



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE IDIOMAS**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,

**Mención: Inglés**

**TEMA:**

---

**“LA INFLUENCIA DE LOS COMICS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INTERMEDIO ALTO B2 Y AVANZADO C1, IDIOMA INGLÉS, MODALIDAD ABIERTA, DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.**

---

**AUTOR:** Vicente Javier Manjarrés Vásquez

**TUTORA:** Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones

**Ambato-Ecuador**

**2015**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN  
O TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones con C.C. 180218899-3 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LA INFLUENCIA DE LOS COMICS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INTERMEDIO ALTO B2 Y AVANZADO C1, IDIOMA INGLÉS, MODALIDAD ABIERTA, DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”** desarrollado por el egresado: Vicente Javier Manjarrés Vásquez, considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones

C.C. 180218899-3

**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA TESIS**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusividad de su autor.

---

Vicente Javier Manjarrés Vásquez

C.C. 180328471-8

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema **“LA INFLUENCIA DE LOS COMICS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INTERMEDIO ALTO B2 Y AVANZADO C1, IDIOMA INGLÉS, MODALIDAD ABIERTA, DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

---

Vicente Javier Manjarrés Vásquez

C.C. 180328471-8

**AUTOR**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de Estudio y Calificación del Trabajo de Graduación y Titulación sobre el tema: **“LA INFLUENCIA DE LOS COMICS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INTERMEDIO ALTO B2 Y AVANZADO C1, IDIOMA INGLÉS, MODALIDAD ABIERTA, DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**, presentado por el señor Vicente Javier Manjarrés Vásquez, egresado de la Carrera de Inglés de la promoción Septiembre 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios de investigación básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**LA COMISIÓN**

---

Lic. Mg. Manuel Xavier Sulca Guale

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

Lcda. Mg. Ana Jazmina Vera de la Torre

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a todas aquellas personas que ejercen, ejercieron o ejercerán en algún momento la noble tarea de la docencia.

*Vicente Javier*

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo agradecer a mi familia y amigos por su presencia en mi vida. A las autoridades a cargo del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, a los docentes que trabajan en el mismo y en especial a sus estudiantes sin cuya iniciativa y deseos de superación este trabajo no se habría realizado. Finalmente, agradezco a todos quienes en algún momento han formado parte de la Carrera de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato por los conocimientos recibidos a lo largo de los años.

*Vicente Javier*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>PORTADA</b> .....	i
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN</b> .....	ii
<b>AUTORÍA DE LA TESIS</b> .....	iii
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR</b> .....	iv
<b>AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vii
<b>ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS</b> .....	viii
<b>RESUMEN</b> .....	xiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	xv
<b>CAPÍTULO I</b> .....	1
1.1 <b>TEMA</b> .....	1
1.2 <b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	1
1.2.1 <b>CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	1
1.2.2 <b>ANÁLISIS CRÍTICO</b> .....	3
1.2.3 <b>PROGNOSIS</b> .....	5
1.2.4 <b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b> .....	5
1.2.5 <b>PREGUNTAS DIRECTRICES</b> .....	6
1.2.6 <b>DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN</b> .....	6
1.3 <b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	6
1.4 <b>OBJETIVOS</b> .....	8
1.4.1 <b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	8



1.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	8
<b>CAPÍTULO II .....</b>		<b>9</b>
2.1	INVESTIGACIONES PREVIAS.....	9
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	10
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL .....	11
2.4	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE .....	15
	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	19
2.5	HIPÓTESIS .....	23
2.6	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS: .....	23
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>24</b>
3.1	ENFOQUE .....	24
3.3	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	24
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA .....	25
3.5	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	27
3.6	PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	29
3.7	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	29
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>30</b>
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	30
4.2	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....	40
4.2.1	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS .....	40
4.2.2	SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN .....	40
4.2.3	DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN .....	40
4.2.4	ESPECIFICACIÓN DE LO ESTADÍSTICO .....	40

4.2.5	ESPECIFICACIÓN DE LAS ZONAS DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO.....	41
4.2.6	RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS .	42
4.2.7	CÁLCULO DE CHI CUADRADO CALCULADO .....	44
<b>CAPÍTULO V</b>	.....	<b>45</b>
5.1	CONCLUSIONES.....	45
5.2	RECOMENDACIONES .....	46
<b>CAPÍTULO VI</b>	.....	<b>47</b>
6.1	DATOS INFORMATIVOS .....	47
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	47
6.3	JUSTIFICACIÓN.....	48
6.4	OBJETIVOS.....	48
6.4.1	OBJETIVO GENERAL.....	48
6.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	49
6.5	ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	49
6.6	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA .....	50
6.7	METODOLOGIA O MODELO OPERATIVO .....	61
6.8	ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	62
6.9	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN .....	62
<b>DIGITAL COMICS</b>	.....	<b>63</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	.....	<b>118</b>
<b>LINKOGRAFÍA</b>	.....	<b>121</b>
<b>ANEXOS</b>	.....	<b>124</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Árbol de Problemas .....	3
Gráfico 2 - Categorías Fundamentales .....	14
Gráfico 3 - Pregunta # 1 .....	30
Gráfico 4 - Pregunta # 2 .....	31
Gráfico 5 - Pregunta # 3 .....	32
Gráfico 6 - Pregunta # 4 .....	33
Gráfico 7 - Pregunta # 5 .....	34
Gráfico 8 - Pregunta # 6 .....	35
Gráfico 9 - Pregunta # 7 .....	36
Gráfico 10 - Pregunta # 8 .....	37
Gráfico 11 - Pregunta # 9 .....	38
Gráfico 12 - Pregunta # 10 .....	39
Gráfico 13 - Representación gráfica de zonas de rechazo y aceptación .....	41
Gráfico 14 - Modelo ADDIE .....	52

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 - Clasificación de los materiales auténticos. ....	15
Cuadro 2 - Aspectos para la elección de materiales de lectura auténticos.....	16
Cuadro 3 - Elementos de los Comics .....	17
Cuadro 4 - Tipos de comics digitales.....	18
Cuadro 5 - Estilos de Aprendizaje cognitivo y sus características.....	19
Cuadro 6 - Beneficios del aprendizaje de idiomas.....	20
Cuadro 7 - Características de las destrezas del lenguaje.....	21
Cuadro 8 - Sub-destrezas de la lectura.....	22
Cuadro 9 - Población.....	25
Cuadro 10 - Muestra.....	26
Cuadro 11 - Operacionalización de Variables – Variable Independiente .....	27
Cuadro 12 - Operacionalización de Variables – Variable Dependiente .....	28
Cuadro 13 - Plan de recolección de la información .....	29
Cuadro 14 - Pregunta # 1 .....	30
Cuadro 15 - Pregunta # 2 .....	31
Cuadro 16 - Pregunta # 3 .....	32
Cuadro 17 - Pregunta # 4 .....	33
Cuadro 18 - Pregunta # 5 .....	34
Cuadro 19 - Pregunta # 6 .....	35
Cuadro 20 - Pregunta # 7 .....	36
Cuadro 21 - Pregunta # 8 .....	37
Cuadro 22 - Pregunta # 9 .....	38
Cuadro 23 - Pregunta # 10 .....	39
Cuadro 24 - Frecuencias Observadas .....	42
Cuadro 25 - Frecuencias Esperadas .....	43
Cuadro 26 - Chi cuadrado calculado.....	44
Cuadro 27 - Comprensión Lectora a nivel B2 y C1.....	58
Cuadro 28- Actividades de pre-lectura, lectura, y post-lectura.....	59
Cuadro 29 - Metodología o modelo operativo .....	61
Cuadro 30 - Previsión de la evaluación.....	62

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE IDIOMAS**

**RESUMEN**

**TEMA:** “La influencia de los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua”.

**AUTOR:** Vicente Javier Manjarrés Vásquez

**TUTORA:** Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones

**RESUMEN:** El presente documento trata la investigación realizada dentro del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato para lograr la implementación de comics digitales, con el fin de lograr el desarrollo de la destreza de lectura en el idioma Inglés en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1 de los cursos abiertos que se dictan en la institución. Como resultado se obtuvo un trabajo que, apoyado en técnicas, proporcionó información clave sobre el desarrollo de la destreza de lectura en idioma Inglés por parte de los estudiantes. A través del análisis de datos obtenidos, ha sido posible identificar el problema. La propuesta de solución al problema, plantea la implementación de una guía a ser aplicada por los docentes sobre el uso de comics digitales cuyo fin último es el de lograr elevar el nivel general de la destreza de lectura por medio del ejercicio de varias de sus sub-destrezas.

**Palabras Clave:** Comics Digitales, Desarrollo de destrezas, Destreza de Lectura, Idioma Inglés, Nivel B2, Nivel C1, Guía, Docentes, Sub-destrezas.

---

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE IDIOMAS**

**ABSTRACT**

**TOPIC:** “The influence of digital comics over the development of reading skills in students from level B2 and C1 English language open courses from Centro de Idiomas - Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Tungurahua.”

**AUTHOR:** Vicente Javier Manjarrés Vásquez

**TUTOR:** Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones

**ABSTRACT:** This document presents research done at Centro de Idiomas – Universidad Técnica de Ambato with the aim of promoting the implementation of digital comics in order to accomplish the development of reading skills for students from level B2 and C1 English language open courses imparted in the institution. The outcome of such work, based on research techniques, provided key data about the development of English language reading skills among the students. After analyzing collected data, the main problem was identified. A proposed solution to the problem is presented in a guide to be applied by the teachers promoting the use of digital comics with the ultimate goal of increasing the general level of reading skills by means of practicing reading sub-skills.

**Key Words:** Digital Comics, Skills development, Reading Skills, English Language, Level B2, Level C1, Guide, Teachers, Sub-skills

---

## INTRODUCCIÓN

La investigación abordó el tema de la influencia de los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

En el capítulo primero se realizó el planteamiento del problema, el cual incluye tema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación, preguntas directrices, delimitación, justificación y objetivos.

En el capítulo segundo se encuentra la fundamentación teórica del problema. Se tomó como aporte los criterios de diversos autores que han realizado estudios previos relacionados con los temas tratados. Se establecieron categorías fundamentales de cada variable con el fin de presentar un esquema organizado de los conocimientos científicos que respaldaron el trabajo.

En el capítulo tercero se describió el enfoque de investigación en el que se fundamentó este trabajo al igual que la metodología basada en investigación a nivel bibliográfico y de campo resultante en el diseño de una encuesta.

En el capítulo cuarto se ejecutó la tabulación, análisis e interpretación de resultados basándose en datos recabados a través de encuesta.

El capítulo quinto contiene conclusiones y recomendaciones en las que se señalaron hechos y se realizaron sugerencias en torno a los temas tratados.

El capítulo sexto, contiene la propuesta de solución al problema seleccionado. Finalmente se adjuntan bibliografía, linkografía y los anexos compuestos por: modelos de encuestas, autorización de la institución elegida para realizar la investigación, lista de estudiantes, fotografías y croquis.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA**

“LA INFLUENCIA DE LOS COMICS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INTERMEDIO ALTO B2 Y AVANZADO C1, IDIOMA INGLÉS, MODALIDAD ABIERTA, DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

Del Rivero (2013), estima que en la actualidad, cerca de 2 mil millones de personas se encuentran aprendiendo el idioma Inglés a nivel mundial. A la vez, afirma que entre las razones que se esgrimen para buscar dominar tal lengua se encuentran: el desarrollo personal, lograr acceso a vastas fuentes de información en ese idioma y la posibilidad de obtener mejores empleos.

Por otra parte, de acuerdo con EF Education First (2015), Ecuador se encuentra apenas en el puesto 35 de su ranking de clasificación de países por su nivel de Inglés (English Proficiency Index). Tal posición se enmarca en el rango de “nivel bajo” en todas las destrezas que conforman el uso de la lengua, incluyendo la destreza de lectura. El problema a nivel de la provincia de Tungurahua y su capital, el cantón Ambato, es un reflejo del problema a nivel nacional.



La institución en la cual se desarrolló la investigación fue el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Según información recabada de su página web oficial (2015), uno de los objetivos planteados por tal entidad es el de ofrecer al público en general cursos abiertos de distintos idiomas, incluido el Inglés, tanto en modalidad presencial, semipresencial así como a distancia en distintos horarios y de lunes a domingo. La edad de los estudiantes dentro de la modalidad abierta es variada aunque tiende a inclinarse por los jóvenes.

## 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

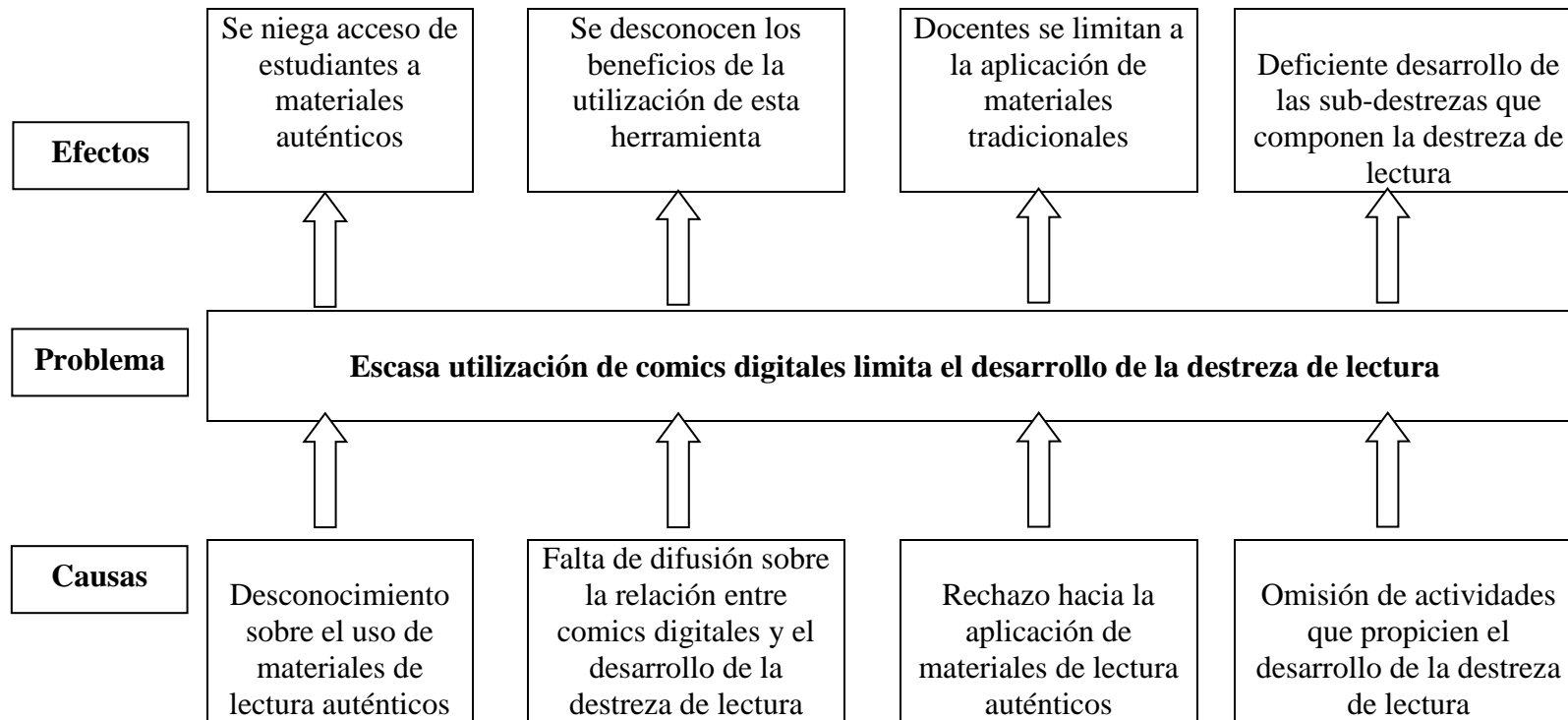


Gráfico 1 - Árbol de Problemas

Elaborado por: Vicente Manjarrés V.

La observación permitió vislumbrar una serie de causas y efectos relacionados entre sí. De entre estos se seleccionaron para su análisis los siguientes:

El desconocimiento, a nivel general, entre los docentes sobre el uso de materiales de lectura auténticos tales como los comics digitales. El mismo genera que los maestros planifiquen sus clases centrándose puramente en el texto asignado por la institución, o instancias superiores. En este caso concreto, los textos: de Eales & Oakes (2011), *Speakout Upper Intermediate* y de Clare & Wilson (2012), *Speakout Advanced*. A la vez, este hecho impide a los estudiantes acceder a materiales de lectura auténticos, ya que estos se consideran inapropiados debido a que su contenido no se ha diseñado para ser usado en el ámbito educativo específicamente.

La falta de difusión sobre la relación entre los comics digitales y la influencia que estos pueden llegar a ejercer en el desarrollo de la destreza de lectura plantea una nueva limitante. Tal carencia trae como consecuencia natural el desconocimiento sobre los potenciales beneficios a ser cosechados de lograrse su divulgación. En este aspecto se precisa de soluciones que logren generar conciencia sobre la existencia de esta relación y cuyo espíritu sea el de dotar a los maestros, a todo nivel, de herramientas de enseñanza efectivas.

En la actualidad, el cuerpo docente con el que cuenta la institución se encuentra envuelto en un proceso de constante capacitación. Sin embargo, siempre existen dificultades al momento de la implementación de métodos novedosos de enseñanza. De lo anterior se desprende el hecho de que incluso de entre el posiblemente limitado número de docentes que conocen los probables beneficios de la utilización de materiales auténticos de lectura, tales como los comics digitales, la aplicación de los mismos no se da debido a que se prefiere trabajar con un material diseñado por profesionales que resulta menos complejo de manejar.

Finalmente, se omite una forma válida para lograr la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes como son las actividades que salen de los límites impuestos por los libros de texto. Las mismas permiten un amplio desarrollo en el ámbito de las destrezas y sub-destrezas del idioma Inglés. Las actividades que se desarrollan tomando como base la lectura de comics digitales representan una opción para lograr resultados deseados en estos apartados que lamentablemente no se explota.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

De continuar la situación como se ha venido dando hasta el momento, los estudiantes corren el riesgo de caer en la mediocridad al desaprovechar las oportunidades de desarrollar la destreza de lectura en idioma Inglés que brindan los comics digitales.

Por otra parte, de dar solución al problema indicado, los beneficios se harían evidentes tanto en el aspecto académico, como en el de desarrollo personal de los estudiantes, ya que un adecuado desarrollo de la destreza de lectura en idioma Inglés se constituiría en una poderosa herramienta dentro de sus vidas.

### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influyen los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua?

**VI:** Comics digitales

**VD:** Destreza de lectura

### 1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Resultaría beneficioso implementar actividades a través de los comics digitales?
- ¿Cómo es la realidad actual del desarrollo de la destreza de lectura?
- ¿Existen métodos alternativos de utilización de los comics digitales para desarrollar la destreza de lectura?

### 1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

#### **Delimitación de Contenido:**

- **Campo:** Educación.
- **Área:** Idioma - Inglés.
- **Aspecto:** Lectura.

#### **Espacial:**

La investigación se llevó a cabo en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato, en el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, niveles Intermedio Alto B2, y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta.

#### **Temporal:**

Esta investigación se llevó a cabo durante el periodo de clases Octubre 2014 - Marzo 2015.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

El primer factor que se tomó en cuenta como justificación para la realización de la investigación fue su **importancia**. La importancia de un trabajo

de estas características es vasta, ya que el repertorio de técnicas esgrimidas por los docentes debe estar en constante proceso de modificación y actualización.

Un segundo factor, el **interés** de investigar el tema, surgió de la experiencia personal adquirida a través de la observación de clase que realizó el autor en su etapa de prácticas pre-profesionales. Las mismas tuvieron una duración de un semestre completo dentro del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Durante este periodo, se detectaron falencias en cuanto al desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes, lo cual motivó al autor a buscar una posible solución al problema.

En tercer lugar, la **originalidad** del trabajo se desprendió del hecho de que el mismo se enmarcó dentro del uso de materiales de lectura auténticos en formato digital. Dicho campo no ha sido tradicionalmente explotado, motivo por el cual el tema de esta investigación resultó novedoso dentro de su contexto.

El cuarto factor es la **factibilidad**. La investigación contó tanto con acceso gratuito al material de lectura en formato digital, como con la amplia colaboración de las autoridades y docentes de la institución; lo cual incremento su nivel su factibilidad.

El quinto factor: los **beneficios**. Estos se verían a corto, así como a largo plazo. A corto plazo, la implementación potenciaría el rendimiento de los estudiantes a la vez que los motivaría para desempeñarse de mejor manera en la destreza de lectura. A largo plazo, el desarrollo de un hábito de lectura resultaría determinante tanto en un futuro éxito académico a todo nivel, así como en el campo profesional.

El sexto factor, el **impacto** que se pretendió tenga la investigación se daría a nivel de los docentes. Se deseó lograr impacto en el cuerpo docente en el sentido de concientizarlo acerca de los posibles beneficios que el uso de comics digitales

podría ejercer sobre el desarrollo de la destreza de lectura ya que, de lograrse su aprobación, la actividad podría repetirse a lo largo de sus carreras.

Finalmente, el séptimo factor fue la **utilidad**. Es el deseo manifiesto del autor que la investigación realizada resulte de ayuda en la tarea cotidiana de la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. Por lo tanto el contenido de la misma se enfocó en aspectos prácticos dentro de la medida de lo posible

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la influencia de los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Sustentar teóricamente los comics digitales como materiales auténticos de lectura.
- Investigar la realidad actual del desarrollo de la destreza de lectura.
- Proponer métodos alternativos de utilización de los comics digitales para desarrollar la destreza de lectura.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

Sevilla (2010), en su trabajo de tesis: *“Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y su influencia en el desarrollo de las destrezas del idioma Inglés (listening-speaking-reading-writing) en la Carrera de Inglés de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la UTA, semestre septiembre 2009 - febrero 2010”*, llega a la conclusión de que la utilización de medios digitales empleados a modo de herramienta para la enseñanza proporciona incuestionables beneficios para el desarrollo del proceso de aprendizaje de lengua extranjera de los estudiantes. A la vez, afirma que tales beneficios se extienden a todos quienes decidan hacer uso de herramientas digitales a cualquier otro nivel del ámbito educativo, siempre y cuando dichos procesos se ejecuten de manera crítica. Entre la infinidad de opciones que abarcan los medios digitales se encuentran los propios comics digitales, por lo tanto, las palabras del autor avalan el espíritu de la presente investigación, ya que el motor de la misma es el deseo de aportar en el uso crítico de este material.

A la vez, los colombianos Rengifo & Marulanda (2007), en su trabajo: *“El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes del grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas”*, llegan a la conclusión de que el cuerpo docente de las instituciones educativas desconoce las oportunidades que ofrece la utilización de comics como medio de enseñanza de una lengua en el sentido de su empleo en el mejoramiento de la destreza lectora de los estudiantes. El autor comparte totalmente la opinión de los investigadores colombianos ya citados. Al tratarse de una investigación realizada en la realidad de otro país, también



reafirma la idea de que el fenómeno se da, cuando menos, a un nivel mayor al nacional.

Chacha (2012), en su trabajo: *“La influencia de la destreza lectora (reading) en el aprendizaje del idioma Inglés de las alumnas de los novenos años de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Hispano América del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”* concluye que la limitada aplicación de métodos enfocados al desarrollo de las destrezas del lenguaje es una demostración del hecho de que los docentes no reparan en la imperiosa necesidad de desarrollar las mismas hasta un nivel aceptable, lo cual repercute en la habilidad de los estudiantes para desenvolverse en la producción y comprensión del idioma. La anterior afirmación, demuestra una vez más el sentimiento generalizado entre los investigadores que han decidido indagar sobre el tema, de que si los docentes contasen con herramientas que les permitieran dar algo más de sí, el beneficio para los estudiantes sería amplio.

