

Comics como recurso educativo y su uso como herramienta didáctica

Comics as an educational resource and its use as a teaching tool

Quadrinhos como recurso educacional e seu uso como ferramenta de ensino

Camilo Jacinto Coronel Escobar¹
Universidad de Guayaquil
camilo.coronele@ug.edu.ec

Washington Edward Ulli Flores²
Universidad de Guayaquil
washington.ullif@ug.edu.ec

Rubén Ernesto Sánchez Macías³
Universidad de Guayaquil
ruben.sanchezm@ug.edu.ec

Jaime Andrés Espinosa Figueroa⁴
Universidad de Guayaquil
j-andres-espinoza@hotmail.com

Como citar:

Coronel, C., Ulli, W., Sánchez, R. & Espinosa, J. (2022). *Comics como recurso educativo y su uso como herramienta didáctica*. *Código Científico Revista de Investigación*, 3(1), 168-177.

Recibido: 17/03/2022

Aceptado: 30/04/2022

Publicado: 30/06/2022

¹ Profesor Investigador de la Universidad de Guayaquil

² Profesor Investigador de la Universidad de Guayaquil

³ Profesor Investigador de la Universidad de Guayaquil

⁴ Estudiante de la Universidad de Guayaquil

Resumen

Cuando se habla de enseñanza siempre ha sido una piedra angular en la educación, la metodología que se emplea ha sido de preocupación, pues la efectividad de ésta tiene como resultado una buena calidad de enseñanza. Ha sido interés constante de las técnicas educativas poder llegar a los actores del proceso enseñanza aprendizaje. Una de las formas más accesibles para la gran masa poblacional son las ilustraciones, diversos estudios han demostrado que la enseñanza usando la línea de las llamadas comics, es una interesante estrategia que permite llegar de una manera significativa al lector, puesto que supera el limitante que podría tener el texto puro. El actual trabajo demuestra cómo utilizar eficientemente el recurso del comic como una herramienta que facilita la tarea de aprendizaje con la construcción de su propio conocimiento. En la metodología propuesta se surten los elementos necesarios para que el diseñador construya la ciencia que desea enseñar. La metodología activa participativa empleada permite que a través de los resultados se confirme la efectividad de los comics para un aprendizaje significativo y dinámico.

Palabras clave: Cambio cultural, Cambio tecnológico, Creación artística, Cultura, Método de enseñanza.

Abstract

When speaking of teaching, the methodology used has always been of concern, since its effectiveness results in good teaching quality. It has been a constant interest in educational techniques to reach out to the actors of the teaching-learning process. One of the most accessible forms for the great mass of the population is the illustrations, several studies have shown that teaching using the line of so-called comics is an interesting strategy that allows a significant way to reach the reader, since it exceeds the limitation that I could have the plain text. The current work demonstrates how to efficiently use the comics resource as a tool that facilitates the learning task with the construction of its own knowledge. In the proposed methodology, the elements necessary for the designer to construct the science he wishes to teach are provided. The active participatory methodology used allows the results to confirm the effectiveness of comics for meaningful and dynamic learning.

Keywords: Cultural change, Technological change, Artistic creation, Culture, Teaching method.

Resumo

Quando se trata de ensino, sempre foi uma pedra angular na educação, a metodologia utilizada tem sido preocupante, pois sua eficácia resulta em uma boa qualidade de ensino. Tem sido um interesse constante das técnicas educativas conseguir atingir os atores do processo ensino-aprendizagem. As ilustrações são uma das formas mais acessíveis para a grande massa da população. Diversos estudos têm demonstrado que o ensino utilizando a linha dos chamados quadrinhos é uma estratégia interessante que permite atingir o leitor de forma significativa, pois supera a limitação que poderia ter o texto puro. O presente trabalho demonstra como utilizar de forma eficiente o recurso de quadrinhos como ferramenta que facilita a tarefa de aprendizagem com a construção do próprio conhecimento. Na metodologia proposta, são fornecidos os elementos necessários para que o designer construa a ciência que deseja ensinar. A metodologia

participativa ativa utilizada permite comprovar a eficácia dos quadrinhos para uma aprendizagem significativa e dinâmica por meio dos resultados.

