

**APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LA CREACIÓN DE CÓMICS
DIGITALES EN EL AULA DE INGLÉS**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Melania Correa Reyes

**TUTORA:
Carmen Río Rey**

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas
Facultad de Educación
Universidad de La Laguna
2019-2020

Resumen.

Este Trabajo de Fin de Máster pretende investigar la manera en la que se trabaja la literatura en el área de Inglés, así como intentar mejorar de tal manera que atraiga la atención del alumnado. En primer lugar se presenta una reflexión teórica en la que encontraremos un amplio abanico de conceptos que se emplearán a lo largo del TFM. A continuación comenzaremos la parte práctica del trabajo realizando un análisis detallado de los datos obtenidos a través de una encuesta sobre el uso didáctico de la literatura en dicha área, la cual se realizó a modo de sondeo para tener una idea de la receptividad del alumnado hacia la literatura y hacia el uso de cómics para el aprendizaje del inglés. Finalmente, y partiendo de estos análisis, se presentarán las conclusiones, acompañadas de una propuesta de mejora consistente en una situación de aprendizaje diseñada para conseguir trabajar la literatura, más concretamente los cómics, mediante el uso didáctico de TIC de una manera innovadora y motivadora, que se expondrá a modo de sugerencia para futuras intervenciones en el aula.

Palabras clave: literatura, TIC, cómics, motivación, innovación.

Abstract.

This thesis aims to research the way in which literature is included in the English classroom, as well as to try to improve the didactic use of literature in a manner that attracts the attention of students. Firstly, a theoretical reflection is presented in which we will find a wide range of concepts that will be dealt with throughout the thesis. Then the practical part of the work will begin by carrying out a detailed analysis of the data obtained through a survey about the didactic use of literature in the English classroom, which was carried out as a way to get an idea of the receptivity of students towards literature and to the use of comics for learning English. Finally, and based on this data, the conclusions will be presented, and also a proposal for improvement consisting of a learning situation designed to work on literature in the classroom, more specifically on comics, through the use of ICTs in an innovative and motivating way, which will be presented as a suggestion for future interventions in the classroom.

Key words: literature, ICTs, comics, motivation, innovation.

Índice

1.	Índice de figuras	3
2.	Introducción	4
3.	Justificación	5
4.	Marco teórico	7
4.1.	Inteligencias múltiples	7
4.2.	Pensamiento visual	9
4.3.	Competencia digital	11
4.4.	Las TIC.	15
4.5.	Beneficios de trabajar un cómic	17
5.	Metodología	22
6.	Análisis de datos	23
7.	Conclusiones y propuesta de mejora	37
8.	Bibliografía	57
9.	Obras recomendadas para trabajar los cómics en el aula	60
10.	Anexo: Encuesta sobre el uso de la literatura y los cómics en el aula de inglés	61

1. Índice de figuras

Figura 3.3.1. Porcentaje de adultos con buenas habilidades en las TIC	12
Figura 3.3.2. Porcentaje de habilidades en TIC según grupos. (Base de datos de Educación de la OCDE)	13
Figura 3.5.1. Hábitos lectores de la población española. (Federación de Gremios de Editores)	18
Figura 3.5.2. Lectores españoles según edad y sexo. (Federación de Gremios de Editores)	19
Figura 5.1. Porcentaje de jóvenes participantes en el sondeo por edades	24
Figura 5.2. Porcentaje de participantes interesados en la lectura	25
Figura 5.3. Porcentaje de participantes que creen que la literatura es importante en el proceso de aprendizaje de un idioma	27
Figura 5.4. Porcentaje de participantes que estarían interesados en leer un libro en inglés	28
Figura 5.5. Porcentaje de participantes que han leído alguna vez un libro para la clase de Inglés	29
Figura 5.6. Porcentajes de géneros literarios	30
Figura 5.7. Porcentaje de preferencias a la hora de leer en la asignatura de Inglés	31
Figura 5.8. Porcentaje de opinión sobre los cómics	32
Figura 5.9. Porcentajes del tipo de libro que resulta más motivante a la hora de trabajarlo en el aula de Inglés	34
Figura 5.10. Porcentaje sobre la aceptación o rechazo a una idea de proyecto para la asignatura de Inglés	35

2. Introducción

No es un secreto que la era digital en la que vivimos ha revolucionado de manera inminente, y sigue haciéndolo, cada aspecto de nuestra vida cotidiana, entre ellas la educación, que no se quedó atrás. De hecho, a día de hoy considero de vital importancia que el ámbito educativo se mantenga actualizado, introduciendo recursos innovadores que consigan mejorar la calidad educativa. Si pudiéramos viajar en el tiempo y trasladarnos a un aula veinte años atrás, veríamos que nada tiene que ver con la manera en que la que hoy en día se imparten las clases. Esto se debe a que, poco a poco, la educación se ha ido adaptando a las necesidades de la sociedad y ha ido introduciendo todo tipo de avances que pueden ser útiles para este proceso. Ciertamente es que, para los recursos que podrían utilizar, no se ha avanzado todo lo que se debería, en parte porque eso conllevaría un mayor presupuesto del que normalmente las escuelas carecen, pero poco a poco se va mejorando.

El alumnado actual ha crecido rodeado de tecnologías, y trabajar sin ellas les podría resultar complicado, por lo que añadirlas al proceso de aprendizaje es vital. Dentro de la educación, cada área avanza de una manera diferente, pues algunas necesitan de más instrumentos tecnológicos que otros, y en el caso del área de Inglés, por lo menos mientras yo fui estudiante, prácticamente no se utilizaba ningún recurso digital. Hoy en día esto ha ido mejorando, pero muchas metodologías en torno a esta asignatura siguen estancadas en el pasado.

Este trabajo pretende investigar sobre nuevas maneras de impartir la asignatura y nuevas formas de captar la atención del alumnado y conseguir realizar una actividad que promueva la creatividad, iniciativa y el trabajo autónomo del alumnado. Por ello se presentará un proyecto a modo de ejemplo con el que se trabajará la Literatura en inglés, más concretamente un cómic, a través del uso de las nuevas tecnologías, mostrando así que se pueden trabajar todo tipo de ámbitos dentro de una asignatura de una manera diferente, actual y entretenida.

En la sección 2 se explicará por qué se ha escogido este tema y se enunciarán los objetivos del trabajo. En el apartado 3 se incluirá un marco teórico que nos introducirá diferentes términos relacionados con el cuerpo del TFM. A continuación, en el punto 4 trataremos la metodología utilizada en el trabajo. Proseguiremos con un análisis de los datos recabados y finalizaremos con las conclusiones y con una propuesta de mejora, que incluirá una idea de proyecto para futuras intervenciones didácticas.

3. Justificación

Muchos han sido los cambios que ha experimentado la educación desde sus inicios hasta lo que es hoy en día, y es que es esencial que el sistema educativo avance a la misma velocidad que lo hace la sociedad a niveles económicos, sociales y tecnológicos. Esto sería lo ideal, pero es cierto que, en el ámbito educativo, estos avances han ido mucho más lentos de lo que deberían, y en ocasiones han llegado a ser inexistentes.

Cada país tiene un sistema educativo y una metodología educativa diferente, pero todos tienen un objetivo común: transmitir conocimientos y formar a los hombres y mujeres del futuro. Cabe preguntarse cuál es la mejor manera de conseguir dicho objetivo y si hay algún sistema mejor que otro. Las respuestas a estas preguntas pueden ser un tanto relativas, pues al fin y al cabo, un buen sistema será aquel que funcione, pero algo que todos estos sistemas deberían tener es un adelanto tecnológico mínimo que conecte con las necesidades del alumnado y con los avances que día a día prosperan en nuestra sociedad. Cada vez son más los estudiantes que dicen aburrirse en aquellas clases que se basan en la enseñanza a través de un libro o de apuntes, y es que el sistema actual no siempre se basa en el modelo de las inteligencias múltiples, hecho que no motiva en absoluto al alumnado ya que prima unos estilos de aprendizaje sobre otros, de tal manera que se debería otorgar un papel mayor al pensamiento visual con el fin de llegar al alumnado.

Hablamos de una generación que usa la tecnología para todo, ya sea comprar, buscar información, contactar con familiares o amigos, etc. Es por ello que la adaptación de las clases con las TIC es extremadamente necesaria, no solo por el hecho de mantenerlas actualizadas, sino para llamar la atención del alumnado y que la información les llegue de una manera más fácil y directa.

Durante los veintidós años que llevo como estudiante, desde el 98 hasta el día de hoy, en el 2020, he experimentado muchos cambios en el ámbito tecnológico relacionado con la enseñanza, así como en la metodología que se ha llevado a cabo. Realmente la aplicación didáctica de las TIC no la experimenté hasta mis últimos años de enseñanza obligatoria, y únicamente a través del uso de la aplicación PowerPoint, y es que antes de esto las TIC eran prácticamente inexistentes. Estos cambios de los que hablaba anteriormente han ido desde empezar en clase de mecanografía utilizando una máquina de escribir en 3º de Primaria y pasar a los ordenadores en 4º de Primaria, de utilizar únicamente libros o plantillas de actividades a utilizar un proyector para así mostrar una serie de diapositivas con las que se da la clase de una manera diferente. Pero a pesar de tener estos avances, no se les extraía

todo el partido posible. Las metodologías eran las mismas siempre: uso de libros, actividades básicas, algún que otro vídeo a modo de teoría, y poco más.

En estos últimos años he podido ver en primera persona cómo trabajan algunos centros educativos (desde infantil hasta la ESO) y cómo usan las TIC, y aunque ese uso ha aumentado y la mejoría es evidente, en cierto que no expresen las posibilidades de las nuevas tecnologías al 100%. Algunos de los avances que encontramos son: pizarras tecnológicas que permiten no solo trabajar con lo que conocemos como un libro electrónico, sino que nos permite realizar actividades de una manera más amena y entretenida, enfocadas a los más pequeños del centro, el uso de ordenadores con el fin de buscar información o crear contenido, el uso del teléfono móvil en ciertos momentos para buscar información de manera puntual, la creación de proyectos como videoblogs, y más, pero siguen habiendo aspectos en la enseñanza que están algo estancados en el tiempo y no han conseguido avanzar. Uno de estos aspectos es la literatura, algo que desde los centros se le intenta inculcar al alumnado a través de la lectura de clásicos, como fue en mi caso, *El niño del pijama a rayas* o *La casa de Bernarda Alba* en el caso de la literatura española. En el caso de la literatura en inglés ni siquiera utilizan clásicos, sino libros creados y propuestos por las editoriales, adaptados a cada nivel. No obstante, ¿cómo hacer que el alumnado se interese por este arte? Aunque parezca una pregunta complicada, creo que es bastante fácil de responder, y es que con solo indagar un poco en los intereses del alumnado, daremos con la clave para conseguir esto. Sin embargo, no solo bastará con mandarles a leer un libro para que luego hagan un examen resolviendo preguntas sobre el mismo, no, es mucho más complejo, y es ahí donde debemos integrar todas las medidas posibles para conseguir un resultado llamativo e innovador. Para ello las TIC son claves, por lo que ocuparán un lugar central en este TFM

En este trabajo se plantean los siguientes objetivos: por un lado, explorar la receptividad del alumnado hacia propuestas didácticas relacionadas con la literatura que hagan uso de un lenguaje predominantemente visual y de TIC, y por otro, esbozar una propuesta didáctica de dichas características. Para ello se llevará a cabo la creación de una tarea social en la que se trabaje un tipo de literatura concreta, el cómic, tanto su lectura como su propia creación haciendo uso de diversas páginas digitales. También se realizará una recogida de datos para ver si realmente esta propuesta sería mejor recibida por el alumnado que una de las clásicas formas de lectura que mencionamos anteriormente. Con ellos conseguiremos observar si trabajar la literatura en una lengua extranjera con elementos que llamen la atención del alumnado y que les motiven más podría tener algún beneficio, así como ver si este tipo de elecciones pueden llamar más la atención del alumnado.

4. Marco teórico

En este marco teórico trataremos diversos conceptos que son importantes para llegar a entender la finalidad de este trabajo. Estos son: las inteligencias múltiples, el pensamiento visual, la Competencia Digital, las TIC y los beneficios de trabajar un cómic. Todos estos términos están presentados de una manera lineal, es decir, cada uno de estos conceptos nos llevarán a entender el siguiente, con lo que empezaremos este marco de una manera más general, hasta llegar más tarde a lo que concretamente trataremos en el TFM, los cómics.

a. Inteligencias múltiples

Todo docente tiene un claro objetivo, conseguir que todo el alumnado adquiera los mismos conocimientos al finalizar el curso. Pero, ¿es posible transmitir a todos y cada uno de los alumnos y alumnas los mismos conocimientos y esperar que los adquieran de la misma manera? La respuesta es no, ya que no todo el alumnado trabaja de la misma manera o utilizan los mismos métodos de aprendizaje. Es importante que los profesores y profesoras estudien sus métodos docentes, tanto los que funcionan como los que no, para saber qué aspectos hay que mejorar en mayor o menor medida. Trabajar con nuevos métodos, materiales o técnicas puede ser de gran ayuda para que el alumnado adquiera mejor los conocimientos. Esto se puede llevar a cabo a través de una teoría desarrollada en 1983, sobre todo por el psicólogo Howard Gardner, quien fue mucho más allá de un término ya existente: la inteligencia (Gardner, 2017). En 1904 el psicólogo francés Alfred Binet creó los primeros tests de inteligencia con el fin de utilizarlos para averiguar qué alumnos o alumnas estaban en riesgo de fracaso y así poder prestarles ayuda para evitarlo. Junto con estos tests, se dio a conocer el término “inteligencia”, pudiendo medir este por una cifra numérica conocida como “coeficiente intelectual” (Armstrong, 2006). No obstante, ¿qué es la inteligencia realmente? Se entiende por inteligencia la capacidad de entender, analizar, comparar y elaborar información nueva a partir de datos, haciendo uso de la lógica. De acuerdo con una definición de la Real Academia Española (RAE), la inteligencia es la facultad o habilidad que tienen las personas para resolver problemas. Esta es una visión unilateral del término, la idea tradicional. Sin embargo, para Gardner esto no era así. Para él la inteligencia no se puede valorar con un número, ya que son un conjunto de habilidades o capacidades mentales que todo individuo posee. Para cambiar la idea ya establecida de este término, Gardner (2017) propuso la existencia de al menos ocho inteligencias básicas.

