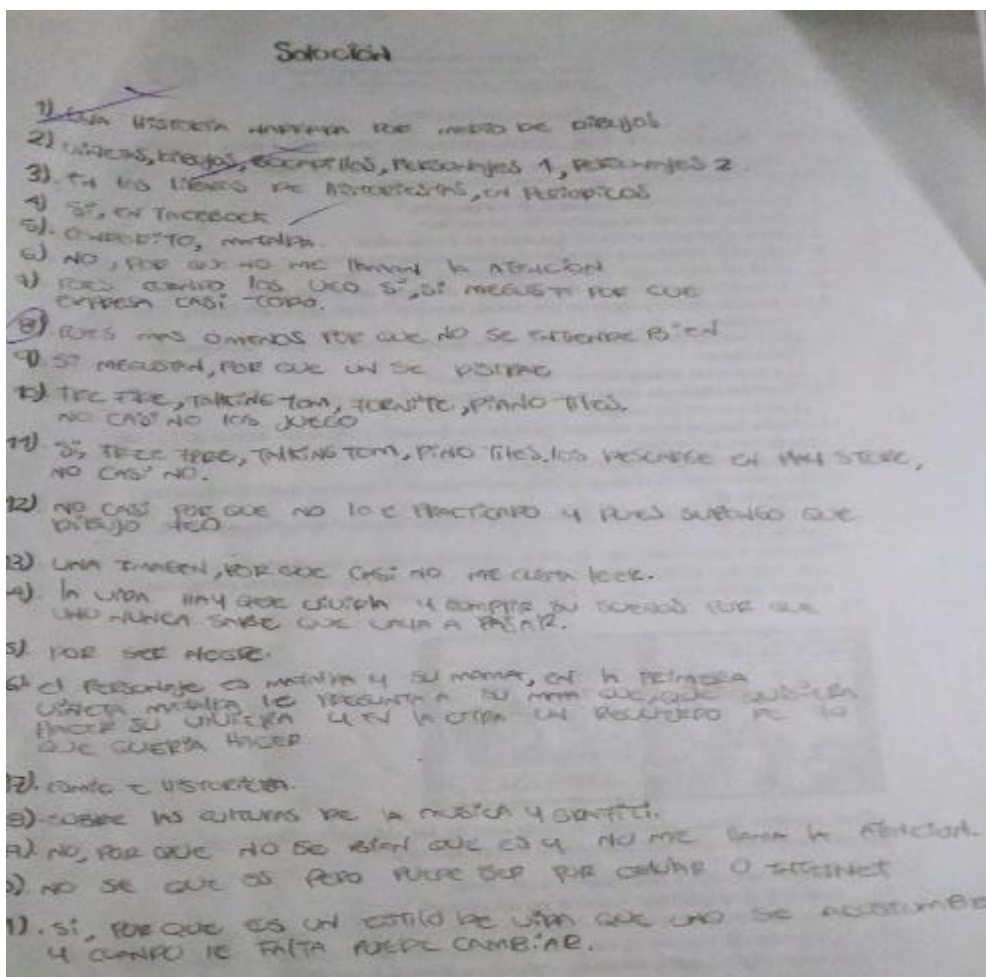
¿Qué significa lo que aparece en cada una de las viñetas? ¿Conoce el personaje de las viñetas? Responda de forma clara

17. ¿El punto anterior corresponde a un cómic?
18. ¿Sobre qué le gustaría escribir en un cómic?
19. ¿Le gustaría escribir sobre literatura en el cómic? Si/no por qué?
20. ¿Qué entiende por un cómic virtual? ¿Le gustaría? Explique de forma clara
21. ¿La tecnología (computadores, celulares, internet) ha influido, cambiado su vida? Si/no por qué? Explique de forma clara

Fuente: Archivo personal (2019)

Taller narrativo para identificar qué aspectos conocen o entienden los estudiantes de 901 en cuanto a la relación cómic, imagen, escritura, pensamiento, su visión de mundo y la tecnología.

