



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE QUERÉTARO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 22-A



**EL CÓMIC: RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA EN
CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

LIZBETH CRUZ HERRERA

Cadereyta de Montes, Qro., 14 marzo de 2022.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE QUERÉTARO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 22-A**



**EL CÓMIC: RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA EN
CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

LIZBETH CRUZ HERRERA

**TESINA
PRESENTADA**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

Cadereyta de Montes, Qro., 14 marzo de 2022.

**DICTAMEN DEL TRABAJO
PARA DE TITULACIÓN**

Querétaro, Qro., a 6 de mayo de 2022

**C. LIZBETH CRUZ HERRERA.
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación, de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL CÓMIC: RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA EN CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA", Opción: TESINA a propuesta del asesor C. MTRO. RENÉ HERRERA CASTILLO, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**


**LIC. J. GUADALUPE RIVAS GUZMÁN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD 22-A**

Dedicatorias

El presente trabajo es para todas las personas que creyeron en mí, maestros, padres y amigos por su amor y acompañamiento en un largo proceso que está llegando a su fin, así como nuevos comienzos de mi vida llena de sueños por delante con miedo de caer en el proceso, pero si tengo que levantarme cien veces lo haré, ya que sé que esas personas me ayudarán a levantarme y seguirán apoyando.

Agradecimientos

Agradezco sobre todo a mi padre por a ver creído en mí, así como darme una educación que me durara para toda la vida, así pues, me gustaría que mi mamá estuviera aquí para decirle lo mucho que agradezco que me ayudara a realizar mis tareas que siempre estuvo a mi lado en esos días de desvelo y nunca dejarme sola.

Mis maestros por su paciencia, esfuerzo y dedicación en brindarnos los conocimientos que nos servirán para realizar un buen trabajo, con amor, y pasión sobre la profesión que hemos elegido, en especial a mi asesor por confiar en mí por mi presente trabajo.

En vida he conocido a muchas personas, pero ellos son únicos me alegro a ver coincidido en esta vida con estos amigos Karly, Rodo, Katya y Conchita siempre les agradeceré por estar a mi lado en los momentos más difíciles, así como los más importantes.

Agradezco a mis inspiraciones donde encontraba el consuelo de la música para seguir adelante en especial canciones de **BTS** Lo único que teníamos era nuestro sueño, lánzame piedras, ya no tenemos miedo estamos juntos, somos a prueba de balas. Lo logramos, ante las miradas negativas, los malos recuerdos y las múltiples dificultades los bloqueamos valientemente a todos, mi yo del ayer, mi yo del mañana, estoy aprendiendo amarme a mí mismo, espero que alguien más encuentre consuelo en esta música donde durate 8 años ellos me enseñaron que no debo rendirme.

ÍNDICE

Introducción.....	8
CAPÍTULO I UNA ENTRADA AL NUEVO APRENDIZAJE POR MEDIO DEL CÓMIC	14
1.1 Contexto escolar	1
1.2 Justificación	3
1.3 Planteamiento del problema	12
1.4 Objetivos de la investigación	15
CAPÍTULO II INICIOS DEL CÓMIC	19
2.1 ¿Qué es el cómic?	20
2.1.1 ¿Qué es lo que hace que el cómic sea atractivo?.....	24
2.2 Características generales del cómic, manga, anime	26
2.2.1 Géneros del manga y sus autores más representativos	30
2.2.2 Historia del cómic en mexicano.....	33
2.2.3 Una imagen mexicana vs japonesa.....	39
2.3 El lenguaje visual.....	44
2.3.1 Tipos de representaciones visuales informativas	50
2.3.2 Textos Discontinuos	53
CAPÍTULO III UN PERCEPCIÓN DIFERENTE DEL CÓMIC.....	56
3.1 La imagen pedagógica.....	57
3.2 El cómic en el aula.....	63
3.3 Planeación didáctica.....	66
3.4 Planeación didáctica a distancia para padres.....	78

CAPÍTULO IV EL CÓMIC EN LA CLASE SU VALOR LÚDICO	89
4.1 Estrategia 1 Rúbrica de evaluación: planeación	90
4.2 Estrategia 2: Gráficas de alumnos	92
4.3 Estrategia 3 Test de padres graficas	96
4.4 Estrategia 4 El cómic didáctico para el maestro graficas	97
CONCLUSIONES.....	101
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104
Anexos	106

Introducción

Todas las personas hablan sobre la mente
sin titubear, pero se quedan perplejas
Cuando se les pide que la definan
B. F. Skinner

En la actualidad cada persona ha encontrado la forma de pensar así como su interés de distinta manera ya sea de experiencias individuales o colectivas que le ofrece su contexto llevándolos a nuevos conocimientos, lo mismo sucede en el aprendizaje que muchas veces nos cuestionamos; - ¿un alumno comprenderá mejor si se le enseña con lo que le atrae?, por ello en este trabajo tratamos de demostrar que no todo en la enseñanza es metódico, sino que se trata de los gustos e intereses del alumno, usando nuevas herramientas didácticas, obteniendo así un aprendizaje significativo.

Donde nos encontramos con un mundo en constante cambio, ahora bien, la mente también lo es, por ello se necesita de esas aspiraciones distintas, debemos cambiar la forma de enseñar y no tener miedo a utilizar nuevos recursos como lo son las tecnologías o herramientas de otros países, cada mente es distinta y debemos enfocarnos en mantenerla ocupada, llenarlo de una imaginación desbordante.

En el presente trabajo de investigación nos enfocaremos en un recurso didáctico para fomentar la lectura de los alumnos “El Cómic”, así pues, esta herramienta valiosa fuente de creatividad, imaginación inmersa en diversos géneros literarios, para el disfrute de muchas personas, sumergiéndolos en sus imágenes, pocas letras y trama, se pretende un acercamiento del alumno a la lectura mediante el conocimiento y disfrute de diferentes tipos de textos.

Así pues, la investigación se enfocará en los cómics japoneses, conocido principalmente como manga, dejando así de ser exclusivo de ese país, sino que también se puede formar parte de un ambiente pedagógico para fomentar la lectura como medio para aprender y comunicarse, se centran en una lectura cómica

así del goce y entretenimiento de los alumnos que hoy en día se busca nuevas herramientas para mantener su interés en la clase.

En los últimos años, tanto niñas y niños revelan un gran interés en este tipo de animaciones japonesas, llevando así al interés del manga sobre la televisión conocido como anime, dejan el papel para cobrar vida en la Tv animada siendo esto muy popular que hoy en día se ven los programas como Dragon ball z, Naruto, Mi vecino Totoro, etc. Así pues, el cómic entrara en un entorno pedagógico para adaptar este tipo de texto, al proceso de lectura entre los alumnos, siendo así, una reflexión del contexto de los mitos y las realidades.

Los alumnos de ahora reconocen nuevos gustos y por ello es necesario de una constante innovación, lo que ha generado busquen nuevas cosas, el maestro deberá encontrar nuevas estrategias para hacer que mantengan la atención en la clase y sea productiva, ya que, si el maestro no se acopla a las necesidades del alumno, podría no ser visto el aprendizaje que espera, actualmente se está en un estado crítico por la pandemia, donde nuestra única interacción es por medio de las TICS.

Asimismo, los estudiantes se encuentran en un contexto distinto y lo mismo sucede en el aprendizaje, se está a cargo de los padres de familia y la tecnología, así pues, el maestro será mediador tendrá que adaptarse a la situación, - ¿dónde nos lleva a pensar el alumno estará utilizando correctamente la tecnología? Esperando poder dar respuesta a esta interrogante se espera acoplar, ya que la tecnología es una herramienta innovadora fuente de información y ocio, donde también puede ser adaptada para el aprendizaje de los alumnos al conocimiento y el uso eficiente de diversos tipos textuales.

Esta investigación principalmente es de interés personal, demostrando que se puede utilizar no solo los recursos lúdicos conocidos, sino que, por iniciativa misma,

es posible implementar “el cómic” para la lectura en los alumnos, teniendo en cuenta los riesgos que pueda surgir esta investigación, por no contar con mucha información o por su falta de desconocimiento por parte de los alumnos y docentes. Llevando así esta investigación con una nueva perspectiva para el uso de herramienta lúdica, en el salón de clases y no solo en el salón, sino que también en la casa, y así genera el ámbito de la lectura.

Generalmente cuando se trata de este tipo de material para utilizar en el aula de clases es preciso tener en claro que se utilizara en la asignatura de español, para la comprensión de lectura, reflexión, e interesarse en diversos tipos de textos, por ello el interés académico, es generar la habilidad y estrategias para el uso, e incluso elaboración de este material para hacer más atractiva la clase a la hora de utilizar estas historietas, también donde el docente encontrara la manera de adaptar este recurso a clases futuras para hacerlas más innovadoras y atractivas.

La investigación se lleva a cabo para entender mejor porque los alumnos de primaria no leen, donde con ayuda de encuestas arrojaran resultados para examinar un posible resultado al problema, siendo esto un problema de gran preocupación en sus 6 años de primaria, así pues el aprender a leer no solo les proporcionara las herramientas para una comprensión, reflexión y análisis sobre las pautas del conocimiento de habilidades y aptitudes para una comprensión de diversos tipos de lecturas, siendo esto que no solo la lectura se necesitara en una materia sino que es esencial para la vida del alumno, así como a su largo del periodo escolar el alumno se encontrara con diversas situaciones a las cuales necesitara de estas reflexiones y comprensiones para llegar a la solución que se le empleara tanto escolar como extraescolares.

Asimismo, las lecturas empleadas en los alumnos les serán de uso práctico para una motivación, al leer cada persona encuentra en sí mismo distintas fantasías imaginativas llevando al subconsciente de la mente generando la parte creativa para

poner en juego la voluntad de saber más de ellas, contando con una serie de interrogantes sobre el desenlace de aquella historia, un lector con la capacidad de poner en juego emociones y sentimientos por lo que está leyendo y se apasiona por ello genera un apego por la lectura que le será duradero.

En el capítulo uno de la presente investigación se encuentra, el contexto escolar donde se realizó la investigación por la actual pandemia en la que nos encontramos, se tomaron las medidas a distancia, con las personas correspondientes de la instalación de la escuela, así pues, la justificación profesional es hacer uso del recurso didáctico el cómic para implementar en el salón de clases para hacer el quehacer diario de la lectura en los alumnos, sin embargo también ser implementado y adaptado en otras materias para así tener el interés de los alumnos.

Asimismo, en el planteamiento del problema se debe encontrar la causa o las posibles causas al problema que nos estamos enfrentando. el objetivo es que los alumnos tengan el hábito de la lectura para genera un reflexión y comprensión plena sobre lo que leen. La metodología de la presente investigación se realizará de manera cualitativa como cuantitativa.

En el capítulo dos, una breve historia sobre su paso por la humanidad y lo que ha generado a través de sus caricaturas icónicas y a la vez llenas de humor, encontrando que el cómic como tal ha sufrido de diversos procesos en distintas regiones del planeta donde cada uno le ha dado su toque en especial, al igual que estas lecturas se han adoptado para realizar diversos tipos de géneros y formando este tipo de híbrido de imagen y texto.

Los cómics y sus características para encontrar lo fácil que puede ser la implementación para adaptar en la actividad educativa, como encontrando así su historia para poder saber desde cuándo es que se implementan estas historietas icónicas y su crecimiento en la industria que ha abarcado en la sociedad, así pues,

también contando con sus géneros ayudara a la ejecución de las historietas que se deben desarrollar por medio del lenguaje de las imágenes, en estas principales obras también se encuentran los autores más reconocidos que abordan las obras icónicas que han perdurado desde los años, para llevar así su realización en los mangas como en el anime, donde la historia se lanza a la pantalla de la televisión.

Asimismo, los cómics han sufrido cambios generados por la industria y el alto consumo de los cómics, contando también que la industria de la televisión ha generado grandes sumas llevando así el entretenimiento de los niños y jóvenes para propiciar el desarrollo de estas historietas en hábito de sus lecturas, a corta edad por sus atractivos diseños formando muchas veces el ocio, desarrollando así la implementación de que se puede llevar a cabo la realización de muchas historietas.

En el capítulo tres, presenta los textos discontinuos que tomaran como punto sobre los textos breves que se utilizan en los cómics y que no solo son utilizados en estas lecturas, sino que se encuentran tanto en diagramas, mapas conceptuales, etc., dichas lecturas forman parte de la vida del conocimiento de los alumnos, donde el maestro debería de implementar más para así aprovechar mejor el consumo de imagen y texto para proporcionar aprendizajes en los alumnos. Asimismo, el cómic en el aula tienes sus ventajas generando una gran implementación de innovación, como una reflexión de lecturas ligeras.

También ayuda a que el alumno tenga uso de la imaginación, como el conocimiento de diversos tipos de texto, así como el acomodo de ideas y resolución de datos. En las distintas planeaciones fueron pensadas demostrar que, si es posible implementar el cómic en el aula no solo de una forma como lectura, sino que también se puede utilizar en una clase de historia, siendo esto que por la actual pandemia en la que nos encontramos puede ser adaptada al ámbito de distancia por medio de las tics, así pues, los padres de familia encontrar una didáctica distinta sobre las clases de sus hijos y poder brindar los aprendizajes esperado.

Para concluir en el capítulo cuatro se finaliza la presente investigación del contenido de resultado de los instrumentos aplicados a distancia, por maestros, padres de familia y alumnos ayudándonos a comprender mejor sobre si los cómics son o no aplicables a las aulas de clase, asimismo fue generado tanto de manera cualitativa como cuantitativa el proceso, como de escalas de liker, donde por cuestiones de la pandemia se tuvieron que adaptar a las necesidades de la investigación.

CAPÍTULO I UNA ENTRADA AL NUEVO APRENDIZAJE POR MEDIO DEL CÓMIC

El cómic es el medio visual creativo más maravilloso, irresistible, íntimo, centrado,
personal, intenso, ilimitado y portátil R. Duncan

1.1 Contexto escolar

A continuación, la escuela primaria “Vicente Guerrero”, clave: 22DPR0546Z, Zona: 26, Sector: 09 se encuentra ubicada en la localidad de **Alfredo V. Bonfil (Los Pérez)** misma que está situada en el Municipio de Ezequiel Montes (en el Estado de Querétaro Arteaga). Hay 1,012 habitantes de los cuales 528 son mujeres y 484 son hombres. Está a 2 013 metros de altitud. Es una de las 22 subdelegaciones del municipio de Ezequiel Montes, No se tiene el dato exacto de la fundación, se cree que la comunidad fue creciendo gracias a las fábricas de vino que actualmente existen en este lugar y esto género que existiera algún tipo de actividad económica en este lugar, además por su cercanía con la cabecera municipal y su ubicación a orilla de la carretera federal San Juan Del Río-Xilitla; a la gente se le facilita salir a trabajar a diferentes lugares.

En la localidad hay 484 hombres y 528 mujeres. 3.36% de la población es analfabeta (el 1.58% de los hombres y 1.78% de mujeres, el 0,00% de la población es indígena, y el 0,00% de los habitantes habla una lengua indígena. El 0,00% de la población habla una lengua indígena y no habla español. El 43.48% de la población mayor de 12 años está ocupada laboralmente (el 57.64% de los hombres y el 30.49% de las mujeres). El grado de escolaridad es del 7.62 (7.55 en hombres y 7.68 en mujeres). Hay 222 viviendas.

ENTORNO ESCOLAR. **Características de las escuelas.**

ESTADISTICA

INICIO DE CICLO

GRADO	MUJERES	HOMBRE	TOTAL
1°	10	9	19

2°	8	18	26
3°	21	13	34
4°	10	10	20
5°	14	14	28
6°	10	15	25
TOTAL	73	79	152

TUTORES: 107padres de familia (de los cuales el 83% aproximadamente trabajan de jornaleros, en fábricas y comerciantes).

HORARIO: de 8:00 am a 12:30 pm. Actualmente por contingencia se atienden y reciben trabajos de 8:00am a 11:00pm. Aproximadamente.

EQUIPO DOCENTE: Contamos con 6 grupos divididos de la siguiente forma, 1°, 2° 3°, 4°, 5°, 6°. Así mismo en la escuela laboran 6 docentes con licenciatura terminada, frente a grupo, no hay director liberado pero el ciclo pasado se nombró un director comisionado sin grupo (2 maestros de educación física mismos, uno atiende 2° a 6° y el otro maestro trabaja con 1° y 4°) tenemos apoyo de USAER quien está 5 días a la semana, trabajando en la escuela, apoyo de Psicóloga, profesor de comunicación y trabajadora social.

INFRAESTRUCTURA: La escuela cuenta con 6 aulas equipadas, una pequeña bodega en donde trabaja el equipo de USAER y en el edificio de lo que era la cocina, dirección, 2 baños (5 tazas y mingitorios), cancha de usos múltiples con arco techo, área de estacionamiento, rampas, señaléticas, áreas verdes.

1.2 Justificación

En el presente proyecto fue tomado principalmente por motivos personales sobre mí interés por este tipo de lecturas, el cómic ha llegado hacer una de mis lecturas desde pequeña hasta la actualidad, tomando en cuenta la importancia que tiene la lectura, así pues, la falta de lectura en nuestro país, como en el mundo es preocupante, siendo fundamental en nuestro proceso de crecimiento se toma de lado, donde debería ser una de las principales preocupaciones, tanto para niños, jóvenes y adulto, se debe preguntar, que muchos creen saber leer pero la realidad es que muchas veces siendo adulto no se comprende lo leído.

Dejando muchas interrogantes sobre la lectura leída, la cual es uno de los principales pilares de la educación, ya que los alumnos saliendo de las primarias deben expresar tanto escrita como oralmente con una correcta fluidez, así pues, muchas veces los alumnos están aburridos o hartos de leer lo mismo, es por eso como maestro se debe ser innovador y contar con otros recursos para acercar al alumno a la lectura. Además, se debe leer diversos tipos de textos que pueden ser usados para ampliar sus conocimientos y satisfacer sus necesidades de información.

El estado actual en el que nos encontramos de la pandemia, la lectura se podría aprovechar para hacer uso del tiempo de los alumnos, dejando lecturas pequeñas y diversas para ampliar los conocimientos, así despertar su curiosidad sobre encontrar diversas cómics a los que ellos conocen y dejar estereotipado el tema, pero a su vez atractivo de algunos, así pues para esta investigación tomamos en cuenta algunas preguntas ¿Para qué nos servirá esta investigación en el aula?, ¿Tendrá algún beneficio esta investigación?, ¿Cómo impactará la investigación?, cómo se ha planteado nos proponemos dar solución y respuesta a las preguntas planteadas, se espera tener la solución como las herramientas y el soporte de nuestro proyecto para el uso didáctico en la aula.

Actualmente por la preocupación de la lectura en nuestro país encontramos El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) presenta los resultados del Módulo sobre Lectura (MOLEC) 2020. Su objetivo de este programa, que se levanta desde 2015, es contar con información sobre el comportamiento lector, características de la lectura y expresiones sociales de la misma, y proporciona una perspectiva de esta práctica en la población adulta lo que permite enfocar los esfuerzos para el fomento a la lectura, por ello es importante mostrar los resultados que sobre el país.

Siete de cada diez personas de 18 años y más que sabe leer y escribir un recado (alfabetos), lee alguno de los materiales considerados por MOLEC, que son: libros, revistas, periódicos, historietas y páginas de Internet, foros o blogs. En 2016 la proporción fue ocho de cada diez. La población lectora de los materiales del MOLEC se incrementa conforme el nivel de estudios. El grupo de escolaridad que más declaró leer (90.4%) es el que cuenta con al menos un grado de educación superior.¹

Asimismo, rescatando algunos otros resultados que nos menciona tenemos un 41.1% de la población alfabeto de 18 y más declaró leer al menos un libro en los últimos doce meses. La proporción disminuyó con respecto a lo reportado en 2016 (45.9%). La población que declaró leer libros en los últimos doce meses, en promedio lee 3.4 ejemplares por año. La población lectora de libros en formato digital incrementó de 7.3% a 12.3% en los últimos cinco levantamientos del MOLEC debido al incremento en el uso de las tecnologías de la información.