- Inteligencia lingüística
- Inteligencia lógico-matemática
- Inteligencia espacial
- Inteligencia cinético-corporal
- Inteligencia musical
- Inteligencia interpersonal
- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia naturalista

Como seres humanos que somos, cada uno tenemos unas capacidades para resolver distintos tipos de problemas. ¿Cómo lo hacemos? Mediante las Inteligencias Múltiples. Éstas están presentes en todos los seres humanos, es decir, una persona no solo tendrá capacidad en alguna o varias inteligencias, sino en todas ellas. Todas ellas trabajan juntas, no existen por separado, pero en cada individuo lo hacen de una manera diferente, pues algunos tienen altos niveles de rendimiento y otros trabajan en niveles básicos. Todo esto es relativo, pues estas inteligencias se pueden desarrollar hasta alcanzar un nivel competencial, según Gardner, si recibimos el apoyo y la formación adecuados. Esto nos lleva a plantearnos la siguiente cuestión: ¿es posible utilizar las Inteligencias Múltiples en el aula con el fin de centrarnos en el alumnado? Gardner así lo cree.

Él mismo cree que el sistema educativo de hoy en día no avanza más allá de los estándares de inteligencia y eficiencia, lo que hace que no prestemos atención a las diferencias en el desarrollo escolar del alumnado, tratándolo como un conjunto y no como seres individuales. También trabaja bajo un plan de estudios basado en la transmisión y la repetición de contenidos ajenos a la vida cotidiana, dificultando el aprendizaje (Gardner, 2017). Este método de trabajo basado en la formulación de un plan único de estudios, y su aplicación uniforme a todos los alumnos es excluyente de la consideración de sus diferencias individuales y de su desarrollo personal (Krechevsky, 1993). Con esto solo conseguimos que el alumnado estudie de memoria con el fin de superar una prueba escrita, para luego olvidar todo ese contenido.

Por todo ello, esta teoría de las Inteligencias Múltiples hace una importante contribución a la educación, dando a conocer la posibilidad de que el profesorado investigue y experimente con nuevas técnicas y/o estrategias, así como nuevos materiales, con las que transmitir conocimientos. No es lo mismo dar una clase a través de apuntes, que dar una clase utilizando la pizarra para ilustrar ideas mediante dibujos, utilizando una entonación que

le dé ritmo a la transmisión, empleando nuestro cuerpo para acompañar a nuestro lenguaje oral, creando preguntas que inviten a reflexionar, etc. Por lo tanto, esta teoría no sirve solo para romper con lo establecido en la enseñanza, sino para proporcionar diferentes formas de incentivar al alumnado. Muchos son los recursos y herramientas que se pueden utilizar en un aula. Es posible trabajar de una manera amena y educativa con todas las inteligencias a pesar de su grado de diversidad.

Dentro de todas las posibilidades que existen para llevar esto a cabo, podemos destacar una bastante interesante: el pensamiento visual.

b. Pensamiento Visual

El ámbito del aprendizaje cada vez es más revolucionario, y es que no paran de surgir nuevos recursos o metodologías. Una de estas metodologías es el pensamiento visual: una forma novedosa de asimilar y organizar los conocimientos que se basa en la utilización de imágenes para la expresión de conceptos e ideas. De esta manera dejamos atrás los apuntes y los contenidos audiovisuales, y pasamos a adquirir la información de una manera más eficiente. Esta metodología comienza con Rudolph Arnheim, un experto en psicología del arte, con amplios conocimientos en estudio de las formas y la percepción de las imágenes. Su libro, titulado *Visual thinking* (1969), fue pionero en esta estrategia. Según expone en dicho libro, mediante la vista, el individuo adquiere un aprendizaje más rico, tanto en sensaciones como en matices, algo que no consigue solo con el lenguaje verbal. Afirma también que el uso de metodologías convencionales suele obstaculizar el desarrollo de la capacidad creativa en el aprendizaje. Más adelante, la psicóloga cognitiva Abigail Housen trabajó también en el desarrollo de esta metodología basada en preguntas. Su investigación se centraba en la utilización del arte y las preguntas, y se apoyaba en la necesidad de ofrecer nuevas metodologías que fomenten la motivación y participación en los visitantes de museos (Carr, 2016). Housen comenzó a replantearse si las metodologías ya impuestas en el área del Arte realmente atendían a los intereses y capacidades de los visitantes, y si además ayudaban al desarrollo de la libre interpretación artística (Yenawine, 1999). Para resolver dichas dudas, llevó a cabo el desarrollo de este método basado en la observación, reflexión y análisis de una obra artística mediante la creación de un diálogo que va fluyendo cuando el profesor o profesora comienza a realizar diferentes preguntas y va mediando su desarrollo. Sus estudios estaban dirigidos a la aplicación de estas estrategias en los museos, con lo que hace veinte años, comenzó a analizar cómo reacciona la gente ante una obra de arte, y cómo utilizan todo

el conocimiento que poseen para hablar de ella. Es una herramienta bastante utilizada en las escuelas y museos de Estados Unidos. Con el paso de los años, esta metodología fue creciendo de tal manera que se amplió a más áreas aparte de la artística. A día de hoy se puede trabajar en todas y cada una de ellas.

Esta estrategia influye de una manera muy positiva en las aulas. Con ella se trabajan las habilidades de pensamiento que los chicos y chicas necesitan, el desarrollo del lenguaje y en estrategias para conseguir que el alumnado trabaje colaborativamente aprendiendo del resto de compañeros y compañeras. Cuando utilizamos una imagen para comenzar la clase, lo que conseguimos es que todo el alumnado participe. Con este proceso intentamos fomentar su confianza y trabajar en su creatividad. El alumnado posee diversas habilidades, y gracias a este proceso las van desarrollando y trasladando a otras áreas. Este tipo de actividades basadas en el pensamiento visual pueden no parecer lo suficientemente prácticas para todas las áreas. Pero la realidad es que puede ser una buena herramienta para mejorar la lectura en el área de inglés, e incluso puede ser usado para desarrollar las habilidades sociales. El pensamiento visual impulsa al alumnado a responder, y de esta manera, ya sea a través de una foto o un texto, están adentrándose en el aprendizaje.

Todos los niños y niñas tienen una habilidad natural para observar algo, pensar e interesarse sobre ello. Un niño o niña de 3 años ve un objeto y lo observa durante un momento intentando entender qué es, aprenden el lenguaje identificando esas cosas que llaman su atención. Es por ello que, enseñándoles estas estrategias visuales, lo que intentamos es despertar esas habilidades innatas en ellos y ellas. Muchas veces intentamos enseñarle algo al alumnado pero no conseguimos que lo aprenda. Cuando te das cuenta de que los métodos tradicionales que has estado utilizando durante tanto tiempo no funcionan, ¿qué debes hacer? Es fácil: cambiar. Todo es un proceso en el que probar nuevas estrategias educativas hasta dar con una que te funcione. Te puede servir para varias clases o incluso solo para una, pero todo es trabajar en el cambio. Con esto podemos producir un crecimiento en los y las jóvenes, así como producir nuevas estrategias de pensamiento.

Los niños y niñas usan su propio conocimiento para responder a las preguntas que se les hacen. El pensamiento visual activa el proceso de observar algo a través de las preguntas. Si trabajamos por ejemplo con una foto, la primera pregunta sería: ¿qué está ocurriendo en la imagen? Esta pregunta les obliga a añadir algo de significado a la imagen, no solo describir lo que hay en ella. Algunas respuestas coincidirán, otras no lo harán, pero al final todas serán recibidas de la misma manera. No hay respuestas correctas o incorrectas, se trata de apoyar lo que digan, sin importar si se acerca o no a la realidad. Con esto conseguimos que crean

en sí mismos y que tengan la confianza suficiente como para participar en clase. Los educadores y educadoras son meros mediadores. Su trabajo es facilitar el proceso y estimular a los y las participantes mediante el diálogo. Es decir, el o la docente no aporta información, simplemente ayuda a despertar la capacidad de observación y reflexión en el alumnado. Estos son los únicos participantes en el debate. En él discuten las distintas posibilidades, mejorando sus capacidades de analizar, escuchar y relacionar. El profesorado, al intentar conectar todas las ideas expuestas, lo que está intentando es conectar también al alumnado, y esto les refuerza. En el área de Inglés esto es muy importante, ya que muchos alumnos y alumnas tienen pánico a hablar en clase o responder a alguna pregunta porque temen fallar. Y de eso se trata, de intentarlo, practicar, fallar y corregirse poco a poco, sin miedo y con confianza. Todo este proceso también enseña al alumnado que pueden tener diferentes opiniones o ideas sobre algo, y que ninguna es mejor o peor que la otra. Aprenden que pueden no estar de acuerdo sin enfadarse ni discutir en un tono inadecuado.

Es importante que aprendan a observar, a tomarse su tiempo para mirar más allá de lo que ven a simple vista, a dialogar, intercambiar y aceptar otras opiniones. Este proceso no solo ayuda al crecimiento de los alumnos y alumnas, sino al de los propios profesores y profesoras. Haciendo de la clase un espacio abierto en el que poder dar tu opinión o compartir tus conocimientos, se crea un ambiente seguro donde todos, alumnado y profesorado, aprenden a trabajar juntos.

c. **Competencia Digital**

El avance tecnológico ha transformado muchas cosas, y una de ellas es la manera en la que las personas llevamos a cabo muchas de las tareas que debemos realizar. El internet ha revolucionado la interactividad de una manera drástica, y es que solo hace falta un “clic” para realizar una videollamada, acceder a una conferencia *online* o buscar información. Estos cambios han resultado inevitables, y han generado y seguirán generando un gran impacto en nuestra sociedad, y es que esta sigue experimentando una revolución tanto en los modos como en las formas de empleo de estos avances tecnológicos. Según Ocaña, Valenzuela y Garro (2019), debido al avasallador avance de las tecnologías, la sociedad convive inevitablemente con los avances tecnológicos y con su continuo desarrollo, por lo que se ve obligada a adaptarse; por ello se debe aprender a manejar los recursos cada vez más complejos pero muy necesarios.

Una manera eficiente de utilizar todos estos recursos digitales que poseemos es a través de la integración de las tecnologías emergentes al entorno educativo. El hecho de vivir en una era digital nos obliga a estar actualizados en todo momento, y es por ello que educar en las tecnologías es importante. Muchos son los adultos que no saben cómo trabajar con un ordenador. Teniendo en cuenta que para trabajar de manera efectiva en la actual sociedad digital las personas deben tener algo más que habilidades de bajo nivel, un estudio de 2014 del Marcador de la Agenda Digital sobre la inclusión y habilidades digitales en la UE, casi la mitad de los habitantes de la UE, exactamente un 47%, tienen habilidades insuficientes (muy bajas o ni siquiera tienen habilidad alguna). Las principales razones de estos datos son la falta de uso de la tecnología y el nivel económico. En el ámbito educativo, una investigación llevada a cabo por la TALIS (2016), que es el Estudio Internacional sobre la Enseñanza y el Aprendizaje de la OCDE, determina que una media del 59% de los profesores de educación secundaria de primera etapa expresan una necesidad de desarrollo profesional en habilidades TIC para la enseñanza.

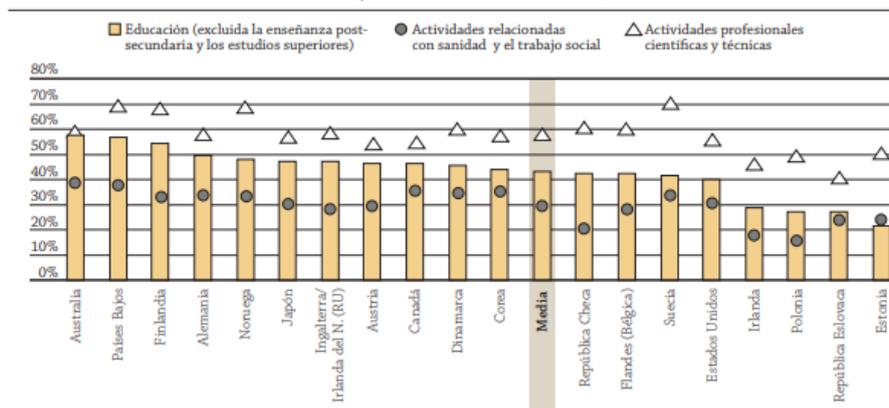
Como podemos observar en la Figura 3.3.1, los trabajadores del sector de la educación (tanto profesores como personal de los centros) tienen buenas habilidades en TIC, pero solo llegan al 43% de media. Este porcentaje supera al 30% de las actividades relacionadas con la sanidad y el trabajo social, pero eso no hace que sea un porcentaje alto. De hecho, es bajo teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente. Pertener a una sociedad tecnológica nos obliga a estar actualizados, y el profesorado es el primero que debe estarlo, para así transmitir dicho conocimiento al alumnado.

Figura 3.3.1. Porcentaje de adultos con buenas habilidades en las TIC.

Fuente: Base de datos de Educación de la OCDE

Figura 1. Porcentaje de adultos con buenas habilidades en TIC y para la resolución de problemas, para una selección de sectores (2012)

Estudio de las Competencias de la Población Adulta, 25-64 años



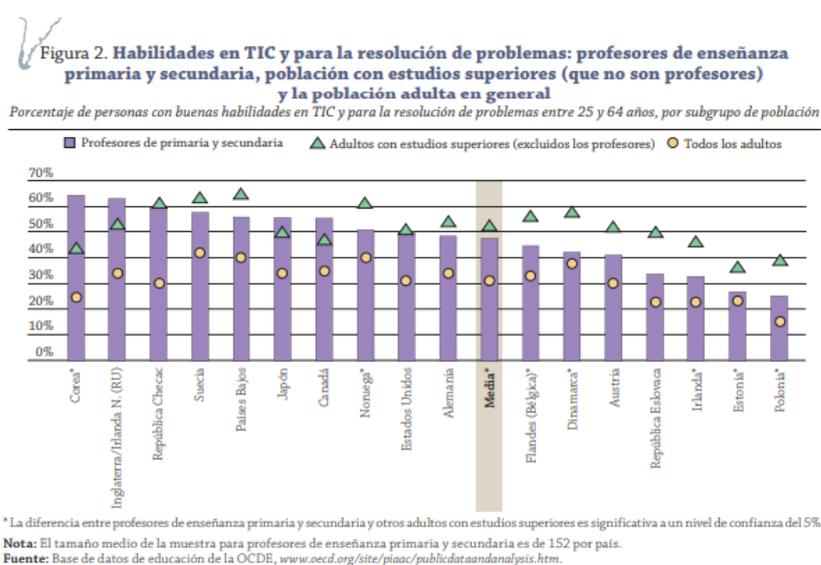
Fuente: Base de Datos de Educación de la OCDE, www.oecd.org/site/piaac/publicdataandanalysis.htm.