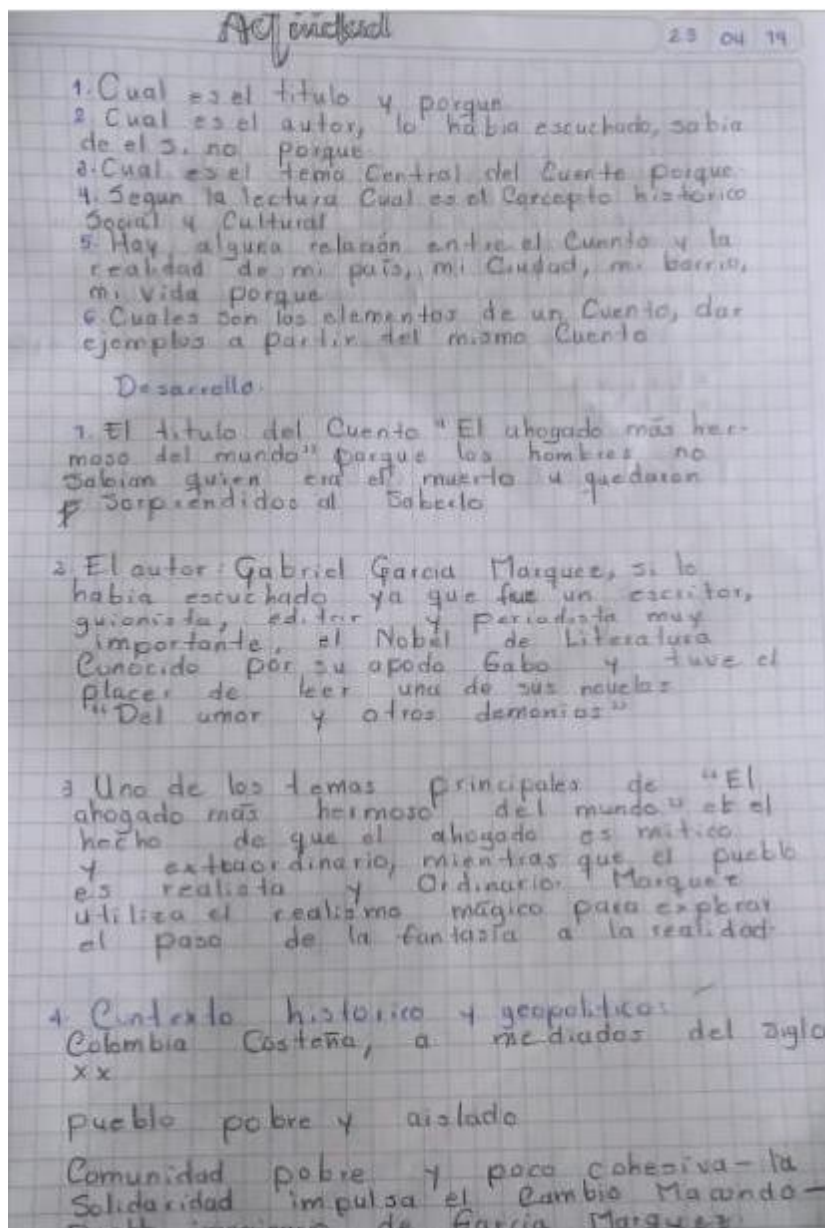
Figura 57 Respuestas taller narrativo (estadística)



Fuente: Archivo personal (2019)

Se evidencian respuestas, por parte de un estudiante, con poca argumentación y poco conocimiento de lo que es el cómic, su poca motivación frente al mismo cómic, la escritura. Además, de no ser clara su visión de mundo y lo poco que conoce respecto a la tecnología y su relación con el cómic. De la misma manera, sucede con el resto de estudiantes.

