
El guion de cómic como estrategia para ampliar el vocabulario

Miguel Ángel Álava Alcívar, Liceo Panamericano Samborondón
José Luis Alava Alcívar, Universidad de Guayaquil
Dora Esmeralda Pérez Barzola, Universidad de Guayaquil
Pedro Misael Chinga Olivares, Universidad de Guayaquil

The Comic Script as a Strategy to Expand Vocabulary

Abstract

In the Educational Unit of the Millennium Dr. Alfredo Raúl Vera Vera it is reflected that in the eighth grade students have problems such as: difficulty expressing themselves eloquently, speaking correctly according to what is written, use of new words that give them a more technical and subtle style. Clearly, these causes lead to a resolution where for this the comic script as a strategy to expand the vocabulary is actively and completely focused on increasing its level of development as the bibliographical consultations, the quantitative qualitative research through the survey allows accurately verify conflicting situations in the academic field. For this, the didactic guide has a series of activities that propose to achieve an integral growth that promotes linguistic awareness both to teachers and students who have the opportunity to make use of these new ways of teaching/learning.

Resumen: *En la Unidad Educativa del Milenio Dr. Alfredo Raúl Vera Vera se refleja que en los alumnos de octavo año de básica cuentan con problemas tales como: dificultad al expresarse con elocuencia, hablar correctamente acorde a lo escrito, uso de nuevas palabras que le den un estilo más técnico y sutil. Claramente, estas causas conllevan a una resolución donde para ello el guion de cómic como estrategia para ampliar el vocabulario se centra de manera activa y completa en aumentar su nivel de desarrollo a medida que las consultas bibliográficas, la investigación cuantitativa a través de la encuesta permite verificar con precisión las situaciones conflictivas dadas en el campo académico. Para ello, la guía didáctica cuenta con una serie de actividades que proponen lograr un crecimiento integral que promueve la conciencia*

lingüística tanto a docentes como estudiantes que tienen la oportunidad de hacer uso de estas nuevas formas de enseñanza/aprendizaje.

1. Introducción

Es necesario hacer un realce en el problema manifestado como lo es la ausencia del dominio lingüístico y las estrategias metodológicas que pueden aplicarse de manera autónoma para todos aquellos que lo necesitan, la cual en su mayoría se dan por un desvío de atención al alto consumo tecnológico, falta de motivación o aplicación de recientes métodos. Por otra parte, el presente proyecto opta por reformar técnicas innovadoras que se puedan emplear en espacios académicos los cuales traten de mostrarse como un medio de solución a estas situaciones. En la Institución Educativa del Milenio Dr. Alfredo Raúl Vera Vera los estudiantes de octavo año de EGB registran dificultades al no contar con adquisición de palabras, expresión oral no fluida e incluso hacer un buen uso del campo semántico, léxico limitado, reconocer y conectar palabras, el cual es generado por circunstancias poco favorables para cada uno de ellos como son: falta de apoyo y seguimiento pedagógico o asesoramiento vasto por parte de los docentes. Teniendo como resultado un rendimiento escaso que involucra todo este campo educativo. Para corroborar que existe este problema la presente investigación tiene como finalidad desarrollar y dominar la oralidad en su totalidad en cada uno de los alumnos, por eso, en la recopilación de datos a través de la encuesta que favorece a los miembros que forman parte del área educativa, se conocieron los problemas que contenían los discentes, por lo que, la guía didáctica emplea actividades que impulsen el incremento de las habilidades léxicas en su totalidad.