2010

Si observamos la figura 3.3.2, observamos que, de media, un 31% de la población adulta en general tienen habilidades digitales. De nuevo, un porcentaje bajo para la era en la que vivimos. Los datos muestran que la población más joven tiene mejores habilidades en TIC y para la resolución de problemas que la población de más edad (OCDE, 2013a), y el hecho de haber crecido rodeados de estos recursos tiene mucho que ver en el resultado.

Figura 3.3.2. Porcentaje de habilidades en TIC según grupos.

Fuente: Base de datos de Educación de la OCDE



Esto nos lleva a confirmar que debemos trabajar y desarrollar las competencias digitales. Pero, ¿qué son estas competencias? Las competencias en el panorama educativo, según Marza y Cruz (2018), son asumidas como instrumentos de gran utilidad que permiten el desarrollo de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales el alumnado adquiere habilidades para facilitar la adquisición de conocimientos. Existen ocho competencias clave, y es que debido a los avances resultantes de la globalización que siguen emergiendo en la Unión Europea, es imprescindible que toda persona adquiera una amplia gama de competencias para adaptarse de modo flexible a un mundo que está cambiando con rapidez. La educación tiene un papel fundamental en dicho proceso, ya que tiene que garantizar que el alumnado europeo adquiera las competencias clave necesarias para poder adaptarse a dichos cambios. Es importante que se tengan en cuenta las necesidades de los estudiantes, garantizando así la igualdad para aquellos que, debido a circunstancias sociales, culturales o económicas, necesitan de cierto apoyo para desarrollar sus capacidades.

Una de estas competencias es la digital. Generalmente se conoce a esta competencia como aquella que engloba el uso seguro y completo de la amplia gama de tecnologías para la comunicación, información y resolución de problemas básicos en todos los aspectos de la vida cotidiana. Según Ocaña, Valenzuela y Garro (2019), las competencias digitales incluyen todo aquello que abarca saberes y capacidades de carácter tecnológico. Por otro lado, Rangel y Peñalosa (2013) afirman que hoy en día debemos adquirir nuevas competencias, habilidades y actitudes. Esto está relacionado con el funcionamiento de la alfabetización digital, que está compuesta por procesos cognitivos que permiten la adquisición de ciertas capacidades para el empleo de las TIC y el manejo de la información, aunque hay que declarar que esto es, en una gran parte, el resultado de la práctica en el manejo de recursos tecnológicos.

No obstante, ¿es la competencia digital realmente importante? Se la considera una competencia transversal, y es que también nos ayuda a dominar otras competencias clave, como la comunicación, las habilidades lingüísticas o competencias básicas en matemáticas o ciencias. Por ello, se considera una competencia realmente importante. El desarrollo de las habilidades es necesario tanto en docentes como en estudiantes, ya que pueden potenciar el uso de estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje mediante las TIC. Galindo, Ruiz y Ruiz (2017) realizaron un trabajo en el cual llevaron a cabo una encuesta a 1.888 personas en el cual se reflejó que existe una evidente carencia de preparación en los que se conocen como nativos digitales para estar inmersos competitivamente en el mundo del trabajo digital, incluso cuando pasan horas y horas conectados a internet. El hecho de que hayan crecido con estos recursos y no sean capaces de aprovecharlos resulta preocupante para estos investigadores, que llegan a la conclusión de que se estancan en el uso limitado de las herramientas y acaban quedando obsoletos. Hablamos de una generación que se sustenta en redes sociales a modo de interacción social, alejándose de ser una generación que aprovecha el mundo digital que les rodea. Por ello debemos fomentar dicha competencia en las nuevas generaciones y trabajar en el desarrollo digital, así como en sus capacidades.

La competencia digital en el aula de Inglés tiene muchas ventajas. El uso de las nuevas tecnologías ayuda a mejorar la efectividad de los aprendizajes de los alumnos en lo relativo a las lenguas extranjeras dentro del aula. Se puede reforzar y mejorar la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, los alumnos pueden practicar los contenidos desde casa e incluso les descubre al alumnado las culturas de aquellos países donde se habla dicha lengua, entre otras. Todo esto se lleva a cabo mediante lo que conocemos como las TIC.

d. Las TIC

En la sociedad todo avanza a una velocidad extrema, y las tecnologías son las responsables de facilitarnos todos los procesos, tanto en la educación como en nuestra vida cotidiana. Un elemento de uso obligatorio hoy en día en el aula son las TIC. Pero, ¿qué son realmente? Las tecnologías de la Información y la Comunicación, comúnmente conocidas como TIC, tienen múltiples definiciones, algunas muy generales y otras más específicas. Una de ellas, realizada por Adell (1998), define a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación como "el conjunto de dispositivos, herramientas, soportes y canales para la gestión, el tratamiento, el acceso y la distribución de la información basadas en la codificación digital y en el empleo de la electrónica y la óptica en las comunicaciones".

La integración pedagógica de las TIC, entendida como la naturalización de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Santana y Sanabria, 2015) se presenta como un reto para todos los sistemas educativos europeos (Sosa, Peligros y Díaz, 2010), conllevando una serie de cambios en múltiples dimensiones. Algunos de estos cambios, según Colás, de Pablos y Ballesta (2018) son, por ejemplo, cambios en los recursos que se utilizan en el aula, en las metodologías didácticas, en las prácticas docentes, etc. Esta integración se debe a que las TIC son parte de los cambios a nivel económico, social y tecnológico que se están produciendo en la sociedad actual, y por ello se ve movida por diferentes motivaciones y objetivos. En el caso del educativo, las TIC se presentan como herramientas de apoyo para la mejora de procesos de enseñanza y aprendizaje (Valverde, 2014).

Las administraciones educativas no pueden mantenerse al margen de estos cambios. Por ello llevan ya varias décadas desarrollando políticas educativas basadas en las TIC en todos los países de la UE, principalmente por la influencia de agentes sociales externos al sistema educativo, como por ejemplo la UNESCO. Esto no solo afectaba al sistema educativo en sí, en el que tienen que adaptarse a las características individuales del alumnado, así como a sus necesidades, sino también a las infraestructuras de los centros y a la formación del profesorado, ya que todo tendría que ser adaptado a estas nuevas políticas (Valverde, 2014).

En el caso de la enseñanza del inglés, el uso de las TIC ha sido siempre necesario para aumentar la motivación y atención del alumnado. Uso de canciones, películas o ejercicios de comprensión oral y auditiva son algunas de las maneras que el profesorado de Inglés ha utilizado durante décadas para transmitir un conocimiento directo de la lengua

extranjera. Pero esto en la actualidad no es suficiente. Tanto los docentes como el alumnado tienen a su alcance una fuente inagotable de recursos, internet (Fernández, 2006). Este nos permite buscar y utilizar diferentes tipos de materiales en nuestras aulas que se compaginan perfectamente con las actividades ya clásicas, e incluso las pueden mejorar, como por ejemplo el uso de una imagen para comenzar un debate (pensamiento visual). Del mismo modo, también nos permite realizar actividades que antes no podíamos realizar en el aula, como la creación de un chat con el que mantener conversaciones con estudiantes nativos. Es muy importante que el docente aprenda cómo utilizar un buscador, pues esto le permitirá acceder a los mejores recursos.

El buscador por excelencia es Google, pero no es el único, y nunca está de más contrastar información. Muchos son los sitios web específicos para la enseñanza del inglés, cómo EFL o EFLWEB. En este tipo de sitios web encontramos actividades relacionadas con la asignatura, pero el papel del docente como filtro es clave, ya que no todas ellas son actividades perfectamente diseñadas (Fernández, 2006)

No solo tenemos páginas web con actividades, siempre podemos ir mucho más allá de lo ya existente y llevar a cabo una creación de nuevas actividades desde cero utilizando las TIC. Contamos con innumerables recursos para crear todo aquello que se nos ocurra. ¿Queremos trabajar ejercicios de comprensión escrita? Podemos crear una actividad en la que el alumnado, con el uso de una cámara y programas de creación de videos como Windows Movie Maker o iMovie, creen un vlog en el que describen y muestran sus últimas vacaciones. ¿Queremos trabajar la expresión escrita? Programas como el Canvas o el Pixton nos ayudarán a crear actividades en las que crear un texto será una nueva forma de entretenimiento. Pero, ¿qué pasa con las actividades de comprensión lectora? O más bien con la literatura en lengua inglesa. ¿Se puede trabajar a través de las TIC?

Muchas son las formas más eficaces de aprender un idioma: a través del oído (escuchando música en otra lengua, viendo series o películas en VOSE), y también a través de la lectura, que es una habilidad que enriquece tanto profesional como espiritualmente al lector o lectora. Normalmente esta habilidad se trabaja de una manera tradicional: hay que leer un libro en inglés a lo largo del curso. No obstante, ¿qué tiene esto de motivador? Prácticamente nada, ya que la elección de los libros no suele ser eficiente, pues no atraen para nada al alumnado. Pero podemos trabajar la lectura mediante el uso de las TIC. Los programas ya mencionados anteriormente, Canvas y Pixton, tienen una amplia gama de opciones para crear diferentes tipos de textos. Usando las plantillas que se nos ofrecen, podemos crear desde pósters, hasta panfletos, desde portadas de libros hasta carteles

publicitarios. Estas son herramientas útiles para trabajar la literatura. Creando una portada de un libro que hayan leído, creando un cartel promocional, o incluso creando un libro, como se observará más adelante en la propuesta de mejora, donde se presentará una actividad en la que se lleva a cabo la creación de un cómic.

e. Beneficios de trabajar un cómic en el aula de Inglés

El uso de libros de texto en el aula son un recurso obligatorio. Nos encontramos con un currículo educativo que orienta al profesorado en lo que debe hacer durante el curso. Hay unas unidades didácticas establecidas, y normalmente se cree que los libros son la manera más efectiva para ejecutarlas. Pero esto no significa que debamos utilizar única y exclusivamente este recurso. De hecho, estos libros que utilizamos, creados por editoriales, no suelen atender a las necesidades del aula, pues presentan un nivel generalizado, y suelen carecer de información interesante para la realización de actividades, es decir, no conectan con la mayoría de alumnos y alumnas. Existen muchos más recursos, y probablemente cuántos más se utilicen en la enseñanza, mejores resultados se obtendrán.

El o la docente tiene un papel fundamental en la enseñanza, pero el alumnado también lo tiene, no pasa desapercibido. Que aprendan a aprender, y que se interesen por ello, es un trabajo que tenemos que realizar ambas partes en concordancia. Por lo tanto, debemos facilitar el proceso de aprendizaje y darle prioridad a su bienestar. Para muchos jóvenes, una educación basada en libros y actividades es clásica y aburrida, mientras que, si trabajamos en la enseñanza mediante tareas, adquirimos otro resultado. Y si las tareas están directamente relacionadas con los intereses del alumnado, mucho más.

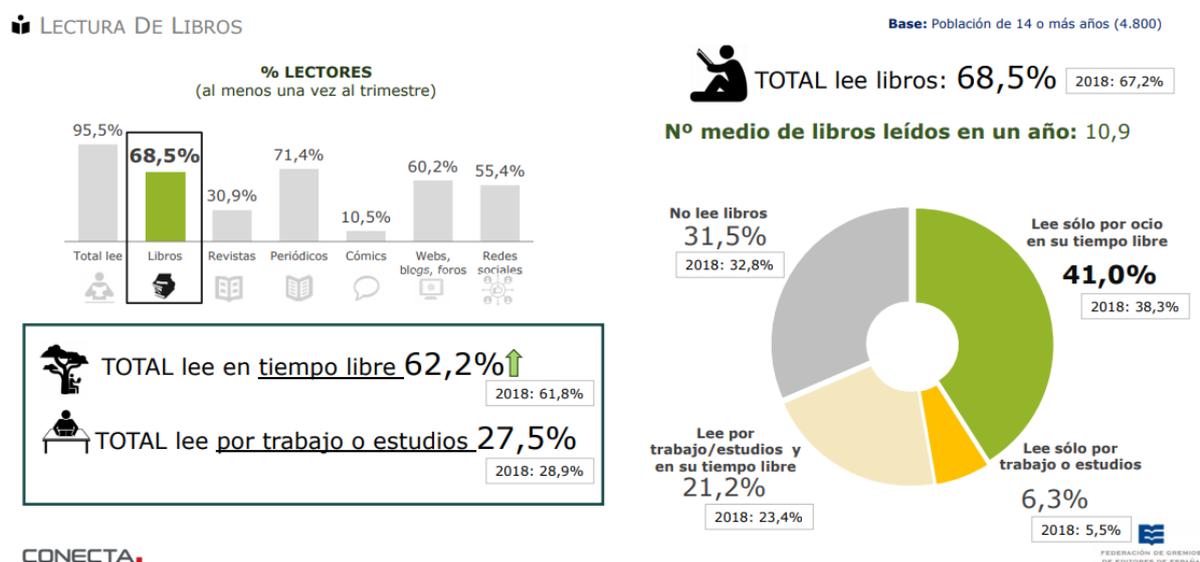
La lectura es un elemento muy útil para la adquisición de una lengua, ya sea materna o extranjera. Fomentarla entre el alumnado es tan importante como enseñarles gramática. Leer nos enriquece de muchas maneras, y lingüísticamente es una de ellas. Mediante la literatura adquirimos cultura, nos ayuda a formar nuestra propia personalidad y es una gran fuente de entretenimiento que puede llegar a desarrollar nuestra creatividad. Nuestra inteligencia también se ve fortalecida, pues es indispensable en el ámbito educativo. Ayuda a mejorar nuestra ortografía y desarrollar nuestro lenguaje, haciéndolo más fluido. Nuestra expresión, tanto oral como escrita. Adquirir nuevos idiomas es más fácil a través de la lectura, y como estas, mil ventajas más que nos proporciona. Por todo ello, su inclusión en la educación es importante.

Está comprobado que la literatura como material didáctico es de suma importancia en el aprendizaje de cualquier tipo, y en el área de Lengua Extranjera no es diferente. Fue en la época de los 90 cuando finalmente se incluyó la literatura con un fin didáctico en el aula. Pérez Patón (2009) expone que la literatura aporta al alumnado una serie de valores difíciles de adquirir con los patrones de inmediatez, exactitud y delimitación en que actualmente nos movemos, que solo busca resultados tangibles. También explica que la literatura puede llegar a mostrar a los estudiantes otros aspectos de la vida, así como ideas y experiencias pasadas, o incluso nuevas perspectivas que no podrían conseguir de otra manera. Según ella, la literatura proporciona al alumnado una serie de competencias sumamente importantes a estas edades.