Palavras chave: Mudança cultural, Mudança tecnológica, Criação artística, Cultura, Método de ensino

Introducción

Cada día los recursos didácticos son una herramienta en las actividades académicas, eso depende del buen uso y el momento preciso. Sus materiales permiten comunicación de los contenidos programáticos para su aprendizaje y son de gran ayuda para la estimulación y captación de los procesos enseñanza - aprendizaje relativa o totalmente. La tarea docente debe ir acompañada de los recursos, necesita disponer de diversos tipos, dentro de ellos los lineamientos y materiales curriculares, los mismos que se convierten en el canal del proceso de aprendizaje. La educación actual demuestra que unos materiales son más adecuados que otros. López (2011) menciona que una educación participativa que intenta aproximarse a la realidad del entorno social de los estudiantes no puede ignorar la importancia que supone el uso de los diferentes medios de comunicación y los valores didácticos que éstos aportan como forma de integración de la enseñanza en el contexto cotidiano.

Aprendemos igual que nuestros antepasados, y calificamos de igual forma. Los textos físicos, han respondido década tras década a una idea de adiestramiento en la educación, alineada a los conocimientos, donde el docente desempeña esencialmente actividades transitivas. Aparici (2010) explica que el cómic, es un medio expresivo en el que se combinan de manera integrada las imágenes fijas y el texto lingüístico. Los docentes deben contar con elementos significativos que ayuden conquistar la atención de los estudiantes, abandonando las clases tradicionalistas, de dictar lo que contiene el libro, corresponde en la actualidad la interacción del uso de la herramienta tecnológica, la actividad académica se convierte novedosa y amigable para los estudiantes, la acción del proceso aprendizaje será alentadora al trabajar con un recurso actualizado, del cual los estudiantes se identifican. Cantó, García, y

Ramírez (2016) coinciden que el comic en la actualidad es una variedad artística apetecida por los jóvenes y adultos, según estudios de psicología y pedagogía han destacado al cómic como un atractivísimo canal de unión entre las imágenes y las palabras.

Las herramientas didácticas tecnológicas en el medio educativo se han promovido en un mínimo porcentaje y de manera incipiente en nuestro país, años atrás la educación se encuadraba en los métodos memoristas y repetitivos donde el estudiante solo hacía y decía lo que el docente impartía tanto en conocimiento como en actividades a realizar. Por su parte Aragonés (1995) propone la utilización del cómic en el aula como recurso didáctico para iniciar a nuestros estudiantes, el docente al análisis de las imágenes y en conocimiento expresivo. La cultura de la imagen específicamente el cómic se ha convertido para los niños y jóvenes en uno de los medios más atractivos. Además, de que el docente y los estudiantes podrán interactuar en conjunto esto ayudará a que el proceso de aprendizaje se haga más fácil tanto para el docente como para los estudiantes. Para Izquierdo, Vera, y Paini, (2016) cada vez son más las personas que por diversas actividades usan la tecnología, empresas ponen a los usuarios a disposición de aplicaciones que se puedan aprovechar el avance tecnológico también en los centros educativos. En el Ecuador las herramientas didácticas empiezan a aparecer a principios del nuevo milenio como ayuda tecnológica hacia los estudiantes de instituciones educativas privadas, ya que ésta constaba con el suficiente ingreso económico para solventar un gasto así.

Ya para el año 2003 en algunos colegios fiscales, se contaba con proyectores e implementos tecnológicos que promueven el desarrollo de la clase y de esta forma se empieza una moderna y revolucionaria forma de enseñar además de la ayuda de métodos de enseñanza adecuados. Una de las principales causas de deserción escolar. Según docentes y especialistas, los chicos creen que los contenidos escolares son ajenos a sus intereses y cada día cuesta más los estudios. En la educación básica y bachillerato resulta cada vez menos atractivos para

muchos adolescentes por la falta de motivación de los estudiantes y que se constituye en una de las mayores de las preocupaciones de los centros educativos.

El significado atribuido a la calidad de la educación es en primer lugar entendido como eficiencia por lo que una educación de calidad sería aquella que logra que los estudiantes realmente aprendan lo que supone deben de aprender, aquello que está establecido en los planteles y programas curriculares esta dimensión del concepto pone en primer plano los resultados de aprendizaje efectivamente alcanzando por la educación educativa. Revertir la tendencia no es sencillo, pero se pueden intentar nuevas estrategias para que el estudio deje de ser una obligación. El desinterés de los estudiantes es una de las causas más fuertes de deserción y fracaso escolar. Las razones de este problema son variadas, pero un factor que pareciera clave hoy en día es la falta de perspectiva hacia el futuro. La idea de que la enseñanza secundaria aseguraba un mejor trabajo ha perdido validez a luz de la realidad del país. (Pérez, 2009)