¹ MÉXICO. EL INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS Y GEOGRAFÍA.. SIETE DE CADA DIEZ PERSONAS DE 18 AÑOS Y MÁS EN MÉXICO LEEN LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS, HISTORIETAS O PÁGINAS DE INTERNET: MOLEC 2020. MÉXICO: COMUNICADO DE PRENSA 2020. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodemo/MOLEC2019_04.pdf, consulta: 10.09.20

El principal motivo para la lectura de libros fue por entretenimiento (38.7%), por trabajo o estudio (27.1%) o por cultura general (con 25.5 por ciento). Llegando así la principal fuente de lectura, son para satisfacer su entretenimiento por medio de las TIC, al igual que historietas, dejando su demás lectura por trabajo a lo largo de su periodo de educación, estos problemas también pueden venir desde su infancia a la falta de un contexto de lectura por padres o maestros, sobre la orientación y seguimiento de material hasta su vida adulta marcando que se necesitan de esos factores para ayudar al proceso de lector.

Además, a nivel de escolaridad la duración promedio de la sesión de lectura se incrementa: las personas con al menos un grado de educación superior leen un promedio de 49 minutos mientras que las personas sin educación básica terminada registran 34 minutos por sesión. Más de la mitad de la población de 18 y más años de edad lectora de materiales del MOLEC, considera que comprende la mayor parte de lo que lee y casi una cuarta parte comprende toda su lectura.

Al contemplar las cifras que se muestran nos damos cuenta que hay una gran falta de interés o motivos por los cuales las personas no leen, no sin más nos deja resaltar que los estímulos de la primera infancia sobre la lectura no logran el impacto que se espera para logara a lo largo de la vida de los alumnos seguir leyendo libros. Además, pasando por todos los grados escolares contando con una total falta de comprensión y coherencia al leer de una manera fluida, por lo que lleva a que el alumno no sea capaz de comprender lo que está leyendo. Por ello se necesita tomar medidas innovadoras para hacer que el primer paso de la primaria sea de ayuda para que el alumno genere ese interés por la lectura, así pues, el cómic como una lectura ligera, puede ayudar a ser el primer acercamiento factor para lograrlo.

Nos ponemos a exponer la investigación se enfocará en estudiar el Cómic (manga) como recurso didáctico, fomentando la lectura para alumnos de primaria, llevando así el impacto que tiene un recurso didáctico el cómic japonesas. Obteniendo así el

interés de los alumnos por la lectura, principalmente cuando un alumno no lee, no es porque no quiera, sino no porque no se le hace atractivo, ni interesante para él.

Además, cuando un docente no se detiene a preguntar ¿por qué los alumnos no leen? En consecuencia, está haciendo que los alumnos pierdan esas motivaciones de abstracción e imaginación. Así pues, se puede expresar que no se piensa en sus intereses, para implementar nuevos recursos y adaptarlos al uso e interés de la clase, y así obtener aprendizajes significativos para los alumnos.

Además, lo que se pretende es que el aprendizaje sea significativo para el alumno, nos ponemos a pensar en lo que al realmente le gustaría ver en la clase, frecuentemente caeríamos en la rutina de que se le enseña, solo por enseñar y no por mantener esa motivación en la enseñanza-aprendizaje, generando así una mejor experiencia lúdica y atractiva en el alumno.

En resumen, cuando ponemos a leer a los alumnos ellos solo lo realizan por ser una tarea encomendada por los profesores, por ello aprovecharemos los cómics japoneses, conocidos comúnmente como “manga” siendo estos un poco distintos a los conocidos por los alumnos y tener su atención en una nueva lectura, así pues, usándolos de una manera pedagógica, para el aprendizaje en la enseñanza del lenguaje, construyendo una imaginación y coherencia en diversos textos.

Asimismo, esta propuesta se enfocará en alumnos de 4° de primaria, con motivo de que los estudiantes son capaces de leer, exponer ideas y sentimientos, así pues, el cómic será el acercamiento y medio didáctico, para analizar el texto de otra cultura diferente como lo es el manga, proponiendo así que los alumnos disfruten y conozcan diversas culturas, sin olvidar que se pretende que los alumnos realicen esas lecturas cotidianamente formando así un pasatiempo.

El cómic manga como recurso didáctico se adaptará al aula, un alumno que se encuentra en el ámbito de la escolaridad de la primaria debe estar en constate desarrollo sobre la lectura teniendo la capacidad de afrontar nuevos retos sobre las diversas lecturas, por esa razón se consideró importante tener en cuenta los lineamientos curriculares que encontramos en la estructura de los estándares básicos. Es decir, así mismo como señala los Programas de estudio 2011 sobre español para el maestro “Los propósitos, estándares de la enseñanza básica y proceso de lectura e interpretación de textos;”²

Propósitos:

- Sean capaces de leer, comprender, emplear, reflexionar e interesarse en diversos tipos de textos, con el fin de ampliar sus conocimientos y lograr sus objetivos personales.
- Lean comprensivamente diversos tipos de textos escritos.
- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.

Estándares:

- Procesos de lectura e interpretación de textos.
- Producción de textos escritos.

Proceso de lectura e interpretación de textos:

- Comprende los aspectos centrales de un texto (tema, eventos, trama, personajes involucrados).

Identifica el orden y establece relaciones de causa y efecto en la trama de una variedad de tipos textuales.

Infiere información en un texto para recuperar aquella que no es explícita.

² MÉXICO. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programas de Estudios 2011 Guía para el Maestro Educación Básica Primaria Sexto grado, vol.2 (México, D. F., 2013), p.15

- Lee y comprende una variedad de textos de mediana dificultad y puede notar contradicciones, semejanzas y diferencias entre los textos que abordan un mismo tema.
- Identifica las características de los textos descriptivos, narrativos, informativos y explicativos, a partir de su distribución gráfica y su función comunicativa y adapta su lectura a las características de los escritos.
- Diferencia entre hechos y opiniones al leer diferentes tipos de textos. Sintetiza información sin perder el sentido central del texto.
- Identifica y emplea la función de los signos de puntuación al leer: punto, coma, dos puntos, punto y coma, signos de exclamación, signos de interrogación y acentuación.

Aprender a leer y escribir van de la mano, se necesita uno del otro ya que todo es un proceso que se complementa para la utilización y el entendimiento del mismo, cuando una persona aprende a leer primero tuvo el conocimiento de las grafías que debe leer, así como pronunciar, y después llevar a esa acomodación para transmitir el lenguaje cotidiano, cada palabra, como letra es un sonido, una imagen y un lenguaje a través de diversas funciones sobre la práctica social.

Se busca que el cómic manga ofrezca esas posibilidades para la utilización del recurso de los procesos lectores en los estudiantes de 4° grado de la educación básica, asimismo adaptar este arte en pro de las didácticas e innovarlas en el ámbito educativo. Llevando así acabo la implementación en las escuelas, con el acompañamiento curricular. Dentro de esta propuesta se pretende que el uso del cómic motive a los alumnos a despertar el gusto por la lectura empezando con historias cortas pretendiendo que forman parte de diversos textos, para así obtener la reflexión y la satisfacción de leer por gusto.

El cómic manga como recurso didáctico permite al docente utilizarlo para la comprensión lectora a través del proceso lector, y fortaleciendo dicha actividad,

justificando la aplicación del manga, en el lenguaje de este tipo de cómic combina la imagen con diversos escritos que son importantes en el mundo perspectivo, valorativo y cognitivo, así pues, el docente contara con la herramienta para una clase llena de misterio adaptativa en el proceso de interacción entre el grupo.

Además, con ello se emplearía las competencias del aprendizaje en el desarrollo de la lectura y escritura para implementar las Tics y combinar el currículo académico de una institución con las nuevas tecnologías en la educación aplicándolas en la enseñanza en su forma de leer. Para llegar a la interpretación y acomodación que la curricular sugiere, llevar así que el alumno pueda ser crítico de su pensamiento e idea, sea capaz de identificar información específica de textos para resolver problemas situados.

Preguntándonos si la falta de motivación para leer, es que en la educación no ayuda para tomar los intereses como sus gustos para las lecturas del día a día y contemplando su contexto cultural, o la falta de influencia de publicidad de qué un libro es divertido, capas de contar diversas experiencias y mundos, a través de la imaginación, donde el proceso de leer-escribir no tiene que ser aburrido y lo convertimos en una tarea sin significado para el alumnos, que solo tiene que cumplir con la tarea solicita. La utilización del cómic en nuestra investigación es generar una nueva perspectiva como una innovación, en la actualidad el mundo gira a través de la lectura de imágenes los cuales son nuestro medio y nuestro fin sería una lectura corta y no tan extensa sobre los textos discontinuos que se encuentran en los cómics.

En la actualidad, la lectura no ocupa una principal función sabiendo que es esencial para la vida, tanto los alumnos de las escuelas primarias, como jóvenes y adultos, han perdido su práctica o el interés, generando un gran problema para la vida ya que no cuentan con la comprensión necesaria sobre lo que leen, es preocupante la poca intención de leer una historieta, revista, periódico, cuentos y así mismo los

libros, se puede dar por entendido que el problema de la falta de la lectura empieza desde temprana edad. Asimismo, con la llegada de las TIC la forma de lectura también ha llegado a un punto esencial donde ahora se le permite a los alumnos explorar diversas fuentes de lecturas tanto como su estilo de escritura, no importa que estén escrituras en otros idiomas, con ayuda de estas herramientas se pueden traducir al idioma indicado, así pues, ayuda al conocimiento de otros lenguajes y escrituras, adquiriendo así las habilidades se proponga aprenderlo a hablar, como a escribirlo, dando una mejor interacción lingüística.

Así pues el cómic manga puede llegar a ser una estrategia de lectura que el docente puede llegar a implementar para la recuperación de aprendizajes, con base a la asimilación y la comprensión de la lectura como el tipo de textos diversos que son utilizados, así como el reconocimiento y la compasión de la misma historieta sobre los textos discontinuos y la imagen que se encuentra inmersa sobre el aprovechamiento visual, de estas historias que las hacen interesantes para ser otro tipo de texto para leer. Asimismo, se busca que tanto la lectura como la escritura, se lleve permanentemente en el contacto del alumno desarrolle esas estrategias de comprensión lectora teniendo un manejo sobre el análisis de la comprensión lectora favoreciendo su gusto por la lectura, como esa habilidad para producir sus propios textos.

Finalmente, el plan y programas 2011 retomaremos la parte de uno de los pilares la lectura: estrategias para abordar e interpretar textos, marcando que desde el inicio se deben implementar estrategias para abordar la lectura, donde ellos deben de ser capaces de reconocer información puntual de cualquier texto, para la comprensión de lo leído. Llevando la lectura más allá de su reflexión como de su interés para; *“Trabajar intensamente con distintos tipos de texto, como el cómic, con el fin de lograr que la lectura sea una actividad cotidiana y placentera para los alumnos, implica conocer las diversas estructuras textuales existentes y sus funciones, así como incrementar el vocabulario y la comprensión del lenguaje escrito al que, tal vez, no han estado expuestos*

en su vida cotidiana, involucrando algunas maneras de impulsar la lectura del mismo programa para la calidad que consisten en: ³

- Leer a los alumnos, en voz alta –como parte de las actividades permanentes–, cuentos, novelas u otros materiales apropiados para su edad, procurando que sea una experiencia placentera. El docente debe seleccionar de manera apropiada los materiales para leer con sus estudiantes, y que los textos les resulten atractivos. Por esta razón, es importante evitar sanciones e interrogatorios hostiles sobre el contenido de los textos.
- Leer con propósitos diferentes: buscar información para realizar un trabajo escolar, satisfacer la curiosidad o divertirse, son algunos propósitos potenciales. Cada uno involucra actividades intelectuales diferentes que los alumnos deben desarrollar con el fin de llegar a ser lectores competentes.

Para finalizar, se pretende hacer que el proyecto sobre nuestro tema de las herramientas adecuadas para obtener el acompañamiento de los cómics manga como lectura, dando respuesta a sus necesidades de información como su habilidad de leer, comprender y reflexionar, tanto para la realización de plasmar sus propios textos escritos. Logrando así sobre los alumnos termine siendo placentera para poder llegar hacer una habito en su vida diaria, convirtiéndola en una competencia para su involucración escolar.

³ MÉXICO SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programas de Estudios 2011 Guía para el Maestro Educación Básica Primaria Sexto grado, vol.2 (México, D. F., 2013) p. 34-35

1.3 Planteamiento del problema

Actualmente nos encontramos en una pandemia ocasionada por un virus el Covid-19 originario de china, el mundo entero se vio afectado por este virus por ello en esta investigación se puede ver tanto beneficiada como afectada sobre los resultados que se esperan obtener, por ello el interés de esta investigación para llegar a resolver estos problemas generados por la investigación y sus posibles soluciones.

El presente trabajo de investigación intitulado: El cómic como recurso didáctico para fomentar la lectura en alumnos de primaria, tiene la finalidad de demostrar que el manga como un cómic, teniendo ilustraciones distintas y elaborado en otro país también puede ser un recurso de aprendizaje. El cómic manga no es muy conocido en este país México teniendo su origen en el continente asiático de origen japones, este tipo de lecturas son muy conocidas en ese país, sobre todo muy valoradoras y de gran influencia en la popularidad de la industria, por lo que nos llevaría a encontrar uno de los grandes problemas detectados en la investigación el desconocimiento del tema.

El desconocimiento del tema sería uno de nuestros problemas principales por lo cual, muchos piensen que esta investigación no es muy fiable para llevar a los objetivos que se plantearon, por ello mismo se busca algunos artículos, o documentos que confirmen la posible viabilidad del tema de la investigación que se está presentando. A lo que se buscó con anticipación algunas investigaciones que pudieran su sentar la investigación al cual mostrando algunas evidencias de ello:

Para ello se realizó el planteamiento del problema ¿cómo influyen las revistas de cómics (manga) en los alumnos de primaria? “Teniendo un enfoque mixto, por considerar aspectos cualitativos y cuantitativos

para poder explicar el objetivo de estudio de acuerdo a Roberto Sampieri⁴

Esta presente investigación está sujeta a un recurso didáctico el cómic (manga), en las escuelas y en nuestro contexto actual de pandemia se ha encontrado de una falta de atención por la lectura, donde se tiene que tener en cuenta que la lectura es una fuente de conocimiento ilimitada, puede convertirse en un ocio adecuado para cualquier persona, nos acompañará durante toda la vida y será una vida plena y placentera. Por ello se necesita tener la habilidad de leer, donde los alumnos no cuentan con esa habilidad adecuadamente, donde encontramos este problema que se viene arrastrando desde los primeros años de educación.

Otro de los beneficios de los cómics es la aparición del humor y la risa en clase, pues el humor guarda una estrecha relación con la creatividad, y que, al unirse, producen un acto de sinergia, ya sea expresando emociones o ideas adecuadamente expresadas.

El cómic fue durante muchos años apartado del rincón de lectores, considerado como un producto literario menor. Hoy en día, es reconocido como un género de lectura como cualquier otro. Además, las historietas poseen un valor icónico verbal que las convierte en un modo de lectura atractiva para todas las edades y en una fuente motivadora para los niños de Educación Infantil y Primaria, contexto educativo en el que se ubica este trabajo. Por otra parte, se pueden encontrar muchas afinidades entre el cómic y otros géneros artísticos como la literatura o el cine.

Ello permite una explotación didáctica exhaustiva de estos documentos, así como la creación de un amplio abanico de materiales para el aula. Desde el punto de vista

⁴ HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO; FERNANDO COLLAD, CARLOS Y PILAR, BAPTISTA LUCIO. Metodología de la investigación. Mecoraw-hill. Cuarta edición p. 3-4

sociocultural, el cómic también está vinculado con otros productos derivados de la producción cinematográfica (dibujos animados, videojuegos y otros muchos).

Esto ocasiona un fenómeno de omnipresencia de los personajes protagonistas de las historietas en la sociedad. Dragon Ball Z, Batman o Marvel forman parte de la vida de los niños, ya sea en mayor o menor medida, y este hecho aprovechable en el aula. En este sentido, es esencial tener en cuenta los intereses de los alumnos en su vida cotidiana y emplearlos en la elaboración de las actividades de clase, con el fin de fortalecer la motivación para aprender y potenciar el hábito lector de géneros variados, incluyendo el cómic.

Asimismo, el problema también se deba a que el maestro no explora otro tipo de textos, para tener la atención del alumno en la lectura y por ellos el alumno va perdiendo esa curiosidad, así pues, nosotros como docentes tenemos que familiarizarnos con diversos materiales textuales y ahora con la tecnología, se tiene una diversidad aún mayor. Con frecuencia el maestro cae en una repetición constante de analizar lo mismo de los años llevando así a los libros tradicionales, donde la lectura, como comprensión y herramienta fundamental para la búsqueda de información debe ser una de las principales prácticas para el uso del alumno en su vida escolar y acciones futuras ante la sociedad.

En el siglo XX la búsqueda de la lectura era un método de repetición, pero en el siglo XXI lo que se busca es que el alumno sea capaz de interpretar, pensar, razonar y transmitir lo leído, para ver si el aprendizaje esperado se está llevando a cabo a lo acordado y no se queda a medias, el acompañamiento del maestro se tiene que llevar a cabo en este proceso por lo cual mencionado anteriormente, el maestro debe ser el mediador para facilitar el proceso de nuevos textos, adaptándolos así a su clase.

1.4 Objetivos de la investigación

1. Revisar y analizar diversos tipos de textos.
2. Incrementar las habilidades de lectura (desarrollar comprensión lectora).
3. Fomentar la lectura como medio para aprender y comunicarse.
4. Producir textos breves.

Uno de los principales objetivos es lograr que los alumnos tengan a su disposición de este nuevo recurso didáctico que se empleara llamado cómic “manga”, revisando así diversos materiales de cómo están compuestos y para encontrar una mejor comprensión sobre las diversas lecturas que pueden encontrar, así pues, se puede implementar su curiosidad, ya que lo que se espera es que el alumno busque por sí solo el interés de las lecturas.

Asimismo, implementando analizar estas lecturas podrán contar con un enfoque diferente, para construcción de nuevos aprendizajes de cómo se lee y la forma de sus imágenes es el punto de partida. Cuando un alumno está centrado en algo que de verdad le gusta y le motiva más fácilmente se le hace captar la información que se le está dando, generalmente se tiene la idea que el interés del alumno no cuentan para la construcción del aprendizaje, pero se está equivocado ya que cuando los alumnos, leen algo que realmente les gusta son capaces de disfrutar el salón de clase.

Los cómics principal lectura de muchos niños y jóvenes que se propicia en base a lo que les atrae de estas historietas, siendo así por los personajes, el trama de la historia, cada uno implementado el gusto de sus propias historietas del cómic, como así siguiendo sus capítulos nuevos, Por ello se quiere implementar este recurso que consistirá en lo que el alumno conoce y siendo así utilizado por él a su manera de pensar llegando así a la construcción de aprendizajes en una forma divertida y lúdica.

El manga generalmente será utilizado como una nueva forma de estructurar una historieta ya que no es igual a los cómics conocidos, lo que hará algo nuevo para los alumnos, así como atractivo implementado en la casa, escuela, cuenta con ser una gran herramienta del entretenimiento para los alumnos. Llevándose así a sus motivaciones y gustos que se espera desarrollar. Además, manteniendo la práctica del manga como recurso didáctico para llevar al alumno a esa nueva construcción de nuevos saberes que se emplearan, para así pretendiendo que el alumno sea de su gusto por la lectura y su interés.

Asimismo, uno de nuestros objetivos principales será el que el niño relabore una historieta contando tal vez su vida, o es aquí donde entrar su imaginación de construir su propia historia, para realizar su acomodación de ideas como su creatividad al realizar por el mismo sus propios dibujos ilustrativos que llevara su historieta, para así generar un mayor impacto en los alumnos.