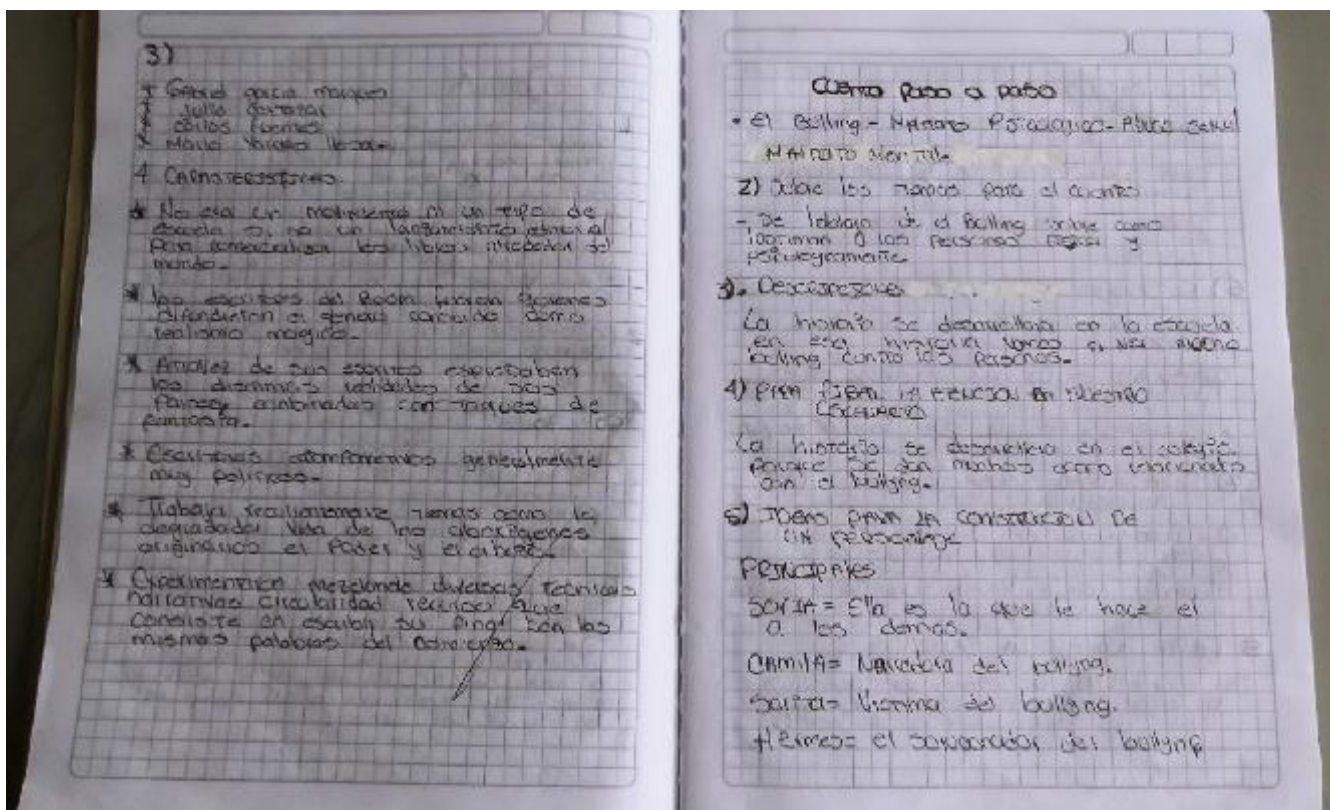
Figura 58 Análisis de cuentos leídos



Fuente: Archivo personal (2019)

Una de las primeras fases de la estrategia didáctica virtual, donde los estudiantes hacen análisis literario de los cuentos leídos, desde la estructura y el paso a paso del cuento. Se evidencia mayor argumentación y análisis del cuento.