2. Conceptos claves

En el estudio Aprender vocabulario a través de cómics, realizado por Bambara (2013), en España, se plantea como objetivo principal implementar el guion de cómic como recurso educativo para enseñar vocabulario en las aulas de clase; además, enfatiza su categoría de subgénero literario y demuestra la eficacia de esta técnica para desarrollar nuevas competencias léxicas aplicando la lectura comprensiva. Además, se enfoca en el aprendizaje del lenguaje coloquial y formal para el uso cotidiano de los estudiantes en los diferentes entornos en los que se

Miguel Ángel Álava Alcívar
José Luis Álava Alcívar
Dora Esmeralda Pérez Barzola
Pedro Misael Chinga Olivares

desenvuelven. Puesto que, anteriormente el guion de cómic se consideraba un componente de entretenimiento único y no una pieza crítica en la reflexión de las interacciones sociales entre individuos, este estudio revierte dicha concepción: las interacciones humanas en forma de diálogos con vocabularios complejos ilustrados en historietas captan la atención de los alumnos, y los animan a leer más. Según el artículo de investigación *Los cómics en la enseñanza-aprendizaje de la lengua española: la oralidad en la escritura, de la teoría a la práctica*, por Claro (2018), investigadora en Brasil, tiene como objetivo utilizar el cómic como estrategia didáctica para la lengua española, probando que hay relación entre la modalidad oral y escrita, por lo que este recurso es adecuado para que los alumnos puedan ejercer la habilidad visual y verbal, mejorando el vocabulario. Sumado a esto, el proyecto busca lograr analizar la parte social del cómic: entender sus formas y raíces de expresión para realizar una tira cómica. Como conclusión, se tiene que los guiones de cómic son una fuente activa y creativa de retroalimentar el conocimiento del vocablo entre jóvenes, como también una herramienta que va más allá de lo lúdico o entretenido: es un potencial léxico e informativo para el desarrollo académico de los estudiantes. 10 De manera similar, en la investigación *El cómic como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo*, Urgilés (2018), de la Universidad Nacional de Educación de Azogues, apunta a construir el conocimiento de los estudiantes a través de la lectura y creación de cómics. Esto es, estimular la comprensión lectora a partir de la imaginación con el lenguaje gráfico. La investigación citada se orienta a potenciar las habilidades orales y escritas en el aula. Con la elección de sus personajes favoritos, existe la posibilidad de auto animación en los estudiantes a realizar actividades grupales y trabajos cooperativos. En cuanto a resultados, este trabajo alcanzó los parámetros de aprendizaje necesarios para el mejoramiento de los niveles comprensión al leer. Según *El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal Calderón*, por Navarro (2020), de la Universidad Central del Ecuador, se establece como objetivo primordial acrecentar la comprensión en la lectura de los estudiantes por medio de actividades que giren alrededor de la elaboración de cómics. Se implementaron formas modernas de enseñanza que facilitaron gestionar el proceso educativo, con dinámicas contenidas en el guion de cómic. Este estudio concluye

El guion de cómic como estrategia para ampliar el vocabulario

considerando a este como herramienta para la lectura, en particular la post lectura: desarrolla el vocabulario paralelamente con el pensamiento crítico. Esto se traduce en la obtención de un rendimiento académico superior que reverbera en sus habilidades de atención, concentración, observación y creatividad. Asimismo, en *El Comic, Arte visual para el desarrollo creativo en los estudiantes*” del 2º de bachillerato del Colegio Fiscal Nocturno Dr. Alfredo Baquerizo Moreno (2015), tiene como objetivo fomentar la lectura, y resolver los problemas inherentes a la falta de creatividad de los estudiantes en el momento de redactar escritos o realizar actividades orales. 11 Esta investigación ofrece la observación del significado del cómic, su origen, importancia y el impacto sobre los estudiantes acostumbrados a las técnicas de aprendizaje de palabras tradicionales. Se utilizaron instrumentos de investigación mixtos, los resultados demuestran la aceptación por parte de los padres de familia, docentes, y alumnos sobre la inclusión de la estrategia para expandir el vocabulario.