Cuando los alumnos empiezan a construir algo se pone en juego muchos problemas que los harán pensar en una posible solución, lo cual es lo que tratarnos de hacer con este tipo de actividades didácticas, se tendrán muchas ideas, pero la acomodación de estas resultará complicada, dando así a conflictos sobre cómo realizar una historia del género que más le guste. Generando así la divulgación de estas para promover la sociabilidad entre los alumnos, cuando un alumno interactúa también comprende otras cosas distintas que no había visto por lo que sus aprendizajes cambian constantemente.

En este proceso de construcción se puede pensar en un futuro a la búsqueda de nuevas fuentes bibliográficas para ampliar el conocimiento adquirido a través de la historieta o consultar con docentes para que les enseñe otras, llevando así un registro de sus lecturas de cómics registrando sus progresos o su disipación al tema a emplear.

Asimismo, la lectura a generar un proceso sobre distintas épocas así como en distintos países y cada uno le ha dado su forma de percibir agrado que algunas lecturas se han posicionado para ser leídas por todo el mundo y no solo leídas, sino que en la actualidad lo que se lee, ya no se queda en libros, sino es llevada a las grandes pantallas lo que conocemos como cine, teniendo un acercamiento distinto a la historia de los cuentos, libros, incluso los cómics llevados a la pantalla y teniendo una popularidad por los personajes al igual que sus historias.

1.5 Metodología y estrategia de la investigación

En esta investigación se utilizará el método **cualitativo y cuantitativo**, aplicando algunos cuestionarios, escalas tipo Likert, sobre los gustos e intereses de los alumnos - ¿qué les gusta leer?, y lo ¿qué no?, teniendo conocimiento sobre sus motivaciones para leer, asimismo, una vez obtenidos los resultados se trabajarán en las áreas de oportunidad, luego se combatirán las causas.

Asimismo, los cuestionarios principalmente como instrumentos para toda la realización de la investigación analizando así los resultados obteniendo resultados precisos y exactos, de la manera Cualitativa se diseñó estrategias para fomentar la lectura por lo cual nuestro recurso son los cómics más utilizados por los niños por su forma de leer entretenidas y divertida, diseñando así nuestros propios cómics pero no solo eso sino que se le dio la forma atractiva se utiliza el diseño de los cómics japoneses conocidos como mangas.

Además, donde el docente diseñará este nuevo material a actividades lúdicas para fomentar la lectura, en casa o en el aula, integrando así un recurso innovador para compartir y dar lugar a su exploración, donde en los cómics se puede encontrar el humor y la risa, así teniendo en claro que el manga y los cómics son tan parecidos se puede aplicar para lecturas a desarrollar el ocio entre los alumnos.

Partiendo de estas ideas sobre los cómics se estudió la posibilidad de la elaboración de estas historietas para así fomentar el recurso y llevar a cabo sus elementos desarrollando así distintos tipos de historietas de distintos temas, bajo un sistema de educación formal, llevando así a un recurso que ayude a los niños en el proceso de aprendizaje, al despertar y motivar su interés por la lectura de una forma entretenida.

Al mismo tiempo, se espera que los instrumentos de esta investigación se encuentran en proceso debido a que se harán modificaciones debido a la pandemia actual, por lo cual serán elaborados por medio de las herramientas digitales, esto en la investigación genera un mayor desafío ya que no se esperaba tener interacción con los alumnos, padre y maestros, siendo así se tendrán que modificar algunas cosas que se tenían planeadas por lo cual esto cause un poco de severas modificaciones o atrasos a la investigación, por los resultados que se tenía esperado tener ya que todo dependerá de las Tics para el sustento de la investigación.

Tanto los cuestionarios y los cómics a realizar se verán anexados en el trabajo una vez concluida esta investigación, dando así su validez de los datos obtenidos generando una especificación para dar el sustento a los resultados a la hora de graficar y argumentar las respuestas, manejando así el método que usaremos tanto cualitativo, como cuantitativo para la validez de la presente investigación.

CAPÍTULO II INICIOS DEL CÓMIC

En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje. Will Eisner

2.1 ¿Qué es el cómic?

“Los cómics constituyen un universo inmenso que se opone a la estrechez de la concepción popular del término y las imágenes en tanto que íconos pueden clasificarse por distintos niveles y modos de abstracción es decir un vocabulario de los cómics”

SCOOT McCLOUD

El término cómic es utilizado para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman en base a dibujos encuadrados en viñetas. Conocido por sus historias de fantasía y super héroes, generando un ícono humorístico en sus lecturas, brindando una satisfacción de goce y disfrute sobre su gran variedad de temas en los cómics, haciendo que las personas queden cautivadas por sus colores llevando así al ocio de muchos lectores.

Actualmente se sabe que existe una abundante variedad de estos tipos de textos al igual que varía su temática existiendo para cada clase de edad, así pues, la denominación también cambia en otros países al conocer estas narraciones gráficas, así como sus denominaciones poseen aspectos connotativos y otros en aspectos diatópico, en la presente investigación se toma esto ya que el cómic elegido es más de aspecto diatópico.

En 1959 aparece el término filacteria: banderola de inscripción que se encuentra en los momentos de la edad media y del renacimiento. La reforma de 1968 reconoce la existencia de la historieta (en el origen francés se usa las iniciales bd-bande dessinée- que se traduce como historieta) con una breve e imprecisa definición_ historias narradas con dibujos- y la filacteria se convierte en banderola utilizada por los artistas de la edad media para inscribir en ella las palabras que pronunciaban los personajes de la escena representada en el cuadro, el vitral, etc.⁵

⁵ BARON CARVAIS, ANNIE. La historieta, Fondo de cultura económica, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0Sg9OOfzdd4J:francissalazar.xyz/download/CBcYAgAACAAJ-la-historieta+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx> (consultada 3 de octubre de 2021).

Asimismo, desde la edad media se encuentran los cómics se mostrar algunas denominaciones de algunos:

Tebeo	Su uso en España tiene origen en la publicación de periodicidad semanal TBO ⁶ destinado al público infantil. Llevadas más al desarrollo en series de dibujos para niños.
Historieta	Esta dominación es la más utilizada en Hispanoamérica. La historieta o cómic es una forma de expresión artística y un medio de comunicación que consisten en una serie de dibujos, dotados o no de texto de acompañamiento, que leídos en secuencia componen un relato o una serie de ellos. Suelen ir enmarcadas en viñetas, que son recuadros adaptados en forma y estilo al contenido narrativo o humorístico de la historia.
Manga	Término utilizado para denominar al conjunto de géneros de este medio narrativo en Japón. Utilizado en el resto del mundo para identificar las obras de este país. En relación a nombres asiáticos, el término manga (漫画, 'dibujo informal') se ha impuesto en japonés a partir de Osamu Tezuka quien lo tomó a su vez de Hokusai, mientras que se reserva el término komikkusu (コミックス). La traducción literal de manga es cómic. Como género, el manga goza de gran popularidad en Japón, así que no es de extrañar que esté calando con fuerza en otras partes del mundo. Sin embargo, el estilo de la manga varía mucho del occidental.
Tira cómica	Es la adaptación de la voz inglesa comic strip. Una sucesión de dibujos que, en su conjunto, desarrolla un relato. Cómic, por su parte, es algo que causa risa o que aporta diversión.

⁶ Apareció en 1917 y se mantuvo en el mercado editorial hasta 1998.

Narración Gráfica	Se entiende narración como parte de contar una historia en un periodo de tiempo determinado. Término manifestado en carácter diacrónico y su lenguaje visual.
Fumetto	Término utilizado en Italia, termino conocido por los globos de diálogo.
Cómic	Con forme a su carácter humorístico en los inicios, engloba a todos los géneros. Es un anglicismo asentado que la Real Academia Española define como: series o secuencias de viñetas con desarrollo narrativo y libros o revistas que contiene las viñetas.

El cómic tiene distintos nombres en distintas regiones, pero al mismo tiempo cumple con el mismo propósito ya que lleva a la utilización de la lectura efectuando así por sus símbolos, viñetas, o globos que llevan al mismo al componer el texto existente. El carácter híbrido del cómic hace que no pertenezca a ningún género determinado, ya que necesita tanto al escritor como al dibujante para existir.

Un cómic es una representación artística o creativa con cinco elementos muy particulares: a) el cómic cuenta una historia b) el cómic tiene una naturaleza secuenciada, es decir, una serie de viñetas ordenadas para el entendimiento del lector, c) incluye generalmente imágenes y texto, d) contiene personajes y lugares reconocibles dentro de la narración y f) se distribuye habitualmente como un medio masivo de comunicación que busca a toda costa un lector virtual.⁷

Asimismo, el cómic, no se podría definir si es arte, literatura, donde el cómic pose una esencia intrínseca para formar por sí solo sus propias motivaciones. Asimismo,

⁷ AYALA GARCIA, PATRICIA. “La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales”, Metodología, métodos, técnicas, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html> (consultada 20 de octubre del 2020).

que el cómic está compuesto de estas imágenes coloridas y no coloridas, dando así mucho a la imaginación, usando la capacidad de la vista de pervivir lo que los demás no ven y así generando una mejor apreciación por estas imágenes ilustradas.

Así en los últimos 53 años los dibujantes de cómics han venido desarrollando cada uno su forma de ejecutar los dibujos con sus propias características únicas, así dejando ver nuevas adquisiciones de dibujos más creativos, finos, y de esas destrezas para poder llevar un buen trabajo al papel donde serán impreso. Actualmente se cuenta con distintos materiales, como temas llegando ser adaptados para todas las edades, con el paso del tiempo han llegado a nuestros días para tener una popularidad realmente grande, siendo así que se han convertido en la existencia de diversas producciones de popularidad, moda, y eventos para su apreciación, sin olvidar la influencia que han tenido sobre el cine generando grandes producciones cinematográficas.

Este trabajo se utiliza los términos “manga” por ser conocidos como nuevos textos para implementar en el salón de clases, como medio didáctico para la apreciación de nuevas lecturas innovadoras para el descubrimiento de los alumnos y maestros, así pues, impulsar la lectura en los alumnos de cuarto.

2.1.1 ¿Qué es lo que hace que el cómic sea atractivo?

Actualmente, los cómics han ganado gran prestigio en los últimos años, pero por ¿Qué los cómics son atractivos ante el público? Será por su singular apreciación en las pantallas de los cines, bien es sabido que ahora el cómic ha dejado huellas no solo en el papel, sino que también la industria cinematográfica, así, lanzándose a ser popular en la sociedad. Los cómics solo eran conocidos por ser revistas o historietas comprar para poder continuar con la trama de tus héroes favoritos.

Asimismo, las historietas cuentan con un atractivo, no solo en los dibujos y las viñetas donde se encuentra el texto para poder desarrollar la trama, será acaso eso lo que hace que estos cómics híbridos no comprenden de género y hacen que la imaginación los lleve a otros mundos, Cada uno de estos personajes guarda sus propios secretos y espera a que los descubran a medida que el receptor va terminando la lectura, llevando así que el texto se lea con una imagen, llevando a la comprensión de muchas cosas, inimaginables creadas por la imaginación y una constante creatividad para analizar todas estas posibles realidades.

Así pues, el dibujo de estos cómics puede ir más allá de una lectura dando paso así a la imaginación innata del ser humano, generando así una gran posibilidad de emociones, sentimientos y el goce de disfrutar, dejando otro rasgo simbólico en la historieta. El uso de expresiones de las palabras tanto fuertes como cortas están en las viñetas claramente expuestas lo que hace que se vea y se lea claramente lo que está pasando en el sentido del lenguaje, es así como un cómic ha ganado su gran popularidad llevando a otro rasgo del texto.

Los niños y los jóvenes, son los principales propulsores de estos cómics ya que a su corta edad muchos empiezan con estas lecturas cortas por su gusto e interés, además cuando se trata de un personaje que les ha gustado no solo se queda con una idea de una sola historieta, sino que quiere saber lo que pasa, por lo cual

empieza a buscar hasta encontrar el final llegando así hacer fan de muchas de estas revistas icónicas.

Tristemente en pleno siglo XXI se sigue creyendo que estos cómics no son aptos para los niños, algunos por su muy particularidad expresión en los dibujos o en los géneros que se pueden encontrar como son los de violencia, políticas, y sexualidad, dejándolos así mal visto para algunas comunidades de la sociedad.

Muchos proclamaron los efectos nefastos que la actividad de leer cómics tenía en los niños. Tal y como comentamos anteriormente, el psiquiatra estadounidense Frédéric Werthman inició una campaña anti-cómics que consideraba nocivos para la salud mental de los niños, provocando en ellos actitudes violentas. El título de su obra, fruto de sus investigaciones, son reveladores de su pensamiento.⁸

Asimismo, pensando que los cómics son malos para las nuevas generaciones ya que están llenos de violencias contenido no apto para niños y adolescentes, partiendo del sentido donde se llega a pensar que los hacen más violentos, se debería estar en completo desacuerdo ya que ahora, podría llegar hacer un gran recurso didáctico en el ámbito educativo.

Otro punto es la creación del arte que ante tenido estos contenidos a través de los años generando nuevas innovaciones, ignorando su extensa capacidad por el arte llevando así una creación, mucho más abierta y expresiva que otros contenidos literarios.

Generalmente los cómics son una realidad que ha saltado no solo en cines y las historietas, sino que también ha llegado a las manos de los niños poniendo en juego

⁸ PERÉ, Charléne y Carmen, SOTO-PALLARÓS “El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria”, Ocnos Revista de Estudios sobre lectura, no.1(2017) [El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria \(redalyc.org\)](https://redalyc.org/org) (consultada el 22 de octubre del 2020).

un papel importante el juego, contemplando la existencia de sus personajes favoritos en forma de juguetes palpables, generando una en el mercado de las industrias de los juguetes un gran ingreso y reproducción para la fabricación de estas.

Luego asumiendo que las historietas generan una asociación a la ficción es lógico que los niños quieran tener esta clase de juguetes en sus manos para jugar en base a lo que se ha leído sobre sus personas o super héroes, así como la imitación de los buenos lo que genera un buen ejemplo donde todos los niños principalmente siempre quieren ser el bueno y no el malo, como se sabe ya que eso es una enseñanza de valores. Además, genera una confianza suficiente buena para interactuar con los demás, así pues, estas figuras de acción están a su disposición para implementar más su motivación y sobre todo querer disfrutar de estos icónicos personajes de las historietas, que han saltado a la televisión y a su paso al cine, llevando así querer saber más sobre sus historias desde los cómics para disfrutar sus inicios de la historia.

2.2 Características generales del cómic, manga, anime

El cómic como anteriormente se ha mencionado está compuesto por características de una historieta, llevando, dibujos ilustrados, viñetas, texto, introduciendo a una historia para así fomentar el interés que se está desarrollando la trama, junto a los personajes que la compone, encontrando diversos géneros. Además, algunas de estas historietas cuentan con el estilo de su propio autor que las ha elaborado con su propia arte, dándole un atractivo significativo a su trabajo.

La historieta se conoce como la mezcla ideal de representaciones visuales y lenguaje escrito para contar una historia; sin embargo, como expresión creativa ha sido frecuentemente ignorada en el mundo del Arte. Para muchos,

este género, también llamado cómic, es un arte menor, no obstante, sus capacidades son considerables.⁹

Dando paso así a la similitud de que se ha mencionado que no es la única historieta que existe o como se ha mencionado también en España se le llama tebeo, se debe estar consiente que no solo existen esas en estos países, sino que existirá una gran cantidad de nombres para estas historietas, puesto que no solo el nombre cambiará, sino que también la forma en el dibujo o la estética de la historieta para así fomentar el interés sobre estas. Por lo que a continuación pasaremos a una donde está planteada la investigación principalmente.

A continuación, el manga es la forma en la cual se conocen las historietas o cómics japoneses. El creador del término “manga” (漫画) fue Hokusai Katsushika, un reconocido pintor del movimiento japonés ukiyo-e. Este pintor unió los kanjis de la palabra informal (漫 man) y dibujo (画 ga) que podría traducirse en el sentido más literal como “dibujos informales” o “garabatos”.¹⁰

El manga en este país este compuesta por grandes ilustradores o dibujantes que dibujan sus bosquejos a mano y luego son dibujados para llevarlos a la historieta, a estas personas se les conoce como mangaka, la palabra se emplea para referirse de manera muy específica al estilo japonés de ilustración e historietas concretamente japonesas.

Se presume que las primeras historietas fueron creadas alrededor del año 1790, y se originaron debido a la llegada de personas de occidente a Japón. Este estilo de dibujo, no obstante, tomó gran popularidad entre los japoneses. Los primeros pasos del manga vienen atados a dos tipos de expresiones artísticas tradicionales: el arte gráfico japonés que data del XI y la influencia

⁹ GARCIA AYALA, PATRICIA. La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales, Metodología, métodos, técnicas, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html> (consultado el 25 de octubre del 2020).

¹⁰ FERNANDEZ, MOISÉS. Historia del manga, Superaficionados, <https://www.superaficionados.com/manga-historia/> (consultada el 26 de octubre del 2020).

indiscutible del mundo de las historietas occidentales, que durante el siglo XIX ya había ganado su lugar en el medio del entretenimiento.¹¹

En el estilo del manga principalmente se encuentra en blanco y negro la producción de estas historietas por lo cual muchas veces están solo en blanco y negro, solo las pastas son las que están a color siendo una de sus originalidades del manga, así pues, se puede apreciar mejor el trabajo de los dibujantes de estos trabajos, estos trabajos también consisten en tomos o volúmenes sobre lo que se conoce como los capítulos de duración de la historia. Asimismo, los mangas varían de la cantidad de las historias, existen mangas que solo cuentan con un volumen terminando su historia corta pero precisa, atrayendo así a muchos lectores, así, como el manga cuenta con diversos géneros se realizan cada trabajo distinto sobre la temática elegida.

Asimismo, elegido el género para realizar el manga debe contar con una serie de pasos realizando así la sucesión de pasos para dibujar ya que antes de que se realicen estos mangas, su historia tiene que estar completa y los paisajes que se utilizaran en los fondos deberán contar con un poco de realismo con los paisajes de Japón y su cultura cuidando también si se implementaran de otros lugares extranjeros.

Todos estos bocetos están a cargo de los dibujantes mangakas la precisión en esta elaboración depende de este grupo de personas encargadas de buscar toda esta información, esta cantidad de información puede ser diferente en los distintos países, pero en Japón la precisión de estos recursos es necesaria para hacer la elaboración de estos. Cuidando el aspecto de la historia en general es por lo cual un manga tarda en salir, una vez que se obtienen todos los datos de los paisajes y

¹¹ GARCÍA, ISABEL. El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera, (Máster universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera CIESE-Comillas – UC 2013), file:///C:/Users/lizbe/Downloads/El_comic_como_recurso_didactico_en_el_au.pdf

la terminación de los personajes, así como la trama se comenzar, a editar para dar paso a juntar todo y darle vida al manga.

Esta sucesión de mangas siempre se ha llevado a cabo en la elaboración de estos mangaka contando con el tiempo de para realizar las historietas japonesas que les dan vida a las historias, en la actualidad los mangas son han llegado hacer una de las lecturas más populares en su país lo que generó una grande demanda por estas historietas. Así pues, bajo la presión de las demandas de leer y el goce y disfrute de estas, los dibujos se fueron haciendo de una mejor manera estética lo que dio origen a los llamados ojos grandes, ya que actual mente en Japón las personas carecen de ser personas de ojos pequeños en las ilustraciones de los dibujos quisieron mostrar un manga más fino y con ojos grandes. Produciendo así lo que nos lleva a otro punto importante las características de anime.