Un estudio denominado *Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2019* de la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE), nos deja datos esperanzadores a la par que interesantes. En esta primera gráfica podemos observar como el 68,5% de la población española se considera lectora, y más de la mitad de este porcentaje, el 41,0% lee por ocio. Estas cifras aumentan año tras año, no en gran medida, pero lo suficiente para que se considere un gran avance teniendo en cuenta los resultados de años anteriores.

Figura 3.5.1. Hábitos lectores de la población española.

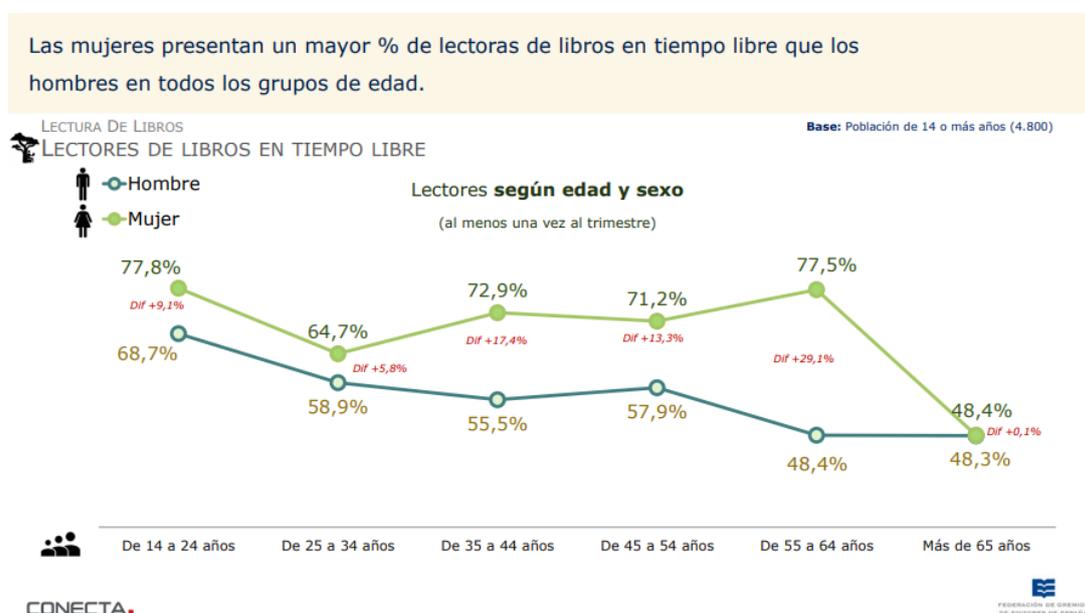
Fuente: Federación de Gremios de Editores



Esta segunda gráfica nos muestra un dato que nos interesa incluso más que el anterior. Los niños y niñas y jóvenes son el grupo con mayor porcentaje de lectores en España. El 77,8% de las mujeres españolas entre los 14 y los 24 años de edad leen, así como el 68,7% de los hombres. Este dato, sumado al anterior en el que un alto porcentaje de habitantes españoles leía por ocio, nos da una pista de los intereses que podría tener el alumnado. Por tanto, una buena forma de llegar a ellos y trabajar mejor podría ser mediante la lectura.

Figura 3.5.2. Lectores españoles según edad y sexo.

Fuente: Federación de Gremios de Editores



Hay muchos tipos de libros, pero hay uno que encuentro muy interesante, el cómic. Según la RAE, un cómic es una “secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. Se encuentra plenamente dentro de la cultura visual, donde la imagen tiene un papel principal, con lo que es algo que podemos trabajar a través del pensamiento visual. Las viñetas nos muestran desde los personajes, hasta los escenarios donde transcurre la historia. El tamaño de las viñetas varía dependiendo de lo que el autor quiere transmitir, o de la relevancia que tenga la escena. Pero un cómic tiene mucho más que solo viñetas y dibujos. En él encontramos también los conocidos como bocadillos, que son espacios redondos en los que se incluye el diálogo de los personajes o sus pensamientos. Los cartuchos también son fundamentales, ya que son los espacios en blanco en el que se narra la historia (Rey Cabero, 2013).

Hablamos de un tipo de lectura que engloba dos tipos de arte: la escritura y el dibujo. Gráficos increíbles que llaman la atención de cualquier adolescente. Es por ello que, a pesar de no tenerse en cuenta en el contexto académico y universitario, es considerada como una de las mejores opciones para integrar al alumnado en la lectura y para trabajarla de una manera educativa, en parte debido a la sencillez que presentan los textos producidos en este tipo de recurso literario, como por ejemplo las frases breves y concisas, que facilitan la lectura (Guadamillas Gómez, 2014). El cómic también desarrolla la competencia literaria y artística, y con ello conseguimos acercar al alumnado a la cultura, así como generar hábitos de lectura o estimular la creatividad, entre otros aspectos (Barrero, 2002). El cómic, “pese a los prejuicios históricos que lo clasifican como lectura superficial o para público exclusivamente joven, tiene cada vez más una presencia mayor en el mundo de la cultura. Su particular lenguaje y características como medio pueden ser ampliamente aprovechados en el aula de E/LE” (Rey Cabero, 2013). Lo que normalmente es considerado como un elemento de entretenimiento, debe ser considerado como lectura real.

Hay una fusión entre el texto y las imágenes que hacen del cómic un elemento increíblemente útil para adquirir diferentes competencias. Según Segovia Aguilar (2012, p. 381) “ambos lenguajes participan de un código “mestizo” en el que se integran las imágenes, las palabras y los símbolos; todos ellos regidos por una serie de convenciones particulares de este medio expresivo.”

Con este material de fácil accesibilidad, el alumnado trabaja otros elementos más allá de los textos escritos, como las relaciones con el lenguaje, la expresión gráfica y los elementos del cómic. Que el cómic estimula las competencias literarias y artísticas, acercando a los estudiantes a la cultura, es un hecho, pero, además, presenta otras múltiples ventajas para la enseñanza, como la estimulación de la creatividad y de la libre expresión.

El cómic es un elemento muy conocido, de modo que el alumnado se puede familiarizar fácilmente con él, algo que le servirá de ayuda a los y las docentes, ya que se podrá trabajar con los conocimientos previos. Su sencillez hace que se consigan adaptar a las necesidades de todo el alumnado. Cada estudiante es un mundo, y no todos tienen los mismos gustos, pero la variedad de géneros que puede llegar a presentar el cómic se adapta a los intereses de los chicos y chicas. Al final de este TFM podremos encontrar una lista de cómics de distintos niveles que podrían atender estas necesidades.

Se puede trabajar con el cómic de muchas maneras, y no solo con la lengua extranjera, sino en muchas asignaturas más. Se puede utilizar, como comentábamos antes, para trabajar el pensamiento visual a través de la ilustración. Si le damos un buen uso,

podemos trabajar con él las cuatro destrezas del lenguaje: la comprensión lectora, que al ser un medio de lectura, es básico, la comprensión oral (leyendo los diálogos o representando el propio cómic ante la clase), la comprensión escrita (creando el propio texto) y la comprensión auditiva (escuchando mientras alguien lo lee). Las estructuras gramaticales, tanto formales como informales, también se pueden incluir en este proyecto, así como contenidos socioculturales. No hay que olvidar que las imágenes también “hablan”, y que la comunicación no verbal es también un aspecto que se puede trabajar con el cómic. La comprensión escrita, verbal y lectora, así como la visual, se puede trabajar mediante distintas actividades, como por ejemplo la creada para este trabajo y que veremos más adelante, la cual se basa en la creación de un cómic, una herramienta completa que vale la pena introducir en el aula.

5. Metodología

En este trabajo se llevará a cabo una investigación a través de una encuesta a alumnos de 11 años en adelante. Se trata de proponer y buscar algo que pueda funcionar en el aula, que motive al alumnado. En ella se intentará comprobar si la idea de trabajar la literatura y un cómic en el aula de Inglés resulta de interés para el alumnado o no.

Dicha encuesta se ha realizado de manera *online* a través de Formularios Google. Dicha encuesta se le envió a todo el alumnado de ESO y Bachillerato del IES Ofra, centro donde realicé mis prácticas del Máster en el curso 2019/2020, pero también se la hice llegar a jóvenes de entre esas edades a través de conocidos, amigos o familiares. La encuesta se ha realizado de forma anónima a un total de 149 adolescentes. Cuenta con un total de 10 preguntas de elección múltiple, en las cuales solo pueden elegir una única respuesta, sobre la literatura y sobre la propuesta didáctica que trabaja un cómic mediante las TIC. Con ellas se pretende recabar datos cuantitativos sobre el alumnado, aunque al analizarlas trataremos de buscar algún componente cualitativo en sus respuestas. Hay que tener en cuenta que las posibles respuestas son extremas entre sí, y dentro de ellas puede haber infinitas posibilidades. Pasamos, por ejemplo, de un “Si, me encanta”, a un “No, lo odio”. El incluir más opciones hubiera supuesto el seguimiento de otra dirección para este sondeo, y es que lo que nos interesaba era tener una idea general de ciertas preguntas. Los resultados serán analizados de manera que, pregunta a pregunta, veremos si el alumnado se muestra o no receptivo ante la literatura, así como ante la propuesta didáctica basada en los cómics.

Este no era el plan inicial, pues tenía pensado realizar esta encuesta de manera presencial al alumnado durante mis prácticas, así como pretendía llevar a cabo la puesta en práctica de unas actividades creadas alrededor de las TIC y la literatura, pero debido a la pandemia que paralizó al mundo entero, tuve que cambiar totalmente tanto la encuesta como el diseño. En cuanto a la encuesta, al ser *online*, y para que el alumnado la rellenara de manera concisa, tuve que crear preguntas cortas y directas, pues si las dejaba abiertas, el alumnado podría escribir cualquier cosa con el fin de rellenarla y enviarla, y sería complicado analizar todas las respuestas abiertas, cosa que sí podría haber hecho si hubiera realizado la encuesta de manera presencial.

5. Análisis de datos

Para trabajar de manera correcta y eficiente en un aula se deben tener muchas cosas en cuenta, pero la más importante es el propio alumnado, sus necesidades e intereses. Conseguir transmitir información a un grupo de adolescentes sin que desconecten es una tarea complicada, pero prestando atención y siendo creativos, se puede convertir en una tarea fácil de realizar. La idea principal del trabajo es mostrar una manera de trabajar la literatura mediante un cómic en el aula utilizando las TIC. Ya comentamos anteriormente las ventajas que esto tenía, y que no eran pocas, pero, ¿realmente podría funcionar en un contexto real?, ¿es una buena idea? Ciertamente es que cada aula es un mundo, y una idea innovadora puede funcionar muy bien con un grupo de alumnos y no con otros. Todo es cuestión de ponerla en práctica y ver cómo evoluciona, y a su vez ir haciendo los cambios necesarios para mejorarla y conseguir así los resultados esperados. Al fin y al cabo, se pueden obtener buenos resultados si se utiliza la manera correcta.

No se puede demostrar que la idea planteada de trabajar un cómic en el aula de Inglés pueda funcionar al 100%, pero un sondeo es una buena manera de valorar la posibilidad de intentar ponerlo en práctica, de ver cómo sería recibida por el alumnado. Eso mismo fue lo que realicé para este trabajo, una encuesta anónima con preguntas sobre la literatura y el trabajo con este género literario concreto con las que ver si conseguía llamar la atención de los chicos y chicas, y además, ver si existe en ellos cierto interés por la literatura.

Esta encuesta fue realizada por un total de 149 alumnos de 11 años en adelante durante un periodo de un mes. Consta de 10 preguntas con respuestas múltiples, por lo que toda persona que la haya realizado ha tenido que inclinarse por la respuesta que más se asemeje a la realidad. Por ello, la encuesta tampoco se puede tomar como un resultado 100% fiable, pues, al fin y al cabo, puede que las preguntas no tuvieran una respuesta que refleja completamente la opinión de aquellos que las respondiera, y por ello tuvieron que elegir que más se acercaba a la realidad.

No obstante, al analizar todas y cada una de las respuestas se tendrá todo esto en cuenta, de manera que no se observarán las respuestas de una manera simple y general, sino que se estudiarán todas las opciones que podrían haber llevado a los participantes a elegir dicha respuesta.

Esto se llevará a cabo de la siguiente manera: se presentarán los gráficos correspondientes a cada una de las preguntas que conforman el cuestionario, se realizará un análisis individualizado, y finalmente se expondrá una conclusión sobre los resultados

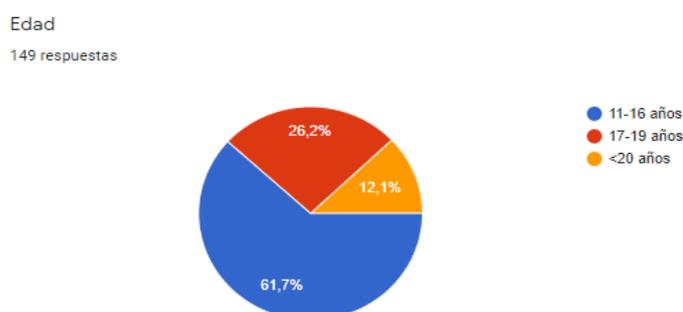
obtenidos, de forma que resulte más fácil obtener una idea general de lo que se intentaba averiguar con este sondeo.

La primera pregunta del cuestionario nos sirve para saber con qué grupo de adolescentes estamos realizando el sondeo. Como se comentó anteriormente, la encuesta se le realizó a un total de 149 alumnos. Las posibles respuestas a esta pregunta eran tres, cada una de ellas refiriéndose a un alumnado concreto. La primera, de 11 a 16 años de edad corresponde a aquellos chicos y chicas que cursan la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el siguiente grupo, de 17 a 19 años, los que cursan Bachillerato en cualquiera de sus especialidades, y por último, los mayores de 20 años, que son aquellos estudiantes de ciclos, carreras universitarias o estudios superiores.