Guion de cómic El guion de cómic es un material estratégico que planifica algo que se quiera manifestar en obras teatrales, exposiciones, colaboraciones pintorescas, yendo de lo subjetivo a lo objetivo. Por lo tanto, este subgénero literario accede a cambios que lo avalen como un refuerzo que promueva nuevas ideas que accedan a la parte metodológica dentro del campo educativo. Diago Egaña y Nieto Bedoya (1989). El cómic es una herramienta de utilidad presentable que tiende a ser llamativa por los implementos que lo caracteriza, incluyendo la información que contiene de modo más práctico y visual, es una técnica que se enfoca en tener una relación directa con el lector para conectar los mensajes que transmiten sentimientos, conocimientos, emociones que van más allá de lo que un sencillo papel puede incitar. No solo se caracteriza por centrarse en ilustraciones y colores debido a que cuenta con dos aspectos considerables que son los siguientes: elementos compositivos escritos y los elementos compositivos gráficos que facilitan el canal comunicativo donde intervienen para apoyar el aprendizaje de forma activa, actuando como elementos que refuerzan la capacidad de aprender según sea su variabilidad. Elementos compositivos escritos Los elementos compositivos escritos pertenecientes al cómic son: página, funciones de la letra, funcionalidad narrativa, funcionalidad caligráfica, expresión 12 espacial y temporal, onomatopeya y epílogo. Se enuncia que la narración presta mucha atención a cómo se busca cumplir con una secuencia

Miguel Ángel Álava Alcívar
José Luis Álava Alcívar
Dora Esmeralda Pérez Barzola
Pedro Misael Chinga Olivares

semántica que fortalezca las habilidades de conciencia lingüística. Beares San Martín (2014). Página Es un referente que se centra en dar apertura a lo que se quiere manifestar dentro del cómic y como elemento su uso es mediático, es decir, cuando se busca planificar una idea que se quiera transmitir este permitirá la creación de lo que antecede, lo cual permite el libre acceso a la creación imaginaria de los alumnos relacionándolo con el diálogo. Funciones de la letra Son aquellas que acorde al tamaño, grafía, forma y estilo puede indicar un volumen, ya sea sonoro, visual o escrito, debido a la esencia única que contiene cada una de manera selectiva acorde a los tipos que se ponen desde el inicio con el que se empieza a capturar al lector, la parte media con la que varía de acuerdo a la trama de la historia y el final con el que se decida realizar un cierre que impresione. Funcionalidad narrativa Se hace énfasis en la parte escrita que se muestra como un todo de manera específica para lograr diversificar las diferencias que conllevan las composiciones textuales juntamente con el tamaño de la letra o el sonido que mediante un gráfico se pueda interpretar el impacto que se vuelve mucho más llamativo y agradable para que sea de utilidad múltiple como, por ejemplo, en el campo educativo. Funcionalidad caligráfica Dependiendo del contexto en el cual se encuentre inmerso el cómic esta funcionalidad puede variar y adaptarse a una inclusión que determine el mensaje representativo que se exterioriza partiendo de sus personajes según sean las características que los figure, las expresiones que denotan un significado a través de su escritura y tipo de letra. 13 Expresión espacial y temporal El ambiente tiende estar ligado con el tiempo y espacio que puede tratar de ir de manera cronológica para brindar una visión clara con respecto al cómic en cuestión. Sin embargo, la secuencia o el modo en que se cuente la historia suele alterar las situaciones con lo que se está leyendo, por ese caso, se emplea los diferentes tipos de onomatopeyas, letra, narración, letrillas y símbolos. Onomatopeya Es la palabra representativa inmersa en diálogos que se encuentra designada dentro de los gráficos ilustrativos que denotan un sonido explícito de cualquier tipo o variante idiomática dependiendo de su contexto. Esta con el estilo y forma de la letra referencia las expresiones auditivas necesarias y de carácter obligatorio que le dan vida al cómic. Epílogo El inicio de la presentación de un cómic siempre contará con contenidos actualizados, demostrativos, coloridos, remarcados, buscando cumplir con las necesidades de las generaciones y renovando su forma de capturar al lector. Dada la forma que tenga hará que los estudiantes se

sientan cómodos, atraídos, facilitando su entendimiento y gusto por las mismas. Elementos compositivos gráficos Los elementos compositivos gráficos correspondientes al cómic son: viñetas, líneas cinéticas, metáforas visuales, globos y montaje. Estos recursos generan impactos que comprometen una observación detallada con la forma o movimiento que se exhiba, con el fin de entrar en contacto dentro del área de representación artística en conjunto a los elementos escritos. Cuñarro y Finol (2013).