Para (Libedinsky, 1995) la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la enseñanza tiene consecuencias tanto para la práctica docente como para los procesos de aprendizaje. Coll y Solé (1999) concuerdan en que la psicología relacionada con el uso de la tecnología en la educación, la señala en lo educativo como una acumulación desmedida de conocimientos de conocimientos, y el mismo se torna como la fuerza que libera al individuo. Actualmente esta tecnología juega un papel determinante en los requisitos de los diversos aspectos en los sistemas sociales. De igual manera Ibáñez, Cabero-Almenara, y Gómez, (2004) expresan que las tecnologías en la educación están totalmente revolucionando el aprendizaje, con la implementación de las salas virtuales, video conferencia y foros. El aprendizaje de los estudiantes es significativo ya que son capaces de comprender y desenvolverse sin problemas en el aula de clase, por eso es de considerable importancia, pero sin dejar de lado los libros que han sido la forma tradicional de

enseñar. En este sentido León (2012) afirma que los docentes tienen que capacitarse para estar acorde con los avances tecnológicos con esto se logrará mejorar su accionar y poner en práctica todas sus habilidades para cambiar sus estrategias metodológicas, de manera que sea muy interesante interactiva para que los estudiantes sean críticos, activos, creativos e independientes en su forma de aprender.

Mumtaz (2000) manifiesta que para la captación y utilización de las TIC en los docentes influyen una serie de aspectos en el aula, entre ellos menciona los siguientes: el acceso a los recursos, la calidad de software y hardware, facilidad de uso, incentivos para el cambio, el apoyo y la colegialidad, el compromiso con aprendizaje profesional y experiencia en formación informática. El aprendizaje de las tecnologías de la información y comunicación son fundamentales en la integración de la pedagogía, donde se sugiere la implementación exitosa para el cambio: el docente y los estudiantes (Martín y Osorio 2015).

Metodología

La modalidad de esta investigación es un proyecto factible y basado en la investigación de campo, se utilizó métodos cualitativos y cuantitativos en el estudio de casos múltiples, debido al fenómeno experimentado y la fortuna del contexto, de vital importancia en circunstancias de innovaciones educacionales, consiste en la apreciación de recursos necesarios posibles, debido a la importancia de establecer los factores que influyen en los recursos o materiales didácticos. En el cual se implementa varias técnicas y métodos, enfocadas a las necesidades educativas, dirigidas con la ayuda del cuerpo colegial, además de una adecuada retroalimentación, manejo de recursos didácticos, utilizando la interactividad, pedagógicamente logrará fomentar una participación activa en los educandos, para que obtengan el conocimiento indispensable desarrollando sus habilidades y destrezas, enriqueciendo su rendimiento académico.

Stoecker (1991), Huber (1994) y Grinnell (1997) coinciden en que el enfoque

cuantitativo, utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis que han sido establecidas previamente, la mayor confianza la tiene en la medición numérica y frecuente el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Resultados

La creación e implementación de nuevas tendencias en materiales didácticos, que ayuden tanto al docente como al estudiante, en el transcurso del periodo lectivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de mejorar la calidad de enseñanza de los estudiantes gracias a la intervención de estos recursos.

Tener como objetivo principal la capacitación y participación de los docentes en cursos intensivos sobre las TIC, ya que éstos son recursos necesarios dentro del proceso de aprendizaje que se transmiten a los estudiantes ya que de esta forma se logra que el estudiante capte de una mejor manera los conocimientos transmitidos.

La manera y la forma con la que se trata de llegar a los estudiantes debe de ser más creativas es así que se debe de tratar de introducir nuevas tendencias como dinámicas educativas con el fin de mejorar las calificaciones de los estudiantes y así de esta manera mejorar la calidad de enseñanza y el rendimiento de los estudiantes.

Una de las maneras con las que se puede acabar con el mal hábito de los estudiantes al no querer cooperar en la participación de las actividades dentro del salón de clases, es mediante la asignación de puntos extras por intervenir en dichas intervenciones.

Así, de esta manera los estudiantes se verán atraídos a esta clase de eventos. En ayuda de las bajas calificaciones obtenidas por los estudiantes una de las alternativas sería mediante la realización de refuerzos en los ratos libres de los estudiantes sobre el tema o temas en los cuales los estudiantes tienen irregularidades en ayuda de sus notas a final del año lectivo con el objetivo de evitar pérdidas de años.

Discusión

La universalización de los recursos didácticos digitales viabiliza la comunicación interpersonal ubicua y la realización de actividades ligadas a los equipos informáticos que antes sólo se podían llevar a cabo en lugares y momentos dedicados específicamente a ello. El potencial de los recursos didácticos posibilita que la interacción de los generadores de aprendizaje sea dinámica y amigable, hace que puedan ser más atractivos algunos de los planteamientos educativos todo ello en conexión a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En todo caso estos recursos gozan de la popularidad que pueden generar nuevos aprendizajes significativos que permiten transmitirse a las metodologías educativas actuales, tal como lo realizan actualmente otros países.