Este pequeño cuestionario fue enviado, principalmente, a los estudiantes de un instituto público de Santa Cruz de Tenerife, concretamente el IES Ofra, a finales del mes de mayo. Es posible que la mayoría de las respuestas obtenidas pertenecen al alumnado de dicho centro ya que se envió a un total de seis cursos, pero no son las únicas ya que se ha contado también con la participación de otros estudiantes de diferentes instituciones, las cuales desconozco en su mayoría ya que este cuestionario fue enviado a familiares, amigos y conocidos, los cuales pertenecen a diferentes centros educativos.

Si observamos la Figura 5.1, podemos ver como más de la mitad de las respuestas obtenidas (61,7%) corresponden a chicos y chicas de entre 11 y 16 años. Esto puede deberse al hecho de que, debido al mes en el que se realizó el sondeo y las circunstancias que se vivían, la mayoría del alumnado de Bachillerato estaba preparando la selectividad y su curso había finalizado en esas fechas. Pero aun así contamos con un considerable porcentaje de estudiantes pertenecientes a esta etapa (26,2%), lo que nos permite incluirlos en el sondeo y considerarlo como un posible grupo con el que poder trabajar la literatura de un modo diferente.

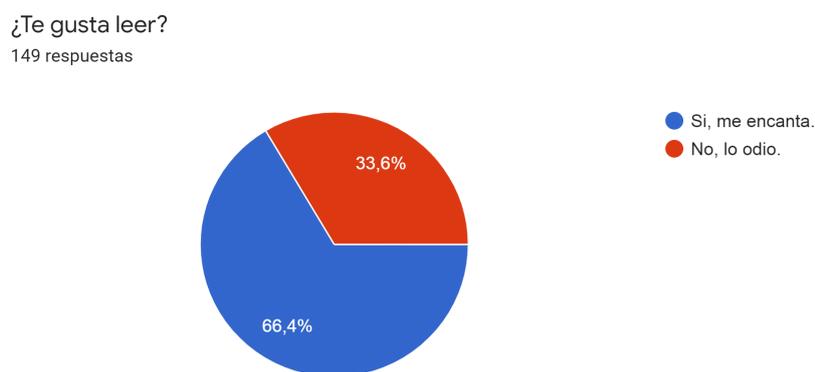
Figura 5.1. Porcentaje de jóvenes participantes en el sondeo por edades



La Figura 5.2 nos muestra el porcentaje de alumnos y alumnas a los que les gusta o no la lectura. Como comentamos anteriormente, la literatura es fundamental para el desarrollo de los jóvenes, por ello es muy importante mantenerlo vivo, y la manera de hacerlo es saber si los adolescentes están interesados en ella, y si no, averiguar cómo integrarla de una manera llamativa para ellos.

Del total de participantes, casi tres cuartos de ellos (66,4%) exponen que les gusta leer, mientras que el resto (33,6%), por el contrario, no está interesado. Este resultado es muy alentador. Con este porcentaje podemos confirmar que más de la mitad de los participantes es, de una manera u otra, aficionada a la lectura, y esto un dato que nos puede ayudar a la hora de poner en práctica la integración de la literatura en una lengua extranjera. Con respecto a aquellos que no se sienten interesados, que es un alto porcentaje, hay que intentar adentrarnos en el mundo de la literatura, pues les será de ayuda tanto en su vida personal como en su vida académica. Es un mundo que tienen por descubrir, por lo que, si se fuera a trabajar con un grupo en el que existe cierto desinterés por este tema, habría que indagar y averiguar la razón exacta de ello, para así saber cómo reaccionar e intentar presentarles el proyecto de una manera que llame su atención.

Figura 5.2. Porcentaje de participantes interesados en la lectura



La literatura nos ayuda a fomentar y desarrollar muchas de las Competencias Clave que se deben adquirir a lo largo de la etapa de Secundaria, así como los objetivos estipulados en el Currículo de Primera Lengua Extranjera. Por ejemplo, la Competencia en Comunicación lingüística (CL), que es la fundamental esta materia, se ve trabajada desde la literatura, y esta a su vez se puede incluir en el aula mediante las TIC, usando, por ejemplo, libros electrónicos en vez de lo tradicional, que sería utilizar libros impresos en papel, con lo que también

estamos trabajando la Competencia Digital (CD). El Currículo establece que el alumnado debe adquirir la capacidad necesaria para producir y comprender textos escritos u orales, y no hay mejor forma de trabajar estos elementos que leyendo textos o libros en inglés. En él también se expone que la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa se debe intentar trabajar siempre desde situaciones reales o simuladas que despierten interés en el alumnado, ya que el objetivo final es conseguir que los chicos y chicas usen lo aprendido en un contexto cotidiano.

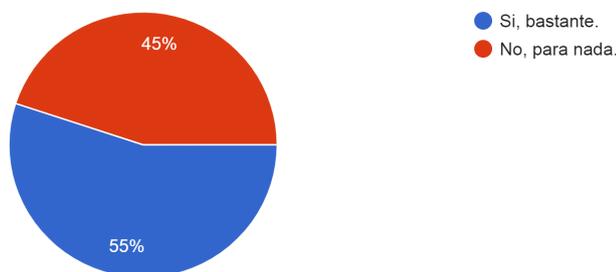
Por todo ello, es alarmante que, si observamos la Figura 5.3, casi la mitad de los participantes (45%) no comprendan o no sepan que leer es tan importante en el proceso de aprendizaje de un idioma como aprenderse los verbos o las estructuras gramaticales. De nada nos vale aprender la teoría, si a la hora de ponerla en práctica no sabemos cómo hacerlo. La literatura nos ayuda a practicar el idioma, a aprender nuevas palabras, aumentando así nuestro vocabulario. Todo lleva su práctica, y no es fácil leer en un idioma ajeno a nosotros, pero siempre es más fácil si lo que leemos nos resulta interesante. Trabajar bajo sus conocimientos previos siempre será un acierto. Por ejemplo, la mayoría de adolescentes son fans o al menos conocen las películas de superhéroes de Marvel, o la saga de Harry Potter. Que lean un cómic de superhéroes o un libro de dicha saga en inglés les ayudará a seguir el hilo de la historia, pues ya la conocen y pueden deducir lo que ocurre a pesar de que no lo entiendan al 100%. Normalmente se le ordena al alumnado que lea un libro en concreto, pero siempre será mejor que busque una opción más cercana a sus intereses.

Considerar la lectura sólo como ocio es un error. Tiene mucho que ofrecer y es importante transmitir este pensamiento al alumnado. El 55% opina que la literatura sí es importante en el proceso de aprendizaje de un idioma. Esto puede ser porque lo han experimentado ellos mismos, pues quizás han mejorado o adquirido algún idioma a través de la lectura, así como otras personas lo han hecho a través de la música o series de televisión. O simplemente sea porque saben que es un material didáctico tan importante como un libro de texto.

La innovación en el aprendizaje es cada vez más necesaria, y el uso de libros de texto como único material didáctico está cada vez más obsoleto. Hay que conseguir incluir al propio alumno y alumna en las lecciones e introducirlo de lleno en el aprendizaje. Incluir nuevos métodos de enseñanza es importante, y hacerles entender que todo elemento es necesario, también.

Figura 5.3. Porcentaje de participantes que creen que la literatura es importante en el proceso de aprendizaje de un idioma

¿Crees que la literatura en Inglés es importante para practicar y aprender el idioma?
149 respuestas



Los resultados de esta próxima pregunta me resultan muy interesantes. Teniendo en cuenta que en la Figura 5.2, un 66,4% de los participantes afirmaron que les interesa la lectura, mientras que un 33,6% expusieron lo contrario, en esta Figura 5.4 vemos un cambio un tanto significativo.

A la pregunta de si les parece o no interesante leer un libro en inglés, más de tres tercios (77,2%) eligieron la opción afirmativa. Esto quiere decir que a un 10,8% de los que votaron que no les gustaba leer en la segunda pregunta, les resultaría interesante leer un libro si es en inglés. No es extraño que, si alguien está interesado en la lectura de alguna manera, se interese en leer también en otro idioma. De hecho, quizás esperaba que el porcentaje de interesados bajase con respecto al de lectores, ya que puede ser que no les interese leer un libro en un idioma que no dominan, o bien por pereza o por miedo a no entender lo que leen, entre otras cosas. Esto último puede deberse al hecho de que normalmente tienen que leer un libro impuesto por el tutor, quizás la situación cambiaría si fueran ellos los que eligieran lo que leer.

El hecho de que haya un incremento en el porcentaje de interesados hace que realizar algún proyecto sea más motivador también para el docente, pues ve cierto interés en el alumnado. Que un alumno que no le gusta leer, o que incluso no le guste el inglés diga que estaría interesado en leer un libro en dicho idioma es un avance bastante importante, pues no solo se trata de mandar diversas tareas y obligar a realizarlas, sino que se presten ellos mismos para hacerlas, que capten su atención y quieran participar de ellas. Mandar leer un

libro no tiene mucha emoción, pero las actividades que se realicen alrededor de ello sí, y puede llegar a dar unos muy buenos resultados

Figura 5.4. Porcentaje de participantes que estarían interesados en leer un libro en inglés



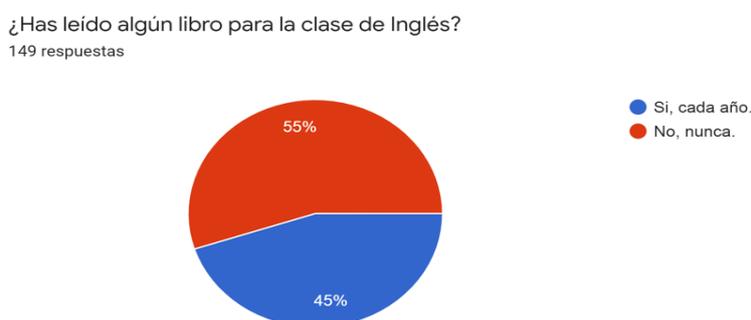
La siguiente es otra pregunta cuyos resultados llaman bastante la atención. La literatura es un aspecto que se trabaja de manera continua en varias áreas de la enseñanza. Una de ellas es la asignatura de Primera Lengua Extranjera, en la que se trabaja mucho el Reading como uno de los elementos básicos de la asignatura. Esto ayuda al alumnado a mejorar la comprensión de textos escritos, así como aumentar vocabulario y demás ventajas que ya hemos comentado.

Normalmente esto se trabaja mediante textos creados exclusivamente como material didáctico y que solemos encontrar en los libros de texto. Hay profesores y profesoras que crean sus propios textos o que buscan algunos que estén enlazados con la clase. Todo esto implica que el alumnado trabaje una serie de textos que carecen de realidad y de peso, textos sin contenido que pueda servir al alumnado y sin ningún elemento atractivo para ellos. Mediante este sondeo y lo que he podido comprobar en algunos centros, he observado que muy pocos profesores utilizan literatura real en sus clases de Inglés, es decir, que no trabajan el Reading con libros literarios de ningún tipo para mejorar las capacidades del alumnado.

En la Figura 5.5 podemos observar cómo el 55% de los participantes no ha leído nunca un libro en la asignatura de Inglés, un porcentaje muy alto que deja entrever cómo la literatura sigue sin considerarse un elemento con suficiente peso. Por el contrario, el 45% de los participantes afirman haber leído libros en inglés. Ciertamente es que las opciones de respuestas vuelven a ser extremas, pasamos de un “Nunca he leído un libro” a un “Si, cada año”. De

nuevo debemos tener en cuenta las diferentes posibilidades que existen dentro de cada pregunta. En este caso el “No” está claro, toda aquella persona que no ha leído un libro en inglés habrá optado por esta opción, no obstante, en el caso del “Si”, puede ser que ciertamente hayan leído un libro por curso, o simplemente que alguna vez han tenido que leer algún libro para dicha asignatura, probablemente algún libro aconsejado por las editoriales con las que trabajan las instituciones. En todo caso, sigue siendo un resultado alarmante, pues hay que concienciar al profesorado también para que comience a trabajar con nuevos materiales en el aula.

Figura 5.5. Porcentaje de participantes que han leído alguna vez un libro para la clase de Inglés



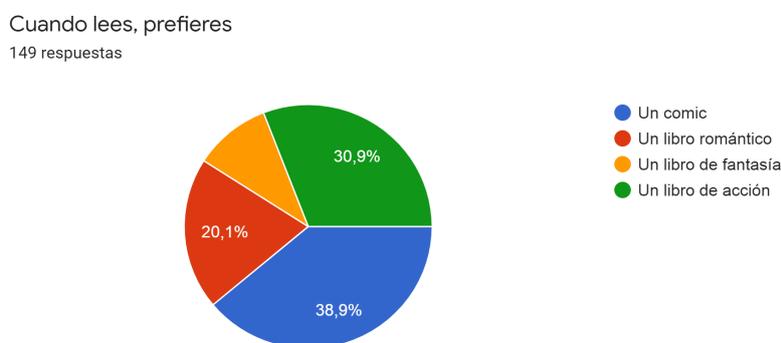
A continuación, nos adentramos un poco más en los intereses personales de los participantes. Esto es importante ya que siempre, como hemos comentado, hay que tener en cuenta al alumnado e indagar un poco para saber cómo motivarlos.

Si observamos la Figura 5.6, podemos ver cómo, entre los cuatro géneros literarios que se ofrecieron, el cómic, que es precisamente el que más nos interesa, pues es el que estamos intentado proponer como elemento de trabajo, es el que más votos ha recibido, alcanzando un 38,9% en total. Este resultado es cuando menos alentador para la propuesta de trabajo, ya que la propuesta se basa en introducir y trabajar este tipo de libros en un aula, y esto confirma que serían muy bien recibidos. También podríamos decir que se confirma la teoría de que a todos y todas nos gusta algo la literatura, ya sea en mayor o menor medida. Hay gente que no considera que el cómic sea literatura, pero lo es, y hay personas que lo consideran como uno de los géneros literarios más completos que existen.

El 100% de los y las participantes escogieron un género, incluido el 33,6% al que no le gustaba leer. A veces relacionamos la afición a la lectura con leer libros de 300 páginas, y no siempre es así. El hecho de que a una persona le guste leer cómics, quiere decir que le gusta leer. La desinformación que poseen los y las jóvenes sobre este tema suele ser lo que les lleve a tener un pensamiento erróneo.

El segundo género que encabeza la lista es el de acción, con un 30,9%, seguido por la literatura romántica (20,1%) y finalizando con la fantasía (10,1%). Como podemos ver, muchas son las maneras en las que podemos trabajar la literatura en el aula, y la utilización de elementos que generen interés producirá siempre mejores resultados que trabajar algo que no les aporte nada más que palabras vacías.