Viñetas Este elemento compositivo se adhiere a los relatos o imágenes que se encuentran dentro de los recuadros, enfoques y medidas que tienden a destacarse 14 porque toman bastante espacio en las hojas e incluso donde se dan los sucesos más inusuales o relevantes con sus particulares formas.

Líneas cinéticas Son aquellas que fácilmente pueden ser comprendidas sin tener que analizarlas, ni contar con un sistema tanto sonoro como escrito adicional porque visualmente indica el orden de la representación clara de estos elementos y eso lo hace más enérgico.

Metáforas visuales Este se adhiere a situaciones más reales que posibilitan la oportunidad de expresarse abiertamente con los sentimientos, emociones, sensaciones, en otras palabras, la manifestación es subjetiva y empatiza algo verdadero con los lectores mediante los gráficos que resaltan hasta el mínimo detalle de lo que se quiere comunicar.

Globos Son denominados espacios dentro de modelos como círculos o estrellas que abren paso a el texto de las conversaciones perteneciente a la historia presentada en el cómic, por lo cual el rabillo debe dirigirse específicamente al personaje que se encuentra exponiendo algo.

Montaje Es uno de los elementos que se consideran desde un principio para el debido orden y una meticulosa aplicación del manejo de los escritos que se precisan tener en los diálogos de las viñetas o globos, de esta manera el cómic se podrá leer con más claridad, procurando que el lector no pierda el sentido de la historia.

Desarrollo del vocabulario El desarrollo del vocabulario se da desde los inicios de la primera infancia donde se debe reflexionar el sentido del aprendizaje en el campo lingüístico para generar la enseñanza adquirida de manera correcta, de tal manera, la evolución del 15 léxico es constante a lo largo de la vida de cada ser humano, la estimulación debe ser constante para emitir y poder receptor apropiadamente las codificaciones del mensaje. Loraine (2009). El vocabulario es una función vital para que todas las personas puedan desenvolverse adecuadamente con el medio que los rodea, sin la existencia del mismo no habría una comunicación, entendimiento, significación, codificación diseñada o estructura como la base que se conoce para leer, expresarse, aprender para poder conectarnos y definir con exactitud

nuestro nivel en el ámbito léxico. Es importante destacar el empeño de la secuencia didáctica que tiene que hacerse presente para el desarrollo conveniente del vocabulario mediante dos características relevantes como son: los tipos de vocabulario y las actividades lingüísticas, las cuales indican la necesidad de aplicar un lenguaje preciso a través de metodologías que se ajusten al sistema que denote lo sustancial de verse presentable al comunicarse.

2.1 Tipos de vocabulario

Los tipos del vocabulario existentes son: activo, pasivo, jerga, técnico, dominante, usual, fundamental, común, potencial. Por lo cual, conocer y practicar cada uno de ellos, actúa como un predictor en mejorar el rendimiento académico porque influye en actividades determinadas donde se realice debidamente el uso de la expansión del habla adecuado dependiendo del contexto y situación. Ainciburu (2008).

Activo

Se mantiene vigente siempre ante cualquier especie comunicativa que se da, este se entiende rápidamente ofreciendo una comunicación garantizada, llegando a ser el vocabulario con más éxito en las expresiones léxicas por su aplicación global y eficaz.

Pasivo

Es un vocabulario que recepta y se relaciona con el vocabulario activo porque la comprensión de lo atendido es inmediata, no se complica su lenguaje. 16 No obstante, dicha expresión no puede ser adquirida ni en lo escuchado ni en lo escrito porque es alterna, ahí es donde se debe reforzar para que se pueda interiorizar y desarrollar nuevos conocimientos en los estudiantes.