Es evidente la necesidad de los docentes de utilizar nuevas formas de transmitir el conocimiento, con nuevos recursos didácticos, que vayan de acuerdo a lo que ofrecen las tecnologías, permite un cambio permanente con el uso de las herramientas multimedia que facilitan el trabajo docente.

Con el acelerado desarrollo de la ciencia y la tecnología, ha provocado en la educación cambios importantes entre sus componentes, por lo que es necesario plantear nuevos paradigmas educativos para mejorar las habilidades cognitivas del estudiante con la incorporación de medios didácticos acordes al desarrollo científico y tecnológico actual.

Conclusiones

Para mejorar la calidad de la educación y el aprendizaje significativo en los estudiantes los docentes deben tomar en consideración las nuevas alternativas que ofrecen los recursos didácticos a través de la multimedia educativa, generando nuevos espacios de enseñanza donde los estudiantes sean los protagonistas del aprendizaje y puedan construir su propio conocimiento, mejorando su rendimiento y por ende el nivel académico.

Este recurso va a generar en los estudiantes motivación e integración en ellos, debido a

que estageneración de estudiantes se identifica con la tecnología, lo que le permite estimular su total concentración e interés por un determinado contenido.

Referencias bibliográficas

- Astudillo-Calderón, J. F., Espinosa-Izquierdo, J. G., & Flores-Roha, L. A. (2020). La enseñanza y la gestión de emociones. *Polo del Conocimiento*, 5(10), 489-514.
- Aparici, R. (2010). *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre.
- Aragonés, J. P. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar: Revista Científica iberoamericana de comunicación y educación*, (5), 73-79.
- Bedoya, M. N., & Egaña, E. M. D. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, (5), 53-66.
- Cabero, J., Salinas, J., Duarte, A., & Domingo, J. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, Síntesis.
- Cantó, E. G., Ruíz, J. C., García, M. J. A., & Ramírez, M. A. (2016). El cómic como recurso didáctico para el aprendizaje de las actividades físicas en el Medio Natural en el 2º ciclo de la Educación Primaria Española. *REXE-Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 9(17), 117-133.
- Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista*. Sinéctica, (25).
- Cornejo, M. A. N., Desiderio, S. V. E., Izquierdo, J. G. E., & Reinoso, G. L. (2021). Lineamientos teóricos para la construcción de actividades pedagógicas. *Centro Sur*, 5(1), 1-7.
- Ibáñez, J. S., Cabero-Almenara, J., & Gómez, J. I. A. (2004). *Tecnologías para la educación: Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente*. Alianza Editorial.
- Desiderio, S. V. E., Jácome, W. L. C., Caguana, D. R. M., & Izquierdo, J. G. E. (2022). *Desarrollo de inteligencias múltiples usando tecnologías*.
- Del Rey Cabero, E. (2013). El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista española de lingüística aplicada*, (26), 177-196.
- Espinosa-Izquierdo, J. G., Espinosa-Figueroa, J. A., & Espinosa-Arreaga, G. B. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 659-669.
- Espinosa Izquierdo, J. Didactic interaction through comics in the generation of resources

Interacción didáctica mediante comics en la generación de recursos.

Gómez Trigueros, I. M., & Ruiz Bañuls, M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>

Izquierdo, J. E. (2019). Didactic interaction through comics in the generation of resources. *Centro Sur*, 3(1), 67-81.

Izquierdo, J. G. E., Vera, J. P. D., & Paini, C. E. A. (2016). PERSPECTIVAS DE LA EDUCACIÓN MEDIA CON LOS RECURSOS MULTIMEDIA. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 81-84.

León, M. P. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40).

Libedinsky, M. (1995). *Tecnología educativa: política, historias, propuestas*. Paidós.

López, M. G. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía magna*, (10), 122- 131.

Martín, O. S., & Osorio, V. E. M. (2015). De las TIC a las TAC en la Formación de Formadores. In *Innovación en las enseñanzas universitarias: experiencias presentadas en las V Jornadas de Innovación Educativa de la ULL* (pp. 492-513). Universidad de La Laguna.

Miravalles, L. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, (13).

Mumtaz, S. (2000). Factors affecting teachers' use of information and communications technology: a review of the literature. *Journal of information technology for teacher education*, 9(3), 319-342.

Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 134-143.

Pierson, M. E. (2001). Technology integration practice as a function of pedagogical expertise. *Journal of research on computing in education*, 33(4), 413-430.

Tedesco, J. C. (2001). *Profesionalización y capacitación docente*. IIPE. Publicado en <http://www.iipe-buenosaires.org.ar/pdfs/cordobacordiep.pdf>.