Figura 59 Ejercicio cuento paso a paso

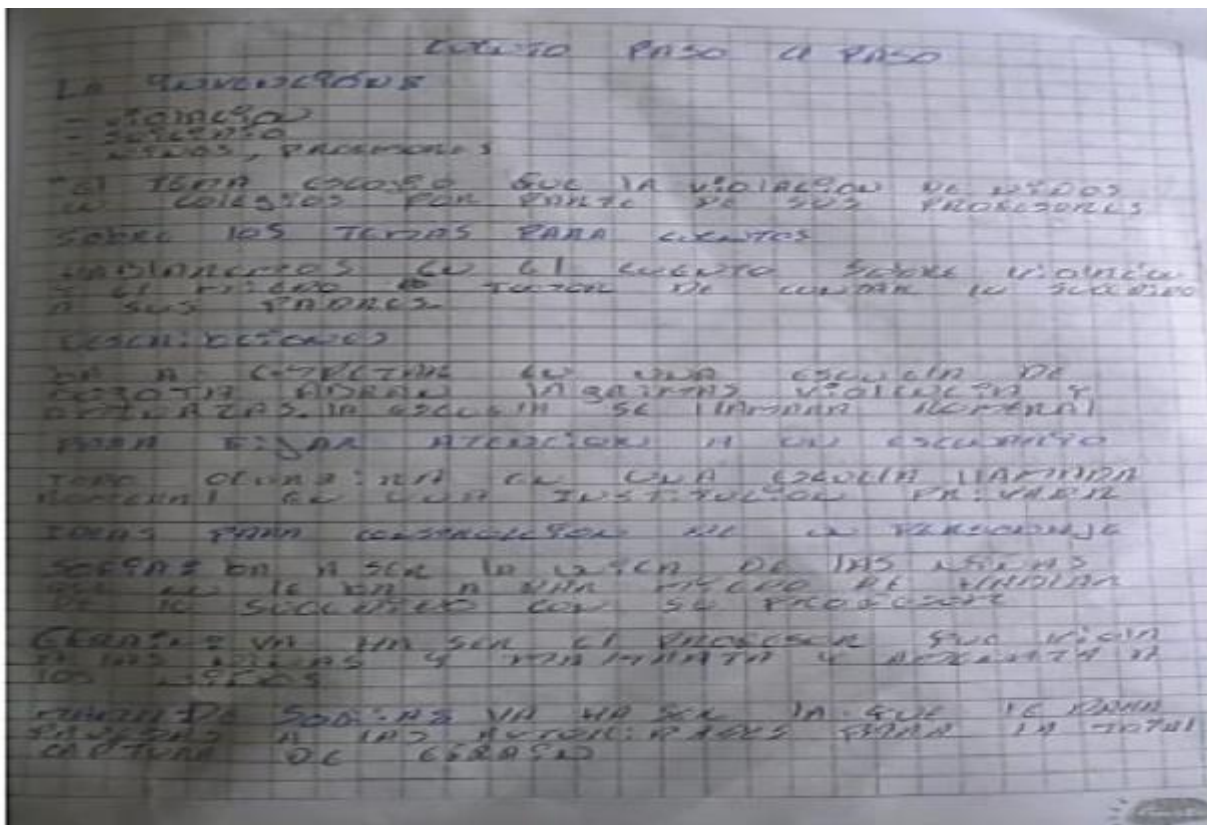


Fuente: Archivo personal (2019)

Ejercicio que muestra como los diferentes grupos de estudiantes construyeron el cuento a trasvasar, hecho paso a paso en el que se comprende una mayor visión, estructuración de la narración hecha.



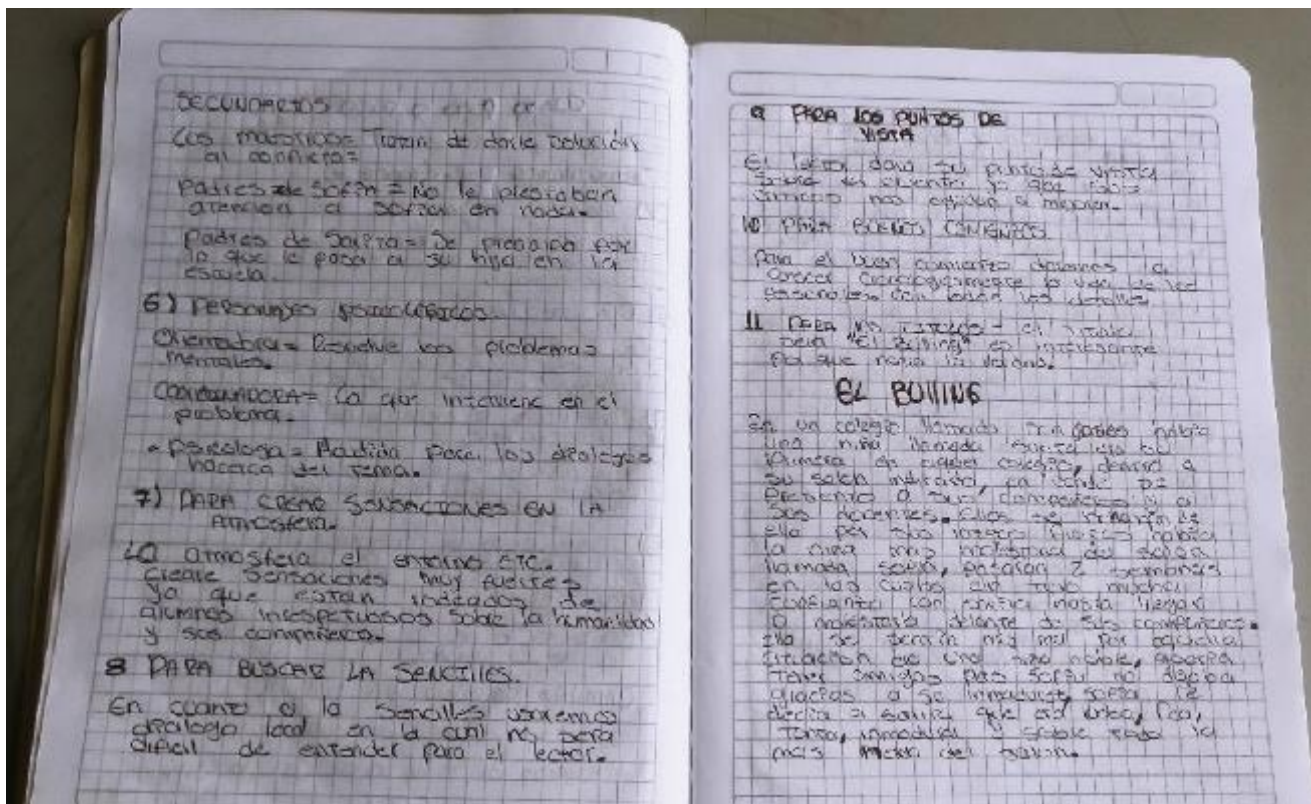
Figura 60 Ejercicio cuento a paso 2



Fuente: Archivo personal (2019)

Se evidencia en otro grupo de estudiantes, un análisis consciente de la creación narrativa, hecha paso a paso y teniendo en cuenta sus elementos esenciales y estructurales.