Jerga

Son palabras que componen términos que se consideran aceptables las cuales son adquiridas según haya sido y sea la convivencia en la que se encuentren inmersos los hablantes, su expresión esconde o antecede un significado oculto de lo que se debería usar formalmente, hay jergas

El guion de cómic como estrategia para ampliar el vocabulario

sociales que son las creaciones de palabras para identificarse en un grupo específico y las jergas profesionales son las que utilizan un referente diferente a un objeto para desenvolverse mejor en ese campo.

Técnico

Se trata de un lenguaje que solo entienden y practican los profesionales en campos determinados con palabras estipuladas que no pueden ser leídas de diferentes formas conteniendo una significación concreta inicialmente, es incomprendido para otros espacios de conocimiento.

Dominante

Es aquel que no se suele usar por la complejidad que conlleva, no logra ser entendido por las personas cuando se da el proceso de comunicación ante cualquier situación dada.

Usual

Es un vocabulario frecuente que se puede dominar por la facilidad que tiene cuando se guste expresar, es decir, es aquel que se emplea en la vida cotidiana para los hablantes por su lenguaje sencillo.

Fundamental

De acuerdo con el contexto este puede asemejarse algunas veces a otros tipos de léxico, por ello, se presentan mínimos problemas de escritura, pero no en cuanto a la forma de enseñar.

Común

Se caracteriza por ser utilizado por todas las personas porque cuenta con la claridad y normalidad que se ajusta al conjunto de palabras que de manera usual o trascendental se lo aplica en todo momento.

Potencial

Son aquellas palabras que se desconocen cuando se quiere enunciar algo y se debe apoyar de otros elementos o herramientas que proporcione lo esencial para obtener tales conocimientos.

2.2 Actividades lingüísticas

Las actividades lingüísticas son: métodos, técnicas y procedimientos. Estos se miden cuando se trata de verificar lo adquirido por medio de mecanismos significativos que tienen como objetivo desarrollar el campo léxico de los estudiantes, de tal manera que el vocabulario pueda ampliarse partiendo de la compilación de la vocalización constante bajo la guía de cada uno de los materiales que se apeguen al proceso de este. De Arriba García y Cantero Serena (2004).

Métodos

Son los que sirven como puntos de partida para el desarrollo del vocabulario mediante la creación de nuevas formas de implementar una participación para que el habla del estudiante pueda evolucionar de manera que asegure la confianza donde este pueda expresarse libre y acertadamente con ayuda de la elaborada planificación que facilite el docente.

Técnicas

Estas son las que se ponen en práctica con ayuda de cada una de las estrategias que se comprenda con actividades escritas y dinámicas que permita ampliar el buen uso del vocabulario, incluyendo los tipos para resaltar las semejanzas o diferencias que hay, por ello, el objetivo es ir dominando poco a poco el material que se presente para dar paso a la conciencia lingüística requerida.

Procedimientos

El proceso que se vaya construyendo con los métodos y las técnicas que se siguen cuidadosamente dentro del aula son las que ayudan a

identificar el avance positivo de las destrezas de lo que se ha ejecutado durante todo el tiempo de la realización de cada una de las actividades.

Fundamentación Epistemológica

El estudio de las palabras que conforman el sistema lingüístico de comunicación, son actividades esenciales humanas; dado que, mientras más ejercicio del vocabulario se realice, mayor capacidad existe para emitir un mensaje que represente los pensamientos y estados de ánimo. Es un fenómeno que debe tratarse de modo imperante en la enseñanza educativa. Sobre la evidencia empírica de la habilidad de comunicar a través del aprendizaje de vocabulario en las instituciones educativas, Manchini (2022), afirma lo siguiente: La influencia percepción-lenguaje es bidireccional: la posesión de determinado vocabulario también influye en la forma en que el/la sujeto construye su experiencia emocional. La enseñanza de la filosofía aparece como un territorio fértil, aunque mayor investigación se hace necesaria para estimar con mayor certeza los límites y posibilidades de dicho abordaje. (p. 2) En el contexto educativo se enfatiza el plano cognitivo tanto como el afectivo, donde es oportuno aplicar el vocabulario de competencias de los estudiantes. Es valioso mencionar que esta aplicación es congruente con la interpretación de la filosofía como *modus vivendi* en el aula de clases: se aborda el vocabulario vinculado a la experiencia.