Finalmente, Brown (2006,) en su tesis: *“Investigation of instructional reading strategies, professional development and training, and Reading assessments used at the secondary level to improve student reading skills”* llega a la conclusión de que la lectura, tanto en el sentido de hábito personal como en el papel de herramienta de aprendizaje, es la clave para el éxito de los estudiantes tanto a nivel educativo como personal. Lo anterior muestra su opinión y la del autor de la presente investigación, sobre la importancia de la destreza de lectura en la vida de las personas.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La investigación se enmarcó dentro del **paradigma crítico-propositivo**. El autor se propuso indagar la interrelación entre variables desde una perspectiva de totalidad con la finalidad de abarcar de mejor manera el problema. Para lograr tal objetivo, se recolectaron datos de forma directa a través de instrumentos

diseñados para tal motivo. Finalmente, se procesaron tales datos con el fin de proponer una alternativa de solución crítica ante el problema.

Desde el punto de vista **ontológico**, la realidad del problema no es una sola. Entre las múltiples realidades atadas al tema se pueden contar aquellas de los estudiantes, las de los docentes, la del propio investigador y los entornos en que se desenvuelven los antes nombrados. Sin embargo, esta variedad de puntos de vista permitió a su vez vislumbrar múltiples aspectos del problema a tratar, lo cual aumentó las probabilidades de encontrar una solución que se adecue a las necesidades de los involucrados.

El área de lo **epistemológico**, abarca todo lo relacionado con el conocimiento. Por ende, al hacer uso de crítica y análisis sobre los contenidos presentados, se desea colocar a los docentes en el papel de agentes capaces de brindar nuevos conocimientos a través de los cuales se facilite la transformación de la realidad educativa.

Lo fundamental en cuanto al ámbito **axiológico**, son los valores a considerar. Aunque resultaría extremadamente difícil bosquejar el sistema de valores manejados por todos los individuos e instituciones participantes en la investigación, se puede resumir diciendo que tanto docentes como estudiantes e investigador desearon obtener modos efectivos para la mejor asimilación de conocimientos, lo cual implicó un deseo generalizado de superación.

### **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

De acuerdo a la Constitución del Ecuador (2008):

“**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión

social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.” (p. 15)

El mismo documento, en el artículo 347, numeral 11 promete “Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.” (p. 60)

A su vez, Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), Título I, Capítulo Único, Principios y Fines, Artículo 2 se señala:

“**b. Educación para el cambio.-** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.” (p. 8)

“**h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.-** Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.” (p. 9)

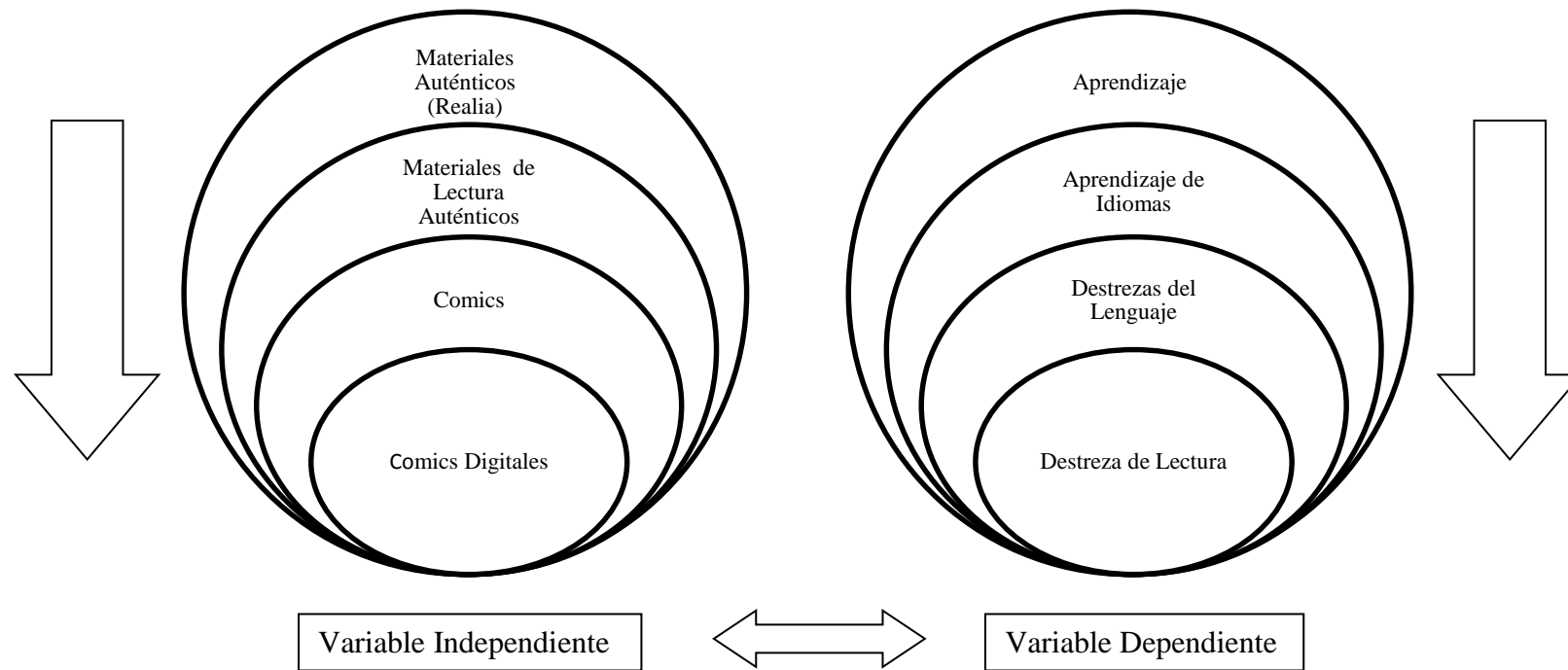
En concordancia, la Ley Orgánica de Educación Superior (2010) Título I, Capítulo II Fines de la Educación Superior, artículo 8 reza que dentro de la educación superior se buscara la consecución de fines tales como: “Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas.” (p. 6)

La misma ley señala en su artículo 124 que:

“Es responsabilidad de las instituciones del Sistema de Educación Superior proporcionar a quienes egresen de cualesquiera de las carreras o programas, el conocimiento efectivo de sus deberes y derechos ciudadanos y de la realidad socioeconómica, cultural y ecológica del país, el dominio de un idioma extranjero y el manejo efectivo de herramientas informáticas.” (p. 21)

Como se puede determinar después de realizar un análisis de los artículos anteriormente presentados, el deseo implícito del estado es el de dotar a los investigadores, así como a todo individuo inmerso en el ámbito educativo, del poder para intervenir en beneficio del mejoramiento del desarrollo la educación.

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



**Gráfico 2** - Categorías Fundamentales

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

### Materiales Auténticos (Realia)

En opinión de García (2003), los materiales auténticos son elementos utilizados en la enseñanza de idiomas cuya creación no se debe de forma expresa al hecho de que existan personas que desean aprender la lengua para la cual tales elementos fueron ideados. Los mismos cumplen funciones propias ajenas al uso que se les puede llegar a dar dentro del aula.

Sobre el mismo tema, Ferrer (2008), señala que el material auténtico no puede ser transformado de manera alguna, ya que de sufrir tal proceso la manipulación alteraría su identidad. Finalmente, hace hincapié en que los materiales auténticos son el opuesto de los materiales didácticos, ya que los segundos, desde su creación, son presa de manipulación y preparación con el fin de darles un enfoque pedagógico relegando así su autenticidad o naturalidad.

Finalmente Mochón (2005) ofrece la siguiente como una clasificación de los materiales auténticos:

**Cuadro 1** - Clasificación de los materiales auténticos.

<b>Material auténtico de imagen</b>	Fotografías, cuadros, gráficos, publicidad, material fílmico, películas, comerciales.
<b>Material auténtico escrito o de lectura</b>	Artículos, poemas, cuentos, novelas, slogans publicitarios, recetas de cocina, comics.
<b>Material auténtico de audio</b>	Canciones, fragmentos de programas de radio.
<b>Objetos de la vida cotidiana</b>	Utensilios de cocina, objetos de decoración entre otros.

**Fuente:** Mochón (2005) - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## **Materiales de lectura auténticos**

De acuerdo a Lansford (2014), los materiales de lectura auténticos son aquellos textos escritos y publicados por hablantes nativos que han sido específicamente diseñados para ser leídos por hablantes nativos. Los mismos carecen de cualquier consideración en temas como tópico, vocabulario o estructura que incrementen su accesibilidad a hablantes no nativos.

Berardo (2006), opina que el uso de materiales de lectura auténticos en clase ofrece grandes ventajas: resultan altamente motivadores ya que al ser entendidos otorgan una gran sensación de logro que a su vez genera el deseo de continuar la tarea lectora, reflejan los cambios en el uso de lenguaje de manera clara, existe alta variedad de textos, poseen gran versatilidad ya que los mismos textos se pueden emplear de diversas formas y se pueden actualizar de manera sencilla.

Roberts (2012), opina que para la elección de materiales de lectura auténticos a ser utilizados en clase se deberían tomar en cuenta los siguientes aspectos:

**Cuadro 2** – Aspectos para la elección de materiales de lectura auténticos

<b>Relevancia e interés</b>	Deben abordar tópicos que resulten de interés para los estudiantes.
<b>Culturalmente Apropriados</b>	Evitar ser ofensivos para miembros de la cultura dentro de la cual se utilicen.
<b>Demanda léxica/cognitiva</b>	No deben sobrepasar por un margen demasiado alto el nivel de conocimiento de los estudiantes.
<b>Consideraciones prácticas</b>	Ser de longitud adecuada para ser utilizados de manera efectiva durante el tiempo planificado.

**Fuente:** Roberts (2012)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## Comics

El diccionario en línea MacMillan Dictionary (2015) define a los comics como revistas, usualmente dirigidas a personas jóvenes, las cuales contienen narraciones contadas a través de una secuencia de imágenes. A su vez, Miravalles (1999), define a los comics como “el relato completo de un texto, expresado en imágenes o viñetas.” (p. 172)

De acuerdo a la organización Free Comic Book Day (2014), los comics han obtenido en los últimos años un alto nivel de aceptación entre el público debido a su contenido literario. Gracias a esto, los comics pueden abarcar todos los estilos literarios, todo tipo de personajes, y estar dirigidos a todo tipo de públicos.

Finalmente, los investigadores Rengifo & Marulanda (2007), afirman que la estructura de la que se conforman los comics en sí está constituida por los siguientes elementos:

**Cuadro 3** - Elementos de los Comics

<b>Portada</b>	Imagen que sirve de tapa a los comics.
<b>Viñeta</b>	Cada uno de los cuadros en los cuales se enmarca el contenido de la historia.
<b>Contenido</b>	Imágenes y texto que integran la narrativa de la historia.
<b>Encuadre</b>	Líneas cuyo fin es delimitar el espacio dentro de una página.
<b>Bocadillo</b>	Espacio donde se coloca el texto generado por los personajes.
<b>Cartelera</b>	Superficie de forma rectangular en la cual se introduce texto a modo de narración ya sea en primera o tercera persona.
<b>Planos/Ángulos</b>	Puntos de vista desde donde se narra la acción de forma visual.

**Fuente:** Rengifo & Marulanda (2007) - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.



## Comics Digitales

Chandran (2013) afirma que el término hace referencia tanto a comics impresos en papel que se desarrollan usando herramientas digitales como a comics que se distribuyen digitalmente.

El portal [ahoraeducacion.com](http://ahoraeducacion.com) (2015), afirma que, entre las ventajas que ofrecen los comics en formato digital en el campo del desarrollo de la educación se pueden señalar los siguientes: se consideran elementos tecnológicos de innovación, permiten al estudiante visualizar de forma clara la secuencia narrativa de una historia (introducción, desarrollo y desenlace), su formato se considera fácil de comprender y utilizar, resumen ideas complejas reduciendo el tiempo empleado en su lectura y comprensión.

Finalmente, el sitio dedicado al mundo de los comics: ComicSpectrum (2014) menciona los siguientes como los 2 tipos básicos de comics digitales distribuidos por Internet:

**Cuadro 4** - Tipos de comics digitales

<b>Web Comics</b>	Comics publicados de modo independiente, usualmente por sus creadores, y diseñados para su lectura directamente en Internet. Surgieron como una forma de franquear barreras creativas y de distribución impuestas por el sistema de editoriales.
<b>Comics digitales</b>	El término incluye tanto versiones digitales de comics impresos en papel como comics diseñados directamente para distribuirse por Internet. En ambos casos, títulos seleccionados se ponen a disposición del público por sus empresas editoras a través de portales de Internet.

**Fuente:** ComicSpectrum (2014)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

### Aprendizaje

La Real Academia Española (2006) define al aprendizaje como la “acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa” (p. 118). La misma fuente le da también el carácter de “adquisición por la práctica de una conducta duradera.” (p. 118).

Silberman (1998), opina que el aprendizaje no es tan solo el resultado lógico de exponer a los estudiantes a información preparada por los docentes. Se precisa que el estudiante se involucre tanto en el sentido de procesos mentales, como de acciones físicas. Sin la participación activa de los estudiantes, la instrucción y explicaciones brindadas no serían efectivas ni duraderas. Según González (2001), el ingrediente primordial para lograr el aprendizaje es que los docentes se tomen la tarea de descubrir cómo cada estudiante aprende. El mismo autor considera que se deben buscar estrategias basadas en tal conocimiento que permitan fomentar la autonomía de los estudiantes a nivel intelectual y moral.

De acuerdo al Centro de Aprendizaje Bepko de la Universidad de Indiana, (2014), las personas procesan nueva información de forma diferente:

**Cuadro 5** - Estilos de Aprendizaje cognitivo y sus características

<b>Visual</b>	Emplea gráficas, tablas e imágenes. Posee alta percepción de lo estético. Tiende a recordar información escrita
<b>Auditivo</b>	Retiene mejor información al escuchar/hablar. Nota diferentes aspectos del habla. Posee talento musical.
<b>Quinestésico</b>	Prefiere un enfoque práctico. Prefiere las demostraciones a las explicaciones. Prefiere el trabajo en grupo.

**Fuente:** Centro de Aprendizaje Bepko de la Universidad de Indiana (2014)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## **Aprendizaje de Idiomas**

De acuerdo a Nunan (1992), el aprendizaje de idiomas se puede ver desde dos puntos de vista. Primero, como el proceso natural de reconstruir el propio sistema lingüístico en base a la información comprendida y mediante procesamiento interno. En segundo lugar, como aprendizaje a nivel consciente, a través de la instrucción cuyo fin explícito es el de generar conciencia sobre conceptos y categorías de orden gramatical.

Según García (2002), dentro del aprendizaje de idiomas es importante la aplicación de estrategias. Las mismas deben ir enfocadas a mejorar la tarea de aprender. Por lo mismo, estas deben ser capaces de amoldarse a la personalidad de los estudiantes. Actividades de entretenimiento tales como el ver películas, oír música, leer comics o el dibujo se pueden aplicar en el aprendizaje de idiomas reportando grandes ventajas.

Meno (2004), señala que el aprendizaje de idiomas genera amplios beneficios tanto para estudiantes, como para docentes:

**Cuadro 6** - Beneficios del aprendizaje de idiomas.

<b>Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Capacitan al docente en procesos de adquisición y aprendizaje de lenguas.</li><li>- Torna al docente en guía del estudiante hacia el aprendizaje autónomo.</li><li>- Forma a los docentes en el campo de las NTICs</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Es una fuente de desarrollo personal y profesional.</li><li>- Promueve una actitud positiva ante otras cultura/lenguas.</li><li>- Favorece la movilidad a nivel mundial.</li></ul>

**Fuente:** Meno (2004)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## Destrezas del Lenguaje

El Centro Virtual Cervantes, (2014) define a las destrezas de lenguaje como las distintas maneras en las que se pone en acción la utilización del lenguaje.

Domínguez (2008) afirma sobre las destrezas de lenguaje que, de forma general, el dominio sobre un segundo idioma conlleva la capacidad de escuchar, hablar, leer y escribir en dicho lenguaje.

La organización especializada en enseñanza de idiomas SIL International (1999), propone que las destrezas del lenguaje se clasifican en dos grupos: productivas (destreza oral y destreza escrita) y receptivas (destreza de lectura y destreza auditiva). El papel de las destrezas productivas es el de codificar los mensajes de un emisor y expresarlos a través un canal. A su vez, las destrezas receptivas se encargan de decodificar mensajes para lograr su correcta comprensión por parte del receptor.

**Cuadro 7** - Características de las destrezas del lenguaje

Productivas	Oral	Basada en la utilización de los órganos fonadores. Envuelve más que la sola pronunciación de las palabras incluyendo elementos como los acentos y patrones rítmicos.
	Escrita	Hace referencia tanto a la representación gráfica del habla como a la presentación de pensamientos en forma estructurada. Se considera una de las más difíciles de dominar.
Receptivas	Auditiva	Acto de escuchar con el fin de entender lo que se dicen. Habilidad que requiere del especial desarrollo de conocimientos contextuales esenciales para el acometimiento de la tarea.
	Lectura	Implica la decodificación de símbolos alfabéticos. Se desarrolla de forma independiente de las destrezas auditiva y oral, pero por lo regular a la par de estas.

**Fuente:** SIL International (1999) - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## **Destreza de Lectura**

Aguas & Arcentales (1999) opinan que de entre las destrezas del lenguaje, la destreza de lectura es la que conlleva la mayor importancia. Su aplicación implica la interrelación de la totalidad de las habilidades comunicativas. Es un instrumento para la potenciación del pensamiento y para el acceso a la información. Debe ser vista como un proceso psicológico y metodológico, una secuencia de pasos que deben ser observados con el fin de lograr una lectura eficiente.

SIL International (1999), afirma que la lectura es una destreza receptiva. Florece de manera especial en ámbitos o sociedades con alto desarrollo de la tradición literaria. La lectura ayuda a ampliar el vocabulario, lo cual a su vez ayuda a una mejor comprensión auditiva, en particular en etapas avanzadas del aprendizaje. A su vez, la destreza de lectura se divide en sub-destrezas, entre las cuales se hallan:

### **Cuadro 8 - Sub-destrezas de la lectura**

Inferir situaciones.	Reconocer el vocabulario.
Crear una relación entre sonidos y símbolos pictográficos.	Reconocer tipos de palabras por su uso gramatical.
Usar conocimientos con la finalidad de predecir acontecimientos y crear conexiones entre partes del texto	Entender el punto principal o la información más importante que se presenta.

**Fuente:** SIL International (1999)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## 2.5 HIPÓTESIS

Los comics digitales **si ejercen** influencia sobre el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

## 2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS:

- **Variable Independiente:** Comics digitales
- **Variable Dependiente:** Destreza de lectura
- **Término de Relación:** Influencia

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 ENFOQUE**

El enfoque empleado fue cuanti-cualitativo, ya que a pesar de que la investigación se centró en obtener una mejora en la destreza de lectura en idioma Inglés de los estudiantes y por ende en sus propias vidas, se hizo necesario el obtener datos concretos (expresados en forma de gráficos a partir de la tabulación de encuestas) en los cuales basar el contenido del trabajo.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN**

**Investigación de campo**, ya que se tomó contacto en forma directa con la realidad de la institución seleccionada tanto a través de sesiones de observación como gracias al desempeño de la tarea docente durante la fase de prácticas pre-profesionales del autor. Además, se recolectó información necesaria con el motivo de lograr la ejecución de los objetivos planteados.

**Investigación bibliográfica**, ya que el trabajo se asentó tanto en investigaciones previamente llevadas a cabo por autores con objetivos parecidos a los ambicionados aquí y cuya experiencia se aprovechó; tanto como en textos especializados creados por autores de ámbito nacional e internacional, los cuales han demostrado profundo interés en el tema tratado.

#### **3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Se empleó la investigación a varios niveles en medida que estos fueron requeridos. En primer lugar se echó mano de la investigación a nivel

**exploratorio**, con el fin de observar el problema en su lugar de origen permitiendo al autor generar posibles hipótesis al respecto.

A medida que se profundizó en el problema, se dio la investigación a nivel **descriptivo**, con el fin de generar un contexto adecuado para el análisis crítico y la generación de variables.

El tercer paso dado fue a nivel de **asociación de variables**. Ya que el objetivo último de la presente investigación fue probar el efecto que ejerce una variable sobre la otra con el fin de plantear una alternativa de solución adecuada.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población total a ser tomada en cuenta estuvo compuesta por 215 estudiantes y 4 docentes.

**Cuadro 9** - Población

<b>Población</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	215	98.17%
Docentes	4	1.83%
Total	219	100%

**Fuente:** Listas de estudiantes

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

Debido al elevado número de personas que integraron la población seleccionada, se optó por tomar una muestra significativa del mismo a través de la formula estadística creada para tal fin.



$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

**n** = Tamaño de la muestra

**N** = Tamaño de la población

**e** = Error máximo admisible 5%

$$n = \frac{219}{0.05^2(219 - 1) + 1}$$

$$n = 141,74$$

$$n = 142$$

**Cuadro 10** - Muestra

<b>Muestra</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	138	97.18%
Docentes	4	2.82%
Total	142	100%

**Fuente:** Listas de estudiantes

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### Variable Independiente: Comics Digitales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Relato expresado a través de la combinación texto e imágenes en secuencia y que se distribuye a través de medios digitales.	Combinación de texto e imágenes  Medios Digitales	Imágenes  Texto  Computadores portátiles  Internet	<p>¿Cree usted que las imágenes ayudan a procesar de mejor manera la información?</p> <p>¿Diría usted que tiene algún conocimiento acerca del mundo de los comics?</p> <p>¿Si usted tuviese que escoger entre leer comics u otro tipo de material, escogería los comics?</p> <p>¿Tiene usted acceso a una laptop, netbook o tablet?</p> <p>¿Posee usted acceso regular a Internet?</p>	Encuesta

**Cuadro 11** - Operacionalización de Variables – Variable Independiente - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Variable Dependiente: Destreza de Lectura**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Habilidad de descifrar símbolos alfabéticos. Se divide en sub-destrezas entre las cuales se encuentran: predecir, analizar e interpretar un texto; es una herramienta para el desarrollo del conocimiento y el pensamiento.	Sub-destrezas          Conocimiento	Comprensión   Análisis   Fuente de conocimiento   Herramienta de desarrollo personal	¿Considera usted tener una buena comprensión lectora?  ¿Se aplica en clase algún tipo de actividad extra para mejorar la destreza de lectura?  ¿El leer incrementa su nivel de conocimiento?  ¿Influye la lectura en su desarrollo como persona?  ¿Cree usted que el uso de comics digitales influye en el desarrollo de la destreza de lectura?	Encuesta

**Cuadro 12** - Operacionalización de Variables – Variable Dependiente

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información pertinente se recolectó a través de encuestas dirigidas a estudiantes y docentes.

**Cuadro 13** - Plan de recolección de la información

<b>Preguntas Básicas</b>	<b>Explicación</b>
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos deseados
¿De qué personas?	Muestra
¿Sobre qué aspectos?	Comics Digitales – Destreza de lectura
¿Quién?	Investigador
¿Cuándo?	2014
¿Dónde?	Centro de Idiomas de la UTA
¿Cuántas veces?	1
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Encuesta diseñada por el autor
¿En qué situación?	Días Laborables

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

### 3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Se procedió a la aplicación del instrumento de recolección de información. Los resultados obtenidos se procesaron por medio de tabulación, cuadros y tablas, cuyo fin fue el de servir de base para elaborar conclusiones y recomendaciones; verificar la hipótesis y, en base de ella, plantear una propuesta de solución a ser aplicada.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

**4.1 ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

**Pregunta # 1**

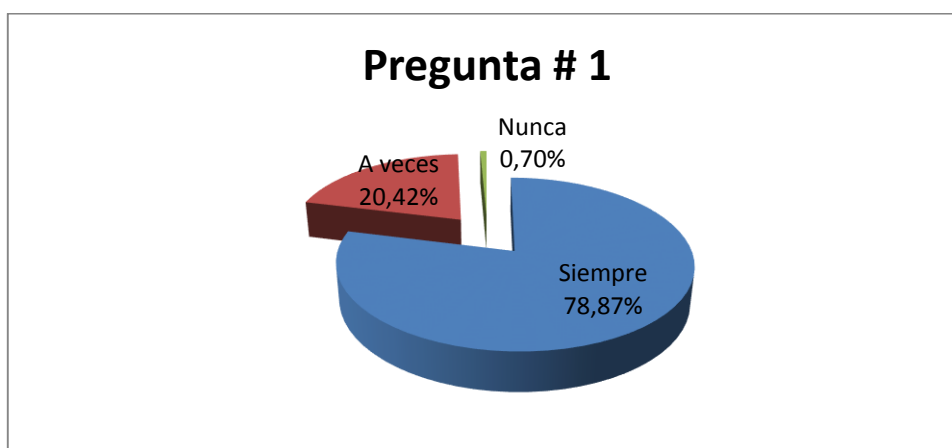
¿Cree usted que las imágenes ayudan a procesar de mejor manera la información?