Anime (アニメ), es el término que identifica a la animación de procedencia japonesa. Es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico.¹²

Entre los rasgos características de los personajes de anime se puede encontrar el tamaño de los ojos, sus finas narices y bocas, su muy particular cabello y su cuerpo, así como la expresividad de los personajes y el hecho de tener una actitud definida que los hace casi reales a otro contexto.

Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

¹² Anónimo, Anime, EcuRed, <https://www.ecured.cu/Anime> (consulta el 30 de octubre del 2020).

2.2.1 Géneros del manga y sus autores más representativos

En el manga, se destacan géneros de toda la clasificación como son, aventura, fantasía, terror, psicología, ciencia ficción, drama, comedia, acción, historias para adultos, etc. Sucesivamente estos géneros son distintos para evocar las diferentes lecturas en la sociedad a los gustos de leer. Mayormente existen colecciones sobre estas historietas teniendo en cuenta todos sus volúmenes o si es anime capítulos para poder terminar la historia.

En el anime, suelen haber géneros que se encuentran en los medios audiovisuales. Estos son acción, aventura, comedia, ciencia ficción, drama, historias infantiles, Psicológica, fantasía medieval, romance y terror. Gran parte de las series de anime pueden incluir dos o más géneros de los dichos. Por ejemplo, acción y aventura pueden ser combinados de muy buena manera, lo que se da en series como One Piece, donde los personajes recorren lugares distintos y, a la vez, hay peleas. Hay muchas series de este tipo, y es más común verlas en el shōnen. Así también, drama y romance se combinan de muy buena manera, y muchas series suelen mezclarlos (especialmente en el Shōjo). También, misterio y terror, como en Detective Conan, MONSTER y Death Note.

En la presente investigación me gustaría mencionar algunos de estos cómics, sobre su gran aportación sobre mi interés sobre este trabajo. Asimismo, empezare con una manga título “Naruto Uzumaki” del género shonen aventura, acción, comedia, fantasía, el manga cuenta con 72 volúmenes, ha sido adaptado a anime contando con 500 capítulos y 7 películas, esta historia fue escrita por “Masashi Kishimoto y adaptada al anime por Hayato Date, que narra la historia de un de un ninja adolescente hiperactivo llamado Naruto Uzumaki que quiere llegar hacer Hokage, el gran máximo ninja de su aldea, con el propósito de ser reconocido como alguien importante por la misma.

El protagonista de esta historia principal es huérfano de padres, por lo que a medida en lo que avanza la historia él se encuentra perdido en su mundo al no tener a nadie, por lo cual empieza con un comportamiento es travieso e introvertido generando problemas a su Sensei en la academia, siendo así Naruto es mal influenciado por una persona llevándolo a robar un pergamino secreto para la aldea lo que hace un gran escándalo en ella, su Sensei se entera que fue Naruto quien robo el pergamino por lo cual va tras él, pero no es el único.

Una vez que lo encuentra le advierte lo que ha hecho estuvo mal, él a ver descubierto que lo manipulaban hace todo lo posible para remediar el mal que ha hecho su Sensei lo protege tras la persona que está de tras de esto, dando así que queda herido por la pelea de la persona que los traiciono, al ver que pueden matar a su profesor Naruto entra para protegerlo sin importar que ya que ha encontrado a la primera persona que lo considera importante en su vida.

Después de a ver terminado el combate y ser todo aclarado, Naruto empezara una nueva etapa en su vida como genin de la academia, donde le esperan nuevos amigos, como personas en su vida, conociendo así la verdadera amistad las cuales estará dispuesto a sacrificar su vida por ellas, como la tradición y el amor, sin olvidar su pasado y su futura para llegar a logara sus objetivos.

Tanto el manga como el anime han alcanzado una distribución notable en el extranjero, siendo publicado en más de 23 países y transmitido en más de 60. Las versiones en español son publicadas por las editoriales Glénat (en España), Larp Editores (en Argentina) y Vid (en México y el resto de Hispanoamérica), mientras que la publicación en inglés es realizada por VIZ Media, donde se ha convertido en una de las publicaciones más exitosas de la compañía. El retraso que conllevan la traducción y adaptación ha fomentado su distribución por internet (mediante scanlation y fansub) al poco

tiempo de aparecer en Japón, con lo que la obra resulta difundida mucho antes de que sea traducida oficialmente en otros países.¹³

El manga como el anime son obras completamente atractivas, así como muy utilizadas para leer y ver, generando el gusto e interés de la lectura para los estudiantes, como para llevarlas en familia esta historia siendo analizada detenidamente cuenta con un mensaje importante para generar lazos de amistad, como ha nunca darse por vencidos para lograr lo que se proponen.

Géneros demográficos

La siguiente tabla muestra los géneros usados exclusivamente para anime y manga:

Géneros	Descripción
Nekketsu	Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal. Ejemplo: Dragon Ball, One Piece, Bleach, Naruto, Pokemon, Beyblade.
Shonen	anime para chicos y chicas adolescentes o pre - adolescentes protagonizado por un chico adolescente, en el que suelen haber elementos mágicos y combates de todo tipo. Ejemplos: Saint Seiya, Dragon Ball, One Piece, Naruto, Bleach, Soul Eater, Fairy Tail, Beyblade.
Shojo	anime enfocado a público adolescente femenino, generalmente con protagonista principal una chica. Ejemplos: Sailor Moon, Cardcaptor Sakura, Shugo Chara, Candy Candy, Tokyo mew mew. Kaicho wa Maid-sama!

¹³ FANDOM Creative Commons Reconocimiento-Compartir, “Serie Naruto”, https://naruto.fandom.com/es/wiki/Serie_Naruto (consultada el 22 de abril de 2021).

Kodomo	anime enfocado hacia el público infantil. Ejemplos: Hamtaro, Nichijou, Doraemon, Heidi.
Gore	Manga y anime literalmente sangriento. Ejemplos: Elfen Lied, Gantz, Genocyber, Deadman Wonderland, Higurashi no Naku Koro ni, Kara no Kyōkai, Another.
Pshicological Contrast	La historia parte como una típica comedia o como una bella historia, pero luego de algún suceso toma un rumbo totalmente distinto y se vuelve horrorosa y dramática. Puede contener gore. Ejemplos: Higurashi no naku koro ni, Puella Magi Madoka Magica, School Days.

2.2.2 Historia del cómic en mexicano

El siguiente punto trata de mostrar las diferencias del cómic mexicano de su historia, ya que parecen relevante esta exposición de diferenciar los rasgos del cómic japones del mexicano, mostrando su viabilidad de la investigación que se está proponiendo en el término de recurso didáctico, con el objetivo de hacer a los alumnos lectores, dando paso así que cada una tiene sus inicios y sus características diferentes.

En México una de las primeras historietas publicadas fue para satirizarían a los políticos y a la sociedad en general titulada *"Aventuras de un Tourista "*, el 3 de diciembre de 1903, en las páginas centrales de *El Colmillo Público* marca un hito en la historia de la historieta mexicana, iniciando así las publicaciones de estas nuevas ilustraciones para hacer una lectura entretenida y humorística, publicada en la

prensa mexicana por fue Rosa y Federico. Novela ilustrada contemporánea de José Tomás de Cuéllar y José María Villasana".¹⁴

Asimismo, en esos años se llevó a cabo el inicio del primer cómic en episodios sucesivos, por un personaje ficticio que sería, Perfecto Malaestrella, el cual sería una especie de migrante del país que cargaría consigo una cobija, así para llevar una vida llena de horrores por el régimen del porfiriato que en la época se vivía, siendo así que los ilustradores sus obras plasmaban temas políticos. Luego de la influencia de estas ilustraciones se vieron usadas en el consumo del tabaco, donde estas empresas a finales del siglo XIX empezaron a utilizar para su producción de su propaganda y así vender más enchanchando a la gente para que consumieran el producto.

Así pues, en 1880 las cajetillas de cigarrillos del *El Buen Tono* contendrían ilustraciones como fotografías teniendo distintos temas como: vestimentas militares españolas, barcos y personajes taurinos, después de su gran influencia en México, generando más la producción, así como su tipo de tema un poco más subidas de tono como la ilustración *La Historia de una mujer*, teniendo más de cien estampas, las cuales habían sido ejecutadas por el pintor catalán *Eusebio planas*¹⁵. Las ejecuciones de este serial el usual del siglo XIX de conformidad con los cánones de la época en el contexto europeo, los textos de los parlamentos de los personajes aparecieron insertados en la parte inferior de la ilustración, que no cambiaría hasta la segunda década del siglo XX. El gran éxito que tuvieron las estampillas coleccionables, se pensó incorporó al litógrafo Juan B. Urrutia, quien sería el creador de Las Historietas de El Buen Tono:

¹⁴ DOMINGUEZ CHAVEZ, HUMBERTO. La Historieta o Cómic 1920-1940, Programa de Cómputo para la Enseñanza: Cultura y Vida Cotidiana: 1920-1940, 2012. p.2

¹⁵ PLANAS, EUSEBI. (1833-1897) fue un dibujante, ilustrador y litógrafo catalán, cuya producción tuvo gran trascendencia durante la segunda mitad del siglo XIX, como ilustrador de la mayoría de las novelas por entregas de Cataluña y de Hispanoamérica; una de sus obras emblemáticas fue *La Historia de una Mujer* de 1880, que narraba la vida de una muchacha promiscua para la época, en donde implantó el prototipo de belleza femenina decimonónica. Galderich, 2011.

El Buen Tono, de 1904 a 1914, que también se difundieron en el periódico El Imparcial. En cuyas creaciones se plasmaron diversos mensajes en los que el consumo de los cigarrillos ayudaba a los personajes a salir de diversos apuros; propaganda que al parecer funcionó, ya que la fábrica duplicó su capital social y logró controlar el 50% de la producción nacional de este tipo de productos de tabaco. La empresa también buscó desarrollar un área de comercialización de productos para niños, por lo que creó los cigarrillos de chocolate, que también incluían las estampas, ante el éxito de las historietas entre este sector de la sociedad, induciéndolos desde pequeños en el consumo del tabaco.¹⁶

Para la década de 1920 las historias no dejaban de crecer con diversas innovaciones tanto de personajes como de nuevas historias para contar, involucrando temas como lo sociopolíticos y económicos de la capital. A medida que las historias continuaban su curso se involucran los temas de pobres y ricos, o inclinaciones donde jóvenes bien vestidos parecían más bien afeminados, anunciando tal vez el fin de una época, dando al paso al involucrar el humor indígenas y migrantes, así pues, como situaciones de migrantes que viajan de un país a otro buscando nuevas oportunidades de salir del campo para entrar a la gran ciudad para tener una mejor vida. Contemplando una realidad distinta y convirtiéndose en burla de las personas ricas, llevando al humor y la diversión de la clase alta de la población.

Los temas son bien recibidos por la sociedad para el entretenimiento que se busca y al público que va dirigido algunas “Mamerto”, cuenta con personajes principales de una pareja campirana, Mamerto y Ninfa su mujer, un par de payasos, que emigran de Michoacán a México para tener una vida mejor.

¹⁶ Humberto Domínguez Chávez, La Historieta o Cómic 1920-1940, Programa de Cómputo para la Enseñanza: Cultura y Vida Cotidiana: 1920-1940, 2012. p.4

La descripción de estos personajes es que se vuelve el típico hombre macho de botines, sobre y bigote, en cuanto a la su esposa es la persona que en plenos años 20 ella lleva vestido, delantal, trenzas, huaraches, llegando así hacer los plebeyos de la clase social, encontrando aquí también a “Chupamirto” un personaje despreocupado sin tener miedo y siendo de una actitud muy espontanea, la cual algunos años después sería adoptado por Mario Moreno el cantinflas. Dejando así algunos temas que no solo involucrarían a al tema de la política y lo social, sino que sería la llegada de la época del humor, encontrando que los ilustradores emplearían alguno otro tema para complacer a la audiencia y el consumo del mismo.

Asimismo, la siguiente década 1930 sería el apogeo y el principal consumo de estas historietas por parte del pueblo cumpliendo su objetivo de entretener a las personas del conocimiento lúdico del mundo sociopolítico y económico, siendo así la únicas lecturas de gran mayoría de la población analfabeta de estas épocas, representando lo más cercano a la escuela, el silabario y la cartilla de lectura, integrando la fuente para el esparcimiento o la educación sentimental y se convirtieron en la única ventana al mundo de que disponían los mayoritarios grupos sociales empobrecidos.

En esa época de la aparición de las principales revistas de historietas, denominadas genéricamente “*pepines*”, que se publicaron en diversas series en las revistas denominadas Pepín y Chamaco, fueron surgiendo varias historietas ya no solo se trataba de dejar en claro la corrupción o la diferencia de las clases sociales, sino que surgieron los temas de drama, aventura, humor y didáctica. Dando paso a las nuevas generaciones de la lectura cotidiana de esas épocas, en los años cincuenta del siglo XX las revistas de historieta popular se hicieron bajo la dirección de Juan Manuel Aurrecoechea y con apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.

Muchas de estas historietas marcaron una época en la historia de México, por lo cual en la actualidad algunas de estas historietas se encuentran al resguardo de la HNM para no perder el patrimonio nacional mexicano, así pues, en la época, los

cómics no se editaban como se hace hoy en día, sino que era por medio del periódico o como se ha mencionado para hacer publicidad, asimismo los cómics resultaron ser una fuente de publicidad como eficaz y barato para llevar el hábito de la lectura. En esa época nace un historiador Gabriel Vargas Bernal fue uno de los creadores de una de las historias que recrearon en la Familia Burrón empezó con el despegue de la narración de la ficción con los dibujos.

Desde 1939 y hasta 2007, don Gabriel Vargas llevó a cabo la detallada tarea de entregar semanalmente La Familia Burrón, núcleo familiar urbano de clase media baja y vivo reflejo de la realidad socioeconómica de la Ciudad de México. Semana a semana sus personajes dieron con singular humor los pormenores de la vida cotidiana en el Callejón del Cuajo núm. 8 en el ahora Centro Histórico. La Familia Burrón es una historieta creada por Gabriel Vargas por una apuesta, don Gabriel tenía un personaje muy popular llamado Jilemón Metralla y Bomba quien junto con la Caperuza (su criada) hicieron las delicias de chicos y grandes durante los años 40.¹⁷

Por La Misma Época, hizo su irrupción Memín Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché, en 1943, con trazos de Alberto Cabrera en inicio de la ONU, aunque posteriormente Dibujado por Sixto Valencia. Esta historieta, contrario a lo que hacía La Familia Burrón, apelaba a los valores como eje central de su desarrollo. Con un número de lectores ávidos de nuevas aventuras, la editorial comenzó a editar El pecado de Oyuki, Lágrimas y Risas, Kendor, El hombre del Tíbet y El Pantera. Las historias siguieron con su cometido de entretener a la vez que ayudaban a incrementar, de manera indirecta, el hábito de la lectura entre los jóvenes.

Con la aceptación llegaron los 80 donde se empezó a gestionar para comprar licencias extranjeras que incluirían personajes de MARVEL y DC cómics (también conocida como DC Entertainment es una empresa subsidiaria de Warner Bros

¹⁷ RAFAEL, JOSÉ S ET AL. Gabriel Vargas Homenaje 1915-2015. (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes), <http://paico.com.mx/pdf/Catalogo-gabriel-vargas.pdf> p, 11.

Entertainment) organización dueña de Superman y Batman. Así pues, poco después, en 1994, se hicieron de los derechos para publicar en México las historias de Marvel, editorial que había ganado fama y reconocimiento mundial gracias un hombre araña, X-Men y Los vengadores, entre otros. El negocio se mantuvo independiente hasta 2005, cuando el conglomerado Televisa compró los derechos de Marvel y años después, en 2011, los de DC, los títulos que sostenían un VID (fue una editorial mexicana dedicada a la publicación de historietas en México y en gran parte de Sudamérica).

En la actualidad las historietas siguen vigentes y cumplen un papel importante en algunos aficionados y personas disfrutan de este acercamiento para sus primeras lecturas, esto pasa entre muchos jóvenes que disfrutan de estas historietas al igual en la industria del cine, ha tenido como aceptación mucho de ellas por su influencia al crear a los personajes icónicos de las series. Asimismo, es bien sabido que con las historias sobre las ilustraciones fungieron su papel en la época muy bien llegando así a quedarse, donde muchos de los lenguajes podríamos notar que es el mundo de la imagen del ahora.

Las ilustraciones de los cómics transmiten claramente lo que estaba pasando en esa época siendo así que los protagonistas podíamos darnos cuenta sobre sus expresiones y en la forma de como el texto se transmite, con base a lo que se ve se está leyendo, ahora mismo la gran cantidad de publicidad de las industrias es con base a las imágenes, para genera lo que antes se hacía atraes a la sociedad al consumo de los productos, así pues, ya no se necesita de muchas palabras o grandes textos solo se necesita de una imagen.

Los cómics sirviendo su objetivo en genera en la época el consumo, al mismo tiempo el objeto de la lectura para distintas clases sociales y a los analfabetas que por su tiempo la educación se consideraba un lujo que no todos se podían dar, dicho de otra manera para los de clase alta que conformaban una educación adecuada,

teniendo trabajos de cargo mayor que los demás, sin mencionar que en la época no se contaba con muchas libertades como ahora, teniendo el derecho a leer lo que les guste, siendo que la educación era controlado por la educación católica y sus normas.

2.2.3 Una imagen mexicana vs japonesa

Actualmente, la imagen forma parte importante como uno de los recursos más utilizados en nuestro entorno de vida, asimismo, la imagen la expresa diversos conflictos con la forma en la que la percibimos para cada receptor, ya mencionado anteriormente imágenes polisémicas y monosémicas, como se ha dicho la imagen icónica es la principal de esta investigación por lo que se examina las diferencias sobre sus diferencias sobre los autores de ellas, para comprender que es lo que las hacen tan atractivas y formando así una gran valoración popular entre todos.

Así pues, la imagen mexicana dentro del cómic humorístico, expresivo, forma parte de una de las comunicaciones de la sociedad al dar vida al humor, desde que “Gabriel Vargas Bernal acepto el reto crear una historia que tuviera como personaje central la figura de una mujer, no imagino que su obra más famosa, La Familia Burrón, se convertiría en símbolo de identidad se convertiría en símbolo de identidad de los mexicanos al mostrar, a través de sus personajes, la diversidad social, la cotidianeidad y el colorido de los barrios urbano-populares capitalinos”.¹⁸

Asimismo, el autor de estas obras a provoca una gran aceptación por incorporar en sus historietas el humor, así como frases que quedaron en el lenguaje coloquial de muchos, sus creaciones de estos personajes inmemorables en la historia de las historietas y por su detalle en cada uno de las creaciones de los personajes, para así captar la atención de su público al entrar en su cómic-costumbrista de una familia

¹⁸ La Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, “Gabriel Vargas, caricaturista que plasmó la vida del barrio citadino en sus historietas”, Dirección de Difusión y Relaciones Públicas.

que lleva distintos personajes y únicos por su singularizada en el trabajo de Gabriel Vargas.

Después, de que el mexicano artista creara una obra única ha dejado claro que el humor está compuesto por distintas maneras dejando una huella única en la historia plasmada en su trabajo realizado de sus historietas, así pues, llevan en claro que sus imágenes coloridas, atractivas, extravagantes y únicas hicieron captar la atención de mucho público al adentrarse en la lectura de su trabajo, saber más que paso con cada uno de esos personajes y el excelente trabajo.

Gabriel Vargas, se caracterizó por su temprana edad como dibujante, llegando a gana el segundo lugar en un concurso llevado en Osaka Japón 1930, donde se le otorga una beca para estudiar en París la cual rechazo. Tan solo a sus 17 años ocupo el puesto de jefatura de ilustración del Departamento de Dibujo, hay que hacer notar, La Familia Burrón, llegó a tener un tiraje semanal superior a los 500 mil ejemplares.