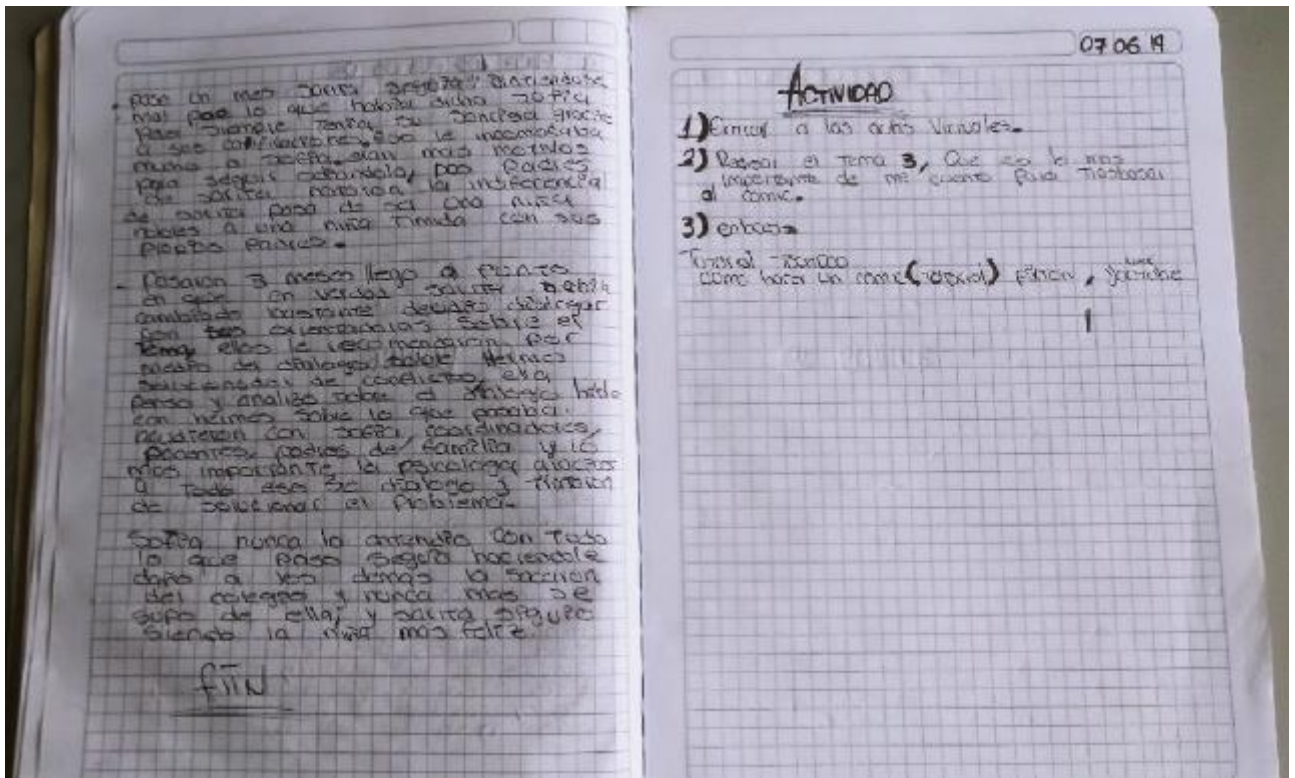
Figura 61 Cuento en prosa que incluye paso a paso



Fuente: Archivo personal (2019)

Los estudiantes redactan el cuento en forma de prosa, sin segmentar los paso a paso, integrándolos a lo largo de la narración, con coherencia y cohesión.