**Cuadro 14** - Pregunta # 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	112	78,87%
A VECES	29	20,42%
NUNCA	1	0,70%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 3** - Pregunta # 1



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 78,87% afirmó que las imágenes siempre ayudan a procesar de mejor manera la información, el 20,42% señaló que a veces y el 0,70% respondió que nunca.

**Interpretación:** La mayoría de los encuestados estuvo de acuerdo con que las imágenes facilitan el procesamiento de la información.

## Pregunta # 2

¿Diría usted que tiene algún conocimiento acerca del mundo de los comics?

**Cuadro 15** - Pregunta # 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	11,79%
A VECES	87	61,26%
NUNCA	38	26,76%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 4** - Pregunta # 2



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 11,79% siempre afirmó tener conocimiento acerca del mundo de los comics, el 61,26% señaló que a veces y el 26,76% respondió que nunca.

**Interpretación:** Una parte importante de los encuestados afirmó poseer cierto conocimiento acerca del mundo de los comics, suficiente para los propósitos del estudio.

### Pregunta # 3

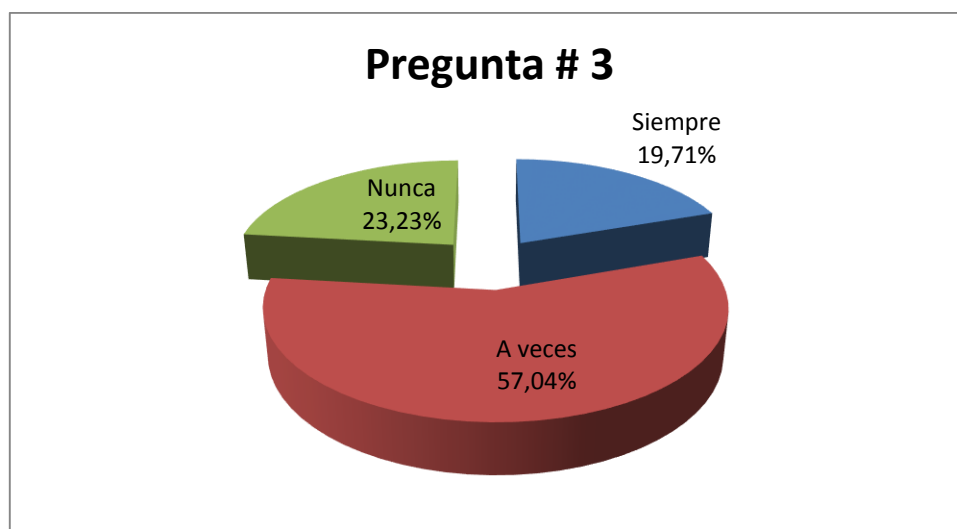
¿Si usted tuviese que escoger entre leer comics u otro tipo de material, escogería los comics?

**Cuadro 16** - Pregunta # 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	28	19,71%
A VECES	81	57,04%
NUNCA	33	23,23%
<b>TOTAL</b>	<b>142</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 5** - Pregunta # 3



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 19,71% afirmó que siempre escogerían los comics para leer sobre otro material de lectura, el 57,04% señaló que a veces y el 23,23% respondió que nunca.

**Interpretación:** Un alto número de encuestados consideró la lectura de comics como una opción viable sobre materiales de lectura tradicionales.

#### Pregunta # 4

¿Tiene usted acceso a una laptop, netbook o tablet?

**Cuadro 17** - Pregunta # 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	120	84,50%
A VECES	10	7,04%
NUNCA	12	8,45%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 6** - Pregunta # 4



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 84,50% afirmó siempre tener acceso a una laptop, netbook o tablet, el 7,04% señaló que a veces y el 8,45% respondió nunca.

**Interpretación:** La gran cantidad de encuestados que respondió de manera positiva a esta pregunta resultó alentadora ya que el poseer acceso a un equipo de computación portátil es uno de los pilares en que se sustenta la presente investigación.



### Pregunta # 5

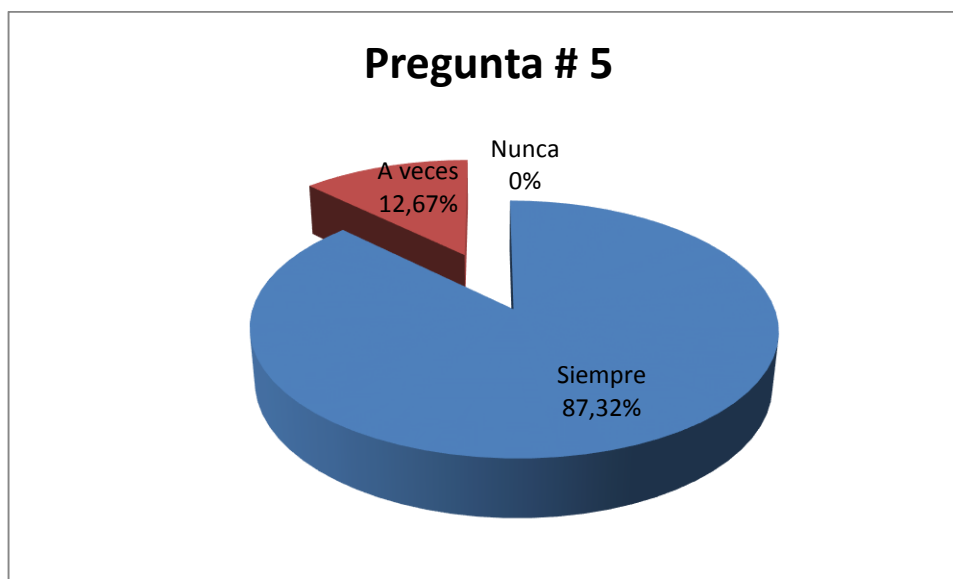
¿Posee usted acceso regular a Internet?

**Cuadro 18** - Pregunta # 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	124	87,32%
A VECES	18	12,67%
NUNCA	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 7** - Pregunta # 5



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 87,32% afirmó siempre tener acceso a Internet, el 12,67% señaló que a veces y el 0% respondió que nunca.

**Interpretación:** Prácticamente la totalidad de los encuestados afirmó poseer cierto nivel de acceso a Internet, medio a través del cual se distribuyen los comics digitales.

### Pregunta # 6

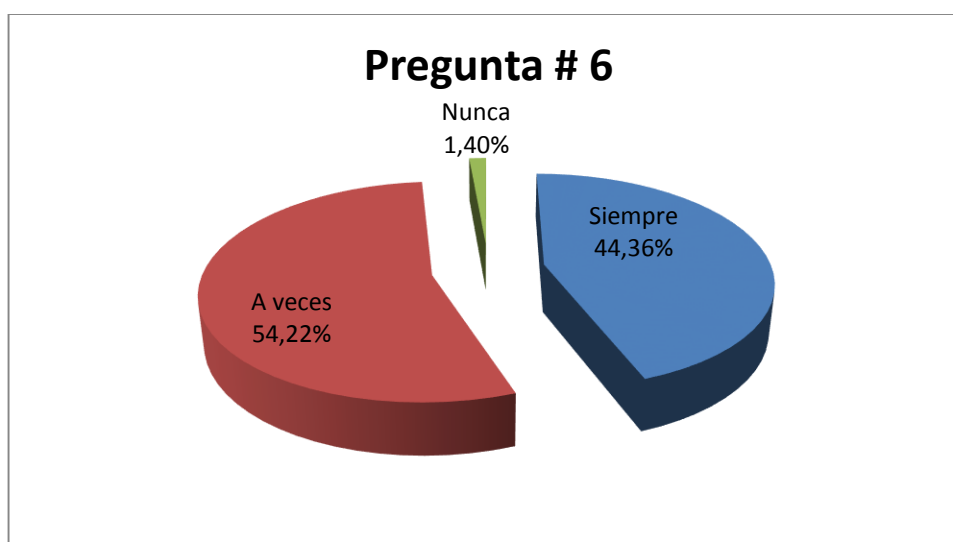
¿Considera usted tener una buena comprensión lectora?

**Cuadro 19** - Pregunta # 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	63	44,36%
A VECES	77	54,22%
NUNCA	2	1,40%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 8** - Pregunta # 6



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 44,36% afirmó siempre tener una buena comprensión lectora, el 54,22% señaló que a veces y el 1,4% respondió que nunca.

**Interpretación:** El porcentaje de encuestados que manifiesta siempre tener una buena comprensión lectora no es el suficiente considerando los niveles de estudio que se encuentran cursando.

### Pregunta # 7

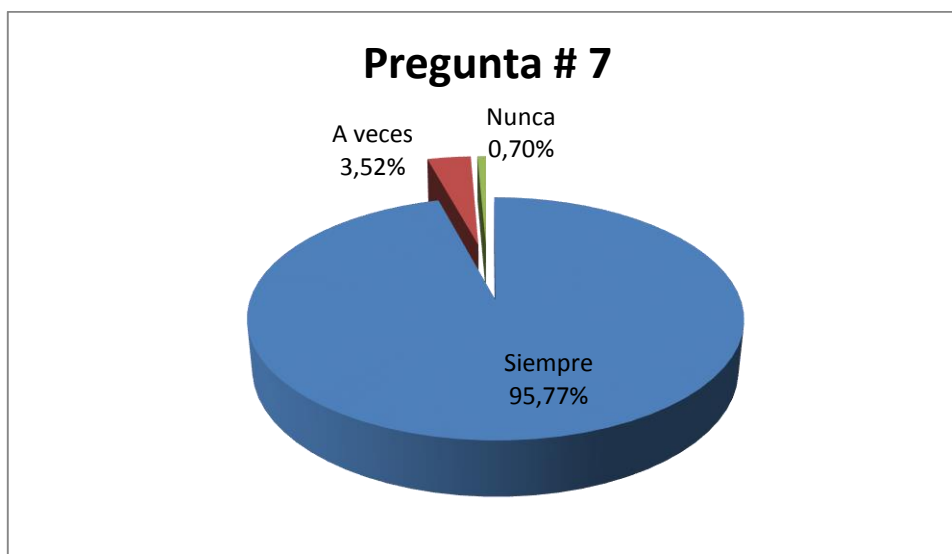
¿El leer incrementa su nivel de conocimiento?

**Cuadro 20** - Pregunta # 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	136	95,77%
A VECES	5	3,52%
NUNCA	1	0,70%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 9** - Pregunta # 7



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 95,77% afirmó que el leer aumenta su nivel de conocimiento siempre, el 3,52% señaló que a veces y el 0,7% respondió nunca.

**Interpretación:** Una parte muy importante de los encuestados afirmó que el leer aumenta su nivel de conocimiento. Más allá del deseo de lograr un aporte para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de idioma extranjero, este fue el motivo subyacente que animó al investigador a elegir el presente tema.

### Pregunta # 8

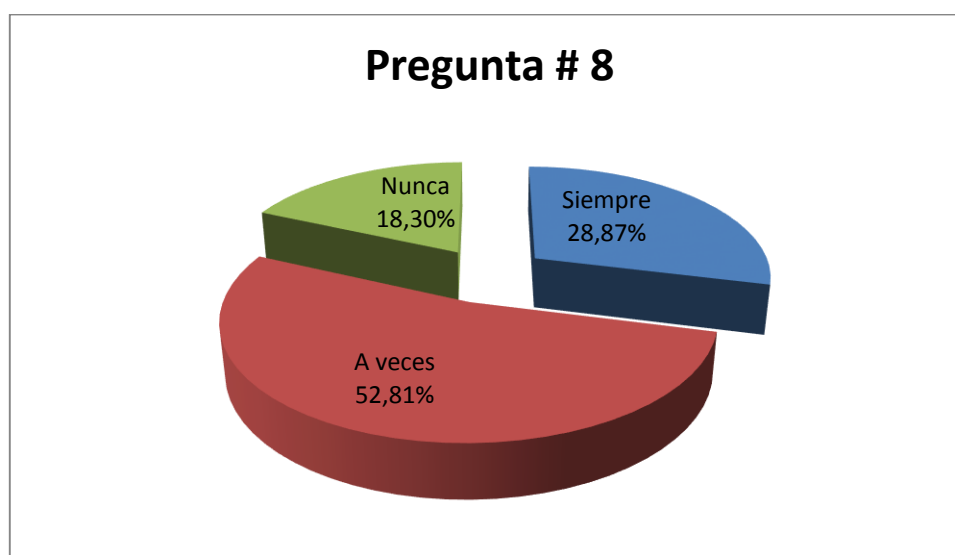
¿Se aplican en clase algún tipo de actividad extra para mejorar la destreza de lectura?

**Cuadro 21** - Pregunta # 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	41	28,87%
A VECES	75	52,81%
NUNCA	26	18,30%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 10** - Pregunta # 8



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 28,87% afirmó que siempre se aplica algún tipo de actividad extra para mejorar la destreza de lectura en clase, el 52,87% señaló que a veces y el 18,30% respondió que nunca.

**Interpretación:** Un alto número de encuestados consideró que en cierta medida se aplican actividades extra cuyo fin sean la mejora de la destreza de lectura, tal afirmación abre el camino a la aplicación de una nueva actividad que comparta el mismo fin.

### Pregunta # 9

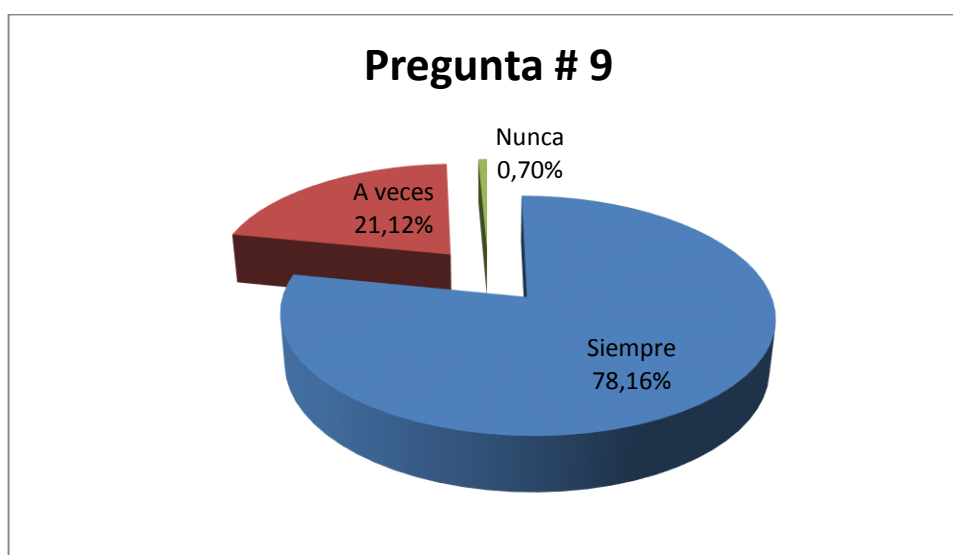
¿Influye la lectura en su desarrollo como persona?

**Cuadro 22** - Pregunta # 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	111	78,16%
A VECES	30	21,12%
NUNCA	1	0,70%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 11** - Pregunta # 9



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 78,16% afirmó que la influencia de la lectura en su desarrollo personal se da siempre, el 21,12% señaló que a veces y el 0,70% respondió nunca.

**Interpretación:** La gran cantidad de encuestados que respondió de manera positiva a esta pregunta resultó alentadora ya que el deber de un educador va más allá de simplemente brindar conocimientos y se adentra en el terreno de mejorar la sociedad a través del desarrollo de los individuos que la componen.

### Pregunta # 10

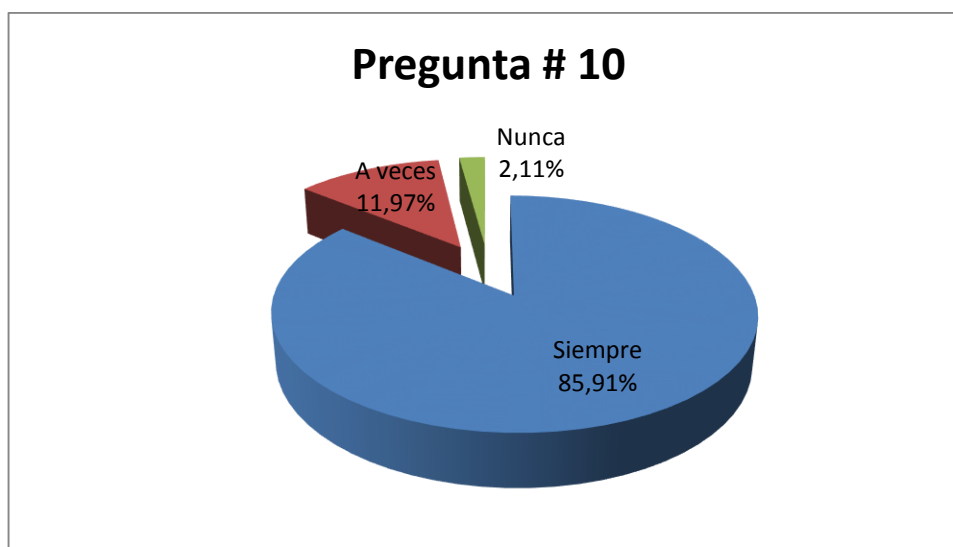
¿Cree usted que el uso de comics digitales influye en el desarrollo de la destreza de lectura?

**Cuadro 23** - Pregunta # 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	122	85,91%
A VECES	17	11,79%
NUNCA	3	2,11%
<b>TOTAL</b>	142	100%

**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Gráfico 12** - Pregunta # 10



**Fuente:** Encuesta - **Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Análisis:** De los encuestados, el 85,91% afirmó que el uso de comics digitales siempre influye en el desarrollo de la destreza de lectura, el 11,97% señaló que a veces y el 2,71% respondió que nunca.

**Interpretación:** Un contundente número de los encuestados se pronunció de forma positiva ante esta pregunta.

## 4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

**H0** = Los comics digitales **no ejercen influencia** sobre el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

**H1** = Los comics digitales **si ejercen influencia** sobre el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

### 4.2.2 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Para la investigación se utilizó un nivel de significación del 0,05.

### 4.2.3 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

En la investigación se trabajó con una población total de 219 personas entre estudiantes y docentes. De entre estos, se tomó una muestra de 142 personas.

### 4.2.4 ESPECIFICACIÓN DE LO ESTADÍSTICO

Para el cálculo del indicador chi cuadrado calculado se utilizó la expresión:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

$\chi^2$  = Chi cuadrado calculado

$\Sigma$  = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada

#### 4.2.5 ESPECIFICACIÓN DE LAS ZONAS DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para determinar las zonas de aceptación y rechazo, primero se determinó con que número de grados de libertad se trabajaría, para lo cual se utilizó la expresión:

$$GL = (F - 1)(C - 1)$$

GL= Grados de Libertad

F = Filas

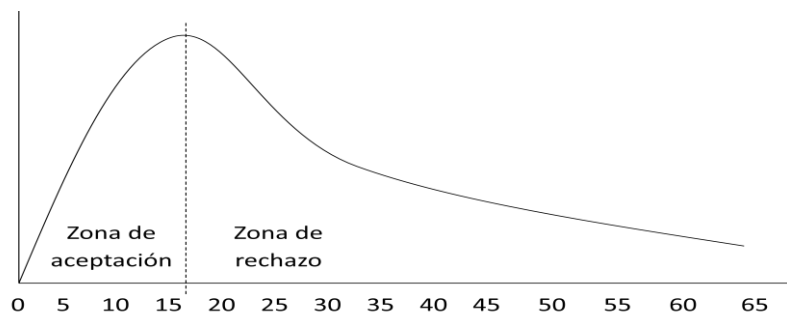
C = Columnas

$$GL = (5 - 1)(3 - 1)$$

$$GL = 8$$

Por lo tanto, con 8 grados de libertad, un nivel de significación de 0,05 y un valor asignado al chi cuadrado teórico de 15,51, si el valor del chi cuadrado calculado fuese menor o igual al chi cuadrado teórico se aceptaría la hipótesis nula **H0**, caso contrario se aceptaría la hipótesis alternativa **H1**.

**Gráfico 13** - Representación gráfica de zonas de rechazo y aceptación



**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.



#### 4.2.6 RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

**Cuadro 24** - Frecuencias Observadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿Cree usted que las imágenes ayudan a procesar de mejor manera la información?	112	29	1	142
4. ¿Tiene usted acceso a una laptop, netbook o tablet?	120	10	12	142
6. ¿Considera usted tener una buena comprensión lectora?	63	77	2	142
8. ¿Se aplican en clase algún tipo de actividades extra para mejorar la destreza de lectura?	41	75	26	142
10. ¿Cree usted que el uso de comics digitales influye en el desarrollo de la destreza de lectura?	122	17	3	142
<b>Total</b>	458	208	44	710

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

**Cuadro 25** - Frecuencias Esperadas

<b>Preguntas</b>	<b>Alternativas</b>			<b>Total</b>
	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>	
2. ¿Cree usted que las imágenes ayudan a procesar de mejor manera la información?	91,6	41,6	8,8	142
4. ¿Tiene usted acceso a una laptop, netbook o tablet?	91,6	41,6	8,8	142
6. ¿Considera usted tener una buena comprensión lectora?	91,6	41,6	8,8	142
8. ¿Se aplican en clase algún tipo de actividades extra para mejorar la destreza de lectura?	91,6	41,6	8,8	142
10. ¿Cree usted que el uso de comics digitales influye en el desarrollo de la destreza de lectura?	91,6	41,6	8,8	142
<b>Total</b>	458	208	44	710

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

#### 4.2.7 CÁLCULO DE CHI CUADRADO CALCULADO

**Cuadro 26** - Chi cuadrado calculado

<i>O</i>	<i>E</i>	$(O - E)$	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
112	91,6	20,4	416,16	4,54
29	41,6	-12,6	158,76	3,81
1	8,8	-7,8	60,84	6,91
120	91,6	28,4	806,56	8,80
10	41,6	-31,6	998,56	24
12	8,8	3,2	10,24	1,16
63	91,6	-28,6	817,96	8,92
77	41,6	35,4	1253,16	30,12
2	8,8	-6,8	46,24	5,25
41	91,6	-50,6	2560,36	27,95
75	41,6	33,4	1115,56	26,81
26	8,8	17,2	295,84	33,61
122	91,6	30,4	924,16	10,08
17	41,6	-24,6	605,16	14,54
3	8,8	-5,8	33,64	3,82
710	710			210,39

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

Por lo tanto, ya que el valor del chi cuadrado calculado (210,39) no es menor o igual al valor del chi cuadrado teórico (15,51), se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alternativa  $H_1$ :

“Los comics digitales **si ejercen influencia** sobre el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- La utilización de imágenes con el fin de ayudar a los estudiantes a procesar de mejor manera la información que se les presenta es una actividad que gozó de aceptación generalizada entre los encuestados.
- Gran número de los encuestados afirmó poseer acceso a equipos de computación portátiles. Estos se pueden constituir en herramientas a ser aprovechadas de múltiples maneras en los procesos de enseñanza-aprendizaje de idioma Inglés.
- El porcentaje de encuestados que manifiesta tener una buena comprensión lectora no es el suficiente considerando los niveles de estudio que se encuentran cursando.
- De acuerdo a los encuestados, el cuerpo docente se preocupó por emplear en clase actividades extra cuyo fin fuese el de contribuir a una mejora sustancial en el ámbito de la destreza de lectura.
- Gran parte de los encuestados afirmó, que los comics digitales ejercen influencia sobre la destreza de lectura en idioma Inglés, lo cual apoya la idea de que lograrían mejoras en ese apartado al trabajar con ellos.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Aprovechar la aceptación generalizada que tiene el uso de imágenes cuyo fin es el de ayudar a los estudiantes a procesar de mejor manera la información implementando actividades que hagan uso de ellas.
- Capacitar a los docentes en la utilización de equipos de computación portátiles haciendo especial hincapié en el papel que los mismos pueden jugar como herramientas a ser aprovechada de múltiples maneras en los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.
- Incrementar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes, procurando que la misma perdure a través del tiempo, aún luego de concluir con los estudios del idioma.
- Hacer uso de la buena disposición que demuestran los docentes para implementar actividades que exploten de manera aun mayor el potencial de los estudiantes al momento de aprender.
- Implementar el uso de comics digitales en clase mediante actividades cuyo fin sea el de lograr una mejora sobre la destreza de lectura en idioma Inglés.

## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

**Título:** “Guía para el uso de comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”

**Institución Ejecutora:** Universidad Técnica de Ambato a través del investigador.

**Beneficiarios:** Estudiantes y docentes de niveles Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma Inglés, modalidad abierta, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

**Ubicación:** Av. Colombia y El Salvador.

**Tiempo estimado de ejecución:** Inicio: 2014 - Finalización: 2015

**Equipo Técnico Responsable:** Investigador

**Costo:** \$50 (cincuenta dólares americanos)

#### **6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Tomando como antecedente directo la información recabada a través de encuesta, resulta atinado decir que dentro de estudiantes y docentes reside el deseo de lograr mejoras en el manejo del idioma Inglés.

A su vez, se reafirma el hecho de que tanto la conciencia de no haber desarrollado completamente el potencial de la destreza de lectura, así como el hecho de poseer los equipos computacionales requeridos están presentes en los estudiantes.

Finalmente, se cuenta con la buena disposición de parte de los docentes en todo lo que respecta a la implementación de nuevas actividades en clase y la búsqueda de herramientas prácticas de enseñanza del idioma Inglés.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Es la opinión del investigador, que la mejor alternativa de solución para el problema se encuentra en la redacción de una guía centrada en el tema del uso de comics digitales para desarrollar la destreza de lectura.

La razón para elegir la propuesta de solución antes mencionada, es el deseo del investigador tanto de dotar a los educadores del conocimiento necesario para el manejo de una herramienta digital como de sugerir posibles actividades y materiales de lectura enfocados a cubrir las necesidades planteadas por los textos usados por el grupo de estudiantes seleccionado.

### **6.4 OBJETIVOS**

#### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Lograr una mejora en el desarrollo de la destreza de lectura en idioma Inglés en los estudiantes mediante el uso de comics digitales.

#### **6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Socializar el contenido de la guía ante autoridades y docentes del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.
- Investigar el contenido a ser incluido en la guía a utilizarse para trabajar con los estudiantes de los niveles Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, modalidad abierta, idioma Inglés, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.
- Ejecutar el contenido de la guía en conjunto con los docentes de los niveles Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, modalidad abierta, idioma Inglés, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.
- Evaluar la efectividad de la guía en base a las opiniones vertidas por docentes y estudiantes de los niveles Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, modalidad abierta, idioma Inglés, del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

#### **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

##### **Factibilidad Política**

Es factible políticamente ya que la propuesta se apoya en artículos seleccionados de la Ley Orgánica de Educación Superior, Ley Orgánica de Educación Intercultural, así como de la Constitución del Ecuador que avalan las acciones de todos aquellos interesados en lograr el mejoramiento del sistema educativo nacional.



### **Factibilidad Económica**

Es factible económicamente ya que la base de la propuesta, los comics digitales, son archivos digitales cuyo acceso a través de Internet se da sin costo alguno por decisión propia de sus editores.

### **Factibilidad Socio-Cultural**

Es factible socio-culturalmente ya que se considera a los comics digitales como un material de lectura auténtico basado en la narrativa literaria, forma de arte aceptada universalmente aceptada como un método viable para fomentar la cultura dentro de una sociedad. Por lo tanto, todo esfuerzo que lleve como fin el acercamiento de la literatura hacia las generaciones jóvenes, posee el apoyo de la sociedad en pleno, y en especial de instituciones educativas de toda índole.

### **Factibilidad Tecnológica**

Es factible tecnológicamente ya que la vasta mayoría de encuestados afirman tener acceso a equipos de computación portátiles de alguna índole. De la misma manera, se cuenta con el permiso de las autoridades de la institución para la utilización del servicio de Internet inalámbrico que la misma posee.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA**

### **Guías**

Según la Fundación Educacional Arauco (2001), el papel de una guía es el de dar matiz a contenidos complejos. Su rol es despertar la potencialidad de los estudiantes con el objetivo de que asimilen a su realidad lo trabajado en clase, mientras el maestro brinda apoyo para lograr aprendizajes significativos.

De acuerdo con Bautista, Borges & Forés (2006), las herramientas digitales aplicadas al campo de la educación deben ser acompañadas por documentos que actúen como guías para su uso en la tarea de enseñanza-aprendizaje. Tales documentos deben poseer un claro enfoque didáctico y la meta a tener en cuenta durante el proceso de su creación es convertirlos en elementos que permitan a los docentes impartir en la habilidad de aprender a aprender.

En palabras de Girona, Guárdia, Mas & Sangrá (2005), la autoría de todo material destinado al aprendizaje debe estar a cargo de una persona que sepa desenvolverse en los diversos aspectos de la disciplina a ser desarrollada. Además, tal persona debe poseer conocimientos sobre a quienes va dirigido el material. De tal manera que este sea capaz de responder a los requerimientos pedagógicos de instituciones, docentes y estudiantes. Los mismos autores señalan que al momento de tratar el tema de la formación a través de herramientas digitales, se debe poner siempre al estudiante como centro de tal modelo educativo.

A su vez, González & Muñoz (2009), opinan que al momento de abordar el diseño de materiales destinados a la instrucción, lo más aconsejable es apegar al modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación):

*Fase Análisis.*- Toma el papel de base de todas las demás fases. Implica el realizar una evaluación de las necesidades del medio, definir un problema, identificar sus causas e indagar posibles soluciones. Se impone durante esta fase la utilización de técnicas de investigación, en especial las relacionadas con la recolección de información como indispensable paso previo a la realización de un diseño.

*Fase Diseño.*- Los datos recolectados durante la fase de análisis se procesan con el fin de llevar a cabo la planificación de actividades enfocadas al desarrollo de la instrucción a la vez que se define el modo de alcanzar

determinadas metas educativas. Incluye elementos como la descripción de objetivos a alcanzar, diseño de actividades, selección del enfoque didáctico general y determinación de recursos a ser utilizados.

*Fase Desarrollo.*- Se fundamenta sobre las dos anteriores y su propósito es el de la producción misma de unidades, módulos y sus respectivos materiales didácticos. A la par, esta fase incluye actividades como la redacción de guías de usuario y la publicación del material existente.

*Fase Implementación.*- Finalmente se lleva a la práctica la guía. Se recomienda realizar una prueba piloto antes instaurar la misma definitivamente.

*Fase Evaluación.*- Fase final del modelo, pero que se puede aplicar a cada una de las fases anteriores en cualquier momento de considerarse necesario.

Las fases antes descritas no necesitan llevarse a cabo de manera secuencial lo cual implica cierta facilidad para el diseñador ya que los resultados negativos de una evaluación sobre una fase en particular pueden solucionarse al remitirse directamente a la fase que le precede.

**Gráfico 14** - Modelo ADDIE



**Fuente:** Girona, Guàrdia, Mas & Sangrà (2005)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

Finalmente, basándose en información listada por Crowder (2014), la redacción de una guía debe basarse en los siguientes puntos: decidir el formato a

aplicase: impreso, página web, e-mail, o una combinación de los anteriores ya que una guía escrita en un formato debería pensarse para hacer fácil su traslado a cualquier otro, ser organizado y claro al momento de escribir, se debe procurar incluir solamente información relevante y de modo que resulte lógica con el fin de mantener la guía lo más simple y metódica posible, incluir fotografías, ilustraciones y diagramas tan seguido como sea posible, proveer a los lectores de fuentes que ayuden a complementar la guía.

### **Comics Digitales**

Con la finalidad de brindar un marco de referencia de mayor amplitud al momento de trabajar con comics digitales es aconsejable familiarizarse con ciertos aspectos que les rodean, tales como su origen. En la estimación de Beauchamp. (2011), los comics, de acuerdo a su evolución a lo largo del tiempo se clasifican en edades. De entre las cuales se destacan las siguientes:

*Edad de Oro (1938-1945)*, Marca el inicio de la era de los comics de superhéroes. En el mes de Julio de 1938, la empresa “National Periodical Publications” edita el primer número de la revista “Action Comics”, la cual presento por primera vez al público al personaje “SUPERMAN”, reconocido como uno de los primeros superhéroes de la historia. El éxito del personaje generó gran efecto en las editoriales rivales las cuales imitaron el modelo de personaje con poder sobrehumano iniciando la edad dorada de los comics.

*Edad de Plata (1956-1970)*, se caracterizó por una tendencia que se volvería tradición en el mundo de los comics, la reinención. Esta técnica consiste en tomar conceptos, personajes e historias y devolverles la relevancia, perdida por el paso del tiempo, modernizando su origen, estilo de arte y escritura.

*Edad de Bronce (1970-1984)*, marcada por el cambio de modelo de distribución de las publicaciones que permitió el desarrollo de historias de tono

más maduro y complejo. La década de los 70 vio el inicio de las tiendas especializadas en venta de comics, gracias a ello, las historias dejaron de someterse a ciertas convenciones de contenido exigidas por el hecho de su venta en lugares de acceso público como quioscos de revistas y farmacias.

*Edad Moderna (1992-Presente)*, la era de los comics bajo la cual vivimos tuvo un inicio poco prometedor. El panorama avizoraba la posible quiebra de las editoriales más prestigiosas debido a malas prácticas de negocios. Sin embargo, el paso del tiempo y, aún más importante, el talento humano logró remediar la situación. El inicio de la década de los noventa también trajo las primeras herramientas digitales en ser utilizadas en la creación de comics. Este aspecto de la tecnología creció al punto de volverse casi indispensable, no solo en la producción de comics sino también en la distribución de los mismos.

En la opinión de Bentson & Mitchell (1995), los materiales auténticos (realia), se definen como objetos de uso común en el mundo real que se utilizan en la enseñanza de Inglés. Los comics digitales se ubican dentro de este grupo ya que son elementos que se encuentran en el medio en el que se desenvolvería un hablante nativo de idioma Inglés. Por lo tanto, al no hallarse los comics ligados directamente al medio educativo, los mismos no están sujetos a un sistema que regule sus contenidos y haga la tarea de seleccionarlos para su uso en clase algo relativamente sencillo.

Sin embargo, el contenido de los comics no siempre estuvo sujeto solamente a las políticas editoriales de cada empresa como en la actualidad. De acuerdo a Nyberg (1998), el 26 de Octubre de 1954 se implementó por parte de la “Comics Magazine Association of America. Inc.” el código auto-regulatorio para la publicación de comics conocido como “Comics Code Authority”. A través de la impresión del logotipo del código en la portada de un determinado ejemplar se brindaba la garantía de que el contenido del mismo se hallaba dentro de una serie

de lineamientos planteados por la institución. La última revisión del código se dio en el año 1989 y sus puntos principales se resumen de la siguiente manera:

*Sobre las instituciones:* grupos de carácter nacional, social, político, cultural, étnico, así como congregaciones religiosas y agencias gubernamentales serán representadas de forma positiva. El comportamiento inapropiado, irresponsable o ilegal se representara como acciones específicas de un individuo o grupo de individuos y no con el fin de reflejar el comportamiento general de algún grupo real de personas. No se hará uso de estereotipos con el fin de denigrar a naciones, etnias o grupos socioeconómicos.

*Sobre el lenguaje:* el lenguaje debe ser apropiado para las masas. Las obscenidades e insultos quedan prohibidos. Referencias negativas a discapacidades físicas, enfermedades, etnia, identidad sexual y creencias religiosas serán representadas como inaceptables.

*Sobre la violencia:* la conducta violenta será representada como inaceptable. Los editores evitara niveles excesivos de sangre y violencia gráfica. No se presentara información detallada que pueda instruir a los lectores en como imitar actos violentos.

*Sobre los personajes:* La representación de personajes se tratara cuidadosamente en temas relacionados con nacionalidad, religión, política y estado socioeconómico. Los héroes deberán ser modelos de conducta y reflejar valores predominantes en la sociedad.

*Sobre el abuso de sustancias:* El consumo de alcohol, narcóticos, farmacéuticos y tabaco no serán presentados de forma glamurosa. Cuando la línea entre el consumo normal y responsable de sustancias legales y el abuso de estas sustancias se cruza, la distinción deberá hacerse clara y las consecuencias adversas de tal abuso se harán notar. El uso de sustancias peligrosas, tanto legales

como ilícitas, deberá mostrarse con moderación y solo en lo necesario para el contexto de la historia. Sin embargo, no deberán mostrarse en detalle al punto de que las mismas puedan ser usadas como guía de instrucciones para el abuso de sustancias. En el transcurso de una historia, el adicto será mostrado pagando el precio físico, mental y/o social de su adicción.

*Sobre el crimen:* Si bien el crimen y los criminales se pueden representar para propósitos dramáticos, los mismos jamás se representaran de forma que inspiren a los lectores el deseo de imitarlos. Las historias no representaran técnicas de ser imitadas o métodos de cometer crímenes.

Si bien las características antes expuestas parecen estar dentro de los límites de lo aceptable, un análisis más profundo revela que, en la práctica, son tan solo un aval para la censura sistemática. Con el correr del tiempo, el código fue abandonado por los editores en favor de un sistema de reglas internas impuestas por las propias empresas. En consecuencia, aun cuando es posible apoyarse en los lineamientos del Comics Code Authority, es en los docentes en quien recae la tarea de seleccionar comics digitales que posean los contenidos que crean más adecuados para los grupos a su cargo.

Burke (2015), menciona que el auge de los comics digitales se produjo gracias al éxito y masificación del manejo de tablets y otros equipos de computación portátiles. El mismo autor señala que el uso de tales equipos en el apartado de la lectura de comics se encuentra reemplazando rápidamente a los tradicionales comics impresos en papel debido a su facilidad de utilización y portabilidad.

El medio indispensable para llevar a cabo la lectura de comics digitales en clase es un equipo de computación portátil. Al respecto, Barriga (2014) opina que al introducir el uso de tales elementos en el aula se logra que los estudiantes alcancen un mayor nivel de preparación. La misma autora afirma que las

computadoras portátiles facilitan la utilización de prácticas educativas novedosas que tomen como centro al estudiante y le apoyen en el desarrollo de destrezas y requerimientos propios del siglo XXI.

El formato de comics digitales seleccionado para ser utilizado en la propuesta es el brindado de forma gratuita por la empresa editora de comics “Dark Horse Comics Inc.”. De acuerdo a información encontrada en su página web oficial, [darkhorse.com](http://darkhorse.com) (2015), la empresa fue fundada en el año 1986 por el escritor y productor cinematográfico Mike Richardson con el fin de establecer una editorial con la capacidad de brindar un ambiente de trabajo ideal para profesionales creativos del medio de los comics de la época. La editorial creció con el paso del tiempo y en el año 2011 la compañía introdujo “[digital.darkhorse.com](http://digital.darkhorse.com)”, sección dentro de su sitio web encargada de brindar acceso a sus usuarios a la oferta de comics digitales de la empresa. Tal sección a su vez permite acceder a una selección de comics digitales gratuitos tras crear una cuenta de usuario libre de costo.

### **Destreza de Lectura**

La institución en la cual se pretende aplicar la propuesta es el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Dicho centro basa su sistema de enseñanza en los lineamientos propuestos por el Consejo de Europa (2001), dentro de un documento creado por los países miembros de la unión europea con el afán de ofrecer un formato estándar que se pueda implementar al área de la enseñanza de idiomas a nivel de todo el conglomerado.

En su momento, el autor optó por elaborar su trabajo de investigación dirigiéndolo específicamente a los niveles Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, los cuales, en cuanto a la instancia de destreza de lectura se describen dentro del documento antes mencionado de la siguiente manera:



**Cuadro 27** - Comprensión Lectora a nivel B2 y C1

<b>B2</b>	<b>C1</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Poseer la capacidad de leer artículos e informes concernientes a problemas contemporáneos en los cuales sus autores tomen posiciones concretas.</li><li>• Comprensión de prosa literaria contemporánea.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Poseer la capacidad de comprender textos extensos y complejos de índole literaria o real demostrando ser capaz de reconocer diferentes estilos.</li><li>• Comprender artículos especializados e instrucciones técnicas fuera de la propia especialidad.</li></ul>

**Fuente:** Consejo de Europa

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

Montenegro (2005), señala que una manera efectiva de desarrollar la destreza de lectura se da a través de la aplicación de actividades previas a la lectura, actividades durante la lectura y finalmente actividades de post-lectura que propicien la conceptualización y aplicación de los conocimientos adquiridos. El mismo autor afirma que las actividades previas tienen como objetivo el despertar el interés de los estudiantes por la tarea lectora. Las actividades durante la lectura cumplen el papel de elemento organizador en base al cual se van creando los conocimientos e incrementa la comprensión. Finalmente, las actividades de post-lectura permiten la extrapolación de ideas generadas por la lectura las cuales a su vez es posible relacionar con otros temas de estudio, textos o situaciones de la vida real.

De manera un tanto más específica, Eppolito, Klingner & Morrison (2011), plantean que entre las posibles actividades de pre-lectura, lectura y post-lectura, se pueden contar las siguientes:

**Cuadro 28-** Actividades de pre-lectura, lectura, y post-lectura.

<b>Pre- lectura</b>	Motivar, activar e incrementar conocimientos previos, proveer conocimientos específicos relativos al texto, relacionar la lectura a la vida de los estudiantes, enseñar vocabulario y conceptos específicos, aplicación de preguntas y predicción.
<b>Lectura</b>	Lectura silenciosa, lectura del docente a los estudiantes, lectura en voz alta por los estudiantes y modificación de textos.
<b>Post lectura</b>	Preguntas, discusiones, escritura, dramatización, actividades de orden artístico, gráficas, actividades no verbales, creación de conexiones dentro del texto.

**Fuente:** Eppolito, Klingner & Morrison (2011)

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

Finalmente, Sandoval (1999), propone este modelo de trabajo para la lectura de textos en lengua inglesa dirigidos a estudiantes de tal idioma a nivel universitario pero cuya aplicación se puede dar a distintos niveles y empleando tanto textos expresamente diseñados para la enseñanza como materiales auténticos de lectura (realia). Tales actividades están pensadas para darse dentro de una sola sesión en clase.

*Input.*- Solicitar a los estudiantes realizar una consulta previa acerca del tema a tratar.

*Pre-Lectura.*- Iniciar una discusión acerca del tema principal de la lectura. Se insta a la formulación de hipótesis basadas en títulos e imágenes contenidas en el texto. Se solicita a los estudiantes comentar experiencias que tengan relación. Se comparten los datos recolectados a través de consulta.

*Primera Lectura (Skimming).*- El docente da lectura en voz alta al texto a la vez que los estudiantes siguen la lectura en silencio. Lectura rápida cuyo fin es establecer la idea principal del texto y corroborar las hipótesis formuladas.

*Segunda Lectura (Scanning).*- El texto es leído a profundidad por los estudiantes quienes buscan detalles, listan ideas en orden de importancia o cronológico, detectan vocabulario cuyo significado les es desconocido e impiden la comprensión de la utterance en la cual aparecen.

*Revisión de vocabulario.*- De ser necesario, se forman grupos con el fin de facilitar la ejecución del paso anterior.

*Análisis Gramatical.*- Análisis de estructuras gramaticales predominantes en el texto acompañado de ejemplos y ejercicios.

*Post-Lectura o Lectura Crítica.*- Se relea el texto. Se les da a los estudiantes la oportunidad de compartir opiniones respecto a lo leído, hacer críticas, compartir experiencias y conocimientos sobre el tema tratado.

## 6.7 METODOLOGIA O MODELO OPERATIVO

**Cuadro 29** - Metodología o modelo operativo

<b>FASE</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Socialización</b>	Socializar contenidos con autoridades y docentes de la institución.	Reunión con autoridades y docentes.	Solicitud de aprobación.	Autoridades. Docentes. Autor.	2 semanas
<b>Investigación</b>	Investigar métodos adecuados para la implementación de la herramienta propuesta.	Diseño de la guía.	Internet. Libros. Comics digitales.	Autor.	4 semanas
<b>Ejecución</b>	Implementar la guía.	Trabajar los contenidos de la guía con docentes y estudiantes.	Equipos de computación portátil. Internet inalámbrico. Material impreso.	Docentes. Estudiantes. Autor.	2 semanas
<b>Evaluación</b>	Comprobar la funcionalidad de la guía.	Recolectar información a través de encuesta.	Encuesta.	Docentes. Estudiantes. Autor	1 semana

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

## 6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la ejecución de la propuesta las autoridades facilitarían la labor investigativa que permite dar a conocer a docentes y estudiantes que existen nuevas maneras para desarrollar la destreza de lectura en Inglés, esto genera cambios de actitud en los estudiantes, pues se sentirían motivados a aprender el idioma, además se utilizara la propuesta para desarrollar estudiantes capaces de entender y usar el Inglés de manera más efectiva.

## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

**Cuadro 30** - Previsión de la evaluación

¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta da resultados positivos.
¿Sobre qué aspectos evaluar?	Influencia de los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura.
¿A quién evaluar?	Estudiantes y docentes.
¿Quién evalúa?	Autor.
¿Dónde evaluar?	Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato.
¿Cuándo evaluar?	Tras finalizar las actividades.
¿Cuántas veces evaluar?	Una vez.
¿Cómo evaluar?	Aplicando los instrumentos diseñados para tal fin.
¿Con qué evaluar?	Instrumentos diseñados para tal fin.

**Elaborado por:** Vicente Manjarrés V.

# **DIGITAL**

# **COMICS**

**A GUIDE FOR THE USE OF DIGITAL COMICS FOR THE  
DEVELOPMENT OF READING SKILLS IN LEVEL B2 AND C1  
STUDENTS**

**Author:** Vicente Javier Manjarrés V.

## **CONTENTS**

### **INTRODUCTION**

- 1. DIGITAL COMICS**
  - 1.1 HOW TO GAIN ACCESS TO FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM FOR THE FIRST TIME**
  - 1.2 HOW TO ACCESS FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM AFTER AN ACCOUNT HAS BEEN CREATED**
  - 1.3 HOW TO READ FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM**
- 2. READING SKILLS**
  - 2.1 PRE-READING**
    - 2.1.1 INPUT**
    - 2.1.2 DISCUSSION**
  - 2.2 READING**
    - 2.2.1 SKIMMING**
    - 2.2.2 SCANNING**
    - 2.2.3 READING COMPREHENSION**
  - 2.3 POST-READING**
    - 2.3.1 GRAMMAR ANALYSIS**
    - 2.3.2 CRITICAL READING**
  - 2.4 CLASS ACTIVITY EVALUATION RUBRIC**
- 3. SUGGESTED DIGITAL COMICS**
  - 3.1 SPEAKOUT - UPPER INTERMEDIATE**
  - 3.2 SPEAKOUT - ADVANCED**
  - 3.3 EVALUATION RUBRICS**

## INTRODUCTION

When asking the general public about the main objective of an English teacher, the simplest answer would be: “to teach the English language”. Nevertheless, is that all an English teacher should do? Shouldn’t teachers do their best to endow students with other abilities too? Perhaps abilities they could use outside the classroom?

There is a myriad of methods, techniques and approaches English teachers can employ. However, all of these tools share the same goal: to achieve the development of their students’ language skills (reading, writing, listening and speaking).

Even if all of these skills play an important role in the proficiency level of a language student, reading skills stand as especially practical ones. Reading skills have a high level of usefulness in the real world. They guarantee students’ access to a vast amount of knowledge only available in written form.

In consequence, the ability of a student to process authentic reading materials over those designed for learning purposes becomes extremely valuable. In order to appeal to students, it is best to make sure such materials have an engaging factor, an element that may motivate students to keep on reading.

Authentic reading materials such as digital comics possess such engaging factor. Whole franchises which were created in the now popular world of comic books, capture the imaginations of millions of people around the world increasing their interest when facing the reading of digital comics. Such interest can be employed by English teachers in order to gain a useful teaching tool which can be used in order to develop reading skills.



## **1. DIGITAL COMICS**

Digital comics can be defined as the many different forms a traditional comic book (a form of narrative told through a combination of text and images) can adopt in order to make it accessible on the Internet.