Figura 5.6. Porcentajes de géneros literarios



Hemos visto que cada persona tiene sus preferencias, y en la siguiente pregunta ocurre lo mismo. Mientras que en la anterior las opciones dadas eran para comprobar los gustos que tenían los y las participantes a la hora de leer en su día a día, en esta pregunta se les han ofrecido dos opciones para que escojan qué tipo de libro preferirían leer para la asignatura de Inglés. Dichas opciones, como podemos ver en la figura 5.7, son un cómic u otro tipo de libro, y de nuevo nos encontramos con un resultado curioso.

Si nos llevamos por la lógica y nos basamos en lo analizado anteriormente, la opción que se llevaría el mayor porcentaje sería la de “Otro tipo de libro”, pues se sumarían los porcentajes ya analizados previamente y todos aquellos que eligieron otro libro diferente al cómic elegirán ésta otra, quedando la de el “cómic” con el mismo porcentaje que obtuvo en la anterior pregunta. Efectivamente, la opción de “otro tipo de libro” consiguió un 54,4% de los

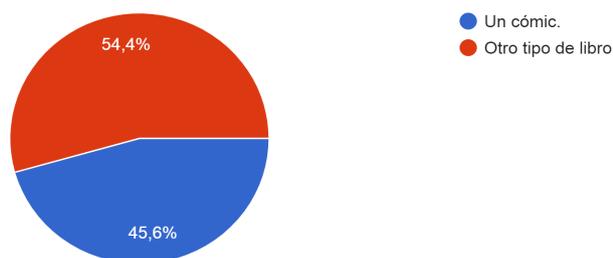
votos. No obstante, la opción de “cómics” no obtuvo el mismo porcentaje como cabría esperar, sino que, por el contrario, alcanzó uno más elevado. Ha conseguido un 45,6% de los votos, un 6,7% más frente al 38,9% que obtuvo en la elección de libros. Esto quiere decir que ese pequeño porcentaje que ha aumentado corresponde a participantes que anteriormente escogieron las opciones de acción, fantasía y romántico como géneros literarios que prefieren generalmente a la hora de leer, pero optan por leer un cómic en inglés.

Muchas son las razones por las que elegir el cómic. Puede ser que lo consideren más sencillo a la hora de entender por el hecho de combinar palabras e imágenes, ya que estas últimas les pueden dar pistas de la trama y facilitar así el proceso de lectura en un idioma ajeno durante el proceso de aprendizaje. Otra posibilidad es que les atraiga el hecho de que tenga un menor volumen de lectura o simplemente por curiosidad, pues les llama la atención el leer un cómic en inglés. Sea cual sea la razón, está claro que trabajar la literatura en el aula de Inglés es una buena opción, independientemente del género que se use para ello.

Figura 5.7. Porcentaje de preferencias a la hora de leer en la asignatura de Inglés

Si tuvieras que leer un libro para la clase de inglés, ¿qué preferirías leer?

149 respuestas



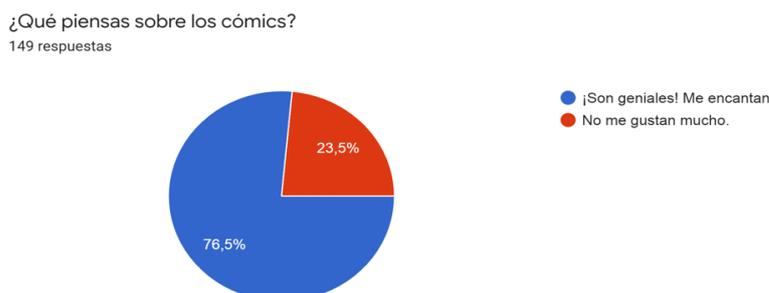
Nos metemos de lleno en la idea original de este trabajo, que es el uso de los cómics como recurso didáctico para la enseñanza de la asignatura de Primera Lengua Extranjera. Ya tenemos una idea de lo que los participantes opinan sobre los cómics, pero la siguiente pregunta aclara un poco más esa duda.

Al preguntarles directamente qué opinan sobre los cómics, un 76,5% apuntó que les gustan. Este es un dato bastante bueno, que refuerza la idea establecida de que usar este elemento literario en el aula podría llamar la atención del alumnado. Hablamos de un elemento entretenido con el que se amenizará la manera de trabajar el idioma, sencillo para facilitar el aprendizaje. Muchas veces, los estudiantes se bloquean a la hora de intentar

aprender una lengua nueva porque lo ven como algo muy complicado, y cuando les cuesta algo, creen que no son buenos o que no se les da bien, y tienden a dejarlo estar en lugar de mejorarlo. Utilizar un elemento como el cómic puede llegar a impedir, o al menos, disminuir el número de casos así, ya que cuenta con los elementos necesarios para ello. Hablamos de un libro que contiene muchas viñetas, no solo palabras, y simplemente con esto ya resulta más sencillo de leer. Es muy versátil, con lo que podemos encontrar un cómic adaptado para el nivel de alumnos de 1º de ESO, así como otro mucho más complejo para alumnos de 2º de Bachillerato. Este alto porcentaje deja claro que su uso en el aula podría tener un buen recibimiento por parte del alumnado. Un buen dato que nos ayuda a seguir encaminando la idea en la que se basa este trabajo.

Todo lo que se quiera trabajar en un aula tiene que presentarse de una manera atractiva para los chicos y chicas. Cada etapa es diferente, pero es cierto que la educación secundaria es una de las etapas más complejas en la vida del alumnado, y esto se debe a que se da durante el periodo en el que más cambios experimentan los chicos y chicas. Empiezan los cambios hormonales, abandonan la infancia para comenzar a ser adultos y adultas y se les trata como tal, tienen que comenzar a decidir hacia donde quieren encaminar su futuro. Cada cual lo vive de una manera diferente, pues los cambios no vienen al mismo tiempo para todos ni los recibimos de la misma manera. Durante esta etapa tan importante, todo cuenta. Desde las amistades, la relación con los padres y madres, la vida social hasta la educación que se recibe. Los chicos y chicas pasan la mayor parte de su tiempo en las instituciones, es por ello que hay que conseguir que se sientan bien y que el proceso de aprendizaje sea lo más ameno posible, y con elementos como este y atendiendo sus necesidades, podría llegar a conseguirse.

Figura 5.8. Porcentaje de opinión sobre los cómics



Nos adentramos de lleno en el terreno motivacional. ¿Creen los y las adolescentes que les motivaría más trabajar con un cómic o con otro tipo de libro? El “Sí” obtuvo un 59,7% de los votos, mientras que el 40,3% opinan que les motivaría más otro tipo de libro. El resultado, de nuevo, es favorecedor para la causa. El cómic vuelve a ser la opción más votada, lo que demuestra que trabajar con él es buena idea.

Si comparamos estos resultados con los comentados ya anteriormente referentes a la Figura 5.7, podemos observar un cambio bastante notorio. En dicha figura observamos los porcentajes de las preferencias de lectura para el aula de Inglés. El 54,4% optaba por escoger otro tipo de libro para leer en la asignatura de Inglés, mientras que sólo el 45,6% escogía la opción del “cómic”. En la Figura 5.9 el resultado es el contrario, pues los porcentajes han dado un vuelco. El resultado varía dependiendo de la pregunta que se formula. No es lo mismo preguntar qué libro preferirían leer para la asignatura, a preguntar qué libro les motivaría más leer, pues no solo cambia el contexto, sino que les hace plantearse mejor la respuesta.

Una cosa son nuestras preferencias y otra es lo motivadoras que puedan llegar a ser. Muchas veces ambos elementos pueden estar ligados, pues el hecho de que nos guste hacer algo suele traer motivación consigo, pero hay otras veces que esto no es así. En este caso, si tuvieran que elegir, la mayoría de los participantes escogerían otro tipo de libro para la asignatura, pero exponen que les motivaría más leer un cómic que otro tipo de libro. Aquellos que eligieron otra opción diferente en la pregunta de la Figura 6 se han vuelto a plantear de nuevo sus elecciones, pues alguno opina que, pese a que le gustan más otros géneros literarios, a la hora de trabajar uno en el ámbito educativo, considera que el cómic es la opción que les resulta más llamativa. Es bastante interesante observar cómo cambian las opiniones de los participantes a medida que van avanzando las preguntas o ver cómo evolucionan las respuestas.

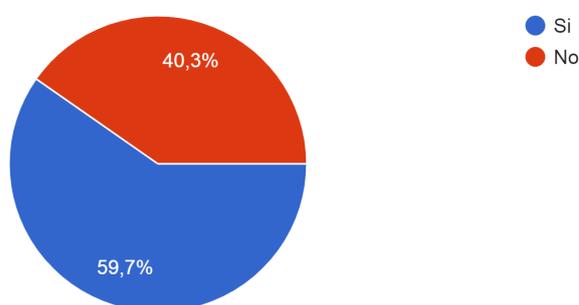
Hay que tener en cuenta que aquellos que en la segunda pregunta declararon que no les gusta leer han seguido votando, es decir, que a pesar de su negativa hacia la literatura, pueden llegar a sentir cierto interés por ella si se presenta de una manera que vaya acorde a sus intereses, aunque es cierto que hablar de cómics es pensar, normalmente, en superhéroes, pero la realidad es que existe un abanico inmenso de géneros, estilos y temas dentro de este mundo de viñetas e historias, con lo que se pueden adaptar a los gustos y estilos de cada alumno y alumna. Un cómic por sí mismo, sea del género que sea, suele considerarse un cómic para todos, pero lo cierto es que existe una segmentación por edades. Con el paso de los años vamos adquiriendo madurez, un mayor nivel de comprensión lectora

o conocimiento, elementos que nos permitirán absorber todo cuanto el libro nos ofrezca. La experiencia lectora es también un factor a tener en cuenta, pues los cómics no serán recibidos de la misma manera por aquellos que los adoran, que por aquellos que nunca han leído uno en su vida. Es por ello que hay que tener todos estos datos en cuenta a la hora de escoger un cómic con el que trabajar.

Figura 5.9. Porcentajes del tipo de libro que resulta más motivante a la hora de trabajarlo en el aula de Inglés

Si tuvieras que leer un cómic para la asignatura de Inglés, ¿crees que te motivaría más que leer otro tipo de libro?

149 respuestas



Finalmente, esta última pregunta presenta de manera directa una idea de proyecto que involucra los cómics y las TIC. En ella se expone el concepto de manera general: no solo leer un cómic en inglés, sino trabajar en la creación de uno desde cero.

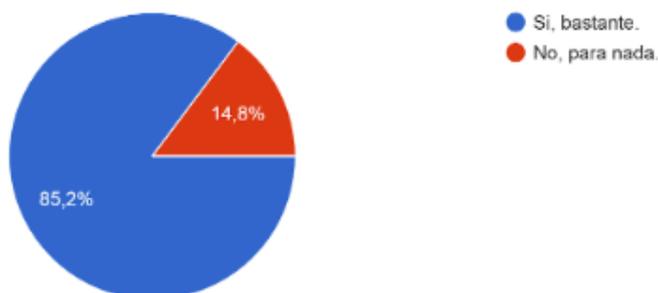
Ante esta cuestión, un 85,2% de los y las participantes han declarado que les interesa esta idea, y solo un 14,8% la rechaza. De todos los porcentajes analizados hasta el momento, este es el más alto con diferencia. Hay participantes que, desde el principio de la encuesta, han votado de manera negativa ante todo, pues declararon que no les gusta leer y, siguiendo su línea, rechazan todo lo que tiene que ver con la lectura por falta de interés. Esto es algo lógico, si a alguien no le gusta para nada la música, no querrá acudir a un concierto, o si alguien odia el fútbol, probablemente nunca acuda a un partido. En este caso es lo mismo, y se ve reflejado en ese pequeño porcentaje de chicos y chicas a los que esta idea no les interesa lo más mínimo, por ello o porque simplemente no consideran que sea una buena estrategia educativa.

No obstante, en el caso del “Sí”, el porcentaje es bastante más alto que el que recibió el cómic en la anterior pregunta. Esto seguramente se deba al hecho de que estamos hablando de un proyecto que mezcla muchos elementos llamativos. Tenemos el básico, que es la lectura. Por otro lado tenemos el artístico, pues crear un cómic requiere de mucho más que letras, necesita dibujos, viñetas llenas de historias. Esto despierta el interés de aquellos a los que, si bien no les gusta leer, les encanta dibujar. Otros elementos clave son la originalidad y la creatividad. Trabajar en ellos es casi tan importante como trabajar en la lengua, que es el elemento final. Se trata de un libro que constituye un conjunto perfecto para ser introducido en el aula.

Todo lo diferente llama la atención. Si durante un curso, lo único que realizamos son actividades del libro de texto u otras sin contexto alguno, no vamos a conseguir que los chicos y chicas aprendan de manera correcta. Adquirirán conocimientos que luego no sabrán poner en práctica, con lo que fracasaremos como docentes, pues no aspiramos a que el alumnado memorice la teoría y la plasme en una hoja de papel. El presentar algo distinto y nuevo llama su atención, y solo con eso tenemos para empezar a trabajar. En este caso, la idea presentada ha sido bien recibida, pero si se diera el caso contrario y fuera rechazada, solo habría que darle un giro o buscar algo que encaje mejor con ellos.

Figura 5.10. Porcentaje sobre la aceptación o rechazo a una idea de proyecto para la asignatura de Inglés

¿Te gusta la idea de leer un cómic y aparte trabajar en la creación de un cómic como un proyecto para la asignatura de inglés?
149 respuestas



Con este sondeo queda claro que, de manera general, la literatura sigue teniendo un peso importante en la sociedad. Cada año los índices de lectura mejoran con respecto al año

anterior, y eso es un dato alentador para nuestra sociedad. En el caso de España, y según el Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España durante 2019 realizado cada año por la Federación de Gremios de Editores (FGEE), el 68,5% de la población se declara lector o lectora, aumentando 1,3 puntos con respecto en el último año y más de 8 puntos desde 2010. Datos que se confirman en esta encuesta desde la segunda pregunta donde un alto porcentaje de participantes se declararon lectores y lectoras.

Destacamos también que la literatura y la enseñanza no son solo totalmente compatibles, sino que se deberían considerar necesarias, pues no creo que exista mejor manera de aprender un idioma a través de la propia lengua.

La aceptación de un elemento tan simple como puede ser el cómic demuestra que no hace falta ser rebuscados a la hora de elegir el material didáctico que vamos a utilizar, ya que basta con tener en cuenta las necesidades del grupo con el que estás trabajando.