En la historieta, publicada originalmente en 1948 como El señor Burrón o Vida de perro, rescató el lenguaje de los barrios capitalinos; creó alrededor de 60 personajes, entre los que destaca Borola Tacuche, Don Regino Burrón, Regino y Macuca Burrón Tacuche; El tejocote, Fóforo Cantarranas y Wilson, el perro.¹⁹

¹⁹ La Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, "Gabriel Vargas, caricaturista que plasmó la vida del barrio citadino en sus historietas", Dirección de Difusión y Relaciones Públicas.

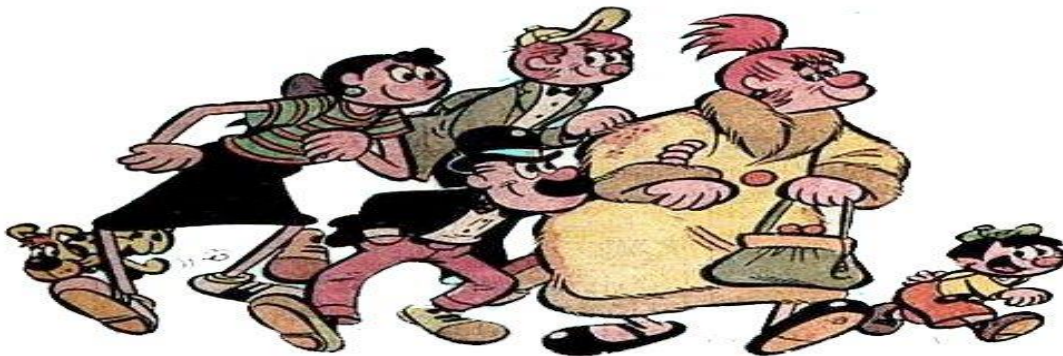


Imagen de la Familia Burrón por Gabriel Vargas

Además, para investigadores y caricaturistas, el historietista hidalguense es considerado un gran cronista gráfico del siglo XX, que al ingresar al medio fue reconocido y galardonado con múltiples distinciones por su trabajo como caricaturista, llevando así sus palabras quien solía afirmar: “Hay que hacer reír al pueblo porque la risa es alimento del alma”.

Después de analizar la imagen mexicana llenada de color y humorística encontramos que genera un gran sentido de presencia y aceptación por el país. Ahora bien, con ayuda de las TIC, es más fácil encontrar diversas imágenes de otros países donde se aprecia algunas diferencias de la imagen mexicana, así pues, cada ilustrador le ha dado su diseño, rasgos, creatividad a su trabajo, esto es causa de la publicidad así como la forma de llamar la atención de los lectores, en este trabajo se habla principalmente de la imagen japonesa, con el uso de las herramientas tecnológicas se puede apreciar el trabajo de muchos autores diferentes, así puesto que la imagen japonesa también ha ganado popularidad entre los lectores de los cómics en ese país.

En relación con la imagen japonesas encontrando una forma distinta en que los artistas plasmaron sus ideas, así como sus creaciones únicas en su época, para así dar el interés sobre la lectura de los cómics manga, el anime y la publicidad en el país; pero dibujar manga es toda una labor que comienza con mucho ingenio y creatividad, pero que también requiere de técnicas especiales que le dan su toque de distinción. Uno de estos grandes dibujantes de la imagen japones es conocido como el padre del manga por su gran aportación en el tema formalismos estéticos que aún emplea este género, además de llevar la animación japonesa a ser conocida en todo el mundo.

Nacido en Osaka y radicado en la ciudad de Tokio durante gran parte de su vida, Osamu Tezuka fue un entusiasta del género de la animación desde una edad muy temprana. Profesionalmente debutó a los 20 años, publicando lo que hoy es considerado un clásico en la historia del manga: La nueva Isla del Tesoro. La obra mencionada llegó apenas unos años después del trágico acontecimiento de Hiroshima y Nagasaki, y vio la luz como una aventura llena de fantasía. Por estas razones, en el país del sol naciente es conocido con el sobrenombre manga no kamisama (dios del manga).²⁰



Imagen de Osamu Tezuka

²⁰ BELLIDO, AYAX. ¿Por qué es tan importante Osamu Tezuka en la historia del anime?, Bitme, enero 30, 2020 <https://www.bitme.gg/noticias/anime/osamu-tezuka-historia-anime-creador-astro-boy/>, (consultada el 10 de marzo del 2021).

Asimismo, Osamu Tezuka logro una aceptación de sus obras al logro caracterizar esas cargas emocionales y estructuras en sus imágenes lo que generó una gran popularidad dentro del dibujo trascendiendo así todo tipo de fronteras, así pues, “en los años 1952-1968 fue publicado el manga de Astro Boy, el cual fue adaptado a una serie de televisión en 1963, convirtiéndose en el primer anime en hacerse popular fuera de Japón, introduciendo el género en el gusto de miles de fanáticos de todos los rincones del mundo.”²¹

Si bien en nuestro país cómic es sinónimo de superhéroe, el Manga con sus historietas bien estructurada, el suspenso y la carga emotiva, además del impacto mercadológico, ha mantenido un margen que lo aleja de su contraparte americana, en efecto el manga contiene distintos estilos tanto de la mexicana, americana o tebeo.

“Desde que Osamu Tezuka, le da las características distintivas a lo que se conoce como Manga: ojos grandes, encuadres, perspectivas, cortes cinematográficos y, en espacial, temas innovadores, el cómic japonés deja de ser exclusivo de aquel país y se transforma en material de exportación con volúmenes en ventas que editores occidentales solo conciben en sueños. Tal es la influencia de Tezuka que su trabajo es considerado patrimonio nacional.”²²

En conclusión, sus imágenes y sus características por el manga hoy en día es una figura muy conocida tan fácil de encontrar por los medios de comunicación como generando el ocio y el pasatiempo de muchas personas de ambos géneros, por saber más de esta ola llamada manga, así pues, generando el gusto por saber más hasta llevar su afección por aprender su cultura e idioma.

²¹ BELLIDO, AYAX. ¿Por qué es tan importante Osamu Tezuka en la historia del anime?, Bitme, enero 30, 2020 <https://www.bitme.gg/noticias/anime/osamu-tezuka-historia-anime-creador-astro-boy/>, (consultada el 10 de marzo del 2021).

²² SERVÍN G, MAGDALENA. Despierta Tu Destreza Dibujando Manga (Derechos reservados 2017) p.3-4

2.3 El lenguaje visual

Hace 100 años el cómic se encuentra entre nosotros, esos dibujos carismáticos y alegres, con contenidos diversos y diferentes géneros, donde ahora son productos muy conocidos y popular por los amantes de este tipo de historietas, así como niños y grandes dejando de lado el prejuicio. Durante este siglo el cómic ha tenido distintos cambios y evoluciones hacia su fabricación, dejando en claro que sus géneros son los que familiarizan teniendo muchos entre ellos; el humor, el drama, hasta la violencia y unos pocos que comprende el ámbito educativo-informativo. Sin embargo, los cómics, ahora han llegado estar en la vista de todo mucho por su rápida posición en los medios como la televisión que brinda caricaturas desarrolladas a través de las historias de los cómics.

Para entender esta clase de cómic japonés hay que tomar en cuenta que pueden ser unas actividades didácticas muy eficientes, ya que no es un recurso aislado, sino una realidad donde niños y adultos comprenden la fascinación de estas, siendo inmerso en una cultura, que ha puesto en juego sus reglas. No solo siendo una lectura de ficción, sino que tiene la capacidad de ser usada en la interpretación de textos, así como competencias comunicativas.

Para poder entender, entonces, este fenómeno cultural y descubrir las potencialidades del medio, se tiene que hacer desde una perspectiva positiva para su uso y la implementación de este recurso para garantizar el mejor aprovechamiento, donde no solo se vea con el afán de producción desprestigio por no ser un libro narrativo, sino que también cuenta con una secuencia de lectura apta para alumnos brindando su aprovechamiento en algo nuevo y de otro modo potenciando su imaginación e interacción con distintos géneros literarios.

Las posibilidades que puede dar este medio es la construcción del buen hacer, dentro de estas se encuentra la elaboración educativa. Y aquí es donde entrara en

juego el trabajo, no se trata de saber lo que el niño aprendió y ejecutado sobre los cómics, sino saber que el mensaje ha sido captado por él mismo, adquiriendo su comprensión por diversos géneros, dándole al alumno un aprendizaje-significativo para formular sus propias formas de percibir lo que él lee, y que asido generando por su gusto propio. También, porque es una actividad didáctica muy poco utilizada y que puede llegar hacer un recurso muy benéfico para los alumnos, brindando habilidades nuevas y sobre todo lúdicas para sus construcciones de la una historieta que en particular funciona de una forma atractiva y novedosa, donde hoy en día el niño está rodeado por estas imágenes en el contacto visual.

El lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre como es el mundo, ya que a través de él absorbemos y creamos información, un tipo de información especial que captamos gracias al sentido de la vista. Así pues, la teoría de la información y teoría de la comunicación, son las que se encargan de analizar cómo captamos y trasmitimos el mensaje, asimismo la teoría de la información se encarga de la probabilidad de que los mensajes ocurran.

La teoría de la comunicación analiza el contenido mensajes de una rama del conocimiento denominado Semiótica o Semiología (términos intercambiables que significan lo mismo), que se puede definir como el campo del saber que estudia los signos, algo que se comprueba consultando el origen etimológico de ambos términos:

- Semiología del griego semio (signo) y del latín logía (estudio de).
- Semiótica del griego semio (signo) y ótica (ciencia de).

Asimismo, se encuentran algunos autores que para entender la idea de que dentro de un sistema de comunicación los elementos más importantes para que el receptor comprenda el mensaje es la utilización de un código común entre ambos. Así pues, la ciencia que estudia los signos es fundamental para los teóricos de la comunicación.

Umberto Eco quizás el semiólogo más famoso de nuestro tiempo, escribió el tratado de semiótica general en 1975, una obra clave para este campo de estudio, donde define la semiótica como el estudio de cualquier cosa en el mundo que puede representar a otra.²³

La semiótica y las ciencias de la comunicación se encargan de estudiar tres diferentes sistemas de transmisión de mensaje para los cuales son necesarios para la investigación en el lenguaje de los cómics los cuales son:

- La comunicación verbal
- La comunicación escrita
- La comunicación visual

La comunicación visual se diferencia de las otras dos en el sentido es que es por medio de la vista, asimismo, es el sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual, así pues, la comunicación visual y la semiótica dieron origen a una rama del saber centrada en los problemas de la comunicación a través del lenguaje visual, donde se hace llamar semiología de la imagen o semiótica visual, que se estudia la codificación de los mensajes por el lenguaje visual.

Este tipo de lenguaje no es aprendido como se aprenden los otros por medio de sonidos o escritura, es más bien por medio del tiempo que sabemos que lo sabemos leer, con el paso del tiempo este tipo de lenguaje se va fortaleciendo en la forma en que vamos creciendo, no se aprende a leer de manera profunda, ni mucho menos aprendemos a descodificarlo, ni tampoco aprendemos a construir mensaje con él.

Asimismo, para explicar mejor la función del lenguaje visual, analizaremos la **figura 1**, por medio de nuestro lenguaje visual nos damos cuenta que hay dos personas

²³ ACOSO LÓPEZ-BOSCH, MARÍA. El lenguaje visual arte. Paidós arte y educación II. 2006 p. 23

en la imagen, la primera persona sostiene un cinturón en su mano, la segunda persona es una niña que se tapa la cara para evitar algo, por lo que nos damos cuenta de la situación que está pasando, donde la niña está sufriendo maltrato infantil, no se identifica si su padre la maltrata o alguna otra persona, con ayuda de nuestro lenguaje visual podemos definir y saber qué es lo que ocurre en esta imagen.



Figura 1

La imagen se ve y eso es suficiente; y para verla basta con poseer el sentido de la vista, basta con no ser ciegos. La imagen no se ve en chino, árabe o inglés; como ya he dicho, se ve y es suficiente.²⁴

Asimismo, el mensaje es claro y automáticamente encontramos el sentido de comunicación que nos quiere dar una imagen, podríamos decir que el lenguaje no solo es propicio de esta época, sino que viene desde antes con la apreciación de seres humanos y de animales en las paredes de las cuevas, siendo estas las pinturas rupestres. Así pues, las imágenes han estado en el pasado como un lenguaje de generación en generación, ocurre lo mismo en nuestros días donde las

²⁴ SARTORI, GIOVANNI, HOMO VIDES La sociedad teledirigida. 1998, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, SA Beazley 3860. (1437) Buenos Aires. Primera edición: septiembre de 1998. p. 37

imágenes han venido siendo adaptadas y renovadas para la utilización del mensaje de comunicación ante la sociedad.

Asimismo, ocurre con los niños pequeños es innato que antes de saber escribir empiezan a dibujar sobre sus percepciones con la vista, ya que no necesitan aprender su codificación, mientras aprender a leer y escribir para se necesita de un periodo largo llevando un proceso de codificación de signos, desde el punto de vista los niños responden, conocen e identifican con claridad el mensaje de las imágenes, ya que lo han estado viviendo con el pasar de sus años.

Asimismo, la comunicación del lenguaje visual puede cambiar basándose en la percepción de cada persona ya que no todos pueden ver lo mismo que otro, esto puede ser por lo mismo de la trasmisión de mensaje, la forma, color o la idea que se genera, el pensamiento de cada persona es diverso, así pues con la llegada de la televisión, cine e internet la implementación de las imágenes dio a conocer nuevas formas de comunicación para conocer sobre lo que pasa en otros lugares así como para explorar nuevos lugares a base de una imagen sin tener que salir de casa.

La televisión -como su propio nombre indica- es «ver desde lejos» (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia. Y en la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen. ²⁵

²⁵ SARTORI, GIOVANNI, HOMO VIDES La sociedad teledirigida. 1998, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, SA Beazley 3860. (1437) Buenos Aires. Primera edición: septiembre de 1998. p. 26

Para finalizar, las diferencias entre los otros lenguajes es que el lenguaje visual es el sistema con mayor alcance sobre la realidad, ya que cuando nos muestra una fotografía de una persona podemos describirla mejor o hacer de ella ya que la estamos viendo, ya que si nos la describieran con palabras tal vez nos costaría más realizar una representación bien de ellas, lo mismo sucedería si leemos una descripción escrita de una personas, las equivalencias entre el texto y la realidad nos obligarían a imaginar el texto.

En ambos procesos (leer una imagen, leer un texto) hay que imaginarse la realidad, porque la realidad no está ni en la imagen ni en el texto, pero en la imagen parece que está.²⁶

Asimismo, mencionando un fenómeno definido el Homo videns por Giovanni Sartori, que consiste en cambiar las mentes de las personas causadas por los medios modernos, cultivar la imagen e implantar el juicio a través de un valor visible, como la apariencia, la posesión. En la actualidad moderna las imágenes han tomado el control de la sociedad al transmitir el mensaje por medio de las imágenes, dando así un mensaje por medio del lenguaje visual.

Así pues, tanto para la humanidad tiene acceso a estas imágenes ilimitadas y desbordantes por medio de la televisión, el cine, el internet son los medios más influyentes captan la atención. La innovación de atraer la atención de las personas da paso a que las personas usen su creatividad para hacer más llamativa la imagen o dar un mensaje que se les quede marcado, por ello nuestro mundo está dominado por el arte de ver llevando la importancia del contexto.

²⁶ ACOSO LÓPEZ-BOSCH, MARÍA. El lenguaje visual arte. Paidós arte y educación II. 2006 p. 31

2.3.1 Tipos de representaciones visuales informativas

Las representaciones visuales son diversas que nos rodean encontrándose organizadas con forme a su función conforme a lo que la persona está buscando o necesita como lo son las siguientes:

1. Productos visuales informativos epistémicos (anexo 1)

Este tipo tiene como función básica presentar la realidad demás veracidad posible, como lo es nuestro reflejo en el espejo, fotografías, la carné, radiografías médicas y retratos, todos estos son lo más semejante a una imagen epistémica de la representación. En la actualidad las imágenes con función epistémica han sido adaptadas para el uso comercial, así pues, cuando son usadas por las empresas para atraer a las personas con la comida de los restaurantes.

Asimismo, como ocurre con las fotos y el video que su función más frecuente son la presa y la televisión expongan la realidad en el momento y lugar de lo que pasa en el mundo, en esto que también es un poco de la política, especificando sobre hechos que impactan al mundo puesto que las imágenes que pasan son de un carácter alarmante y el mensaje se trasmite como se espera por el televisor.

2. Productos visuales informativos simbólicos (anexo 2)

En este segundo son los productos visuales simbólicos común mente conocidos por nuestro entorno para seguir las reglas de nuestra sociedad, que nos orilla hace precavidos y cautelosos como son las señales de tránsito, notas musicales, instructivos, mapas, etc. signos que vamos adquiriendo con forme vamos creciendo, tanto viendo o son enseñados. Imágenes que simplifican realidad o objetos, produciendo, a través de ese proceso de simplificación, la simbolización del contenido y su conceptualización.

3. Productos visuales informativos didácticos (anexo 3)

Cuando hablamos de productos visuales informativos didácticos cuyo objetivo es dar información para que el receptor aprenda uno o varios conceptos. Hay muy pocos de estas imágenes que tiene una función didáctica explícita, ya que solo los profesores adaptan estas imágenes o se encuentran en el contenido de los libros de textos, al menos eso es lo que se pensaba, pero ahora la verdad es que cualquier visualización de la imagen tiene una función didáctica implícita.

Las imágenes de cualquier tipo que sea intentan enseñar algo, ya que no solo tiene como único objetivo transmitir información, pretende que interioricemos más el mensaje y que realicemos diferentes acciones como resultado de dicha interiorización. Éste es el verdadero problema de las representaciones visuales hoy en día, de su didáctica encubierta.

4. Representaciones visuales comerciales (anexo 4)

Con frecuencia este es el medio visual más visto sobre la televisión, internet y las calles de nuestra sociedad, ya que hay una gran cantidad y explotación encontrando tanto comerciales de ventas, entretenimiento llevando al consumo limitado de los programas de entretenimiento, productos y la venta de diversas marcas de bolsos, vestidos, perfumes, cine, videos y programas de espacio de ocio etc. la tendencia sobre todo de estas impresionantes comerciales es que lleva tanta información de un países hasta continentes que genera una de las representaciones más conocidas y más utilizadas por el ser humano.

5. Representaciones visuales de carácter artístico

- Pintura, grabado, liografía, serigrafía, arquitectura
- Fotografía, cine, video, net art
- Instalaciones, recontextualizaciones, land art, body art

6. Representaciones visuales místicas
 - Pinturas
 - Esculturas religiosas
7. Representaciones visuales propagandistas
 - Carteles
 - Anuncios políticos
8. Representaciones visuales decorativas
 - Tatuajes
 - Carteles
9. Representaciones visuales expresivas
 - Figuras realizadas mientras se toma apuntes
 - En lugares públicos

Estas grandes categorías nos enseñan que hay unas diversas representaciones visuales que existente, ya que la enorme cantidad de imágenes que nos rodea las que están por venir, hace que cualquier sistema de clasificación deba actualizarse día a día. En esto nos hace pensar las imágenes pueden cumplir varias funciones.

La respuesta es que sí, ya que, dependiendo del contexto del observador, un producto visual puede cambiar de función ya que muchas de estas funciones el espectador es el que decidirá o adaptará este tipo de material para implementarlo en su día a día, generar así un mejor entendimiento sobre la utilización de esta herramienta que es la imagen.

2.3.2 Textos Discontinuos

Actualmente el mundo ha buscado nuevas innovaciones para atraer a las nuevas generaciones para así nos rodea una gran cantidad de imágenes, para así poder conseguir atraer a la audiencia, llevando a pensar que no solo es eso lo que ha cambiado, sino que ahora también se necesita de un texto claro para generar ese interés en promover la atención.