The form of digital comics chosen to be used in this guide is the one made available by the editorial company “Dark Horse Comics Inc.”. The company grants free access to a significant amount of its digital comics catalogue through the official webpage [darkhorse.com](http://darkhorse.com). Once a free account has been created on the site, digital comics can be read by using an “image viewer”, an application designed for the task of reading comics on the webpage itself.

Even though the functions of said application are quite practical, a complete explanation of all of its features has been included to ensure its effective use.

## 1.1 HOW TO GAIN ACCESS TO FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM FOR THE FIRST TIME

- a) Visit [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com). Look for the link at the bottom of the page that leads to “Dark Horse Digital Comics” and left-click on it.



Image source: [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com)

- b) After being redirected, look for the link that leads to the “Sign In/Register” section by the upper-right corner of the page and left-click on it.

**Sign In/Register**

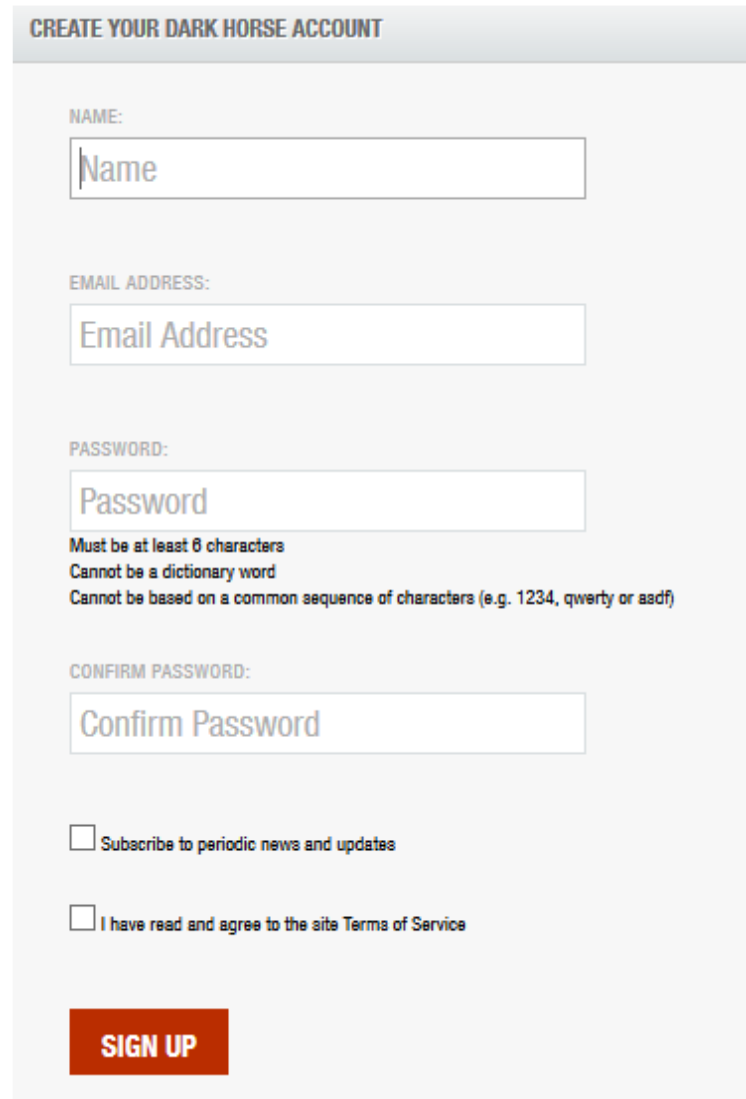
Image source: <https://digital.darkhorse.com/>

- c) Once there, left-click on the “CREATE AN ACCOUNT” button in order to start the account creation process.

**CREATE AN ACCOUNT**

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>

- d) At the “CREATE YOUR DARK HORSE ACCOUNT” section, provide the information required.



The image shows a registration form titled "CREATE YOUR DARK HORSE ACCOUNT". It contains the following fields and elements:

- NAME:** A text input field with the placeholder text "Name".
- EMAIL ADDRESS:** A text input field with the placeholder text "Email Address".
- PASSWORD:** A text input field with the placeholder text "Password". Below this field are three lines of requirements:
  - Must be at least 8 characters
  - Cannot be a dictionary word
  - Cannot be based on a common sequence of characters (e.g. 1234, qwerty or asdf)
- CONFIRM PASSWORD:** A text input field with the placeholder text "Confirm Password".
- Two checkboxes:
  - Subscribe to periodic news and updates
  - I have read and agree to the site Terms of Service
- A red button labeled "SIGN UP".

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

- e) Provide the name under which the account will be created.

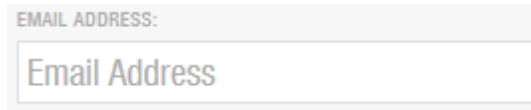


The image shows a close-up of the "NAME:" input field from the registration form. The placeholder text "Name" is visible inside the text box.

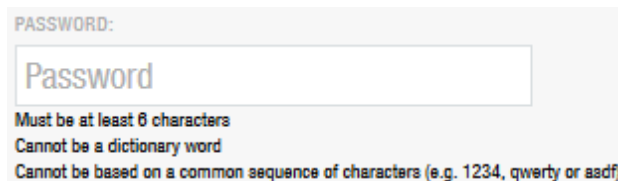
Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

f) Provide a valid e-mail address.

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

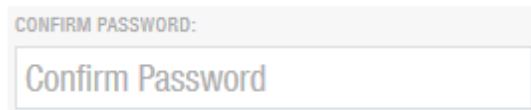
A screenshot of a web form showing an input field for an email address. The label "EMAIL ADDRESS:" is positioned above the input box. Inside the box, the text "Email Address" is displayed in a light blue font.

g) Provide a password to prevent unauthorized access to the account. The password must be at least 6 characters long, it cannot be a “dictionary” word and cannot be based on a commonly used sequence of either letters or numbers.

A screenshot of a web form showing a password input field. The label "PASSWORD:" is above the box. The text "Password" is inside the box. Below the box, three validation rules are listed: "Must be at least 6 characters", "Cannot be a dictionary word", and "Cannot be based on a common sequence of characters (e.g. 1234, qwerty or asdf)".

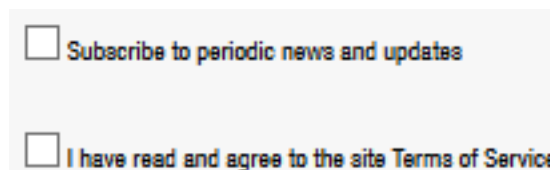
**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

h) Provide a confirmation for the password by entering it again.

A screenshot of a web form showing an input field for confirming a password. The label "CONFIRM PASSWORD:" is above the box. The text "Confirm Password" is inside the box.

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

i) Decide either if you want to receive periodic news and updates through e-mail or not by left-clicking on the box next to that option. Left-click on the second box to agree to the site’s “Terms of Service”.

A screenshot of a web form showing two checkboxes. The first checkbox is next to the text "Subscribe to periodic news and updates". The second checkbox is next to the text "I have read and agree to the site Terms of Service".

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

- j) Once all information has been provided correctly left-click on the “SIGN UP” button.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/register/?next=/free/>

- k) The end of this process will take the user back to the “Dark Horse Digital Comics” section where confirmation of the account’s creation can be found by looking for the provided account’s name at the upper-right corner of the page.

**Welcome back streeman | Sign Out**

Image source: <https://digital.darkhorse.com/>

- l) Look for either the “FREE” or “See All” links near the bottom-left area of the page and left-click on either of them.

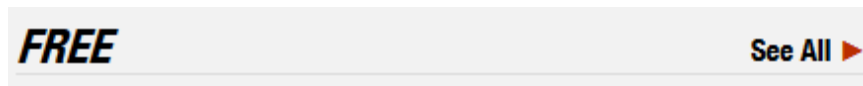


Image source: <https://digital.darkhorse.com/>

- m) The webpage that opens contains a thumbnail gallery which includes images of every free digital comic made available by “Dark Horse Comics Inc.” to the general public. Left-clicking on the “READ NOW” button will open the image viewing application allowing reading of the free Digital comic.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/free/>

- n) On the other hand, by left-clicking on the thumbnail image, or the digital comic's name below it, a page showing detailed information about the digital comic will open.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/free/>

A screenshot of a digital comic page. On the left is the same thumbnail image as above. To its right is a grey panel with the title 'AVATAR FREE COMIC BOOK DAY 2011' and a 'CLICK HERE TO PREVIEW' button. Further right is a 'READ NOW' button. Below the title is a short synopsis and a list of creators. At the bottom, it lists the publisher, genres, and release date.

**AVATAR FREE COMIC BOOK DAY 2011**

[CLICK HERE TO PREVIEW](#) Ages 8+ 16 pages

**READ NOW**

Dark Horse is thrilled to bring to readers of all ages Nickelodeon's *Avatar: The Last Airbender*. This Free Comic Book Day story is an excellent excellent entry point to this wonderfully charming and imaginative world!

When an earnest young man starts vying for her attention, Mai wonders if he is her ticket out of the dumps after her break up with Fire Lord Zuko. Little does she know, this fellow has a secret that will point her to a destination she least expects—danger!

**CREATORS**

Writer: J. Torres  
Artist: Gurihiru  
Colorist: Gurihiru  
Letterer: Comicraft  
Cover Artists: Bryan Evans, Hye Jung Kim

Publisher: Dark Horse Comics  
Genres: Comics for Kids, Fantasy, Free Comic Book Day, Media Tie-In, Samplers and Previews  
Release date: 02/06/2013

Image source: <https://digital.darkhorse.com/profile/5208.avatar-free-comic-book-day-2011/>

- o) Said pages contain a “READ NOW” button which serves the same purposes explained in step “m”).

## 1.2 HOW TO ACCESS FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM AFTER AN ACCOUNT HAS BEEN CREATED

- a) Visit [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com). Look for the link at the bottom of the page that leads to “Dark Horse Digital Comics” and left-click on it.



Image source: [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com)

- b) After being redirected, look for the link that leads to the “Sign In/Register” section by the upper-right corner of the page and left-click on it.

**Sign In/Register**

Image source: <https://digital.darkhorse.com/>

- c) Once there, provide the information required. Data must match that of the account created previously.

The image shows a web form titled "SIGN IN TO YOUR DARK HORSE ACCOUNT". It contains two input fields: "EMAIL ADDRESS:" with a placeholder "Email Address" and "PASSWORD:" with a placeholder "Password". Below the fields is a red "SIGN IN" button and a link that says "Forgot your password?".

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>

- d) Provide a valid e-mail address. The address must match that of the account previously created.

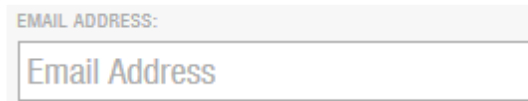
A screenshot of a web form showing an input field for an email address. The label "EMAIL ADDRESS:" is positioned above the input box, which contains the placeholder text "Email Address".

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>

- e) Provide a password. Password must match that of the account previously created. In case of forgetting the account's password, jump to step "h)".

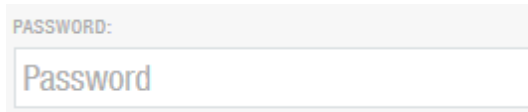
A screenshot of a web form showing an input field for a password. The label "PASSWORD:" is positioned above the input box, which contains the placeholder text "Password".

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>

- f) Left-click on the "SIGN IN" button to gain access to the account previously created.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>



**Welcome back streamer | Sign Out**

Image source: <https://digital.darkhorse.com/>

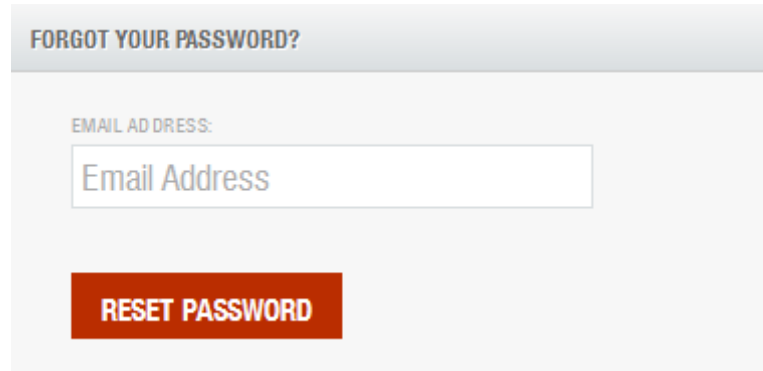
- g) Follow steps "1)" to step "o)" of section 1.1 of this guide to gain access to free digital comics.
- h) If the account's password has been forgotten, left-click on the "Forgot your password?" link.



Forgot your password?

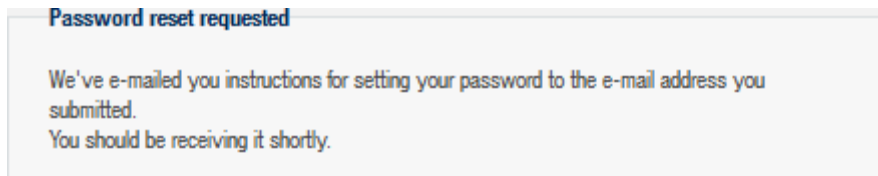
**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/login/?next=/free/>

- i) On the page that opens, a valid e-mail address must be provided. In order to reset the password, left-click on the “RESET PASSWORD” button.



**Image source:** [https://digital.darkhorse.com/accounts/password\\_reset/](https://digital.darkhorse.com/accounts/password_reset/)

- j) The site will send instructions the provided e-mail address regarding how to reset the password.



**Image source:** [https://digital.darkhorse.com/accounts/password\\_reset/done/](https://digital.darkhorse.com/accounts/password_reset/done/)

- k) Open the e-mail account previously provided in order to access the e-mail sent by the site. Left-click on the link included in order to reset password.

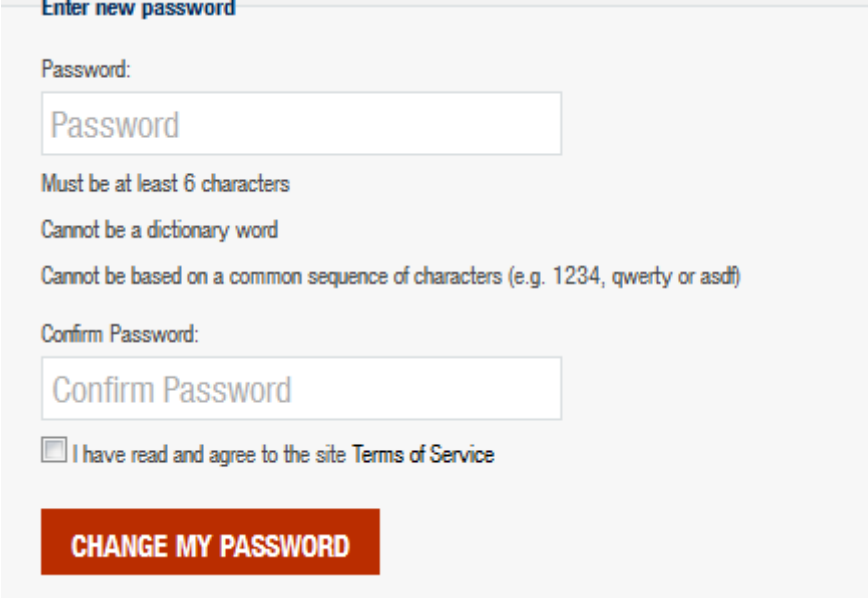
Hi sfreeman,

So you forgot your password huh? Well if you click this link below, we will reset your password for you:

<http://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzlw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

**Image source:** <https://mail.google.com/mail/#inbox>

- l) The link opens a section on the site that allows to enter a new password for the account previously created.



**Enter new password**

Password:

Password

Must be at least 6 characters

Cannot be a dictionary word

Cannot be based on a common sequence of characters (e.g. 1234, qwerty or asdf)

Confirm Password:

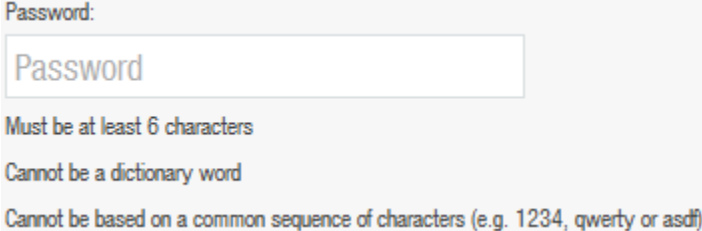
Confirm Password

I have read and agree to the site Terms of Service

**CHANGE MY PASSWORD**

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzIw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

- m) Provide a new password. The password must be at least 6 characters long, it cannot be a “dictionary” word and cannot be based on a commonly used sequence of either letters or numbers.



Password:

Password

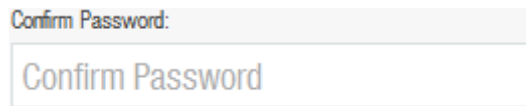
Must be at least 6 characters

Cannot be a dictionary word

Cannot be based on a common sequence of characters (e.g. 1234, qwerty or asdf)

Image source: <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzIw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

- n) Provide a confirmation for the new password by entering it again.

A screenshot of a web form with a label "Confirm Password:" above a text input field. The input field contains the placeholder text "Confirm Password".

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzIw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

- o) Left-click on the second box to agree to the site's "Terms of Service".

A screenshot of a checkbox with the text "I have read and agree to the site Terms of Service".

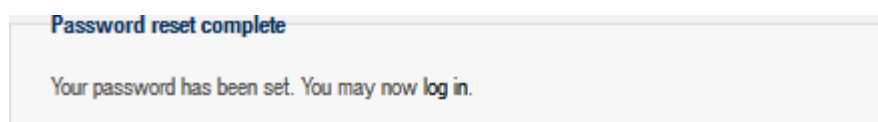
**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzIw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

- p) Left-click on the "CHANGE MY PASSWORD" button.

A screenshot of a red button with the text "CHANGE MY PASSWORD" in white capital letters.

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/NzQzNzIw/40f-243c42a4dd41d90e301d/>

- q) The password reset process ends and a confirmation is displayed by the site.

A screenshot of a confirmation message box. The text reads "Password reset complete" in bold, followed by "Your password has been set. You may now log in." in a smaller font.

**Image source:** <https://digital.darkhorse.com/accounts/reset/done/>

- r) Follow steps "b)" to "g)" of this section of this guide to gain access to free digital comics.

### 1.3 HOW TO READ FREE DIGITAL COMICS AT DARKHORSE.COM

The site features an application to allow the reading of digital comics on the “Free” section of “Dark Horse Digital Comics”. This section of this guide will present the functions of said application.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- The upper-left corner of application displays the digital comic’s title.

Avatar Free Comic Book Day 2011

Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- The bottom-middle area of the application displays the page number of the digital comic being read.

1/16

Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the vertical “Toggle Full Width” icon by the upper-right corner of the application alters the image’s width reducing it.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

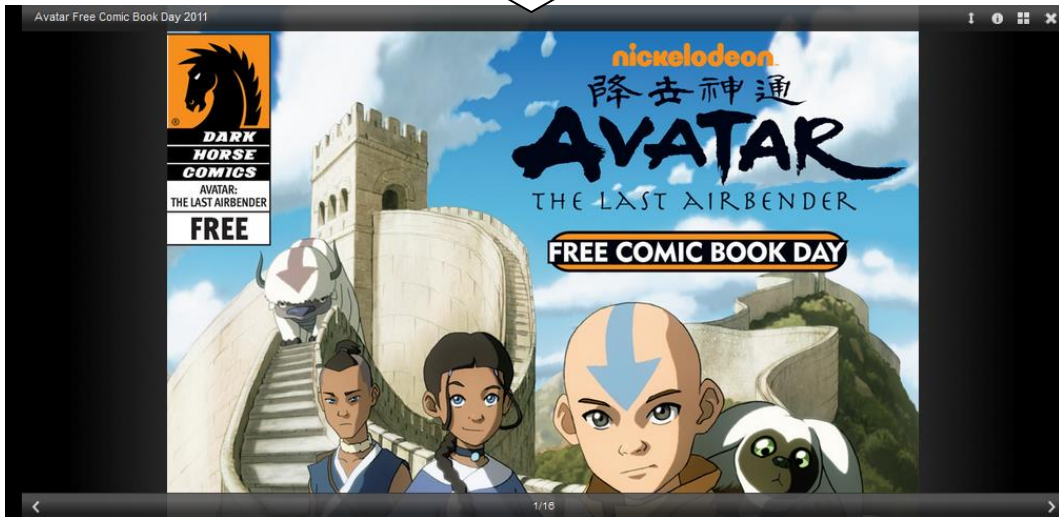


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the horizontal “Toggle Full Width” icon by the upper-right corner of the application alters the image’s width increasing it.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the “Toggle Help” icon by the upper-right corner of the application displays the “keyboard shortcuts” if they were hidden. Keys <shift> + <h> produce the same effect.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the “Toggle Help” icon by the upper-right corner of the application hides the “keyboard shortcuts” if they were displayed. Keys <shift> + <h> produce the same effect.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

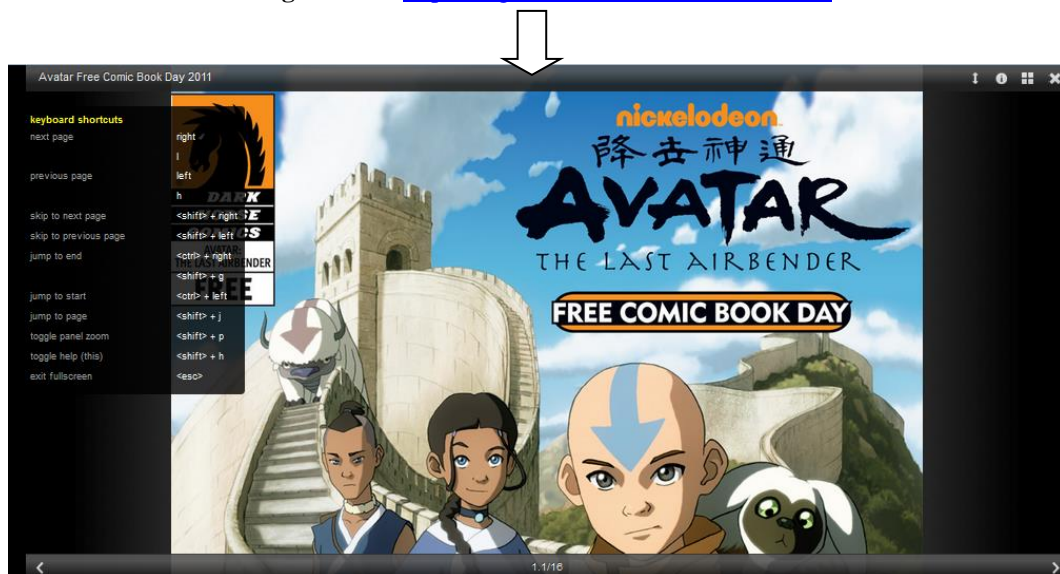


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

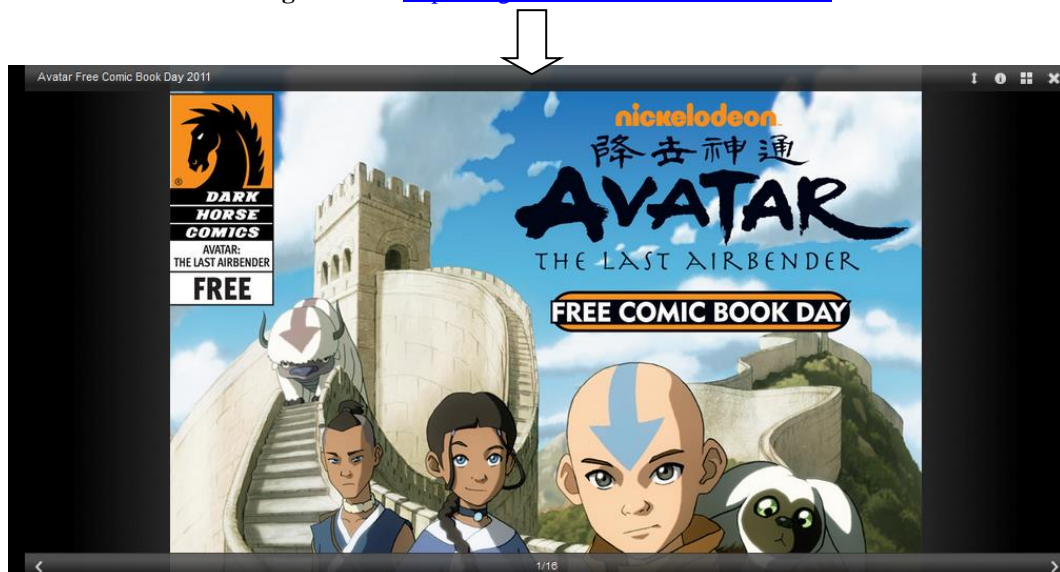


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



- Left-clicking on the “Toggle Panel Zoom” icon by the upper-right corner of the application activates “Panel Zoom” mode if it was deactivated. Keys <shift> + <p> on the keyboard produce the same effect. Keeping this mode “on” will guide readers throughout the digital comic pages making the task of following the reading easier.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