Vivir en una sociedad digitalizada prácticamente nos obliga a incluir las nuevas tecnologías en nuestro día a día. No es un secreto que nos facilitan mucho las cosas, pero la importancia de su uso va mucho más allá. La inclusión de las TIC es prácticamente obligatoria en todas las áreas de la educación por una simple razón: no podemos vivir sin ellas. Las nuevas generaciones son “nativas” en el ámbito digital, nacieron rodeados de tecnologías, y nada de esto es sorprendente para ellos. Se manejan de manera perfecta con todo y se adaptan a los cambios con mayor facilidad. Por ello es necesario trabajar mediante TIC, pues es un elemento que dominan.

No deja de ser un sondeo, con lo que todo lo positivo que refleja puede no ser factible en todos los casos, pero aun así refleja un muy buen resultado. Se puede hacer mucho más en un aula de lo que creemos, todo es cuestión de indagar y ser creativos y creativas, pues esa será la clave del éxito.

6. Conclusiones y propuestas de mejora

Los objetivos planteados inicialmente en este trabajo se han visto respondidos de diferentes maneras. A través de la encuesta, analizada anteriormente, se ha comprobado que existe una alta receptividad hacia, no solo la literatura, sino a diferentes actividades en torno a este ámbito. El alumnado tiene mucho que trabajar, y el profesorado debe asegurarse de que se adquieran los conocimientos y estrategias necesarios. Para ello la imaginación y la originalidad son totalmente necesarias, pues las actividades que se realizan en el aula son clave para conseguir dicho objetivo, y cuanto más innovemos, más captamos la atención y el interés de los chicos y chicas, de tal manera que será más fácil para ellos y para el profesorado. Nos queda claro también que la incorporación de las nuevas tecnologías son clave para esto, pues hoy en día se incorporan a prácticamente todo, y el aula no es una excepción.

Crear una actividad apta para el alumnado, interesante y a la vez innovadora, no es tarea fácil, pues lleva tiempo dar con la clave de lo que puede funcionar en el aula. A ello tenemos que sumarle el hecho de que cada clase es diferente, y debemos crear actividades moldeables, es decir, que puedan adaptarse fácilmente a cada grupo de alumnos y alumnas. Como propuesta de mejora para este trabajo, y como planteamos en la encuesta realizada al alumnado, se ha creado una situación de aprendizaje en la cual se trabaja la literatura a través de los cómics, como algunos de los que presentamos en el apartado 8 del TFM. Dicha situación de aprendizaje consta de 6 sesiones en las cuales, de manera progresiva, se trabajan diferentes actividades que nos llevan a la actividad final: la creación de un cómic utilizando las TIC. Esta propuesta tuvo una buena aceptación por parte de los participantes en la encuesta, con lo que se espera que, si se pone en práctica de manera real en un aula, funcione de manera adecuada.

A continuación se presentará esta serie de actividades que han sido creadas como propuesta para una futura puesta en práctica. Por ello, y como se podrá observar, se ha creado en inglés, ya que al ser una propuesta para el área de Inglés, en una situación real se debería crear en dicho idioma.

LEARNING SITUATION PLAN

Year : 4º ESO	Unit: Comic-con
Area: English as a Foreign Language	

SOCIAL TASK	EVALUATION CRITERIA
<p>This Social Task is created in order to allow students to practice what we are going to work on this unit, which is the grammar and vocabulary, along other aspects related to the Comics.</p> <p>They are going to create a brand-new original comic, trying to be as creative as possible. They will be the ones who are going to create the story, as well as the characters, the frames and the speech bubbles. They will learn how to do all of this in a 6-session plan. There will be an exhibition, recreating a Comic-Con at the school, where all the students are going to present their creation to the public.</p> <p>Procedure:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Students have to choose a story for their comic and start designing it. ● Make an electronic version of this comic. ● Create a short summary of the story and promote it on a video, creating an ad for it. ● Create flyers and a poster of their final product. 	<ul style="list-style-type: none"> ● FIRST (MAIN): 9. Seleccionar y aplicar las estrategias más adecuadas para redactar textos breves o de longitud media, sean manuscritos, impresos o en formato digital, con el fin de responsabilizarse gradualmente de su propio aprendizaje, desarrollar su autonomía y aprovechar el enriquecimiento mutuo que supone el aprendizaje en grupo. ● SECOND (SUBSIDIARY): 10. Aplicar a la comprensión y producción del texto los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos básicos y significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en que se desarrollan, respetar las convenciones comunicativas más elementales, mostrando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua igual o distinta, y desarrollar una visión creativa y emocional del aprendizaje propiciadora de la motivación y del

	<p>pensamiento efectivo y divergente, con el fin de identificar la lengua extranjera como vehículo para el entendimiento entre los pueblos y de contribuir al pleno desarrollo personal, creativo y emocional del individuo.</p> <p>Evaluation learning standards: 8</p>
--	--

<p>KEY COMPETENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competence in Linguistic Communication. ● Digital Competence. ● Social and Civic Competence. ● Sense of Initiative and Entrepreneurship Competence. ● Cultural Awareness and Expression. ● Learning to Learn. ● Competence in Mathematics, Science and Technology.
--

ASSUMPTIONS (What we think learners already know or can already do related to the content)	ANTICIPATED LANGUAGE PROBLEMS (Things learners may find difficult)
<ul style="list-style-type: none"> - Learners might have some knowledge about the creation of digital elements as images or posters. - Some general knowledge of technologies. - Learners know how to read a comic. - They already know how to divide the plot of a story: beginning, middle and end. - They know how to create a video. - They might know the games and series we use for them. 	<ul style="list-style-type: none"> - The instructions to an activity or exercise are not clear or they find them complicated and/or confusing. - They do not know much about the comics or how they are created. - There are shy learners who can find it difficult to participate. - There could be disruptive students. - Technology might not work. - Lack of creativity.

	<ul style="list-style-type: none">- They might not interact well.- They might find it difficult to use the specific vocabulary for the theme they want to work on their comic.
--	---

CONTENT UNITS

I. DIMENSION OF THE PUPIL AS A SOCIAL AGENT

II. DIMENSION OF THE PUPIL AS AN AUTONOMOUS LEARNER

III. DIMENSION OF THE PUPIL AS AN INTERCULTURAL SPEAKER AND AS AN EMOTIONAL AND CREATIVE PERSON

9. Seleccionar y aplicar las estrategias más adecuadas para redactar textos breves o de longitud media, sean manuscritos, impresos o en formato digital, con el fin de responsabilizarse gradualmente de su propio aprendizaje, desarrollar su autonomía y aprovechar el enriquecimiento mutuo que supone el aprendizaje en grupo.

10. Aplicar a la comprensión y producción del texto los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos básicos y significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en que se desarrollan, respetar las convenciones comunicativas más elementales, mostrando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua igual o distinta, y desarrollar una visión creativa y emocional del aprendizaje propiciadora de la motivación y del pensamiento efectivo y divergente, con el fin de identificar la lengua extranjera como vehículo para el entendimiento entre los pueblos y de contribuir al pleno desarrollo personal, creativo y emocional del individuo.

LESSON 1

DATE: 2020/2021

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
15-20 min.	<p>1. How much do you know?</p> <p>They are going to make groups of 3. Each group will be given a sheet with a different type of book. They have to create both a description of the type of book they got, without giving any clue, and also a representation of a scene of a famous book of the genre they got. For example, if they get fantasy books, they can describe it and then create a scene of Harry Potter.</p> <p>Skills: Spoken interaction Listening comprehension</p>	<p>To arouse curiosity and motivation in students.</p> <p>By playing a game, they will most likely feel intrigued and interested in what could come next.</p> <p>Key competences: - Social and Civic competence - Competence in Linguistic communication - Sense of initiative and entrepreneurship - Learning to learn</p>	<p>-Computer - Sheets</p> <p>Place: - Classroom</p>	8
12-15 min.	<p>2. Guess my origins!</p> <p>We continue introducing the theme of literature in the class by dividing it in two with a line. The teacher will have a list with 10 different book titles. Each title will have two possible genre options. The</p>	<p>To engage students in a literature expansion in a playful way.</p> <p>Key competences:</p>	<p>-List of titles</p> <p>Place: - Classroom</p>	8

	<p>teacher will be the one who will establish which side belongs to the options, and the students will stand on the side they consider as the correct one.</p> <p>Skills: Listening comprehension</p>	- Competence in Linguistic communication		
6-8 min.	<p>3. Do you recognize me?</p> <p>The teacher will show students different pictures of famous movies whose stories come originally from comics. They have to guess the title of the movie by watching just a picture of a scene. At the end, the teacher will ask them what they all have in common. If they don't guess it, the teacher will give them the answer.</p> <p>Skills: Spoken interaction</p>	To introduce the comics linking it with their possible interests.	<p>- Computer - Projector</p> <p>Place: - Classroom</p>	8
12-15 min.	<p>4. What do you know about comics?</p> <p>In groups of 4, they have to talk about what they know about comics: the parts they</p>	To learn about the source they will work on through the next classes. Also, to awaken their creativity and motivation.	<p>- Ipads - Laptops</p> <p>Place: - Classroom</p>	8

	<p>have, how they are created, how old they are, and more. After this, there will be a discussion in class about that topic, where students will talk about what they know about the comics and the teacher will help them with the information</p> <p>Skills: Spoken interaction</p>	<p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none">- Digital Competence- Social and Civic Competence- Competence in Linguistic Communication		
--	--	--	--	--

LESSON 2: LINGUISTIC FUNCTION

DATE: 2020/2021

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
12-15 min.	<p>1. Do you know me?</p> <p>The teacher will play a video which will explain what a comic is. She will complete the video by explaining to the students everything they need to know about this item, as for example the parts they have, the vocabulary used, how to write on them, and so on.</p> <p>Skills: Audio-visual reception</p>	<p>To introduce the main item we are going to work with to the students so they know how to work with them.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic communication - Digital Competence 	<ul style="list-style-type: none"> - Computer - Projector -Video: https://www.youtube.com/watch?v=TrWyFt8rWho <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8
10-15 min	<p>2. Does it make sense?</p> <p>The teacher will cut up the pictures of a comic and students will have to reorder the story in pairs. They can make this more difficult and challenging linguistically by giving separate frames to each student in a group and ask them to not show the pictures until they have arrived at an order through describing the pictures.</p>	<p>To make students aware of the use of a comic and make them practice on its parts.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cut up pictures <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8

	<p>Skills: Spoken interaction</p>			
5-8 min.	<p>3. Alternative ending</p> <p>The teacher will give the last page of the comic they were working on and will remove the last picture of it and ask students to think of an ending. They will also have to draw the last frame. After that they have to explain their creation.</p> <p>Skills: Listening comprehension</p>	<p>To wake their creativity up and start letting them create by themselves.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Social and Civic Competence - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Competence in Linguistic communication -Learn to learn 	<p>-Page of comic</p> <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8
8 min.	<p>4. Let 's vote!</p> <p>At the end the rest of the class votes for the best one by using a poll. Two pairs will be the winners.</p> <p>Skills: Spoken interaction</p>	<p>To generate some sort of healthy competition among students, and also to encourage them to keep working hard.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic communication - Social and Civic Competence - Learning to Learn 	<p>-Computer</p> <p>-Poll</p> <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8

LESSON 3

DATE: 2020/2021

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
8-10 min.	<p>1. What if we create one?</p> <p>It's time to show the students how to create a comic, for them to keep this information in mind when they create their own. This video have an easy explanation that the teacher will complement with real comics as examples</p> <p>Skills: Audio-visual reception</p>	<p>To teach them how to create a comic for them to know how to do it.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic communication -Learn to learn 	<ul style="list-style-type: none"> - Computer -Video: https://www.youtube.com/watch?v=ufOXBuGhVWg <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8
5-10 min.	<p>2. Make it short.</p> <p>The teacher will give students a comic strip with a short paragraph for each frame. Students have to reduce each paragraph to one sentence for each frame in order to make it possible to include in the comic. After that they will compare theirs to the original sentences.</p> <p>Skills: Listening comprehension Spoken production</p>	<p>To introduce them to the creation of a comic and its parts.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic communication - Learning to Learn - Social and Civic competence - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Cultural Awareness and Expression 	<p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	

<p>18-20 min</p>	<p>3. Complete me</p> <p>The teacher will give students a story. In groups of 5, they have to guess what is missing in that story. After that, the teacher will give them a comic strip version of the same story, and with the images they get, they have to complete the missing part they were creating. Then ask them to think of speech bubbles for the comic strip.</p> <p>Skills: Spoken interaction Written production</p>	<p>To introduce them to the creation of a comic and its parts.</p> <p>Key competences: - Competence in Linguistic communication - Learning to Learn - Social and Civic competence - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Cultural Awareness and Expression</p>	<p>- Comic strip - Story</p> <p>Place: - Classroom</p>	
<p>8-10 min</p>	<p>4. Rate your experience.</p> <p>The teacher will give the students a story divided in 4 parts. In groups of 5, each group will have to create a frame out of these 4. At the end they will connect all the frames to see the final result.</p>	<p>Practice with the creation of comics.</p> <p>Key competences: - Learning to Learn - Competence in Linguistic communication - Digital Competence</p>	<p>-Paper or computer</p> <p>Place: - Classroom</p>	<p>8</p>

SOCIAL TASK

1. Introducción

Siguiendo con lo que hemos estado trabajando durante estas sesiones, hemos decidido crear una tarea social sobre la creación de un cómic mediante el uso de las TIC. Los alumnos deben utilizar diferentes aplicaciones para crear un cómic de al menos 4 páginas, utilizando el vocabulario aprendido a lo largo de todo el curso o el vocabulario que crean que es mejor para su historia. Tienen que crear una historia y luego darle vida a través de las imágenes, algo necesario para crear el cómic. Tendrán que promocionar su creación y exhibirla en la Comic-Con que creará el departamento de inglés. Trabajarán de forma autónoma, aplicando los nuevos contenidos y haciendo uso de su creatividad.

2. Descripción de la tarea

A continuación se presentarán unas tablas detalladas con todas las actividades que conforman esta situación de aprendizaje. En ellas se incluye la duración de la actividad en minutos, una descripción de la actividad, la razón por la que se crea dicha actividad, los materiales que se van a necesitar así como el espacio en el que se va a realizar, y por último los estándares de evaluación.