El texto o textos discontinuos son los más utilizados para organizar de ideas, para ello se utilizan tanto en, graficas, mapas, infografías, listas, viñetas, formularios, avisos publicitarios e historietas, su principal participación es comunicar información organizada, pero no necesariamente tiene que llevar una secuencia lineal o precisa. En estos textos discontinuos no necesariamente se necesita de esas estrategias de lectura no lineal, ya que proporciona una búsqueda global y que tenga relación.

Par el desarrollo de una comprensión lectura general generalmente se exige al lector juzgar el texto globalmente o desde diversas perspectivas; es decir, ya que el lector debe apartarse de los datos particulares y, con una visión panorámica, extraer la información principal y así sintetizarla. El lenguaje visual entra en juego con un mensaje de un texto corto pero concreto influye menormente para captar la atención.

Según Eco todo texto contiene una intención comunicativa, la cual debe el deber del lector es el de descifrarla, para ello la lectura inferencial propone el siguiente esquema:

Etapa: Pre-lectura	Etapa: Lectura	Etapa: Relectura
a) Determinación del objetivo	a) Analizar según propósito	a) Reflexión-inferencia

b) Exploración previa del texto c) Planificación	b) Ser lector asiduo c) Relacionar información. - Elaborar preguntas.	b) Proceso de releer c) Recordar-valorar información
---	---	---

Asimismo, al llegar a una lectura inferencial es la fase en la que el lector, elabora sus ideas al entender el texto leído, llega a buscar más allá de lo que se leyó y busca alguna explicación o ideas propias utilizando su imaginación más allá de un pensamiento crítico.

Los textos discontinuos resultan fundamentales para desarrollar prácticas sociales del lenguaje en los diversos ámbitos de la vida contemporánea, regida por un uso cada vez más especializado de todos los tipos y formatos textuales. Los textos discontinuos resultan fundamentales para desarrollar prácticas sociales del lenguaje en los diversos ámbitos de la vida contemporánea, regida por un uso cada vez más especializado de todos los tipos y formatos textuales.

Empleando estos diversos textos no lleva a la organización de la información sobre una lectura, así pues, en las escuelas la utilización de estos mismo con frecuencia el docente los ocupa como; los **mapas mentales (Anexos 1)** para saber si los alumnos abordan las ideas principales de la lectura utilizando algunas imágenes para dar ilación a la idea que se está implementando, el caso de **líneas de tiempo (Anexo 2)** recatando las fechas más relevantes de la investigación.

Los **diagramas (Anexo 3)** son aquellos textos que se encuentran acompañados de descripciones técnicas. Es necesario también diferenciar los diagramas de esos procedimientos propuestos por los diagramas de proceso o de flujo. Uno de los contextos más utilizados también en la educación, es la elaboración de **certificados (Anexo 4)** con palabras claras y muy descriptibles sobre a quién va dirigido con un propósito clave.

Así pues, **la infografía (Anexo 5)** siendo más una representación gráficamente el contenido principal de reportar o tema de publicidad, cumpliendo su función de acercar con el lector, siendo esta que su principales son las imágenes que conforman la información centra de ellas, tomando más información icónica acompañada del texto.

El **cómic (Anexo 6)** consiste en un texto discontinuo en que la narración de una historia es a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito esta misma en un orden aleatorio. Asimismo, el cómic puede ser una fuente de información a través de la imagen de la palabra, indicando el tiempo y comprensión lo que está pasando con poca información del texto.

CAPÍTULO III UN PERCEPCIÓN DIFERENTE DEL CÓMIC

Los cómics son palabras e imágenes, y tú puedes hacer lo que quieras con palabras e imágenes J. Rusty Witek

3.1 La imagen pedagógica

La imagen puede decir más que mil palabras, ya que está compuesta por estas expresiones que el autor da a conocer como lo es la trama a través de la visualización, jugando un papel importante captando la atención de ver, así en nuestras distintas formas de aprender a lo largo de la vida por ello en el cómic japones es el lenguaje mismo en la creatividad de una imagen.

Hay que tener en cuenta la importancia del cómic a través de la historia, llevando a las primeras representaciones de la imagen del ser humano para encontrando una forma diferente que no fuera de manera oral, sino a través de una manera artística de expresión como las pinturas rupestres, “algunos eruditos gustan, aunque sus teorías muestren un escaso valor científico, de relacionar los orígenes del cómic con las pinturas rupestres”²⁷. Cabe destacar de lo mencionado que esas formas de expresar episodios históricos y culturales, dieron paso a la utilización de dibujos, y en ocasiones de palabras para contar acontecimientos.

Así pues, la imagen ha llegado a nuestros tiempos no sólo apreciarse en una pintura o fotografía, sino ha generado distintos medios de comunicación como lo son anuncios publicitarios, historietas, libros, cuentos, etc. Es decir, la imagen en nuestros días ha pasado a ser un medio de comunicación en constante innovación, llevándola a su acomodación para el beneficio de la sociedad, para vender o ser del entretenimiento del público, así el caso del cine y la televisión “vale la pena decir la imagen se aprovechó desde tiempos muy remotos para el adoctrinamiento religioso e ideológico de grandes masas de iletrados; este uso se parece al que actualmente le dan los medios de comunicación contemporáneos a la imagen publicitaria y propagandística, cuyos ámbitos, al lado del arte, han desarrollado mayormente sus aplicaciones y potenciales”.²⁸

²⁷ ROLLÁN MÉNDEZ, MAURO. ZARZUELA SASTRE, ELADIO. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. p.21

²⁸ ZAMUDIO ARÉVALO, JAVIER. Imagen y pedagogía. México: 1998, p.5

Así pues, el cómic lleno de imagen ilustrativa y narrativa que genera la curiosidad y la motivación para querer saber lo que se está viendo sobre los protagonistas de aquella historia, para llegar a la reflexión, así como a la acomodación de ideas de lo que está pasando en la historia que la imagen está mostrando, dicho de otra manera, las imágenes cobran vida a la interpretación de las personas llevando a poner el pensamiento creativo y emociones encontradas.

Además, el pensamiento creativo formula no solo la imaginación de la imagen sino, que está presente la mente captando la atención sin poder dejar de percibir lo que le interesa con una reflexión más profunda, llevando así que el receptor le dé un significado único para él, esto es porque nuestra mente se centra en las imágenes automáticamente que son de interés, en efecto entrando las emociones y la curiosidad sobre éstas.

Asimismo, cuando la emoción y la curiosidad percatan la atención de algo que les interesa sobre una imagen genera toda la atención contemplada en ello por saber más lo que se está visualizando a través de esas historias de imágenes, lo que provoca el goce y la curiosidad de saber en que terminara o cuál será el desenlace de la trama, así pues, el receptor llegara a cuestionarse sobre la interpretación que está visualizando.

En definitiva, se puede percibir con una mirada, pero también se puede crear controversia en nuestra manera de ver y percibir las cosas que se están captando, llevando así a las imágenes monosémica y polisemia. Si el valor icónico es mínimo y el valor connotativo es significativo, la imagen se puede ver utilizada para distintos fines.

Así pues, la imagen tiene distintos propósitos y objetivos en los diversos contextos que llevan distintas funciones, que nos llevan a las imágenes informativas, expresivas, estéticas o de función persuasiva o exhortativa dando lugar así que las

imágenes forman una parte importante de la vida del ser humano, convirtiendo una imagen real puede ser influenciada fácilmente por la icónico ya despertando el interés por ello dejando la función de la creatividad que acompañara al ser humano sobre una valiosa información para crear y moldear a su alrededor. Escribir imágenes supone la capacidad de traducir en signos icónicos un mensaje comunicativo.

En relación con la presente investigación sobre las imágenes encontramos diferentes formas de interpretación icónica derivando de su función para disfrutar de una historia en proceso, pero dicho proceso es diferente ya que cada una de estas puede llegar hacer de manera distinta por los artistas que hacen este proceso icónico para dar vida a lo que llamamos historietas o hoy en día el nombre más común el cómic.

Asimismo, luego de la llegada de las TIC las imágenes se desbordo a una capacidad inimaginable generando así que las personas tienen la capacidad de encontrar nuevas imágenes en cuestión de segundos, así pues, con la llegada de estas herramientas tecnológicas encontramos imágenes icónicas con distintas características, rasgos que solo el artista hace resaltar en dicha creación, asimismo, si nos ponemos a examinar con cuidado la imagen ya no solo es un arte perdido sino, al paso del tiempo genera gran negocio a la industria de los cómic por sus detallan en ellas para vender como para la publicidad. Después de que el cómic solo es representante de la mayor cantidad de imágenes y poco texto, es una lectura ligera como entretenida para niños, jóvenes, adultos, donde se ha mantenido en la industria del entretenimiento para todos.

Con las TIC en la búsqueda de diversos materiales se puede destacar que las imágenes de nuestro país, como en otros, las cosas han cambiado dando cada uno su toque a las diversas imágenes, generando así el interés por saber de donde salieron o cómo fueron creados eso rasgos únicos, las razones de estas peculiaridades que se tiene como seres humanos es por saber más de lo que es

diferente y saber de dónde provino por ello se enfocó en las imágenes de otro continente, nación, y país.

Asimismo, conociendo el impacto que tienen las imágenes en nuestro entorno se da paso al acomodo estratégico y didáctico para generar el uso en el salón de clases, así pues, educar con imágenes no es tan diferente de abrir un libro de texto y examinar su contenido encontrando la imagen y el texto asociados en un solo lenguaje que permite la información.

Algunas veces el maestro trabaja con fotos familiares del alumno para así producir una historia y un mensaje con el texto asociado al conocimiento del alumno, así pues, también está trabajando en una bibliografía con la ayuda del lenguaje visual al ver él alumno la foto de su familia, entrando en esos procesos cognitivos y de habilidad para recordad la información que tiene de su familia.

En la actualidad, los docentes de educación primaria, preescolar y superior han tomado conciencia de adquirir el proceso de leer y escribir se necesita de nuevas estrategias, así pues, se debe replantear los métodos y tareas para fortalecer las habilidades del alumno, de esta manera los docentes buscaran nuevas estrategias pedagógicas para que la clase tenga un aprendizaje significativo.

De este modo, la pedagogía debe reconocerse como una disciplina reconstructiva que pone en juego competencias comunicativas a favor de otras competencias; los docentes se privilegian de tener el poder de articular el discurso inter-extraescolar con las diversas fuentes de conocimiento a través de una nueva lectura de las realidades circundantes y de la ética comunicativa, para así derrotar las fronteras de la escuela.²⁹

²⁹ DÍAZ MARTÍNEZ, ÁNGELA MARÍA. Imagen y pedagogía. Universidad Pedagogía de las Ciencias del Lenguaje. p. 145

Asimismo, tradicionalmente la educación ha empleado la imagen fija como instrumento de apoyo a la educación, pero muchas veces no le da la importancia que debería dejando vacíos, como lo son muy conocido en su tradición el uso de la estampitas y las monografías sacando la información de algún personaje de la historia y escribir una breve historia de su vida, pero para no olvidar quien era el personaje el docente indicaba pegar en el libreta la monografía, siendo esto una de las imágenes más pobres y tradicionales para implementar el lenguaje visual.

En los intentos de la educación por implementar la imagen pedagógica también podemos encontrar en el sistema tal vez la más cercana entre el lenguaje visual y la estrategia didáctica, siendo está la telesecundarias sobre la utilización de la televisión para impartir el aprendizaje, así pues con la llegada de las herramientas tecnológicas en el aula tuvo que sufrir cambios, las proyecciones con cañón, al igual que los pizarrones eléctricos, como el internet, dieron paso a reflexionar sobre las estrategias tradicionales. Creando nuevas clases con ayuda la tecnología donde los alumnos en cuestión de instantes pueden encontrar información, así como crear presentaciones más amplias con el uso de imágenes y poco texto, dejando un poco de lado el papel y el lápiz que limita la capacidad de abstracción de los alumnos.

Lo importante de estos recursos es saber dónde y cuándo utilizarlos, sin desperdiciar los recursos que tenemos en el salón de clases y tener claro que hasta con una fotocopia podemos realizar una clase dinámica, creando ya sea un mapa conceptual, sin caer en la monotonía de clases tradicionales de solo escuchar y escribir sin sentido y por mera repetición.

Esto dependerá de la intención educativa y las características de nuestros estudiantes, principalmente. Lo que necesitamos recordar es que cualquier medio es susceptible de convertirse, en una situación educativa, en un eficaz instrumento de enseñanza o aprendizaje. Eso, por una parte; por la otra, no podemos perder de vista que el solo hecho de utilizar un medio, por

sofisticado que sea, no garantiza el éxito pedagógico: también educativa, un ideal de hombre y un concepto de lo educativo.³⁰

Asimismo, el sistema educativo se representa como una institución de seria y ceremoniosa, pero ¿Nos hemos preguntado por qué seguimos utilizando las monografías de papelería en la escuela? ¿Qué tienen que hacer frente a la brutal competencia de revistas e historietas de los kioscos? Claramente vemos que aún sigue en una situación pasiva que no avanza con forme a lo que se le espera, por ello las imágenes de las historietas forman una fuerte esencia de la lectura de muchos niños, por su atractivo ocio o impacto que causa en ellos.

Además, los alumnos deben estar conscientes en que cada una de las imágenes que le son presentadas, son reales o carecen de realidad para enforar en su perspectiva para generar su conocimiento cognitivo, así pues, es muy fácil caer en una imagen les interesa, pero la realidad es que tiene un efecto diferente de lo que se espera por lo cual en la dinámica se necesita ser claro con el mensaje que se está transmitiendo.

La pretensión pedagógica consistió en que el estudiante reconociera cómo operan dichos mecanismos de ambigüación y desambigüación de la imagen, para así analizar cómo éstos logran incluirse en sus mentes y, poder comprender las relaciones que intervienen en la metaforización y desmetaforización de una imagen, para así poder identificar, interpretar y crear otras imágenes. ³¹

³⁰ ZAMUDIO ARÉVALO, JAVIER. Imagen y pedagogía. México: 1998, p. 26, 27

³¹ DÍAZ MARTÍNEZ, ÁNGELA MARÍA. Imagen y pedagogía. Universidad Pedagógica de las Ciencias del Lenguaje. p. 148

3.2 El cómic en el aula

En la actualidad el cómic ha ido ganando fuerzas en las últimas décadas llevando su capacidad masiva en todo el mundo al ser reconocido por su estética y características de una historieta al mostrar que es una forma de leer de manera general y no general, en algunos países como Japón, Estados Unidos, España, el cómic ha llegado a ser una herramienta pedagógica y didáctica para usarla en el salón de clases, dejando de lado que estas tiras antes solo cómicas eran solo para entretener a la población ahora se pueden utilizar como recurso en la escuela.

Asimismo, se debe tener en cuenta que no se trata de sustituir a cuentos clásicos, solo se trata de generar que el alumno aprenda por este medio didáctico, al igual que en los países mencionados no solo es tomara simplemente la lectura, sino hacer una clase innovadora, regidas por el cambio de la visualización que en estos momentos estamos inversos, al igual que empezar con poco texto, teniendo el control de que el alumno, describa y entienda más rápida las partes codificadas para una comprensión más acta en cada uno de sus grados.

Además, la educación ha sufrido varios cambios, los docentes debemos estar preparados para esos cambios al igual que la implementación de nuevos recursos, para despertar la motivación del alumno, donde frecuentemente los docentes caemos en que las historietas solo se pueden usar de forma anecdótica llegando así a caer en errores al no saber aprovechar mejor este recurso, ya puesto también en el medio de las herramientas tecnológicas que ahora se puede encontrar diversa información sobre los cómics de diversos países.

El cómic en el salón de clases genera una implementación positiva llegando a ser una fuente ilimitada de información y adaptación en el campo curricular, así como los docentes buscan implementar sobre todo una clase llena de motivaciones y significativa en los aprendizajes esperados para los alumnos. Se sabe que cuando

hablamos de cómic es una palabra engloba a toda clase de textos similares, por ello el manga siendo de un país oriental pude brindar desconocimiento al intentar implementar, pero la realidad es que ahora son el conocimiento de muchos.

Algunas ventajas para el uso del cómic (manga) en el aula, añadimos las siguientes:

- Mantiene una forma de leer innovadora e interesante, por el uso de leer de derecha e izquierda.
- Ayuda en la imaginación y abstracción.
- Rico en lingüísticamente, con una sintaxis sencilla y accesible a cualquier lector.
- Promueve la creatividad, dibujos, pinturas, etc.
- Genera hábitos de lectura siguiendo el orden occidental.
- Fomenta la capacidad de crear sus propias producciones textuales.
- Factor de motivación.
- Es un recurso dinamizador, comunicativo y familiar para el alumno.
- Favorece el trabajo cooperativo.
- Con las nuevas tecnologías permite saber vas e incrementar el interés sobre distinguir o diferenciar diversos géneros.
- Favorece la dedición a partir del contexto el significado de palabras desconocidas.
- Facilita la destreza: oral, escrita y visual.
- Puede ser impulsado para aprender nuevos idiomas y tradiciones de otros países.
- Componente lúdico favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del juego.

Se plantea así de una forma didáctica utilizada en el salón de clases dando sus virtudes y ventajas para usar, creando un ambiente creativo y lleno diversas

posibilidades para implementar y llegar a un aprendizaje con el método a desarrollar en el Plan Curricular.

Asimismo, como docente se tiene que llevar el acompañamiento para mantener al alumnado, con el fin de emplear completamente el cómic como recurso de enseñanza, sin olvidar los objetivos que se deben emplean para emplearlo, al igual para dar solución al problema sobre la falta de lectura en los alumnos de la actualidad. Empleando así el conocimiento en las habilidades que necesita para su vida puede ser capaz de identificar en los contenidos abordados con ayuda de los cómics.

Algunas estrategias que también se pueden implementar lúdicamente en la implementación de los cómics son las siguientes:

- La enseñanza y manipulación de aprender a dibujar, si bien es sabido los distintos tipos de cómics tiene diferencias a la hora de dibujar, así como se ha visto el cómic mexicano, es más carácter humorístico, que el manga trata de hacer resaltar más los rasgos de sus personajes haciéndolos lucir más llamativos.

3.3 Planeación didáctica

En la Educación Básica debe existir los procesos de estándares curriculares a seguir, pero al igual esos estándares curriculares deben estar sujetos a adecuaciones para llevar a cabo los aprendizajes esperados, en los programas de educación primaria, para la planeación, el desarrollo y la evaluación de los proyectos didácticos relacionados con el lenguaje.

El trabajo didáctico de los docentes, es llevar acabo en 1, 2 y 3 grado consoliden su conocimiento del sistema de escritura y ampliar su conocimiento sobre la diversidad de textos, así pues, en el plan y programas llevado que la educación de la lectura es más vista como una competencia para la vida diaria, ya que no solo es una competencia que se adquiere en la escuela sino también proceso de en evolución que se adquiere en conocimiento, habilidades y estrategias que las personas van construyendo, su quehacer diario, familia, sociedad.

Enfocados que cada individuo aprende de manera distinta con base a sus experiencias personales, y proceso de capacidades, al igual que las necesidades, donde al adquirir una lectura le permitirá reflexionar y llevarlo a la interpretación de distintos tipos de textos, al igual que desarrollar sus conocimientos. Asimismo, se necesita la involucración del docente en la intervención educativa para el tema adquiera las capacidades lectoras, fortaleciendo su pensamiento y las habilidades y significados a partir de la lectura.

Por ello en lo mencionado sobre el proceso que se debe tener en cuenta para llevar a cabo el proceso de una planeación, se deben tener en cuenta lo que se necesita y se espera sobre el alumno obtenga esta competencia para la vida diaria afuera del contexto escolar, así pues, el docente debe contar con las adecuaciones curriculares para llevar a cabo la lectura esperada, asimismo en nuestra investigación presentamos las siguientes planeaciones, enfocadas en el ámbito de

la lectura sobre el área de español, pero como medio y recurso didáctico el cómic donde puede ser utilizado y ser adaptado a los estándares curriculares sobre la diversidad de textos.