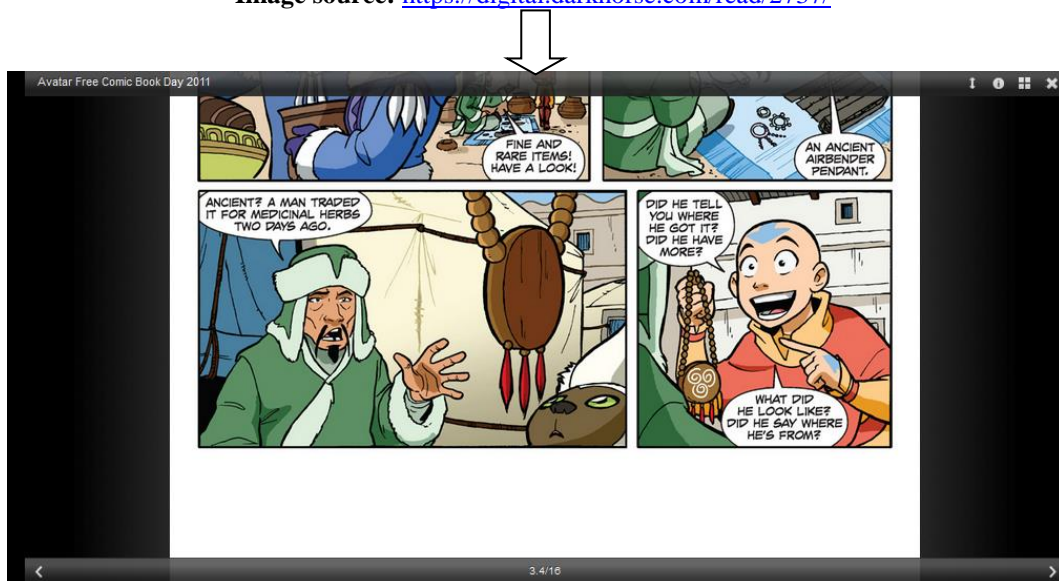


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the “Toggle Panel Zoom” icon by the upper-right corner of the application deactivates “Panel Zoom” mode if it activated. Keys <shift> + <p> on the keyboard produce the same effect. Keeping this mode “on” will guide readers throughout the digital comic pages making the task of following the reading easier.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the “Toggle Fullscreen” icon by the upper-right corner of the application deactivates “Fullscreen” mode if it was activated. Key <esc> on the keyboard does the same function.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

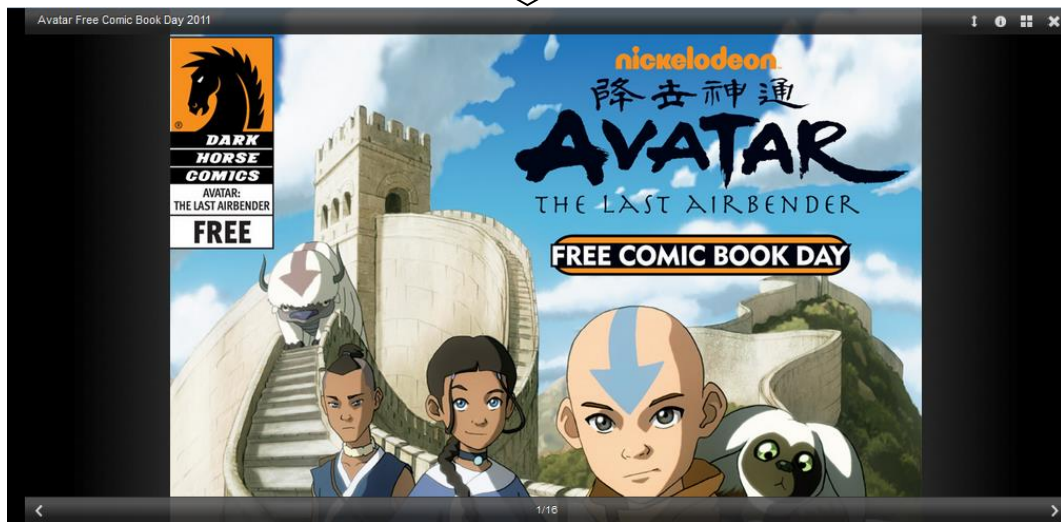


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

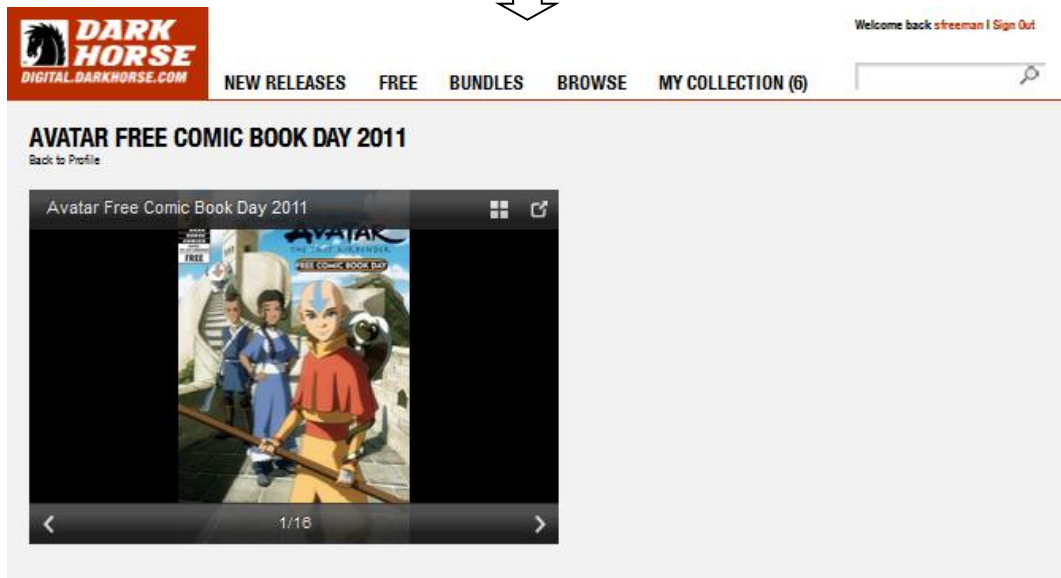


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the “Toggle Fullscreen” icon by the upper-right corner of the application activates “Fullscreen” mode on if it was deactivated.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the arrow by the bottom-right of the application moves the digital comic to the “Next page”. Keys <1>, <right arrow key> and <shift> + <right arrow key> on the keyboard produce the same effect.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

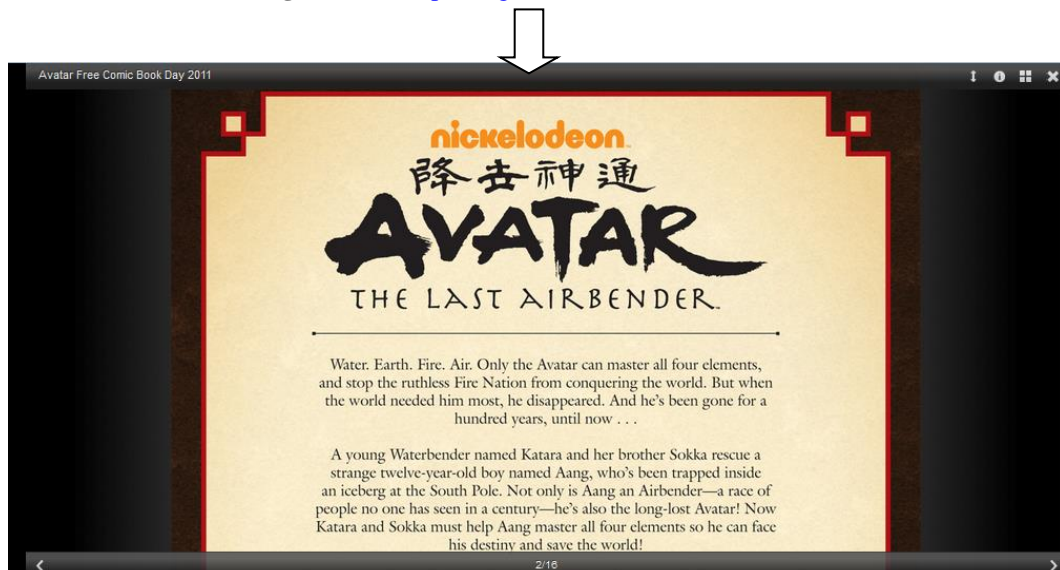


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Left-clicking on the arrow by the bottom-left of the application moves the digital comic to the “Previous page”. Keys <h>, <left arrow key> and <shift> + <left arrow key> on the keyboard produce the same effect.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

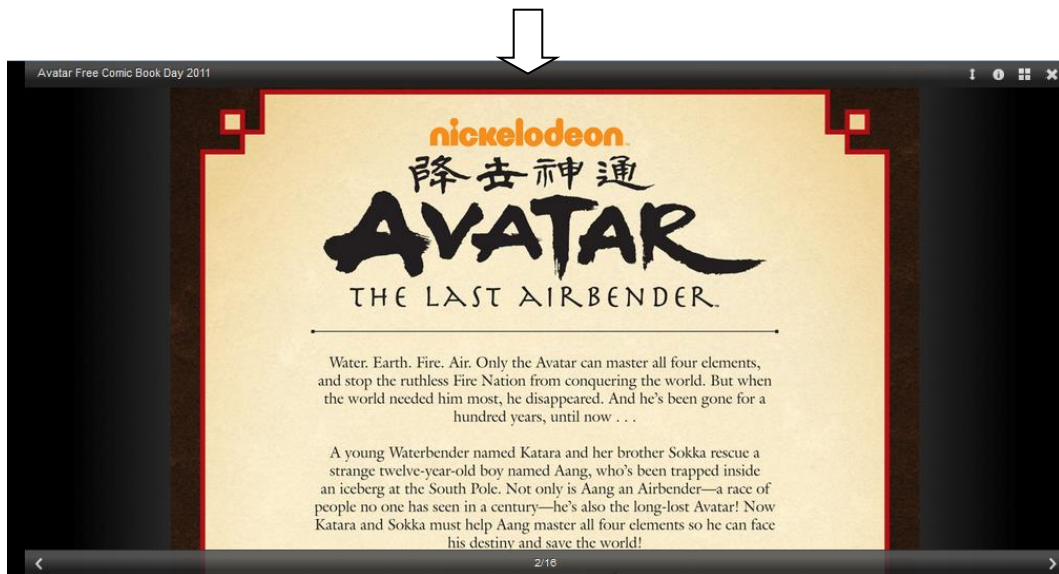


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Keys <ctrl> + <right arrow key> and <shift> + <g> jumps from the current page of the digital comic to the last page of the digital comic.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- Keys <ctrl> + <left arrow key> jumps from current page of the digital comic to the first page of the digital comic.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

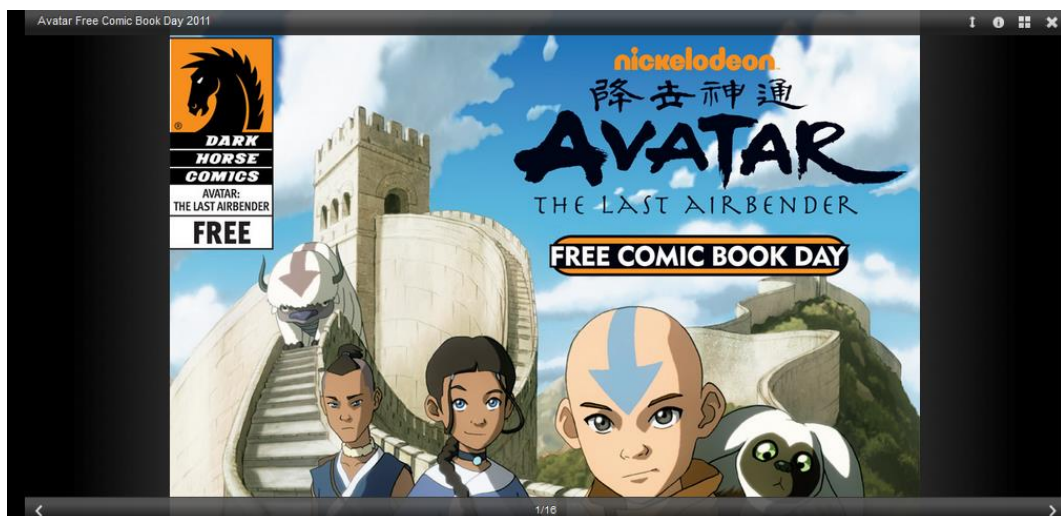


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



- Keys <shift> + <j> bring up a window that allows jumping from any page to any other page of the digital comic book.

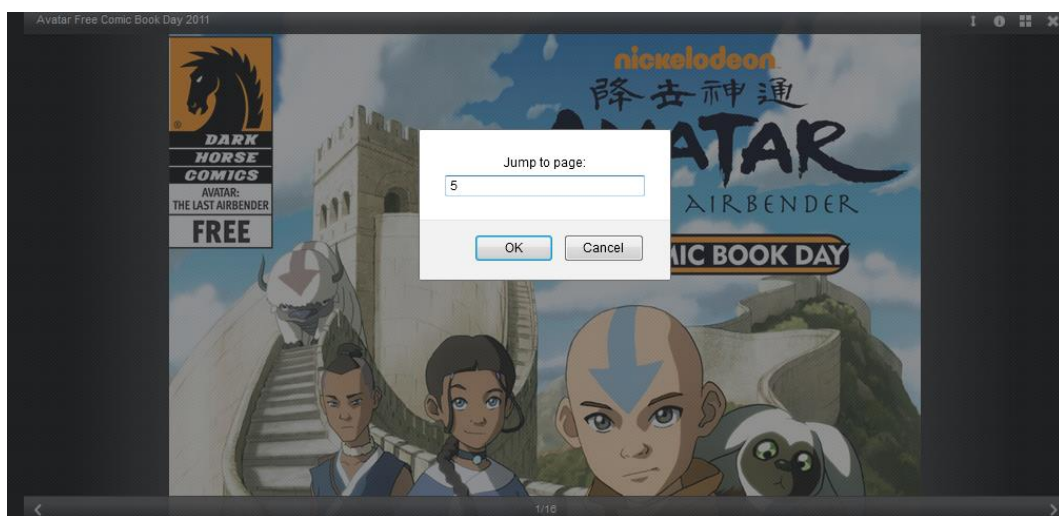


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

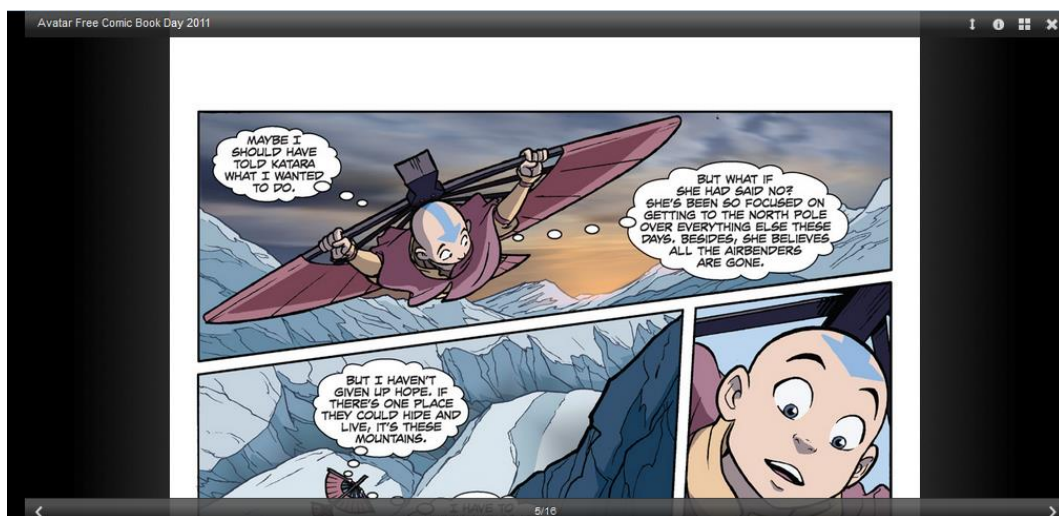


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- <Down arrow key>, the Internet navigator's sidebar, the mouse pad and touch screen (if available) can be used to move down through the pages of the digital comic.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

- <Up arrow key>, the Internet navigator's sidebar, the mouse pad and touch screen (if available) can be used to move up through the pages of the digital comic.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

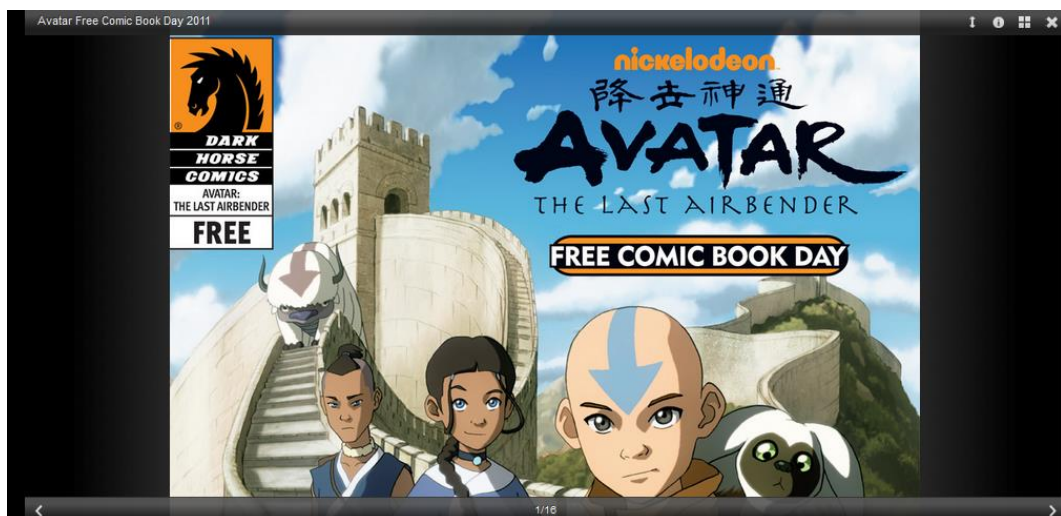


Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/2737/>

## 2. READING SKILLS

Reading skills can be divided into three stages: pre-reading, reading and post-reading. Each stage contains a series of sub-skills to be developed in order to achieve an effective development of reading skills as a whole.

- The pre-reading stage contains sub-skills meant to help readers familiarize themselves with the subject matter, characters and possible plot points of a narrative text through activities like input and discussion.
- The reading stage contains sub-skills meant to help readers comprehend the subject matter, characters and plot points of a specific text through activities like skimming, scanning and reading comprehension.
- The post-reading stage contains sub-skills meant to help readers further analyze a specific text that has already been read through activities like grammar analysis and critical reading.

The following activities have been designed to be applied during a regular 2-hour class (120 minutes) using a free digital comic provided by darkhorse.com. A rubric has been included to evaluate students' proficiency during the class. Students would be evaluated individually even during group activities.

## 2.1 PRE-READING

### 2.1.1 INPUT

- **Activity:** During a previous class, the teacher asks students to work at home using the Internet to collect data based on a previously selected digital comic.
- **Objective:** To construct basic knowledge about the features of a certain digital comic.
- **Suggested data to be collected:** Characters' names, information about the digital comic's creators, an image illustrating the digital comic, defining physical/moral characteristics of the main characters, themes the comic might possibly touch, any interesting details.

#### Avatar - The Last Airbender



Image source: <https://digital.darkhorse.com/profile/5208.avatar-free-comic-book-day-2011/>

- Digital comic based on the popular cartoon of the same name.
- Created by Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko.
- Touches themes of action/adventure, comedy and drama.

### 2.1.2 DISCUSSION

- **Activity:** The Teacher asks students to sit in a circle seating arrangement and starts a discussion with them about the digital comic's main topics, including characters and themes. Students participate sharing the data they previously collected and formulate statements based on available information.
- **Objective:** To share knowledge gathered by the class in order to raise students' awareness of possible contents to be found during the reading.
- **Suggested Time:** 20 minutes.

*Suggested seating arrangements for activity*

*X = Teacher - O=Students*

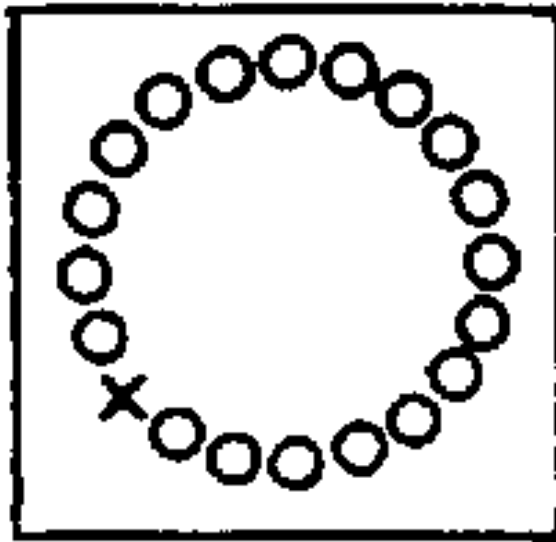


Image source: <http://www.officethefurniture.com/training-desk/18/classroom-seating-arrangements/>

## 2.2 READING

### 2.2.1 SKIMMING

- **Activity:** Students change their seating arrangement to form groups of three people. Access a previously selected free digital comic at darkhorse.com through a Wi-Fi Internet connection. Students read the digital comic silently on a laptop, netbook or tablet while the teacher reads the whole digital comic out loud to the class.
- **Objective:** To identify the general idea of the digital comic without stressing any details yet.
- **Suggested Time:** 20 minutes.

*Suggested seating arrangements for activity*

*X = Teacher - O=Students*

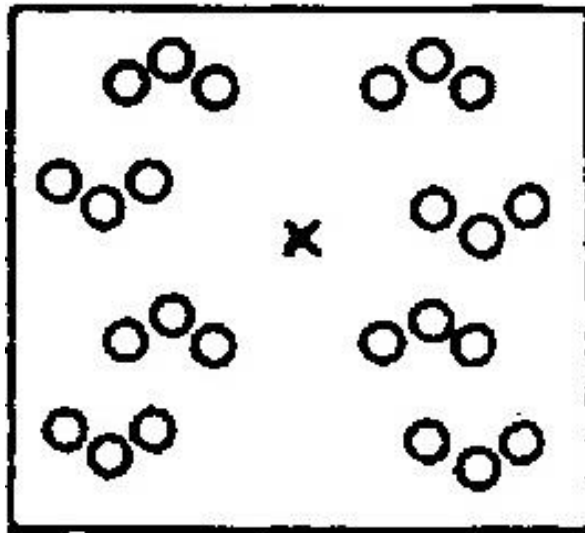


Image source: <http://www.officethefurniture.com/training-desk/18/classroom-seating-arrangements/>

### 2.2.2 SCANNING

- **Activity:** Students read the digital comic silently by themselves in order to pay more attention to details and to look for unknown vocabulary/grammar utterances.
- **Objective:** To identify secondary ideas, details and confirm if statements made during the “discussion” activity where true. To gather unknown vocabulary/grammar utterances to be used during next activity.
- **Suggested Time:** 20 minutes.



Image source: <http://www.dosbit.com/general/ofimatica/office-365-proplus-de-microsoft-gratis-para-estudiantes>



### 2.2.3. READING COMPREHENSION

- **Activity:** Teacher allows members of the groups to talk among themselves in order to try to find out the meaning behind unknown vocabulary/grammar utterances. At the same time, the teacher engages each member of a group individually in a quick evaluation session based on the digital comic contents through the use of information questions.
- **Objective:** To raise awareness of the presence of unknown vocabulary/grammar utterances. To judge basic reading comprehension.
- **Suggested Time:** 15 minutes.