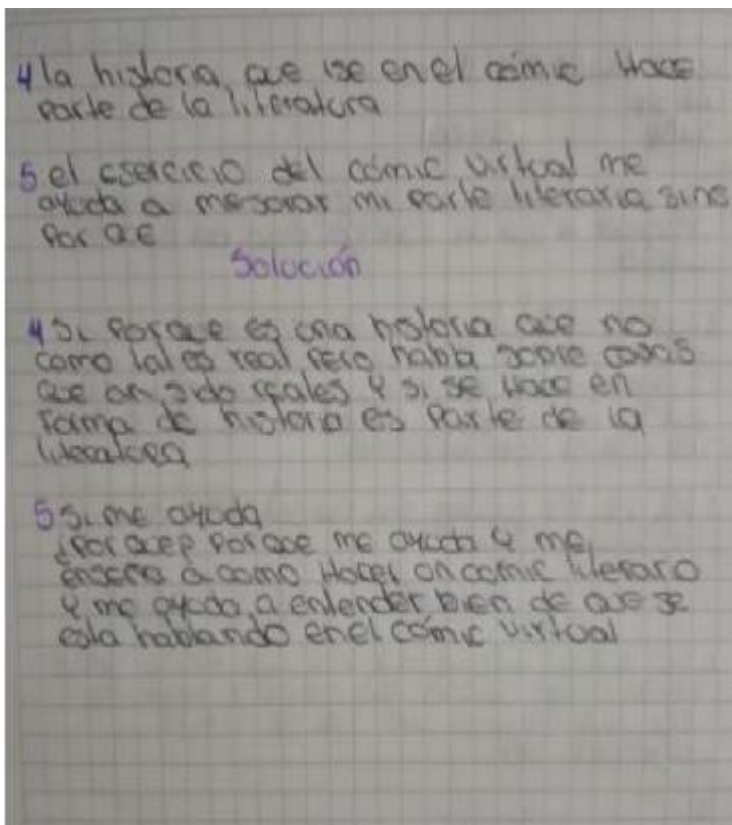
Figura 62 Cuento en prosa que incluye paso a paso (segunda parte)



Fuente: Archivo personal (2019)

Se evidencia mejor análisis y redacción por parte de los estudiantes, para vincular los elementos esenciales del paso a paso.

Figura 63 Encuesta relación cómic digital y literatura



Fuente: Archivo personal (201)

Se evidencia en los estudiantes la relación entre el ejercicio del cómic y la asignatura de literatura. Los estudiantes reconocen que adquirieron unas competencias a partir del ejercicio realizado.

Tabla 15 Encuesta sobre resultados de la estrategia didáctica virtual

Encuesta a un grupo de estudiantes de 901 sobre la estrategia didáctica virtual realizada	
<b>Profesor Investigador</b>	¿Creen ustedes que hay que tener en cuenta los paso a paso que vimos en el documento que ustedes leyeron a través de las tablas digitales para hacer un cuento? ¿Es importante? ¿Qué dicen ustedes?

<b>Estudiantes</b>	Es importante, porque define las características del cuento.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Por qué más será importante?
<b>Estudiantes</b>	Para crear y determinar cómo van a ser los personajes del cuento.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Si se hubiera hecho el cuento de forma libre, se hubiera hecho con la misma profundidad y estructura el cuento?
<b>Estudiantes</b>	No, porque no se lleva el paso a paso, ahí no se está siguiendo la instrucción de cómo debemos hacer el cuento. Pero si no lo hubiéramos hecho, sería más fácil, pero menos estructurado y simple, sin profundidad.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Ustedes qué prefieren el cuento por escrito o el cuento como cómic virtual?
<b>Estudiantes</b>	El cómic virtual porque nos entreteníamos y no era todo escrito. Las imágenes ayudaron mucho a la comprensión del mismo, haciéndolo más entretenido.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Se necesitó el cuento escrito para hacer el cómic virtual?
<b>Estudiantes</b>	claro porque es el mismo cómic, pero con ideas claves y puntuales.
<b>Profesor investigador</b>	¿Qué prefiere el lector, el cuento escrito o el cómic virtual?
<b>Estudiantes</b>	Depende de la capacidad de imaginación, unos lo prefieren escrito, otros lo prefieren con imágenes. Aunque creemos que prefieren el cómic, al igual que nosotros.

<b>Profesor Investigador</b>	¿Qué herramientas tecnológicas se utilizaron?
<b>Estudiantes</b>	<i>Pixtón, Edmodo, ToonDoo</i> y Aulas virtuales.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Esas herramientas les sirvió en algo, para qué les sirvió en el trabajo del cómic virtual? ¿Aprendieron algo?
<b>Estudiantes</b>	Sí, porque aprendimos paso a paso como hacer los personajes y como hacer que se expresen, sus movimientos y como hacer el ambiente. Además, nos permitió comunicarnos, leer textos, ver los tutoriales.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Es más fácil utilizar el aplicativo del cómic digital o dibujarlo?
<b>Estudiantes</b>	El virtual es más complicado en algunos momentos, pero es más divertido que dibujar. En el virtual se puede modificar rápidamente, si uno se equivoca.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Les gusto el trabajar del cómic virtual?
<b>Estudiantes</b>	Sí, aprendimos herramientas tecnológicas distintas, no solo es el <i>Facebook, WhatsApp</i> , sino herramientas que nos enseñan.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Ya conocían estas herramientas tecnológicas, en años anteriores, en español las habían visto?
<b>Estudiantes</b>	No. No Trabajamos en clases anteriores la tecnología. Es la primera vez
<b>Profesor Investigador</b>	¿Qué les gusto y qué aprendieron en el área de Lengua castellana y Literatura?
<b>Estudiantes</b>	Como hacer el cuento, ortografía, expresarnos sentimentalmente, como crear cómic en un cuento, trabajo en equipo, la tecnología.