3. Fundamentación Pedagógica

El guion cómic es una técnica nueva en el campo educativo que ayuda a comprender diferentes temas, asegura que todo el conjunto de estudiantes aprenda de manera proporcional, puesto que poseen conocimiento y diferentes necesidades.

Es imprescindible construir escenarios que faciliten, a través de técnicas pedagógicas modernas, un ambiente motivador y que la creación de nuevos conocimientos se propicie. Sumado a esto, el empleo de una herramienta pedagógica como el guion de cómic, se puede realizar en cualquier momento, facilitando la producción de actividades de cognición que les ayude a hacer interpretaciones por medio del aprendizaje de nuevas palabras, sobre los entornos que los rodean. Dentro de las actividades de cognición tenemos: presentar un tema específico con los criterios de

Miguel Ángel Álava Alcívar
José Luis Álava Alcívar
Dora Esmeralda Pérez Barzola
Pedro Misael Chinga Olivares

creación de cómic que se encuentran en una guía didáctica. 20 Igualmente, el guion de cómic es un recurso diseñado para transformar el pensamiento. Así lo resalta Mora y Carranza (2011), quienes consideran a esta una herramienta pedagógica que transforma el pensamiento, puesto que puede ser diseñada para que docentes y alumnos formen el espíritu crítico que apoye el conocimiento previo en varias dimensiones educativas.

Con todo, el guion es un recurso que, para motivar, es práctico, sencillo, innovador, y también un instrumento comprensible que expande las habilidades cognitivas del alumno, fuera o dentro de las aulas. Los guiones como materiales de soporte facilitan el proceso de aprendizaje; se obtienen beneficios para el logro del objetivo pedagógico al que se busca llegar.

3.1 Fundamentación Psicológica

Aprender vocabulario se constituye un paradigma de lingüística funcional, y desde la experiencia, al pensar en el lenguaje como un fenómeno de la cognición y percepción integrada.

Dicho lo anterior, se proponen dos explicaciones que dan acceso a la reflexión sobre el vocabulario como fenómeno psicológico desde dos ópticas sustancialmente análogas. Primero, el vocabulario como fenómeno cognitivo, se percibe desde la mirada en la que el proceso cognitivo, partiendo de las experiencias corporeizadas conforman clasificaciones de significados de lo real, por medio del proceso de percibir, categorizar, elaborar e integrar conceptualmente el mundo, es decir, representaciones.

Esto se debe a que el concepto, las ideas, están influenciados por la percepción sobre el propio cuerpo, por la ecología de las vivencias. Segundo, la actividad cognoscitiva, es donde el vocabulario tiene lugar. Tal como afirma Moreno (2015), es determinada partiendo de un proceso de pensamientos relacionales integrativos, o sea, su origen es a través de la actividad compleja que implica el trabajo experiencial a grados mentales y corpóreos, que agilitan el almacén de conocimiento lingüístico sobre la realidad y el entorno; por consiguiente, se produce y se comprende el vocabulario aplicado. 21 En definitiva, el aspecto cognitivo al entender el vocabulario como dimensión del desarrollo cognitivo que se define en un

patrón particular para activar las neuronas, y que representa por medio de la estructura lingüística, la manera en que el individuo percibe, experimenta y categoriza el entorno con vivencias colectivas o individuales. Así, le damos una significación y se manifiesta el paradigma de relacionar el vocabulario con la concepción de la realidad.