Image source: <http://www.rand.org/topics/disadvantaged-students.html>

## 2.3 POST-READING

### 2.3.1 GRAMMAR ANALYSIS

- **Activity:** Teacher asks students for any vocabulary/grammar utterances they cannot yet understand in order to analyze and explain them for the whole class.
- **Objective:** To clarify the true meaning behind unknown vocabulary as well as recognize new grammar structures and grammar classification of words.
- **Suggested Time:** 15 minutes.



Image source: <https://digital.darkhorse.com/read/4623/>

Ma'am, is your husband at home?

Noun (contraction of "madam")

Comma

Present "to be" singular form

Possessive adjective

Noun

Preposition of place

Noun

Question mark

Type of sentence: Yes/no Question

### 2.3.2 CRITICAL READING

- **Activity:** Teachers asks students to sit in a “horseshoe” seating arrangement and to participate reading sections of the digital comic out loud until the entire text has been read. After that, students share their opinions, make final comments and, if possible, briefly narrate personal experiences related to the comic’s subject matter
- **Objective:** To make use of knowledge acquired and relate it to personal experience in order to enhance reading skills.
- **Suggested Time:** 30 minutes.

*Suggested seating arrangements for activity*

*X = Teacher - O=Students*

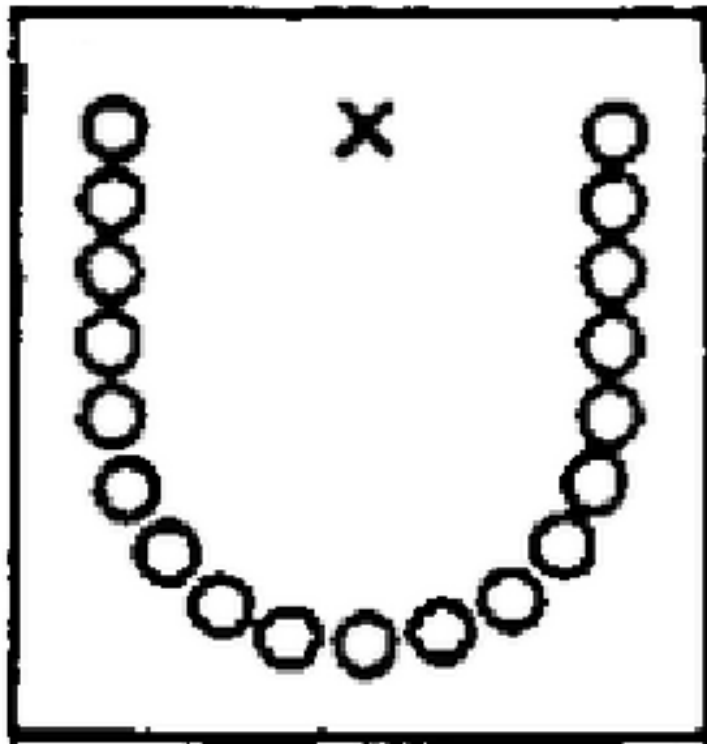


Image Source: <http://www.officethefurniture.com/training-desk/18/classroom-seating-arrangements/>

**2.4 CLASS ACTIVITY EVALUATION RUBRIC**

**NAME:** \_\_\_\_\_

**CLASS:** \_\_\_\_\_

**DATE:** \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Pre-reading Stage</b>	Contributes detailed information to discussion participating voluntarily more than once.	Contributes only general information to discussion participating only once.	Doesn't contribute any information or refuses to participate in discussion.
<b>Reading Stage</b>	Answers questions about main ideas, details and new vocabulary/grammar utterances.	Answers questions about main ideas, but struggles with details and/or new vocabulary/grammar utterances.	Unable to answer questions about main ideas, details or vocabulary/grammar utterances.
<b>Post-reading Stage</b>	Reads voluntarily and is able to vividly relate new knowledge to personal experience.	Reads only if asked to or is only able to relate new knowledge to personal experience in general terms.	Refuses to read or doesn't relate new knowledge to personal experience.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:                    /10**

### **3. SUGGESTED DIGITAL COMICS**


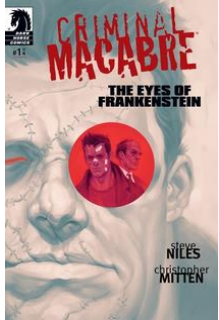
The following is a list of suggested digital comics that has been put together taking into account the contents of textbooks “*Speakout - Upper Intermediate*” by Frances Eales & Steve Oakes and “*Speakout – Advanced*” by Antonia Clare & JJ Wilson, books currently used by B2 and C1 level students respectively.

One suggested digital comic will be provided per book unit. Each suggestion will include an activity to be used as a way of evaluation, the digital comic’s title, authors, a short summary of its plot and a sample image.


Rubrics to evaluate students’ performance during suggested activities have been included. Students would be evaluated individually even during group activities.

All digital comics can be read for free at [darkhorse.com](http://darkhorse.com) by following the procedures described in sections 1 and 2 of this guide.

### 3.1 SPEAK OUT - UPPER INTERMEDIATE



UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>1 – Beginnings</b></p> <p><b>Objective:</b> To describe a first encounter.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Poster based on the digital comic content. Poster must include images and text related to personality, and phrases for telling experiences at least once.</p>	<p><b>Brain Boy # 0</b></p> <p>Van Lente &amp; Williams II (2013)</p> <p>First adventures and encounters of Brain Boy. After the death of his parents, the protagonist discovers his abilities as the world’s most powerful psychic and decides to work for the United States Secret Service.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3980/">https://digital.darkhorse.com/read/3980/</a></p>
<p><b>2 – Issues</b></p> <p><b>Objective:</b> To write about social issues.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> 150-word essay based on the digital comic content. Essay must include the passive voice and opinion adjectives at least once per paragraph.</p>	<p><b>Criminal Macabre - The eyes of Frankenstein #1</b></p> <p>Mitten &amp; Niles (2013)</p> <p>Private detective Cal MacDonald fights for the rights of the disenfranchised. After a strange turn of events, Cal must help the original pariah: Frankenstein’s monster!</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3589/">https://digital.darkhorse.com/read/3589/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>3 – Downtime</b></p> <p><b>Objective:</b> To discuss about free time activities.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Debate based on the digital comic content and the advantages and disadvantages of spending downtime with friends. Mirror questions must be used at least once by each participant.</p>	<p><b>Plants Vs. Zombies #1</b></p> <p>Chan &amp; Tobin (2013)</p> <p>Based on the popular videogame franchise. A couple of friends who enjoy sharing their downtime together must survive the undead horde by employing unusual means.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2956/">https://digital.darkhorse.com/read/2956/</a></p>
<p><b>4 – Stories</b></p> <p><b>Objective:</b> To apply different forms of storytelling.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Oral presentation (3 to 4 minutes) in which a student narrates an unusual story involving him/her. Expressions of wishes and regrets must be used at least twice.</p>	<p><b>Conan # 0</b></p> <p>Busiek &amp; Nord (2011)</p> <p>The servant of an extravagant prince entertains his master by narrating stories of a powerful warrior of a long passed era, Conan the Barbarian, legend from the age of sword and sorcery.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/24/">https://digital.darkhorse.com/read/24/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>5 – Ideas</b></p> <p><b>Objective:</b> To demonstrate different types of advertising.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Role play (groups of up to 5 members) based on themes related to movie advertising. Zero, first and second conditionals must be used at least once per each student.</p>	<p><b>Prometheus/Aliens/AVP/Predator</b></p> <p><b>Fire and Stone</b></p> <p>Ferrerya &amp; Tobin (2014)</p> <p>Promotional digital comic which features a combination of characters and universes from various sci-fi movie franchises and acts as the starting point of a big crossover event.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/4927/">https://digital.darkhorse.com/read/4927/</a></p>
<p><b>6 – Age</b></p> <p><b>Objective:</b> To describe differences in people due to age.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Poster based on suggested digital comic content. It must include images and text related to age, age differences and verb + noun collocations at least once.</p>	<p><b>Captain Midnight # 0</b></p> <p>Ibanez, Perez &amp; Williamson (2013)</p> <p>Captain Midnight, a brilliant inventor and skillful combatant from World War II disappears at the Bermuda Triangle. After an inexplicable event, he finds himself transported to the present.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3445/">https://digital.darkhorse.com/read/3445/</a></p>



UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>7 – Media</b></p> <p><b>Objective:</b> To write about media and the news.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> 150-word essay based on the digital comic content. It must include vocabulary about the press, reported speech and linkers of contrast at least once per paragraph.</p>	<p><b>Ghost: In the Smoke and Din #0</b></p> <p>De Connick &amp; Noto (2012)</p> <p>Revamped version of a classic “Dark Horse Comics” character. A journalist, who isn’t passing for his best moment, finds a mystical device which connects him to another world.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2346/">https://digital.darkhorse.com/read/2346/</a></p>
<p><b>8 – Behaviour</b></p> <p><b>Objective:</b> To discuss about making difficult decisions.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Debate based on the digital comic content that must touch the issue of making tough decisions. Collocations connected to decision making must be used at least once by each participant.</p>	<p><b>B.P.R.D. Hell on Earth: New World # 1</b></p> <p>Arcudi, Davis &amp; Mignola (2011)</p> <p>After an event of cataclysmic proportions almost destroys the world, agents of the Bureau of Paranormal Research and Defense face the difficult decision of trying to survive or fighting an impossible battle against the forces of evil.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/453/">https://digital.darkhorse.com/read/453/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>9 – Trouble</b></p> <p><b>Objective:</b> To apply terms related to crime and emergencies.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Oral presentation (3 to 4 minutes) in which a student talks about emergency situations and reports an incident. Rephrasing, expressions and vocabulary related to the topic must be used at least twice.</p>	<p><b>Bloodhound # 1</b></p> <p>Jolley, Kirk &amp; Riggs (2013)</p> <p>A former police officer gains fame as the most proficient tracker of super criminals of the nation until he is send to a maximum security prison. He comes back to action after an FBI agent makes him an offer he cannot refuse.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3002/">https://digital.darkhorse.com/read/3002/</a></p>
<p><b>10 – Culture</b></p> <p><b>Objective:</b> To demonstrate knowledge about culture.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Role play (groups of up to 5 members) based on giving a tour of a museum or archeological site. Two-part phrases and phrases to describe art must be used at least once per student.</p>	<p><b>Aliens</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Arcudi, Howard &amp; Irwin (2012)</p> <p>A cultural biologist working at a museum must discover the link that chains the fates of the alien race known at the Xenomorphs and humankind together while trying to escape from danger.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2456/">https://digital.darkhorse.com/read/2456/</a></p>

### 3.2 SPEAK OUT - ADVANCED

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>1 – Origins</b></p> <p><b>Objective:</b> To describe personal profiles.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Poster based on a personal profile of the student. It must include images and text related to personality adjectives, idioms for describing people, present and past habits at least once</p>	<p><b>Witchfinder: In the Service of Angels</b></p> <p>Mignola &amp; Stenbeck (2011)</p> <p>Origin story of the digital comic’s main character: Sir Edward Grey, an English noble who uses his intelligence to protect the British empire from supernatural threats.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/381/">https://digital.darkhorse.com/read/381/</a></p>
<p><b>2 – Opinion</b></p> <p><b>Objective:</b> To write about trust issues.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> 150-word essay based on the digital comic content. Essay must include mixed conditionals, use of linking devices, introduction and idioms of opinions at least once per paragraph.</p>	<p><b>Buffy</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Chambliss &amp; Jeanty (2012)</p> <p>Buffy and her friends are a heterogeneous group with many opinion differences but bound together by a great friendship and their common goal to protect the world.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2068/">https://digital.darkhorse.com/read/2068/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>3 – Places</b></p> <p><b>Objective:</b> To discuss about travel and urban locations.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Debate that must touch the issue of travelling to foreign countries or inside our own. Adjectives to describe landscapes and phrases for describing life in a country must be used at least once by each participant.</p>	<p><b>Amanda Hocking’s The Hollows – A Hollowland Graphic Novel - part 1</b> Hocking, Lee &amp; Uy (2013)</p> <p>After a horrific pandemic that turns humans into the undead unleashes on Earth, a group of young people must start a journey that will take them all over the country.</p>	 <p><b>Image source:</b> <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3357/">https://digital.darkhorse.com/read/3357/</a></p>
<p><b>4 – Justice</b></p> <p><b>Objective:</b> To apply terms related to law and justice.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Oral presentation (3 to 4 minutes) in which a student talks about a historical court case. Phrases for discussing court cases and the expressions of hypothetical preferences must be used at least twice.</p>	<p><b>Dark Horse Super Sampler</b> De Connick &amp; Noto (2013)</p> <p>An anthology featuring superhero stories filled with characters who want to uphold the law and protect the innocent while stopping crime and fighting injustice.</p>	 <p><b>Image source:</b> <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2749/">https://digital.darkhorse.com/read/2749/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>5 – Secrets</b></p> <p><b>Objective:</b> To demonstrate knowledge about secrets and myths.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Role play (groups of up to 5 members) based the revelation of a secret. Idioms related to secrets and phrases for introducing information must be used at least once per each student.</p>	<p><b>Athena Voltaire and the Feathered Serpent</b></p> <p>Bryant (2014)</p> <p>A pulp story in which an intrepid female adventurer faces a menace from the past that wants to obtain a mystical artifact in order to sink the whole world into darkness.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/4901/">https://digital.darkhorse.com/read/4901/</a></p>
<p><b>6 – Trends</b></p> <p><b>Objective:</b> To describe possible futures.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Poster based on a student’s personal vision of a possible future. It must include images and text related to the description of cause and effect, prepositional phrases, trends and predictions at least once.</p>	<p><b>Mass Effect</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Barlow &amp; Walters (2013)</p> <p>Digital comic based on the popular videogame of the same name. In near future, ancient technology that grants humanity access to a whole intergalactic community is discovered.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3094/">https://digital.darkhorse.com/read/3094/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>7 – Freedom</b></p> <p><b>Objective:</b> To write about different types of freedom.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> 150-word essay based on the digital comic content. Essay must include expressions for exchanging opinions and phrases for narrating a story and least once per paragraph.</p>	<p><b>Avatar - The Last Airbender</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Guruhiru &amp; Torres (2013)</p> <p>A group of powerful, young warriors must face the emperor of the Nation of Fire in order to preserve the freedom of their entire world.</p>	 <p>Image source: <a href="https://digital.darkhorse.com/read/2737/">https://digital.darkhorse.com/read/2737/</a></p>
<p><b>8 – Time</b></p> <p><b>Objective:</b> To discuss about the past.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Debate that must touch the issue the difference in values from the past against modern values. Future in the past, collocations with time and vocabulary related to memories must be used at least once by each participant.</p>	<p><b>Baltimore</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Golden &amp; Mignola (2011)</p> <p>Baltimore survives World War I by focusing on the hope his fiancée brings him. After his last battle, he returns home to find the love of his life turned into a creature of darkness.</p>	 <p>Image source: <a href="https://digital.darkhorse.com/read/413/">https://digital.darkhorse.com/read/413/</a></p>

UNIT	SUGGESTED DIGITAL COMIC	
<p><b>9 – Inspiration</b></p> <p><b>Objective:</b> To apply terms related to art.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Oral presentation (3 to 4 minutes) in which a student could select to rant or rave about a piece of art. Vocabulary related to ideas, self-expression and adjectives to talk about arts must be used at least twice.</p>	<p><b>Damsels: Mermaids</b></p> <p><b>Free Comic Book Day</b></p> <p>Deshong &amp; Sturges (2013)</p> <p>Based on the literary classic. A fairytale told with a modern sensibility about a mermaid captured by an evil wizard who receives help from an unlikely place.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/3367/">https://digital.darkhorse.com/read/3367/</a></p>
<p><b>10 – Horizons</b></p> <p><b>Objective:</b> To demonstrate knowledge about expanding personal horizons.</p> <p><b>Product/Outcome:</b> Role play (groups of up to 5 members) about future goals. Comparative structures, vocabulary related to ambition and phrases for describing skills and experience must be used at least once per each student.</p>	<p><b>The Courageous Princess</b></p> <p>Espinoza (2015)</p> <p>When a beautiful and smart princess finds herself in a desperate situation, she decides to rely on herself rather than waiting for a hero to save her.</p>	 <p><b>Image source:</b>  <a href="https://digital.darkhorse.com/read/5583/">https://digital.darkhorse.com/read/5583/</a></p>

**3.3 EVALUATION RUBRICS**

**POSTER RUBRIC**

**NAME:** \_\_\_\_\_

**CLASS:** \_\_\_\_\_

**DATE:** \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Use of Time</b>	Uses time in class well, never distracts others and shows focus.	Uses time in class well but occasionally distracts others or lacks focus.	Wastes time in class, constantly distracts others and shows no focus.
<b>Creativity</b>	Most graphic/text items used reflect creativity.	Some graphic/text items used reflect creativity.	Only few graphic/text items used reflect creativity.
<b>Required Elements</b>	The poster includes all required elements as well as additional ones.	The poster includes required elements only.	Several required elements are missing.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:                    /10**



## ESSAY RUBRIC

NAME: \_\_\_\_\_

CLASS: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Focus &amp; Detail</b>	There is one well-focused topic. Main and secondary ideas are clear and well supported.	There is one topic. Main and secondary ideas are clear but lack support.	The topic, main and secondary ideas are not clear and lack support.
<b>Grammar &amp; Spelling</b>	All sentences are well constructed with almost no grammar or spelling errors.	Most sentences are well constructed with few grammar or spelling errors.	Many sentences are not well constructed, several grammar and/or spelling errors.
<b>Required Elements</b>	The essay includes all required elements as well as additional ones.	The essay includes required elements only.	Several required elements are missing.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:            /10**

## DEBATE RUBRIC

NAME: \_\_\_\_\_

CLASS: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Information</b>	All arguments presented during the debate are clear and accurate.	Most arguments are clear but there are some inconsistencies.	Arguments have major inaccuracies or are not clear.
<b>Rebuttal</b>	All counter-arguments are accurate, relevant and strong.	Counter-arguments are accurate, but may lack relevance or strength.	Counter-arguments aren't accurate, relevant or strong.
<b>Required Elements</b>	Participates using all required elements as well as additional ones.	Participates using the required elements only.	Doesn't participate or required elements are not used.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:            /10**

## ORAL PRESENTATION

NAME: \_\_\_\_\_

CLASS: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Non-Verbal Skills</b>	Holds the attention of the audience with the use of eye contact and fluid movements.	Occasionally uses eye contact and displays some movement	No use of eye contact with the audience and/or little to no movement.
<b>Verbal Skills</b>	Shows strong feelings about topic and uses a clear voice during the entire presentation.	Shows moderate feelings about topic and voice is adequate.	Shows no interest about topic or voice is too low.
<b>Required Elements</b>	The oral presentation includes all required elements as well as additional ones.	The oral presentation includes required elements only.	Several required elements are missing.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:            /10**

## ROLE PLAY RUBRIC

NAME: \_\_\_\_\_

CLASS: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

	<b>3 points*</b>	<b>2.5 points</b>	<b>2 points</b>
<b>Presentation</b>	Character's feelings and situations are communicated convincingly.	Character's feelings and situations are communicated.	Character's feelings and situations are not communicated.
<b>Creativity</b>	Creative choices greatly enhance performance.	Creative choices moderately enhance performance.	Creative choices fail to enhance performance.
<b>Required Elements</b>	The role play includes all required elements as well as additional ones.	The role play includes required elements only.	Several required elements are missing.

**\*If all objectives in this column are met, 1 extra point will be granted to the final grade**

**GRADE:            /10**

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguas P. & Arcentales B. (1999). *¿Cómo desarrollar las destrezas de lectura?* Quito: Libresa.
- Barriga F. (2014). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina*. Buenos Aires: UNICEF.
- Bautista G., Borges F. & Forés A. (2006). *Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*. Madrid: NARCEA Ediciones.
- Bentson M. & Mitchell E. (1995). *Talk Time Handbook: Conversation Sessions for Volunteer Facilitators and Limited English Speaking Participants*. Tacoma: Diane Pub Co.
- Chacha M. (2012), *La influencia de la destreza lectora (reading) en el aprendizaje del idioma Inglés de las alumnas de los novenos años de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Hispano América del cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Clare A. & Wilson J. (2012). *Speakout Advanced Students' Book with ActiveBook*. London: Pearson Longman.
- Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Madrid: Consejo de Europa.
- Constitución del Ecuador (2008). Registro Oficial N° 449 de 2 de Octubre del 2008. Ecuador.
- Domínguez P. (2008). *Destrezas receptivas y destrezas productivas en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Tenerife: Universidad de la Laguna.
- Eales F. & Oakes S. (2011). *Speakout Upper Intermediate Students' Book with ActiveBook*. London: Pearson Longman.
- Eppolito A., Klingner J. & Morrison A. (2011). *Handbook of Reading Interventions – Metacognition to Improve reading Comprehension*. New York: The Guilford Press.

- García J. (2002). *¿Por dónde Empiezo?: Técnicas de Aprendizaje de Lenguas Extranjeras para estudiantes de Turismo*. Valencia: Editorial de la UPV.
- García J. (2003). *La autenticidad de los materiales de enseñanza- aprendizaje y el uso de los medios de comunicación audiovisuales en la clase de E.L.E.* Burgos: Universidad de Málaga.
- Girona C., Guardia L., Mas X. & Sangra A. (2005). *Los Materiales de Aprendizaje en Contextos Educativos Virtuales – Pautas para el Diseño Tecnopedagógico*. Barcelona: Editorial UOC.
- González M. & Muñoz P. (2009). *El Diseño de Materiales de Aprendizaje Multimedia y las Nuevas Competencias del Docente en Contextos Tele formativos*. Madrid: BUBOK.
- González V. (2001). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. México D.F.: Editorial Pax México.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011). Registro Oficial N° 417 de 31 de Marzo de 2011. Ecuador.
- Ley Orgánica de Educación Superior (2010). Registro Oficial N° 298 de 12 de Octubre de 2010. Ecuador.
- Meno F. (2004). *Aprendizaje de Lenguas Extranjeras en el Marco Europeo*. Madrid: Solana e Hijos.
- Miravalles L. (1999). La Utilización del Cómic en la Enseñanza. *Comunicar*, 13, 171-174.
- Mochón A. (2005). *Los materiales reales en la formación y docencia del profesorado para la enseñanza de la lengua y cultura española*. Toledo: FIAPE.
- Montenegro I. (2005). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Nunan D. (1992). *Collaborative Language Learning and Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nyberg A. (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Oxford: University Press of Mississippi.

- Real Academia Española (2006). *Diccionario Esencial de la Lengua Española – Aprendizaje*. Madrid: Espasa Calpe.
- Sandoval M. (1999). La enseñanza de la comprensión lectora en Inglés en la Universidad Católica de Temuco: Un modelo de trabajo en el aula. *Nuevo Estilo*, 2, 53-74.
- Sevilla D. (2010), *Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y su influencia en el desarrollo de las destrezas del idioma Inglés (listening-speaking-reading-writing) en la Carrera de Inglés de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la UTA, semestre septiembre 2009 – febrero 2010*. (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato.
- Silberman M. (1998). *Aprendizaje Activo 101 Estrategias para Enseñar cualquier Tema*. Buenos Aires: Troquel.