<b>Profesor Investigador</b>	¿Es importante la comunicación que hay con el profesor y ustedes para este trabajo?
<b>Estudiantes</b>	Sí, porque nos dejó ver tutoriales y explicó todas las actividades que había que hacer y nos dio la oportunidad de explorar más.

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes en su reflexión sobre los resultados alcanzados, reconocen un proceso, una estrategia diseñada por el profesor y lo que permitió en ellos alcanzar competencias tecnológicas y narrativas.

**Tabla 16 Segunda encuesta sobre resultados de la estrategia didáctica virtual**

<b>Segunda encuesta a un grupo de estudiantes de 901 sobre la estrategia didáctica virtual realizada</b>	
<b>Profesor Investigador</b>	¿Creen ustedes que hay que tener en cuenta, los paso a paso que vimos en el documento que ustedes leyeron a través de las tablas digitales para hacer un cuento? ¿Es importante? ¿Qué dicen ustedes?
<b>Estudiantes</b>	Es importante saber hacer la historia de manera adecuada, empezando por la descripción de los personajes.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Qué recuerda del paso a paso del cuento?
<b>Estudiantes</b>	Que un cuento requiere de elementos esenciales, a los cuales hay que prestar atención para que la historia sea coherente. Se debe buscar el escenario, los personajes y el tema, los momento y acciones relacionadas con esto.
<b>Profesor investigador</b>	¿Eso en qué ayuda?



<b>Estudiantes</b>	En que se hace un mejor cuento, más estructurado, más elaborado y no hacerlo porque sí.
<b>Profesor investigador</b>	¿y si hubieran hecho el cuento de forma libre, hubieran tenido el mismo resultado?
<b>Estudiantes</b>	No hubiera sido igual, hubiera quedado simple, y le hubieran faltado elementos esenciales para su comprensión.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Les pareció mejor el cuento escrito o el cómic virtual sí, no por qué?
<b>Estudiantes</b>	El cómic porque está hecho de forma creativa y divertida por las imágenes.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Influye las imágenes en el cómic?
<b>Estudiantes</b>	Sí, influyen mucho, representa lo que se está diciendo con las palabras.
<b>Profesor Investigador</b>	¿La imagen y la palabra se complementa?
<b>Estudiantes</b>	Sí, se complementa la imagen con lo que se dice. Es muy importante esto y es la esencia del cómic.
<b>Profesor investigador</b>	¿Al hacer el cómic en una herramienta tecnológica aprendieron algo?
<b>Estudiantes</b>	No sabíamos que estas herramientas de <i>Pixton</i> y <i>ToonDoo</i> existían. Aprendimos nuevas cosas y muy importantes para el aprendizaje de nosotros.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Aprendieron algo para la materia haciendo el cómic?
<b>Estudiantes</b>	Sí, ortografía y como hacer un cuento, que hace parte de la literatura.



<b>Profesor Investigador</b>	¿Fue importante la comunicación por parte del profesor con ustedes para hacer el ejercicio, a través de <i>Edmodo</i> , Aulas Virtuales, correo electrónico?
<b>Estudiantes</b>	Sí fue muy importante, para poder entender como se hacía el ejercicio y tener una guía y comunicarnos y hacer el ejercicio bien.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Qué aprendieron trabajando en grupo?
<b>Estudiantes</b>	Aprendimos a trabajar en grupo, a dialogar, a comunicarnos y pudimos aportar ideas para hacer el cómic.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Les gustaría volver a hacer un cómic digital?
<b>Estudiantes</b>	Sí nos gustaría, fue divertido y aprendimos muchas cosas sobre literatura y tecnología.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Ya conocían estas herramientas tecnológicas, en años anteriores, en español las habían visto?
<b>Estudiantes</b>	No habíamos trabajado de esta forma en las clases de español.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Creen qué fue importante hacer este tipo de ejercicios?
<b>Estudiantes</b>	Sí. fue muy importante porque motiva la clase y no se hace aburrida. Además, que aprendemos.
<b>Profesor Investigador</b>	¿Las historias que narraron a través del cómic, tienen que ver algo con ustedes?
<b>Estudiantes</b>	Sí, es lo que vemos en nuestro alrededor, lo vemos en todo momento.

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes manifiestan en sus palabras, que lograron un aprendizaje significativo que les permitió alcanzar habilidades en la asignatura de Lengua castellana y Literatura.