3.2 Fundamentación Sociológica

El guion de cómic como medio social es una técnica reciente que eleva el propósito inicial de las reproducciones impresas de la imagen seriada en el siglo XX. Si bien sus orígenes se remontan a miles de años atrás, no es hasta el término del siglo diecinueve, que alcanza su identificación actual; esto empieza a ser así, cuando la tecnología gráfica ilustrativa sufre transformaciones influyentes en la creación de este medio. Sobre la aceptación del cómic, destaca Monfort (2021), que debido a la influencia norteamericana esta técnica gana reconocimiento: primero, cuando se empiezan a distribuir ejemplares y, segundo, que la sociología ganaba terreno en las instituciones educativas.

Esta convergencia convertiría más adelante el cómic en una herramienta de visibilización política y cultural. Originalmente, este medio de comunicación se consideraba un género literario infantil hasta finales del siglo veinte, lo que acrecentaba el prejuicio en el sector académico, pues se le otorgaba la categoría de género insignificante para los académicos avanzados, o campo menor que no podía ser estudiado por adultos. No obstante, en la última década del siglo, emergen varias investigaciones sobre el guion de cómic como espejo crítico de las interacciones humanas.

Entre las corrientes de estudio sobre el guion de cómic, se detecta a principios del siglo 21 la inclinación del campo sociológico por esta técnica enfocada en la dimensión comunicativa, es decir, la audiencia, el efecto que produce al que lee, la forma en que este medio va trascendiendo como género literario sin distinción de públicos, y sus implicaciones a nivel psicológico y antropológico, ambas disciplinas que enfoca la sociología. El estudio del contenido del guion de cómic es una fase en la que se han dirigido especialistas en el arte y literatura. Es reciente la apuesta mundial por un estudio de contenido de esta técnica desde el apartado sociológico visual. Se puede tomar al guion de cómic

Miguel Ángel Álava Alcívar
José Luis Álava Alcívar
Dora Esmeralda Pérez Barzola
Pedro Misael Chinga Olivares

como denuncia social y como método de aprendizaje en las instituciones educativas, analizando el discurso con sus aspectos visuales.

4. Conclusiones

Los estudiantes de 8vo año muestran problemas para expresarse correctamente de manera oral y escrita. Las actividades académicas de la institución no contemplan técnicas modernas y dinámicas de aprendizaje de vocabulario. La mayoría de docentes no aplican estrategias interactivas que desarrollen la creatividad en los estudiantes. En la Unidad Educativa del Milenio Dr. Alfredo Raúl Vera Vera, no se implementan métodos que potencien las habilidades en el campo semántico de los estudiantes.

Es necesaria la enseñanza de palabras nuevas para solucionar las falencias de expresión oral y escrita de los estudiantes. Se deben realizar actividades que contemplen el guion de cómic para el aprendizaje del vocabulario en las aulas de clase. Los docentes deben aplicar el guion de cómic como estrategia para desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Referencias

- Aguilar Gordón , F. (Abril de 2019). Fundamento, evolución, nodos críticos y desafíos de la educación ecuatoriana actual. Ecuador: Actualidades Investigativas en Educación. Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-47032019000100720&script=sci_arttext
- Ainciburu, M. (2008). Aspectos del aprendizaje del vocabulario. Alemania: Peter Lang GmbH
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. México: Revista Alergia México.
- Bambara, S. (2013). Aprender vocabulario a través de cómic. España: Universidad de Sevilla
- Beares San Martín, O. (2014). Propiedades narrativas de la letra en el cómic. Oviedo: CuCoEstudio.

El guion de cómic como estrategia para ampliar el vocabulario

- Cárdenas, J. (2018). Investigación Cuantitativa. Berlín, Lima: trAndeS – Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina
- Castillo, S. U. (2018). El cómic como herramienta para potenciar la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Eugenio Espejo. Azogues: Universidad Nacional de Educación.
- Claro, M. d. (2018). Los cómics en la enseñanza-aprendizaje de la lengua española: la oralidad en la escritura, de la teoría a la práctica. Brasil: Colegio Estadual Dep. Manoel Novaes de Salvador.
- Coronel, A. N. (2020). El cómic como herramienta metodológica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Municipal "Calderón". Quito: Universidad Central del Ecuador