## LINKOGRAFÍA

- Beauchamp D. (2011). *The Ages of Comic Books*. Recuperado de <http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-Beauchamp.pdf>
- Berardo S. (2006). *The use of authentic materials in the teaching of reading*. Recuperado de <http://www.readingmatrix.com/articles/berardo/article.pdf>
- Brown N. (2006). *Investigation of instructional reading strategies, professional development and training, and Reading assessments used at the secondary level to improve student reading skills*. (Tesis PhD., Indiana State University). Recuperado de <http://bengal.indstate.edu/bitstream/10484/3857/1/Investigation%20of%20Instructional%20Reading%20Strategies%20Professional%20Development%20and%20Training-Neal%20Brown%20III.pdf>
- Burke P. (2015). *ePublishing with InDesign*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=erM7BwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Chandran D. (8 de Julio de 2013). *History of digital comic books*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://biowars.com/blog/history-of-digital-comic-books/>
- Comic (2015) MacMillan Dictionary. Recuperado de [http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/comic\\_2#comic\\_2\\_\\_1](http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/comic_2#comic_2__1)
- Como Hacer Guías Didácticas (2001). Fundación Educativa Arauco. Recuperado de [http://www.fundacionarauco.cl/\\_file/file\\_3881\\_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf](http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf)
- Crowder C. (2014). *How to write a user manual for software*. Recuperado 10 de Noviembre 10 de 2014 de [http://www.ehow.com/how\\_4827020\\_write-user-manual-software.html](http://www.ehow.com/how_4827020_write-user-manual-software.html)



- Dark Horse Digital Comics (2015). Dark Horse Comics Inc. de [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com)
- Del Rivero N. (15 de Noviembre de 2013). *Importancia del Idioma Inglés en el mundo laboral*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.fundacionunam.org.mx/gibex/blog/importancia-del-idioma-ingles-en-el-mundo-laboral/>
- Destrezas Lingüísticas (2014). Centro Virtual Cervantes. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/destrezas.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/destrezas.htm)
- Four Basic Language Skills (1999). SIL International. Recuperado de <http://sil.org/lingualinks/languagelearning/OtherResources/GudlnsFrALnggAndCltrLrnngPrgrm/FourBasicLanguageSkills.htm>
- Genres and Categories (2014). Free Comic Book Day. Recuperado de <http://www.freecomicbookday.com/Home/1/1/27/986?articleID=116248>
- Índice de nivel de Inglés (2015). EF Education First. Recuperado de <http://www.ef.com.ec/eipi/>
- Lansford L. (16 de Mayo de 2014). *Authentic materials in the classroom: the advantages*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.cambridge.org/elt/blog/2014/05/authentic-materials-classroom-advantages/>
- Los Cómicos Digitales (16 de Enero de 2015). ahoraeducacion. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://ahoraeducacion.com/2015/01/16/los-comicos-digitales/>
- Marulanda G. & Rengifo G. (2007). *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes del grado sexto del colegio Enrique Millán Rubio del municipio de Dosquebradas*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica de Pereira). Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/500/1/37133R412.pdf>
- Objetivos (2015) Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de: [http://dedi.uta.edu.ec/?page\\_id=36](http://dedi.uta.edu.ec/?page_id=36)

Reading Comics Digitally (2014) ComicSpectrum. Recuperado de <https://comicspectrum.com/DigitalComics.html>

Roberts R. (26 de Marzo de 2012). *Tips on selecting effective authentic reading materials*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://elt-resourceful.com/2012/03/26/tips-on-selecting-effective-authentic-reading-materials/>

Three Learning Styles (2014). Bepko learning center. Recuperado de <http://blc.uc.iupui.edu/academic-enrichment/study-skills/learning-styles/3-learning-styles>

# **ANEXOS**

## Encuesta

**Instrucción:** Leer detenidamente cada pregunta y marcar con una X la respuesta pertinente; la veracidad de su información nos permitirá realizar un mejor trabajo.

Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
1. ¿Cree usted que las imágenes ayudan a procesar de mejor manera la información?			
2. ¿Diría usted que tiene algún conocimiento acerca del mundo de los comics?			
3. ¿Si usted tuviese que escoger entre leer comics u otro tipo de material, escogería los comics?			
4. ¿Tiene usted acceso a una laptop, netbook o tablet?			
5. ¿Posee usted acceso regular a Internet?			
6. ¿Considera usted tener una buena comprensión lectora?			
7. ¿El leer incrementa su nivel de conocimiento?			
8. ¿Se aplican en clase algún tipo actividades extra para mejorar la destreza de lectura?			
9. ¿Influye la lectura en su desarrollo como persona?			
10. ¿Cree usted que el uso de comics digitales influye en el desarrollo de la destreza de lectura?			

### Encuesta para Evaluación Final

**Instrucción:** Leer detenidamente cada pregunta y marcar con una X la respuesta pertinente; la veracidad de su información nos permitirá realizar un mejor trabajo.

Pregunta	Siempre	A veces	Nunca
1. ¿Cree usted que las imágenes le ayudaron a procesar de mejor manera la información?			
2. ¿Cree usted haber sacado provecho a su acceso a una laptop, netbook o tablet durante esta clase?			
3. ¿Considera usted que las actividades desarrolladas tuvieron algún impacto en su nivel de comprensión lectora?			
4. ¿Consideraría usted adecuado emplear las actividades realizadas de forma permanente en el campo del desarrollo de la destreza de lectura?			
5. ¿Tras haber trabajado con ellos, cree usted que el uso de comics digitales influyó en el desarrollo de la destreza de lectura?			

## OFICIO DE ACEPTACIÓN



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO CENTRO DE IDIOMAS

Avenida Los Chasquis, entre Río Guayllabamba y Río Payamino, Campus Huachi - Casilla 18-01-334  
Ambato-Ecuador

Ambato, 3 de diciembre de 2014  
CI-D-1152-2014

Señor  
Vicente Javier Manjarrés Vásquez  
ESTUDIANTE CARRERA DE IDIOMAS  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente

De mi consideración:

En atención a su solicitud de fecha 26 de noviembre 2014, esta Dirección autoriza el permiso correspondiente para realizar el trabajo de tesis previo a titulación con el tema: "La influencia de los comics digitales en el desarrollo de la destreza de lectura en los estudiantes de nivel Intermedio Alto B2 y Avanzado C1, idioma inglés, modalidad abierta del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua", y aplicar las encuestas tanto a estudiantes como a profesores del Centro de Idiomas, durante el semestre octubre 2014-marzo 2015.

Este trabajo de investigación deberá realizarse en coordinación con los docentes de los niveles B2 y C1 del programa modalidad abierta.

Por su gentil atención, agradezco.

Atentamente,

Dra. MA Adriana Reinoso Núñez  
Directora Centro de Idiomas

anexo: listas estudiantes B2 y C1

cc: Profesores niveles B2 y C1

## LISTAS DE ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS  
Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLES

Nivel: B2 INTERMEDIO A 07h00 - 09h00 INGAHURCO  
ALTO

Profesor: MEJIA SANCHEZ ENITH JESSENIA

### Lista Estudiantes

Cédula	Apellidos y Nombres
1 1850079706	ACOSTA MORALES PAOLA JANETH
2 1850026533	ACOSTA RAMIREZ KEVIN ALEXIS
3 1804393344	ACURIO ARMAS ANA BELEN
4 1805013354	ALDAS VALENCIA PABLO JAVIER
5 0704420033	AVILES CASTILLO FATIMA ADRIANA
6 1804410817	CALERO GUEVARA RAFAEL ALEJANDRO
7 1804383782	CASTRO NAVARRETE SANDRA ELIZABETH
8 1804913208	CHANGO JIJON LESLIE ANABELL
9 1805282066	CHICAIZA TENENLAU DIANA LIZBETH
10 1804446407	ENRIQUEZ NAVARRETE KEVIN STALIN
11 1805001789	ESPINOSA VACA MARIA GRACIA
12 1804116901	FREIRE RODRIGUEZ DIANA ALEXANDRA
13 1205063132	HIDALGO ASTUDILLO AUDREY DALILA
14 1850056332	LASCANO NUÑEZ GISSEL MICAELA
15 1804322335	MIRANDA LOPEZ KAREN ELIZABETH
16 1804919643	MORETA ORTIZ CYNTHIA ESTEFANIA
17 1804920781	NUÑEZ CUSANGUA WENDY NATHALY
18 1723771877	NUÑEZ NAVARRETE JOSELYN MICAELA
19 1751529528	PADILLA QUISPE VANESSA LUCIA
20 0503254559	PANATA OÑA JENNY FABIOLA
21 1805099387	PAZMIÑO MORALES MORAYMA LISSETTE
22 1804406054	PEREZ AYME ANDREA PATRICIA
23 1804663126	QUISPE VILLACRES CYNTHIA DANIELA
24 0503700015	REINOSO TORRES LIZETH CAROLINA
25 1802830651	REVELO ROBLES SARA MELISA
26 1804380283	SANCHEZ NUÑEZ CAROL TATIANA
27 1804430856	SOLIS ARANA PABLO ANDRES
28 1804458717	TUBON PAREDES ESTEFANIA LIZBETH
29 1805378880	VALLE VILLACIS VICTOR MANUEL
30 1804021283	VASCO INTRIAGO ALEJANDRA GUADALUPE
31 1804395521	VEGA VALENCIA VALERIA STEPHANY
32 1850030576	YANEZ RODRIGUEZ CRISTIAN SEBASTIAN



**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**CENTRO DE IDIOMAS**  
Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLES

Nivel: B2 INTERMEDIO B  
ALTO

17h00 - 19h00 INGAHURCO

Profesor: MEJIA SANCHEZ ENITH JESSENIA

**Lista Estudiantes**

	<b>Cédula</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>
1	1805306675	ACOSTA LLAGUA EVELYN CRISTINA
2	1850021757	ACOSTA TOBAR LUIS ANGEL
3	1805276985	ALARCON QUISPE ESTEFANIA CONSTANZA
4	1804316717	ALMEIDA CHAVEZ MARIA BELEN
5	1803651445	ARBOLEDA BONILLA STEVEN MAURICIO
6	1725666406	BARRENO AVILA JUAN DANIEL
7	1804453031	CAHUANA ARCOS MARIA ALEXANDRA
8	1850104546	CARVAJAL CALERO MATEO
9	1805201397	CEVALLOS ANDRADE VIVIANA ELIZABETH
10	1805202817	CHAVEZ GALLINO RENZO ANDRES
11	1805116025	CORDOVA NARANJO JONATHAN ALEXIS
12	1805340781	CORDOVA ULLOA SANTIAGO MARTIN
13	1804874483	FIALLOS ORTEGA ANTHONY JOSE
14	1804856357	GARCES ULLOA BRYAN ISRAEL
15	1804738324	GOMEZ HOLGUIN MARIA JOSE
16	1805136114	GUTIERREZ VALLE LIGIA CAROLINA
17	1804717617	JACOME PARRA SANTIAGO ISRAEL
18	1803587235	LOZADA CALVACHE VERONICA ALEXANDRA
19	1804058095	MAIGUA GUAMAN JOHANA ABIGAIL
20	1804739074	MEZA CASTRO MARIA DANIELA
21	1805378344	NUELA SALAZAR MARIA JOSE
22	1718720988	ORBEA RAMOS EDGAR SEBASTIAN
23	1804535464	ORTEGA ORTEGA JULISSA LISSETTE
24	1804395315	PAZMIÑO GUERRERO DAYANA MICHELLE
25	1850049725	TORRES NIETO NATHALY NICOLE





UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS

Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLÉS

Nivel: B2 INTERMEDIO C 19h00 - 21h00 INGAHURCO  
ALTO

Profesor: MEJIA SANCHEZ ENITH JESSENIA

Lista Estudiantes

	Cédula	Apellidos y Nombres
1	1804610127	ANDRADE PINTO ERIKA ESTEFANIA
2	1805102991	BARONA ARIAS ERIKA MICHELLE
3	1804046744	BRITO CONDOR NATALY XIMENA
4	1805328539	CARRILLO HERRERA ANAHI MAGDALENA
5	1804429072	CARRILLO JACOME DOMENICA ABIGAIL
6	1804962932	CASTELO SILVA TATIANA ELIZABETH
7	1805443528	CASTRO LOZADA DANIELA ELIZABETH
8	1803628419	CHAVEZ VILLACIS CHRISTIAN ANDRES
9	1803731866	CHICAIZA CUASAPAZ ERICK SANTIAGO
10	1804128534	CRIOLO ORTEGA DIEGO FERNANDO
11	1803227055	DE LA CRUZ CARRILLO DAVID ANTONIO
12	1804654729	FREIRE QUINGA JONATHAN SEBASTIAN
13	1804422762	GAIBOR ESPIN AMANDA ESTEFANY
14	1805469838	GUERRERO VIVAS ANAHÍ SALOMÉ
15	1804805008	GUTIERREZ IBAÑEZ NICOLAS ISRAEL
16	1805127055	JARAMILLO CARRASCO CRISTIAN JAVIER
17	1804307328	MARTINEZ VARELA OSCAR DARIO
18	1803167111	MAYORGA GARCES FERNANDO JAVIER
19	1804307781	MAYORGA RAMIREZ PABLO JOSE
20	1804452363	MOYA VERDESOTO BRYAN DANIEL
21	1805454988	NOROÑA GONZALEZ ALEJANDRA PATRICIA
22	1803752318	ORTIZ LASCANO JHONATAN ALEXIS
23	1804542452	ORTIZ NAVEDA VANESSA ALEJANDRA
24	1803791571	PAZMIÑO FREIRE SOFIA NICOLE
25	1804704508	PEÑA GORDON GEOVANNY ANDRES
26	1805309703	PEREZ SANCHO EDUARDA NATALIA
27	1804984753	PROAÑO BOADA DAVID EDUARDO
28	1804209300	RIBADENEIRA FREIRE PAOLA LISSETE
29	1804899423	ROBLES BUSTOS KARLA MICAELA
30	1803750007	SILVA REINOSO MARCO ANTONIO
31	1803582194	TADAY ORTIZ SEBASTIAN GUILLERMO
32	1805422449	VASCONEZ CARVAJAL PAOLA MARCELA
33	1804384467	VILLACIS PAREDES INGRID GABRIELA
34	1804921474	ZURITA MONTES DE OCA CYNTHIA LIZBETH



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS  
Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLES

Nivel: B2 INTERMEDIO D 17h00 - 19h00 INGAHURCO  
ALTO

Profesor: TAYO HARO ELIZABETH ALEXANDRA

Lista Estudiantes

	Cédula	Apellidos y Nombres
1	1804987384	AGUAIZA PANIMBOZA ANDREA ALEJANDRA
2	1805222567	ALTAMIRANO CARDENAS ADRIAN ISRAEL
3	1804351144	ARCOS PAZMIÑO CARLA PATRICIA
4	1804367082	ARCOS ULCUANGO ANA CRISTINA
5	1804410387	BUENAÑO TABOADA KARLA ESTEFANIA
6	1804553756	CABRERA NUÑEZ CRISTINA ALEJANDRA
7	1805350442	CHACHALO REDROBAN JEAN CARLOS
8	1804663241	CUNALATA ROSAS NICOLE MONSERRATH
9	1804913026	ECHEVERRIA DELGADO EDUARDO RAFAEL
10	1804404638	GARCES PEREZ EMILIA DE LOS ANGELES
11	1805306162	GARCIA PEREZ ALAN FERNANDO
12	1804459475	GUEVARA GAVILANEZ PAOLA FERNANDA
13	0923330823	JORDAN CRUZ ERICK STEVE
14	1804338489	LINDO MORALES ANTHONY JOEL
15	1804585873	LOPEZ MEJIA MARCELO RAFAEL
16	1804358164	MEDINA PACHECO JENNIFER LISSETTE
17	1804720173	MORALES MOYOLEMA MAURA LIZBETH
18	1804404612	OÑATE GUTIERREZ ERICK SEBASTIAN
19	1804688156	ORTIZ SANCHEZ JOHNNY SEBASTIAN
20	1803813904	PAREDES PICO ARIANA PAULINA
21	1804938353	SUAREZ MIRANDA JUAN CARLOS
22	1805129010	VALLEJO NARANJO SAMUEL DAVID



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS  
Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLÉS

Nivel: C1- AVANZADO 1 A 07h00 - 09h00 INGAHURCO

Profesor: BRAVO JANET LYNN

Lista Estudiantes

	Cédula	Apellidos y Nombres
1	1804414744	ACOSTA CRIOLLO ERIKA GISELA
2	1804724712	ACOSTA SALINAS LISSETTE XIOMARA
3	1804428678	ALTAMIRANO ARROBA TATIANA GABRIELA
4	1804855185	ALVARADO MUÑOZ ANA MAYTE
5	1804263885	AMANCHA SOLIS CHRISTIAN MARCELO
6	1804631958	ATACUSI HIDALGO HENRY CRISTOBAL
7	1804211876	BUSTOS MECIAS INES PATRICIA
8	1804056180	CALAPIÑA ICHINA ANA ISABEL
9	1805171566	CARRASCO GOYES SABRINA ALEXANDRA
10	1500580244	CORONADO BARRENO KATHERIN STEFANNY
11	1804432407	ESCOBAR PULLUTASIG GABRIELA ESTEFANIA
12	1803756558	FREIRE LOPEZ JESSICA PAMELA
13	1804217295	FREIRE SALINAS MILTON ORLANDO
14	1803484797	GALEAS LEMA PAOLA XIMENA
15	0503329526	GARCIA FLORES ADRIANA LISSETH
16	1805067186	GREFA TANGUILA MARY JACQUELINE
17	1804534731	GUAMUSHIG TIPAN FRANKLIN PAUL
18	1803990496	LAGUA GUAITA ANA CRISTINA
19	1803276961	LEMACHE PAREDES ANDREA CRISTINA
20	0605529320	LEÓN AGUAGALLO LISSETH CAROLINA
21	1804348736	MIRANDA VILLEGAS FRANKLIN DANILO
22	1805289541	MONTENEGRO JACOME MARIA JOSE
23	1600840415	MORALES ROBALINO MARIA ROSARIO
24	1804447546	NOVOA SEGOVIA BLADIMIR SEBASTIAN
25	1804474342	PAREDES JEREZ CRISTINA ALEXANDRA
26	1804449229	PEREZ VELIZ ROBERT ANDRES
27	1803585437	ROMERO JEREZ VIVIANA ANABELA
28	1804376554	SÁNCHEZ BARRENO VALERIA ELIZABETH
29	1804433488	SANTANA ARELLANO ANDREA DEL PILAR
30	1718338815	SARMIENTO SOTELO JERRY JONATHAN
31	1804914818	SEGURA TIPANTAXI MARJORIE GABRIELA
32	1804453130	VALENCIA LLERENA CARLOS ANDRES
33	1804414413	VASCONEZ NUELA DIANA CAROLINA



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS

Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLES

Nivel: C1- AVANZADO 1 B

17h00 - 19h00 INGAHURCO

Profesor: PEREZ SORNOZA FLORCITA MARIELA

Lista Estudiantes

	Cédula	Apellidos y Nombres
1	1805377940	ACOSTA TELENCHANA ADRIANA ALEXANDRA
2	1803651452	ARBOLEDA BONILLA LIZBETH CAROLINA
3	1804113676	AREVALO PERALTA JOSUE JOSAFAT
4	0503634081	CAÑAVERAL ESTRELLA FERNANDA ELIZABETH
5	1600689846	CASTILLO TERAN JOHANNA ALEJANDRA
6	1724579915	CHANO TOMARIMA DIEGO GABRIEL
7	1805211743	CHIRIBOGA GUEVARA DOMENICA ESTEFANIA
8	1805156864	CORDOVILLA VILLACIS KATHERINE JOHANA
9	1726817586	CORTEZ SILVA KELLY ANABEL
10	1804589537	DAVILA CARRERA KATHERINE BELEN
11	1803443207	FIALLOS MUÑOZ RICARDO SEBASTIAN
12	1803628773	FLORES ACOSTA ESTEFANY DE LOS ANGELES
13	1804393849	FRUTOS MAYORGA ALEJANDRO SEBASTIAN
14	1805103338	GUAMANQUISPE TOCTO ALISON JAZMIN
15	1805090287	GUERRERO ROBALINO ANDRES FERNANDO
16	1804976593	LOPEZ MAYORGA VALERIA MICHELLE
17	1804340238	MINIGUANO ICHINA CARLOS GUSTAVO
18	1805469861	MOREJON SANTAMARIA JESSICA PAOLA
19	1804830576	NARANJO LAMAS DOMENICA ESTEFANIA
20	1803956752	NAVARRO NAVAS MARIA PAULA
21	1805126412	OÑA NAVARRETE RUTH VIVIANA
22	1805470760	ORTIZ BONOSO VANESSA ELIZABETH
23	1804701322	ORTIZ ORTIZ CRISTINA LISSETTE
24	1805437702	PALMA POVEDA KARINA MICHELLE
25	1804760427	PAREDES ANDINO CAROLINE VALERIA
26	1804985826	PEREZ BUITRON TANNIA GABRIELA
27	1803845088	PEREZ MENDEZ BRYAN MATTHEW
28	1804270906	RAZO BARRERA JESSICA YESENIA
29	1803989100	RUBIO IBARRA DIEGO JAVIER
30	1805281316	SANCHEZ GUEVARA ANA CRISTINA
31	1804479283	SUAREZ COCHA NADIA MONSERRATH
32	1804433900	TISALEMA GUAMANQUISPE ANDRES ALEJANDRO
33	1804628947	URGILEZ TELLO ERIKA PATRICIA
34	1804724704	VALENCIA SALINAS KATHERINE ANABELL
35	1804780755	VELOZ RONQUILLO MARIA CRISTINA
36	1805140348	VILLACIS ABRIL JOHNNY ISRAEL



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
CENTRO DE IDIOMAS

Programa Abierto

OCT/2014-MARZO 2015

Pág 1 de 1

Ambato 03 de diciembre de 2014

Idioma: INGLES

Nivel: C1- AVANZADO I C

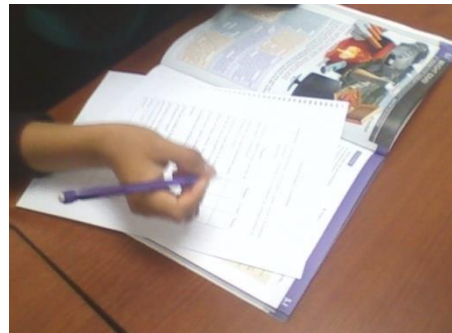
19h00 - 21h00 INGAHURCO

Profesor: PEREZ SORNOZA FLORCITA MARIELA

Lista Estudiantes

	Cédula	Apellidos y Nombres
1	1850014174	ACURIO NOROÑA YADIRA CRISTINA
2	1805342027	BONILLA FREIRE SEBASTIAN HECTOR
3	1803231917	CALERO CARRILLO MARIA JOSE
4	1803522000	CANDO AIMACAÑA IGOR JOEL
5	1804333928	CHERREZ LOZADA EDUARDO DAVID
6	1804134581	COLLAY SALAZAR JHOSELYN DAYANA
7	1804181616	CORTEZ GUERRA DAYANARA STEFANIA
8	1804572038	CRIOLLO CHOLOTA ISRAEL ALEJANDRO
9	1804522579	CUZCO ARREAGA ORLANDO ISRAEL
10	1805300660	EUGENIO BRITO KEVIN MAURICIO
11	1752773927	FERNANDEZ MORALES LUIS JONATHAN
12	1804954756	GONZALEZ SARABIA PAUL SEBASTIAN
13	1803382322	GORDON ARTEAGA PAOLA ALEXANDRA
14	1804391645	JIMENEZ ALBAN GISSELA ABIGAIL
15	1804863304	LLIGALO YUCAILLA CRISTINA SARAHÍ
16	1805285754	LOPEZ LICTO VALERIA SALOME
17	1804693370	MEDINA PROAÑO PAULO CESAR
18	1803139714	NARANJO GAMBOA ROBERTO CARLOS
19	1850108935	ORTIZ MAYORGA MELISSA LISSETTE
20	1803598570	PACHA AZOGUE MARITZA CUMANDA
21	1804889143	PALMA POVEDA JORGE RICARDO
22	1850093970	PARRAGA PICO KEVIN DAVID
23	1804899431	ROBLES BUSTOS EVELIN KATHERINE
24	1804568275	ROSAS JATIVA CARLOS FRANCISCO
25	1805112628	SACON AYERBE CAMILA SALOME
26	1805112610	SACON AYERBE KARLA PAOLA
27	1805403779	SALAZAR SAMANIEGO MARCO GABRIEL
28	1804656484	SANCHEZ ESPINOSA VERONICA ALEXANDRA
29	1805091335	TELLO PEÑA KARLA JAZMINA
30	1805192281	VARGAS DOMINGUEZ KEVIN MAURICIO
31	1804937439	VASCONEZ ESCOBAR ANDRES NICOLAS
32	1803805926	VAYAS VELASTEGUI MARCELO FABIAN
33	1804284402	ZAMBRANO LOPEZ TANNIA NATALY

## FOTOGRAFÍAS



## CROQUIS