Figura 64 Reflexión virtual sobre el trabajo realizado



Fuente: Tomado de Edmodo (2019)

Los estudiantes comprenden el proceso desarrollado con la estrategia didáctica virtual, antes, durante y después de su implementación.

Figura 65 Reflexión virtual sobre el trabajo realizado



Fuente: Tomado de *Edmodo* (2019)

Se evidencia lo aprendido, la motivación que lograron los estudiantes con el proceso desarrollado de la estrategia didáctica virtual a través del cómic digital.

Por último, se incluye la autorización de publicación del trabajo de grado para el repositorio de la Universidad EAN:

Figura 66 Autorización publicación trabajo de grado

**LICENCIA DE USO – AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES**

Actuando en nombre propio identificado (s) de la siguiente forma:

Nombre Completo Jorge Alberto Sierra Perilla

Tipo de documento de identidad: C.C.  T.I.  C.E.  Número: 80.153.825

Nombre Completo \_\_\_\_\_

Tipo de documento de identidad: C.C.  T.I.  C.E.  Número: \_\_\_\_\_

Nombre Completo \_\_\_\_\_

Tipo de documento de identidad: C.C.  T.I.  C.E.  Número: \_\_\_\_\_

Nombre Completo \_\_\_\_\_

Tipo de documento de identidad: C.C.  T.I.  C.E.  Número: \_\_\_\_\_

El (Los) suscrito(s) en calidad de autor (es) del trabajo de tesis, monografía o trabajo de grado, documento de investigación, denominado:

La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria en estudiantes de grado noveno del Colegio Juan Escobari (CIE) para la jornada tarde

Dejo (dejamos) constancia que la obra contiene información confidencial, secreta o similar: SI  NO   
(Si marqué (marcamos) SI, en un documento adjunto explicaremos tal condición, para que la Universidad EAN mantenga restricción de acceso sobre la obra).

Por medio del presente escrito autorizo (autorizamos) a la Universidad EAN, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad EAN y a los usuarios de bases de datos y sitios webs con los cuales la Institución tenga convenio, a ejercer las siguientes atribuciones sobre la obra anteriormente mencionada:

- A. Conservación de los ejemplares en la Biblioteca de la Universidad EAN.
- B. Comunicación pública de la obra por cualquier medio, incluyendo Internet
- C. Reproducción bajo cualquier formato que se conozca actualmente o que se conozca en el futuro
- D. Que los ejemplares sean consultados en medio electrónico
- E. Inclusión en bases de datos o redes o sitios web con los cuales la Universidad EAN tenga convenio con las mismas facultades y limitaciones que se expresan en este documento
- F. Distribución y consulta de la obra a las entidades con las cuales la Universidad EAN tenga convenio

Figura 67 Autorización publicación trabajo de grado

Con el debido respeto de los derechos patrimoniales y morales de la obra, la presente licencia se otorga a título gratuito, de conformidad con la normatividad vigente en la materia y teniendo en cuenta que la Universidad EAN busca difundir y promover la formación académica, la enseñanza y el espíritu investigativo y emprendedor.

Manifiesto (manifestamos) que la obra objeto de la presente autorización es original, el (los) suscritos es (son) el (los) autor (es) exclusivo (s), fue producto de mi (nuestro) ingenio y esfuerzo personal y la realizo (zamos) sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es de exclusiva autoría y tengo (tenemos) la titularidad sobre la misma. En vista de lo expuesto, asumo (asumimos) la total responsabilidad sobre la elaboración, presentación y contenidos de la obra, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Universidad EAN por estos aspectos.

En constancia suscribimos el presente documento en la ciudad de Bogotá D.C.,

NOMBRE COMPLETO: <u>Jorge Alberto Siem Perilla</u>	NOMBRE COMPLETO: _____
FIRMA: <u>[Firma]</u>	FIRMA: _____
DOCUMENTO DE IDENTIDAD: <u>80153825</u>	DOCUMENTO DE IDENTIDAD: _____
FACULTAD: <u>Humanidades y Ciencias Sociales</u>	FACULTAD: _____
PROGRAMA ACADÉMICO: <u>M. en Gestión de la Educación Virtual</u>	PROGRAMA ACADÉMICO: _____

NOMBRE COMPLETO: _____	NOMBRE COMPLETO: _____
FIRMA: _____	FIRMA: _____
DOCUMENTO DE IDENTIDAD: _____	DOCUMENTO DE IDENTIDAD: _____
FACULTAD: _____	FACULTAD: _____
PROGRAMA ACADÉMICO: _____	PROGRAMA ACADÉMICO: _____

Fecha de firma: 18 de diciembre de 2019