La siguiente planeación está enfocada en la asignatura de Español, compuesta por el ámbito intercambio de experiencias de lectura, así pues, los alumnos recuperar al uso didáctico de los cómic para llevar a un lectura sobre los cómics, donde la principal comunicación de estos textos es lo visual, así pues, las planeaciones fueron aplicadas para alumnos de 4° grado de primaria algunos resultados se encontraran en (Anexos) sobre su viabilidad de aplicar cómics en el salón de clases.

Asimismo, en la siguiente planeación en la asignatura de Historia, esta contine un tema conforme a lo solicitado en lo que deben de aprender sobre su aprendizaje esperado, pero llevado a otro nivel para hacer de una forma didáctica y una al disfrute de los alumnos, así pues, ver a un personaje de una manera distinta para así incrementar sus expectativas para querer saber más sobre los personajes de la historia con rasgos más pronunciados y distintivos utilizados por el cómic (manga) generara una mayor interés en los alumnos. También se agregó una rúbrica de evaluación con las características para evaluar el desempeño de los alumnos.

En el estado actual que nos encontramos por la actual pandemia las herramientas tecnológicas se vieron utilizadas manteniendo la comunicación entre los educadores y los alumnos a distancia, los medios utilizados como lo, la televisión, radios, computadora, celular son una gran ventaja al acompañamiento de sus hijos por lo cual las planeaciones, evaluaciones y aprendizajes esperados tuvieron que ser adaptados como se muestran a continuación.

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES

Asignatura: Español	Ámbito: Intercambio de experiencias de lectura	Bloque:	Grupo: 4	Prácticas sociales del lenguaje: Lectura de narraciones de diversos subgéneros
Aprendizajes esperados: Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales (jerarquía, oficio, pertenencia a una familia o un grupo, etcétera), sus intenciones y forma de ser (bueno, malo, agresivo, tierno, etcétera) para explicar o anticipar sus acciones.				
¿QUÉ SE BUSCA? Los alumnos comprendan las características de los personajes, al igual que su forma de ser y sus intenciones.				

Sesión

Tiempo aproximado de trabajo:	65 min	
Producciones:	Una	
Disposición espacial:	Trabajo a distancia	
Estrategias didácticas:	El cómic como recurso didáctico	
Secuencia didáctica:		
Conflicto Cognitivo Inicio	Antes de iniciar las actividades se plantea a los alumnos algunas preguntas para recuperar los conocimientos previos sobre el tema. ¿Les gustan los cómics? ¿Qué saben sobre Naruto? ¿Les agrada esta caricatura? ¿por qué? Se presenta a los alumnos una imagen impresa o digital de los personajes de Naruto (anexo 1) a partir de estas se pedirá a los alumnos que den respuesta a las siguientes preguntas de recuperación: ¿Cuántos hombres hay? ¿Cuántas mujeres ves? ¿Quién es el personaje principal de esta imagen? ¿Cuántos personajes usan banda en la cabeza? ¿Quiénes tienen el caballo rojo? ¿Qué personaje usa pantalón? ¿Menciona al menos 3 nombres los personajes de esta imagen?	Herramientas y/o recursos didácticos. -Imagen impresa o en formato digital
Desarrollo	-Se pedirá a los alumnos que observen la imagen detenidamente y contesten las siguientes preguntas: ¿Qué saben de esta historia de Naruto? ¿Dónde han visto esta caricatura? ¿Qué significan la banda que portan en la cabeza? ¿Saben los nombres de algunos personajes? ¿Creen que son tiernos? ¿Esta historia tiene más personajes o solo los que aparecen en la imagen?	-Imagen -Hojas -Cañón y computadora

	¿A qué se dedican estos personajes? ¿Esta historia en qué país se lleva a cabo? ¿Estos personajes son buenos o malos? ¿Los personajes de esta historia son amigos o enemigos? ¿Tiene alguna relación familiar? - Indicar a los alumnos poner atención. -Se pedirá a los alumnos leer el (anexo 2) Historia corta de Naruto. -Elabora un mapa mental con la información del (anexo 2). -Actividad adicional (recortar y jugar el memorama del (anexo 3).		
Cierre. (10 minutos).	-Se diseña instrumento de evaluación para mapas mentales. -Para finalizar como tarea ver 1, 2 y 3 capítulo de Naruto y realizar una biografía de 3 personajes que más les intereso.	-Libreta	
Tareas domiciliar: capítulo 2: https://www.youtube.com/watch?v=KRmdBq0vyaU&list=PLGpxnliw4Vny5ag5C_qlihx-Mg-8EipLM&index=2 Capítulo 3: https://www.youtube.com/watch?v=26-tHR_FKKs&list=PLGpxnliw4Vny5ag5C_qlihx-Mg-8EipLM&index=3			
Técnica.	Instrumentos de evaluación.	Evaluación del producto.	Evaluación del proceso.
			Indicadores:

Adecuaciones curriculares:

Observaciones:

Rúbrica para evaluar mapas mentales

Asignatura:

Fecha:

Tema:

Alumno:

Características a evaluar	Bien	Regular	En proceso
El tema principal se encuentra en el centro			
Los subtemas emergen desde la idea o tema principal			
Utiliza un mínimo de palabras posibles, de preferencia "palabras clave" o imagen			
Cada rama o bifurcación contiene una palabra, imagen u otro elemento que la identifique			
Las ramas forman una estructura lógica del conocimiento.			
Se forma una representación visual del tema			
Ubica por medio de lluvia de ideas las ideas relacionadas con la idea central			
Temas y subtemas están articulados y jerarquizados según el sentido las manecillas del reloj			
El mapa mental es colorido			
Organiza y representa adecuadamente la información del texto			
El mapa va acompañado de imágenes gran colorido			

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES

Asignatura: Historia	Grupo: 4	Bloque:	Eje: Construcción del conocimiento histórico	¿Cómo y para qué estudiamos historia?
• Aprendizajes esperados: Identifica algunas definiciones de la historia, valora la importancia de aprender historia y reconoce la variedad de fuentes históricas.				
¿QUÉ SE BUSCA? Que los alumnos conozcan personajes de la historia, y valoren y tengan curiosidad de porque es importante la historias.				

Sesión		
Tiempo aproximado de trabajo:	65 min	
Producciones:	Una	
Disposición espacial:	Trabajo a distancia	
Estrategias didácticas:	El cómic como recurso didáctico	
Secuencia didáctica:		
Conflicto Cognitivo Inicio	Antes de iniciar las actividades se plantea a los alumnos algunas preguntas para recuperar los conocimientos previos sobre el tema. ¿Quién soy yo? ¿Por qué puedo decir que tengo una historia? ¿En qué sentido, mi historia me hace único? ¿Cómo puedo rastrear y escribir mi historia? -Observa y analiza con atención las siguientes imágenes (anexo 1) imagen 1, imagen 2, imagen 3. ¿Qué personajes son estos? ¿Cuáles son sus nombres? ¿Proviene de una película o caricatura? ¿Serán personas de la vida real? ¿Cuáles son las causas y las consecuencias de la Revolución Mexicana? ¿Cuáles son los personajes de la Revolución Mexicana?	Herramientas y/o recursos didácticos.
Desarrollo	-Se pedirá a los alumnos leer el (anexo 2) y realizar las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que hizo Emiliano Zapata en la Revolución Mexicana? ¿Por qué derechos Lucho Emiliano Zapata?	-Hojas, lápiz .

	¿Qué convenció a Zapata de unirse a la lucha revolucionaria? ¿Qué propuso Emiliano Zapata en el Plan de Ayala? -Leer el (anexo 3) y realizar las siguientes preguntas: ¿Cuánto tiempo duro la dictadura porfirista? ¿Cuáles eran las ideas del gobierno Porfirio Díaz? ¿Quién fue y que hizo Porfirio Díaz? ¿Cuáles fueron los grandes cambios del país en el porfiriato? -Leer (anexo 4) y contesta lo siguiente: ¿Cuándo nació María Arias Bernal? ¿Quién era María Pistolas? ¿Cuál fue su aportación a la Revolución Mexicana? ¿Cómo murió María Bernal? -Realizar la siguiente actividad (anexo 5) La Revolución Mexicana		
Cierre. (10 minutos).	-Realizar una línea de tiempo sobre los 3 personajes vistos en la clase, como tarea. -Se diseña instrumento de evaluación para línea del tiempo.	-Libreta	
Tareas domiciliar: Línea de tiempo.			
Técnica.	Instrumentos de evaluación.	Evaluación del producto.	Evaluación del proceso.

			Indicadores:
Adecuaciones curriculares:			
Observaciones:			

Rúbrica para evaluar mapas mentales

Asignatura:	
Fecha:	
Tema:	
Alumno:	

Características a evaluar	Bien	Regular	En proceso
Legibilidad	La apariencia total de la línea del tiempo es agradable y fácil de leer.	La línea del tiempo es relativamente legible.	La línea del tiempo es difícil de leer.
Contenido, hechos	Contiene por lo menos 10 eventos. En cada uno de ellos describe las evidencias.	Contiene por lo menos 8 eventos y/o sólo describe las evidencias en algunos eventos.	Contiene por lo menos 5 eventos y/o sólo describe las evidencias en algunos eventos.
Contenido, recursos	Contiene al menos 10 imágenes relacionados con el tema tratado.	Contiene al menos 8 imágenes relacionados con el tema tratado.	Contiene al menos 5 imágenes relacionados con el tema tratado
Redacción y ortografía	Excelente, sin faltas de ortografía.	Buena, hay hasta 3 errores ortográficos.	Aceptable, hay hasta 5 errores ortográficos
Fuentes de información	Libro, tarjetas, u otras fuentes.	Libro y tarjetas.	Libro.

3.4 Planeación didáctica a distancia para padres

Siguiendo con nuestras actividades a distancia...

-Hoy se ocuparán diversos recursos que estarán anexados pueden estar impresos antes de trabajar la actividad.



Imagen de naruto
.pdf



anexo 2 Historia
corta de Naruto.pdf



anexo 3 Memorama
de Naruto.pdf

- **Leer las siguientes preguntas y escribir las respuestas en tu cuaderno.**

1. ¿Qué sabes sobre Naruto?
2. ¿Te agrada esta caricatura?
3. ¿Por qué?

- **Observa la imagen de Naruto (Anexo 1) y contesta en tu cuaderno las siguientes preguntas.**

1. ¿Cuántos hombres hay?
2. ¿Cuántas mujeres ves?
3. ¿Quién es el personaje principal de esta imagen?
4. ¿Cuántos personajes usan banda en la cabeza?
5. ¿Quiénes tienen el caballo rojo?
6. ¿Qué personaje usa pantalón?
7. Menciona al menos 3 nombres de los personajes de esta imagen.

- **Pide a un familiar que te lea en voz alta y después lee la lectura tú solo la historia de Naruto (Anexo 2) y responde las siguientes preguntas.**

1. ¿Qué opinas de la historia de Naruto?
2. ¿Dónde has visto esta caricatura?
3. ¿Qué significan la banda?
4. Menciona al menos 3 personajes de la historia.
5. ¿Te pareció tierna la historia?
6. ¿Esta historia tiene más personajes?
7. ¿A que se dedican los personajes en la historia?
8. Esta historia ¿En qué país se lleva a cabo?
9. ¿Estos personajes son buenos o malos?
10. ¿Los personajes de esta historia son amigos o enemigos?
11. ¿Los personajes tienen una relación familiar?

- Al terminar las preguntas los niños deberán elaborar un mapa mental sobre lo leído y comprendido, poniendo en juego tu creatividad.
- Ahora recorta el (anexo 3) memorama de Naruto e invita a jugar a algún familiar.

¡¡ Suerte!!..

Tarea: observa el siguiente video

https://www.youtube.com/watch?v=khekOJ88GD8&list=PLGpxnliw4Vny5ag5C_qlihx-Mg-8EipLM&index=1



Siguiendo con nuestras actividades a distancia...

-Hoy se ocuparán diversos recursos que estarán anexados, pueden estar impresos antes de iniciar las actividades.

-Lee las siguientes preguntas y escribir en el cuaderno.

- ¿Quién soy yo?
- ¿Por qué puedo decir que tengo una historia?
- ¿Qué sentido tiene mi historia y me hace único?
- ¿Cómo iniciaría y que llevaría tu historia?

- Observa las imágenes





■ **Una vez terminado con ayuda de un familiar, pide que te lea las siguientes preguntas en voz alta:**

- ¿Conoces a estos personajes?
- ¿Sabes sus nombres?
- ¿Crees que son de una caricatura o película?
- ¿Serán personas de la vida real?
- ¿Conoces las causas y las consecuencias de la Revolución Mexicana?
- ¿Alguno de estos personajes serán de la Revolución Mexicana?

- **La siguiente actividad se necesitaras las siguientes lecturas anexadas debes leer en orden ya que debes contestar preguntas.**
- **La siguiente actividad se necesitaras las siguientes lecturas anexadas debes leer en orden ya que debes contestar preguntas.**
- **Primera lectura lee y contesta las siguientes preguntas en tu cuaderno.**



Anexo 2 Emiliano
Zapata.pdf

- ¿Qué fue lo que hizo Emiliano Zapata en la Revolución Mexicana?
- ¿Por qué derechos Lucho Emiliano Zapata?
- ¿Qué convenció a Zapata de unirse a la lucha revolucionaria?
- ¿Qué propuso Emiliano Zapata en el Plan de Ayala?

- **Segunda lectura**



Anexo 3 José de la
Cruz Porfirio Díaz M

- ¿Cuánto tiempo duro la dictadura porfirista?
- ¿Cuáles eran las ideas del gobierno Porfirio Díaz?
- ¿Quién fue y que hizo Porfirio Díaz?
- ¿Cuáles fueron los grandes cambios del país en el porfiriato?

- **Tercera y última lectura**



Anexo 4 María Arias
Bernal.pdf

- ¿Cuándo nació María Arias Bernal?
- ¿Quién era María Pistolas?
- ¿Cuál fue su aportación a la Revolución Mexicana?
- ¿Cómo murió María Bernal?

- Para la siguiente actividad es necesario estar impresa o puedes copiar en tu cuaderno.



Revolucion
mexicana .pdf



La Revolución Mexicana
Colocar el numero en la casilla correcta

José de la Cruz
Porfirio Díaz Mori



2

María Arias Bernal



3

Emiliano
Zapata Salazar

Responde las siguientes preguntas

¿Son personajes de la historia de la Revolución Mexicana?

a) Si b) No

¿Tenían algún apodo?

a) Si b) No

¿Alguno es presidente?

a) Si b) No

¿Quién de ellos fue maestro?

a) 1 b) 2 c) 3

¿A quién de ellos fue conocido como “el caudillo del sur”?

a) 1 b) 2 c) 3

¿Quién participo en el plan de Ayala?

a) 1 b) 2 c) 3

Felicidades has terminado las actividades espero que hallas disfrutado de la vida de nuestros personajes de la revolución y su historia de vida.

-observa juguemos a las cartas de información de los personajes de nuestra historia, recuerda que la historia está llena de personajes distintos.



- Tarea una vez que has aprendido que la historia es divertida elaborar líneas de tiempo de los personajes que se vieron.

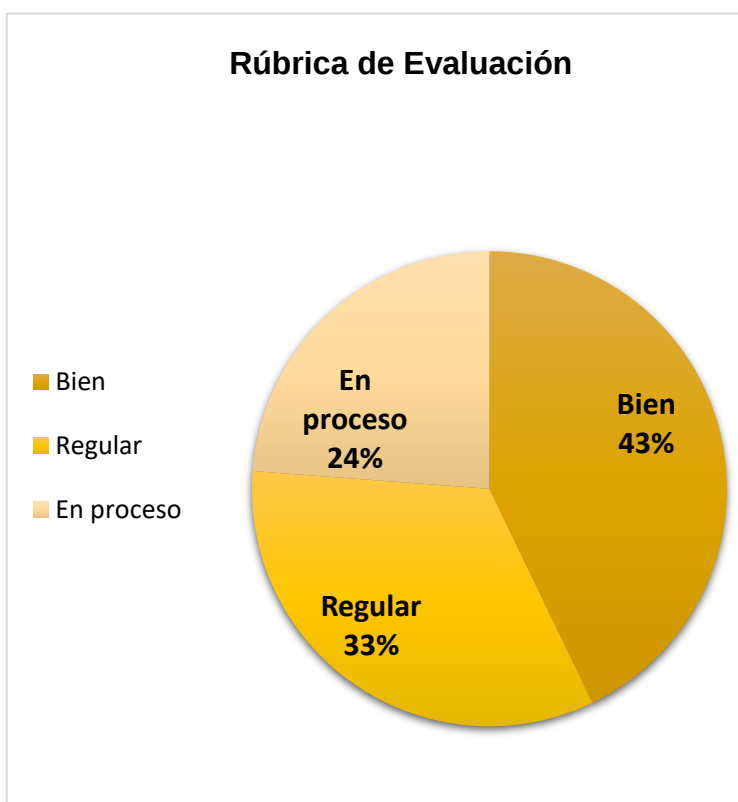
Gracias!!!!

CAPÍTULO IV EL CÓMIC EN LA CLASE SU VALOR LÚDICO

El lenguaje visual es compartido socialmente, mientras que el arte es casi siempre asociado con el estilo, expresión y mensaje de un individuo [...] para el arte ser como todos es un perjuicio, mientras que para el lenguaje es una necesidad Neil Cohn

4.1 Estrategia 1 Rúbrica de evaluación: planeación

La siguiente gráfica muestra los resultados obtenidos las rúbricas de evaluación, para alumnos de 4° de primaria, en la asignatura de español con un aprendizaje esperado: Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales (jerarquía, oficio, pertenencia a una familia o un grupo, etcétera), sus intenciones y forma de ser (bueno, malo, agresivo, tierno, etcétera) para explicar o anticipar sus acciones. Obteniendo un 43% bien en la aplicación de los conocimientos esperados y las características obtenidas. Un 33% regular planteado en el aprendizaje esperado. Con un 24% en proceso donde se pueden trabajar las áreas de oportunidad.

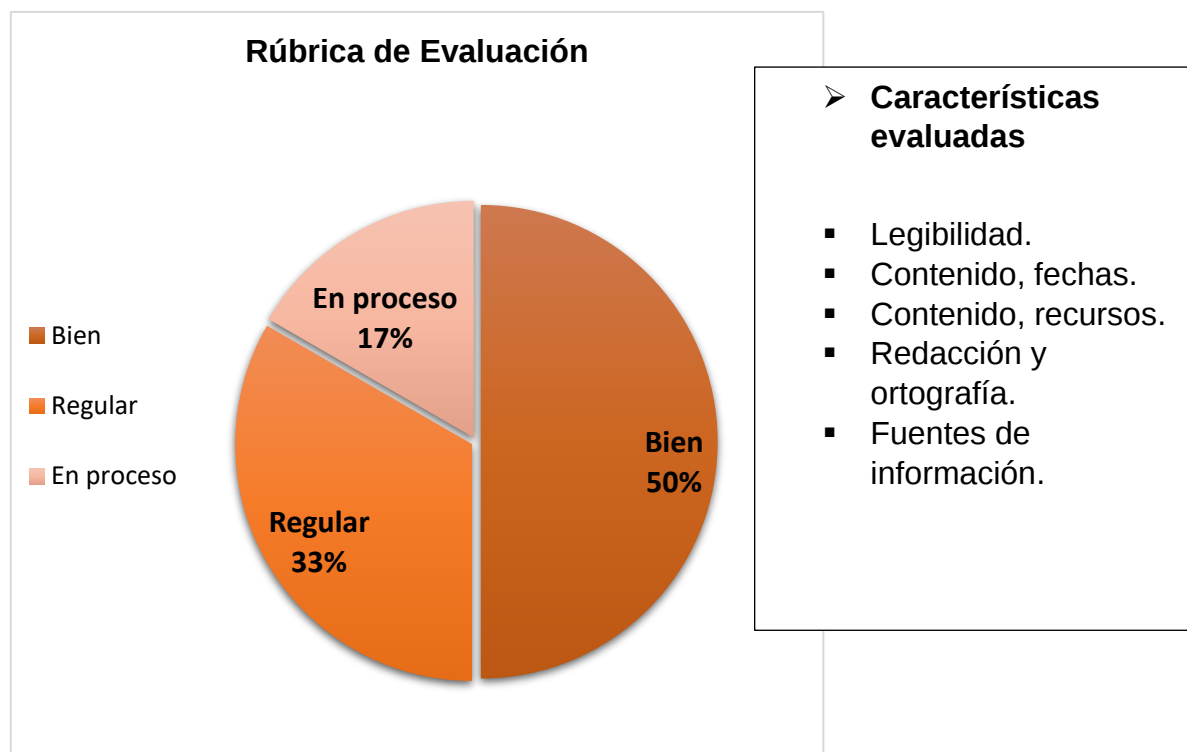


➤ Características evaluadas:

- El tema principal se encuentra en el centro.
- Los subtemas emergen desde la idea o tema principal.
- Utiliza un mínimo de palabras.
- Cada rama o bifurcación contiene una palabra, imagen u otro elemento que la identifique.
- Las ramas forman una estructura lógica del conocimiento.
- Se forma una representación visual del tema.
- Ubica por medio de lluvia de ideas las ideas relacionadas con la idea central.
- Temas y subtemas están articulados y jerarquizados según el sentido las manecillas del reloj.
- El mapa mental es colorido.
- Organiza y representa adecuadamente la información del texto.
- El mapa va acompañado de imágenes gran colorido.