3. Objetivos

Los objetivos de esta tarea social son:

- Los estudiantes sean capaces de crear un cómic y expresarse frente a otras personas.
- Los estudiantes tienen que usar las TIC para trabajar en su cómic, así como para recabar la información que van a utilizar y los elementos que van a crear, como las imágenes, los pósters o los folletos.
- El propósito es llevar el espíritu empresarial más allá de su mera reflexión. De esta manera fomentamos el liderazgo, el compromiso y la responsabilidad. Los estudiantes deben ser críticos y creativos para resolver los problemas que surjan, mientras trabajan en sus habilidades de comunicación.

4. Contexto

Todos los contextos (formales, informales y no formales) se ven reflejados en nuestra tarea social ya que involucramos no solo a la escuela, sino también a la familia, invitándolos a venir y participar en la Comic-Con. Si creamos esto como una actividad abierta al público, los habitantes cercanos al centro también podrían venir y participar.

5. Competencias Clave (como trabajan en ellas el alumnado)

La manera en que hemos trabajado la Competencia en Comunicación Lingüística para esta tarea social ha variado de dinámica a dinámica. Contamos con actividades en las que aplicamos esta competencia haciendo preguntas a los alumnos y alumnas durante la clase, a través de las habilidades de interacción y / o producción oral, ayudándoles a responder cuando lo necesitan. En otras ocasiones esta competencia se presenta mediante la habilidad de producción escrita, como en la creación de flyers o pósters. La actividad principal de esta tarea social desarrolla esta competencia a la perfección, ya que los alumnos deben realizar una exposición en la Comic-Con.

En cuanto a la **Competencia Aprender a Aprender**, la hemos aplicado mayormente a través de la explicación de actividades que tienen que desarrollar. Trabajan en ellas de forma autónoma, creando su propio proyecto y todas las partes del mismo, utilizando sus ideas y creatividad.

Para desarrollar la **Competencia Digital**, se le permite al alumnado usar iPads, teléfonos móviles o ordenadores. Con la ayuda de estos dispositivos electrónicos, los estudiantes crearán un cómic digital, así como videos o imágenes. Podrán hacer uso de diferentes aplicaciones como por ejemplo Comica, Canva o Movie-Maker, entre otras.

En relación con la **Competencia Social y Cívica**, se puede apreciar cómo los estudiantes consiguen presentar sus habilidades frente a una audiencia determinada. Además, deben comunicarse y mostrar sus conocimientos sobre cómics.

Con respecto al **Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor**, son los estudiantes quienes asumen el rol de ser los expertos fuera de su zona de confort, lo que

implica aplicar el concepto de liderazgo. Ellos toman la iniciativa y crean su proyecto desde cero.

La creación de pósters y flyers es una buena forma de trabajar la **Competencia Matemática, Ciencia y Tecnología**, ya que esto conlleva una comprensión de la perspectiva y los están elaborando por sí mismos, tanto si utilizan tecnología como si no.

LESSON 4: SOCIAL TASK

DATE: 2020/2021

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
5-8 min.	<p>1. Presentation of the task.</p> <p>The teacher will make a short presentation about their task. In pairs, they should design a comic of four or five pages. They can create the story they want to, the only thing they have to keep in mind is that they have to create the story using ICTs. There is an app called “Comica” that turns normal pictures into comic pictures. With this, they can take pictures of themselves to become the characters of the story and then create the images for the frames. They can also draw them if they want to.</p> <p>Skills: Listening comprehension</p>	<p>To allow them to express their creativity by applying some rules, at the same time as practising vocabulary and grammar. Also, to work in teams as a way to learn from each other and learn how to collaborate.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic Communication - Social and Civic Competence - Learning to Learn - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Competence in Mathematics, Science and Technology 	<ul style="list-style-type: none"> - Sheets - Computer - Projector <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EPVA classroom (Educación Plástica, Visual y Audiovisual) 	
40-45 min.	<p>2. Let’s work!</p> <p>In pairs, they will work on the task.</p>	<p>To allow them to express their creativity by applying some rules, at the same time as practising the giving</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sheets - Pens, watercolours etc. 	

	Skills: Spoken interaction Written production	directions function. Also, to work in teams as a way to learn from each other and learn how to collaborate. Key competences: - Competence in Linguistic Communication - Social and Civic Competence - Learning to Learn - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Competence in Mathematics, Science and Technology	Place: EPVA classroom	
--	--	---	---------------------------------	--

LESSON 5: SOCIAL TASK

DATE: 2019/2020

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
25-30 min.	<p>1. From zero to hero.</p> <p>Now that each group has their comics done, they have to create a video to promote it. In order to do so, they have to follow our instructions and advice. They can use images, animated videos or they can even record themselves as if it was an ad. Those videos can be uploaded to the web of the school in order to invite families to the Comic Con the school is organizing.</p> <p>Skills: Spoken interaction</p>	<p>To arouse their creativity and cooperation among students. Also, to explore their digital competence.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Digital competence - Competence in Linguistic Communication 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipads - Pencils - Notebooks <p>Place:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	8
12-15 min.	<p>2. Promote yourself!</p> <p>They also have to design a poster to inform the school about their project which includes the images of those buildings or places and a summary of the story of each</p>	<p>To arouse their creativity and cooperation among students. Also, to explore their digital competence.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sense of Initiative and Entrepreneurship 	<ul style="list-style-type: none"> - Ipads - Computers - Any application to create a poster (Canva, for example) <p>Place:</p>	8

	<p>one of them. They should use an electronic device in order to design their posters.</p> <p>Skills: Spoken interaction Written production</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Digital Competence - Competence in Linguistic Communication - Social and Civic Competence - Competence in Mathematics, Science and Technology 	<ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	
<p>15-20 min.</p>	<p>2. Be our guest.</p> <p>They have to create an informative flyer to invite their families to come and join them in this Comic Con. They can use apps like Canva or Photoshop.</p> <p>Skills: Written production Spoken interaction</p>	<p>To arouse their creativity as well as to make use of the revision content. Also, to integrate families and friends into their work.</p> <p>Key competences:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Social and Civic Competence - Competence in Linguistic Communication - Sense of Initiative and Entrepreneurship - Competence in Mathematics, Science and Technology - Digital Competence 	<ul style="list-style-type: none"> - Papers - iPads -Computers <p>Places:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classroom 	<p>8</p>

LESSON 6: SOCIAL TASK

DATE: 2020/2021

TIMING	PROCEDURE (Exercises, activities, social tasks) (Skills)	I DO IT BECAUSE ...	AIDS AND MATERIALS	LEARNING EVALUATION STANDARDS
3-5 min.	<p>1. Ready or not?</p> <p>We give them a final explanation of the activity to make everything clear. We remind them the rules for the activity as well as the rules of behavior. The instructions will be given orally by the teacher.</p> <p>Skills: Listening comprehension</p>	<p>To prepare them for the social task.</p> <p>Key competences: - Learning to Learn</p>	<p>Place: - Classroom</p>	8
42-45 min.	<p>2. Welcome to the Comic-Con</p> <p>It is time to start the adventure. We have four comics to discover. Everyone will have a flyer with the summary of all the comics, what they have to do is to enter the class and go table by table discovering them.</p> <p>The creators of each route have to talk about their comic</p>	<p>To work on some of the most important aspects they had been working on during the past sessions, in regards to creating a comic, storytelling, etc.</p> <p>Key competences: - Competence in Linguistic Communication - Competence in Mathematics, Science and Technology - Digital Competence</p>	<p>- Mobile phones - Physical flyer</p>	8

	to the visitors, as well as explain the story of the comic. Skills: Spoken interaction Spoken production	- Learning to Learn - Social and Civic Competence - Sense of Initiative and Entrepreneurship		
2-5 min.	3. Time to rate. Everyone will vote for their favourite, so we will finally have a winner.	To rate the routes their classmates prepared as well as their explanations. Key competences: - Learning to Learn	-iPads -Mobile Phones	8

Aquí concluye la exposición de la propuesta didáctica con la que se cierra este TFM. Un proyecto creado por y para el alumnado, pensando en sus posibles intereses y en conseguir que se entretengan trabajando y aprendiendo el idioma, así como para explotar al máximo sus destrezas y habilidades. El profesorado debe desarrollar su creatividad para así crear o modificar las clases con el fin de conseguir lo que se ha hablado durante todo el TFM, que es atraer al alumnado. Esta propuesta es solo un ejemplo y se espera que sea una contribución interesante para todo aquel que la descubra, además de fomentar un interés en que se extiendan este tipo de prácticas docentes para intentar cambiar el panorama educativo actual y adaptarlo no solo a los avances que experimentamos y que normalmente no trasladamos al aula, sino al tipo de alumnado con el que trabajamos.

7. Bibliografía

Adell, J. (1998). Nuevas tecnologías e innovación educativa. *Organización y gestión educativa*, 1, 3-7.

Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. Berkeley, CA: University of California Press.

Armstrong, T. (2015) *Las inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.

Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula en Jornadas sobre Narrativa Gráfica, Cádiz. Recuperado de: <https://n9.cl/b40wd>

Carr, R. (2016). Standardizing Interpretive Training to Create a More Meaningful Visitor Experience. *Journal of Museum Education*, 41(1), 29-37.

Colás, M. P., de Pablos, J., y Ballesta, J. (2018). Incidencias de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia*, 18(56).

Federación de Gremio de Editores de España (2019). Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España. Recuperado de: <https://n9.cl/klrl4>

Fernández, M^a.V. (2006). Las TIC en la enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (ILE): una herramienta *online* y una *off-line*, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5(2), 409-416. Recuperado de: <https://n9.cl/atpzx>

Federación de Gremios de Editores de España (2019). Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2019. Recuperado de: <https://n9.cl/z0ryj>

Galindo, F., Ruiz, S., y Ruiz, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudos em Comunicação*, 25(1), 1-11. Recuperado de: <https://n9.cl/p271u>

Gardner, H. (2017). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.

Guadamillas Gómez, M^a V. (2014). El desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural a través de recursos creativos: Análisis de la poesía, el teatro y el cómic como

materiales didácticos de la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Universidad de Castilla-La Mancha, Toledo. Recuperado de: <https://n9.cl/5y277>

Krechevsky, M. (1993): La aparición y el estímulo de las inteligencias múltiples en la primera infancia: el método del proyecto Spectrum. En Gardner, H. *Las Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica* (pp. 99-123). Barcelona: Paidós.

Marza, M., y Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Recuperado de: <https://n9.cl/wypuh>

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 17. Recuperado de: <https://n9.cl/qedf>

OECD (2016). Las habilidades de los profesores para las TIC y la resolución de problemas: Competencias y necesidades. Recuperado de: <https://n9.cl/x0tp>

Pérez, M. P. (2009). Cómo enfocar la enseñanza de la literatura en la educación secundaria. Recuperado de <https://n9.cl/cxkw>

Rangel, A., y Peñalosa, E. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 9-23. Recuperado de: <https://n9.cl/x1jm>

Real Academia Española (2014), *Diccionario de la Real Academia Española (DRAE)*. Madrid: Espasa.

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. Recuperado de: <https://n9.cl/tta5>

Santana, P. J, y Sanabria, A. L. (2015). Claves para la transformación organizativa. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 73-76.

Segovia Aguilar, B. (2002). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educación*, 23(2), 375-399. Recuperado de: <https://n9.cl/gv2k>

Sosa, M. J., Peligros, S., y Díaz, D. (2010). Buenas prácticas organizativas para la integración de las TIC en el sistema educativo extremeño. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 1(11), 148-179. Recuperado de: <https://n9.cl/4el4>

Valverde, J. (2014). *Políticas educativas para la integración de las TIC en el sistema educativo. El caso de Extremadura*. Madrid: Dykinson. Recuperado de: <https://n9.cl/tp2x>

Yenawine, P. (1999). *Theory into practice*. Congress Aesthetic and Art Education: a Transdisciplinary Approach. Fundación Calouste Gulbenkian, Lisboa. Recuperado de: <https://n9.cl/wx0g>

8. Obras recomendadas para trabajar los cómics en el aula

Principiantes

Elder, J. (2014). *Reading with pictures: Comics that make kids smarter*. Kansas City, MO: Andrews McMeel Publishing, LLC.

Kinney, J. (2018). *Diary of a wimpy kid*. Nueva York: Amulet Books.

Smith, J. (1996). *Bone. Out from Boneville*. Columbus, OH: Cartoon Books.

Watterson, B. (2002). *Calvin and Hobbes*. Londres: Time Warner Paperbacks.

Williamson, J., y Navarrete, V. (2011). *Sketch monsters escape of the scribbles*. Portland, OR.: Oni Press.

Intermedio

Davis, J., y Davis, J. (2005). *Garfield*. Nueva York: Ballantine Books.

Goldwater, J. L. (1995). *Archie Americana series: Best of the sixties*. Mamaroneck, NY: Archie Comic Publications.

Schulz, C. M. (2015). *Peanuts*. Londres: Titan Comics, a division of Titan Publishing Group.

Avanzado

Moore, A., Higgins, J., Gibbons, D. (2019). *Watchmen*. Burbank, CA: DC Comics.

Reed, M. K., Hill, J. D. (2011). *Americus*. Nueva York: First Second.

Yang, G. L., Pien, L. (2007). *American born Chinese*. Nueva York: First Second.

9. Anexo: Encuesta sobre el uso de la literatura y los cómics en el aula de inglés

Las preguntas, con sus respectivas posibles respuestas, son las siguientes:

1. Edad

- 11-16 años
- 17-19 años
- <20 años

2. ¿Te gusta leer?

- Si, me encanta.
- No, lo odio.

3. ¿Crees que la literatura en inglés es importante para practicar y aprender el idioma?

- Si, bastante.
- No, para nada.

4. ¿Te parecería interesante leer un libro para la clase de Inglés?

- Si, bastante.
- No, para nada.

5. ¿Has leído algún libro para la clase de Inglés?

- Si, cada año.
- No, nunca.

6. Cuando lees, prefieres

- Un cómic
- Un libro romántico
- Un libro de fantasía
- Un libro de acción

7. Si tuvieras que leer un libro para la clase de Inglés, ¿qué preferirías leer?

- Un cómic.
- Otro tipo de libro

8. ¿Qué piensas sobre los cómics?

- ¡Son geniales! Me encantan
- No me gustan mucho.

9. Si tuvieras que leer un cómic para la asignatura de Inglés, ¿crees que te motivaría más que leer otro tipo de libro?

- Si
- No

10. ¿Te gusta la idea de leer un cómic y aparte trabajar en la creación de un cómic como un proyecto para la asignatura de Inglés?

- Si, bastante.
- No, para nada.