Gráfica 2 de rúbrica de evaluación

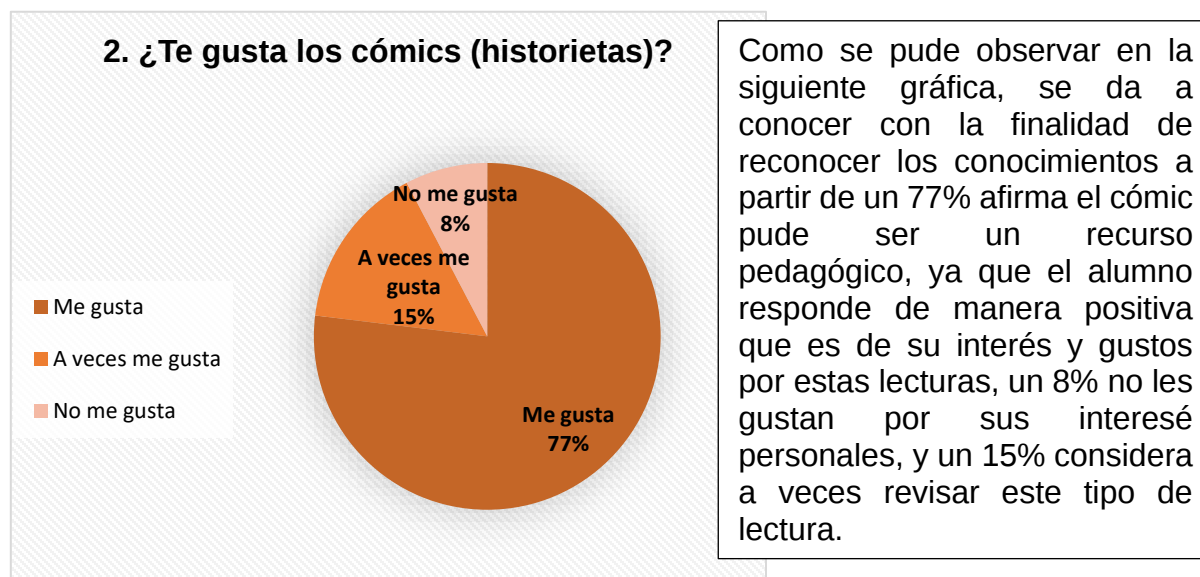
La siguiente gráfica muestra los resultados obtenidos las rúbricas de evaluación, para alumnos de 4° de primaria, en la asignatura de historia con un aprendizaje esperado: Identifica algunas definiciones de la historia, valora la importancia de aprender historia y reconoce la variedad de fuentes históricas. Mostrando que el 50% bien, de los alumnos comprenden el aprendizaje esperado, al igual que las características a evaluar. Un 33% regular, comprende las características. Un 17% en proceso, tiene áreas de oportunidad que se deben mejorar.



4.2 Estrategia 2: Gráficas de alumnos

Las siguientes gráficas muestran los resultados obtenidos de las encuestas realizada a los alumnos de cuarto grado de primaria sobre el cómic, así como sus descripciones, mencionado que por la contingencia sanitaria todo fue realizado a distancia.

- Las siguientes graficas que se describirán, son los cuestionaros realizados a los alumnos contando con 17 preguntas, pero solo tomados 5 los más relevantes para la investigación.
- Algunas cuentan con escala liker por la investigación.
- La encuesta se realizó por medio de las herramientas tecnológicas (TIC) por la actual pandemia en la que nos encontramos.
- El cuestionario enviado por WhatsApp se encuentra en (anexos 1) cuestionario de alumnos en línea.

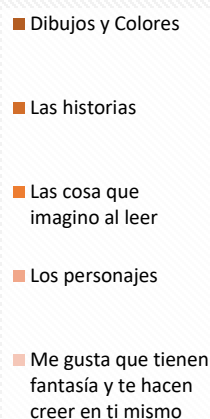


5. ¿Te gustaría que los cómics fueran algunas lecturas en el salón de clases?



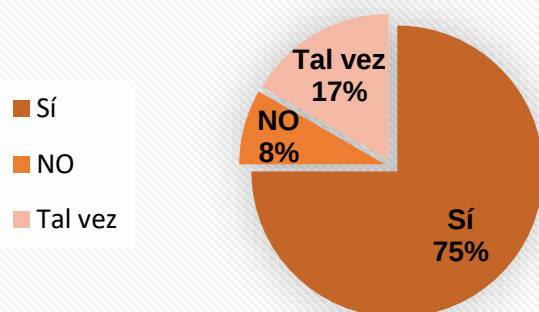
Se puede observar un interés y gusto por parte el alumno por las siguientes lecturas (el cómic) por lo cual maestro debería aprovechar esta estrategia de lectura, con un 83% positivo para implementar la lectura tanto en clase como en casa, donde también se podría usar por medio de las TIC, un 9% analiza y disfruta estos textos diversos, así pues, un 8% encuentra que no.

6. ¿Qué te gusta de los cómics ?



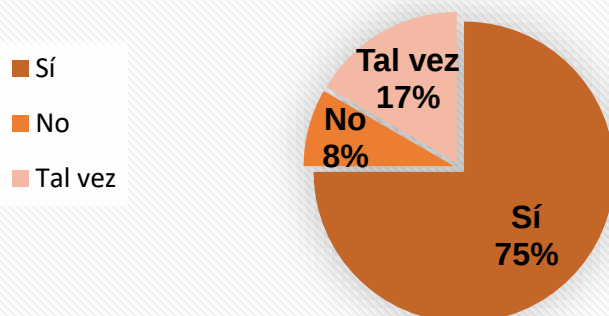
Los alumnos respondieron a esta pregunta abierta la cual se tomaron las respuestas más repetidas las cuales fueron 5. El 50% fueron las respuestas más comunes sobre que les gustan de los cómics, por su arte visual y colores que atraen, personaje e historia. El 20% se busca que la lectura proporcione imaginación y reflexión son importante para investigación, 30% fue una respuesta inesperada ya que los alumnos, identifican claramente que son tiras llenas de fantasía, pero que los hace creer en ellos mismo,

12. ¿El cómic te hace sentir motivado?



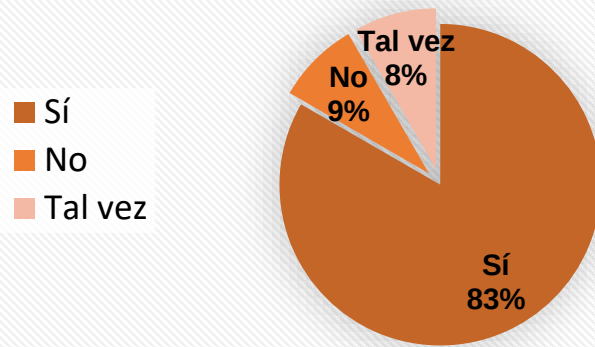
La motivación y el acompañamiento sobre la lectura es muy importante en el periodo de la primaria por lo que en esta grafica nos demuestra que el alumno, leería más si se implementaran los cómics teniendo un positivo del 75% el cómic si los motiva. Un 17% Tal vez se encuentren motivados. Dejando a un 8% que no les gusta ya que tal vez no encuentra esa motivación en estas lecturas.

16. ¿Te gustaría aprender a dibujar cómic?



En esta grafica se le pregunto al alumno sí le gustaría a prender a dibujar cómics, el cual un 75% opina un gran interés, así pues, puede llevar a una estrategia para hacer leer a los alumnos y motivándolos a desarrollar nuevas habilidades. El 17 % de los alumnos respondieron que tal vez, llevando un acompañamiento para así desarrollar su creatividad y su producción de nuevos aprendizajes. Dejando un 8% que no les gustaría aprender a dibujar.

17. ¿Te gustaría realizar tu propio cómic donde cuentes tus historias?



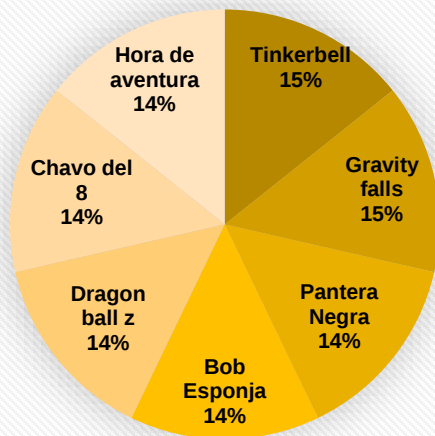
Se puede observar que con ayuda del cómic damos la implementación de producciones de textos escritos, así pues, el alumno puede identificar y seleccionar ideas claras, así como, identificar las características de textos. Produciendo así su habilidad autónoma y llevar a pensar en ser un escritor, el cual está de acuerdo en un 83% y 8% positivo. Un 9% no les interesa.

4.3 Estrategia 3 Test de padres graficas

Las siguientes gráficas se muestran las respuestas del test de padres y alumnos (anexo 2), contestaron a la siguiente pregunta. Observamos que los resultados en ambas graficas son diferentes el 100% del test de padres 7 son respuestas a personajes de programas de televisión, así pues, las respuestas de los alumnos el 100% a la pregunta 13 conoce e idéntica claramente 7 personajes que pertenecen a los comics, demostrando así que los padres desconocen los gusto e interés de sus hijos. Donde las participaciones de los padres y el alumno deben estar presente en el acompañamiento y fortaleciendo tanto en la escuela y casa sobre los hábitos de apoyar y satisfacer las necesidades de las actividades académicas.

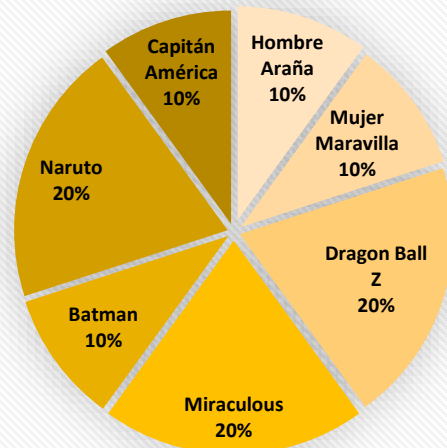
Test de padres

13. ¿Cuál es su personaje favorito de los cómics?



■ Tinkerbell ■ Gravity falls
 ■ Pantera Negra ■ Bob Esponja
 ■ Dragon ball z ■ Chavo del 8
 ■ Hora de aventura

13. ¿Cuál es su personaje favorito de los cómics?



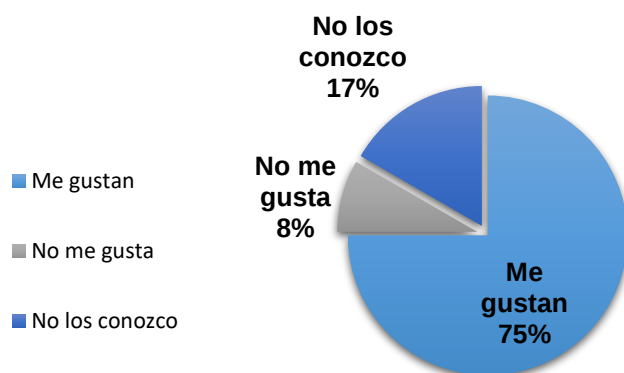
■ Hombre Araña ■ Mujer Maravilla
 ■ Dragon Ball Z ■ Miraculous
 ■ Batman ■ Naruto
 ■ Capitán América

Test de Alumnos

4.4 Estrategia 4 El cómic didáctico para el maestro graficas

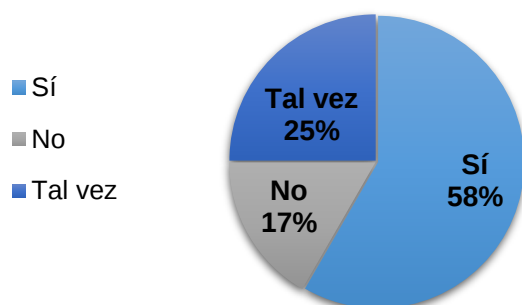
- Las siguientes gráficas que se describirán, son los cuestionarios realizados a los maestros contando con 17 reactivos, pero solo tomados 9 los más relevantes para la investigación.
- Algunas cuentan con escala liker por la investigación.
- La encuesta se realizó por medio de las herramientas tecnológicas (TIC) por la actual pandemia en la que nos encontramos.

1 ¿Qué piensa de los cómics?



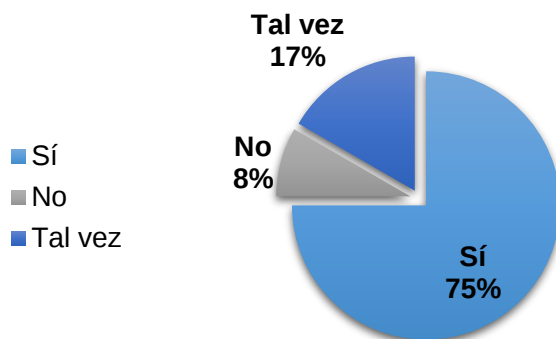
Se muestra en la siguiente grafica sobre la opinión de los maestros hacia los cómics donde el 75% de opina que le gustan, conociendo su existencia, así como su diversidad de temática, para aplicar su método didáctico. Un 17% no conoce ni identifica los cómics, y un 8% no le gusta este tipo de textos.

3. ¿Conoce el Manga, significa cómic en japonés?



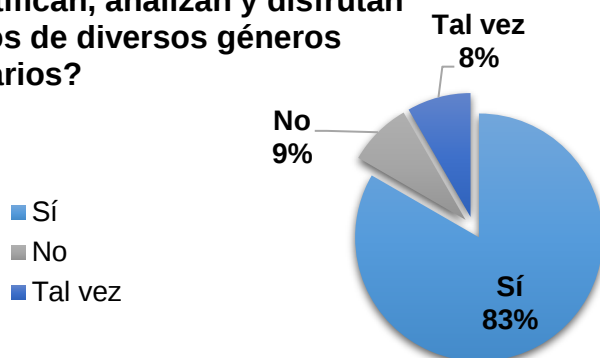
En la actualidad existen diversidades de cómic en el mundo producidos de distintos temas, al igual diseño e ilustraciones, al cual en la investigación se manejó un el manga al cual los maestros en un 58% conocen el significado de este tipo de ilustraciones del país Japón. El 25% tal vez a escuchado de ellos o tiene un leve conocimiento de ellos. El 17% no sabía el significado.

5. ¿Utilizaría los cómics en su clase de lecturas?



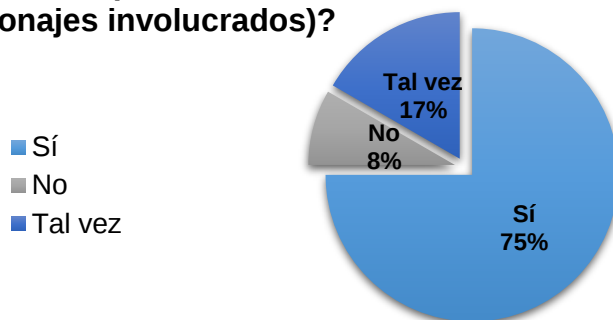
Se puede observar en la siguiente pregunta que los maestros consideran un 75% la utilización de los cómics en el acercamiento de los alumnos al conocimiento y uso eficiente de diversos tipos de textuales, al igual que un 17% participa en nuevos ajustes a su planeación adaptándola a sus clases. Para un 8% no consideraría utilizarlos.

12. ¿Considera que los alumnos identifican, analizan y disfrutan textos de diversos géneros literarios?



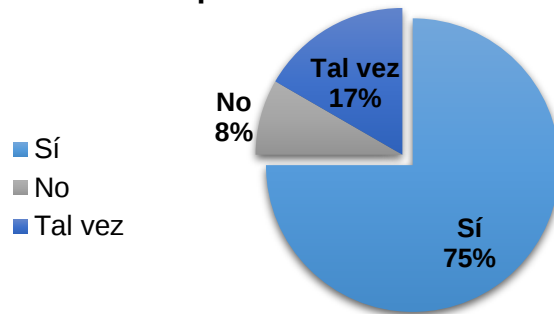
La siguiente grafica muestra que el cómic puede ser una estrategia de identificación de la diversidad de temas para identificar sus temas por su secuencia, así como fomentar su lectura de manera independiente sin descuidar la calidad del trabajo en un 83% al igual que un 8%. El 9% opina que no.

13. ¿Considera que los cómics, también son buenos para comprender los aspectos centrales de un texto (tema, eventos, trama, personajes involucrados)?



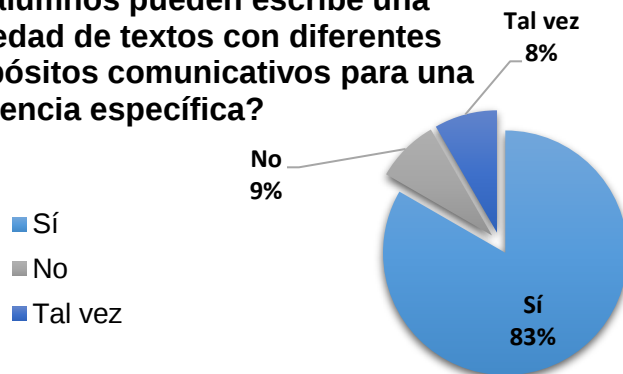
Se observa en un 75% la opinión de los maestros por los cómics, son una herramienta para promover el trabajo de reflexión y análisis de los textos por parte de los alumnos, así como un 17% pensaría en implementar para sus aspectos de comprensión, un 8% no está de acuerdo con esta opinión.

14. ¿Considera que los cómics, son textos que permitan inferir información no explícita?



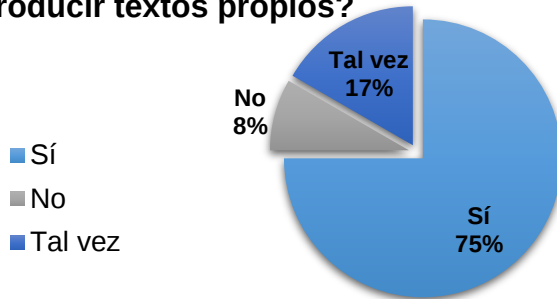
La siguiente pregunta puede ayudar a entender a los alumnos sobre otro tipo de textos y diferenciar los explícitos de los no explícitos, al cual los maestros están de acuerdo en un 75%. Otros consideran que un 17% tal vez. Un 8% opina que no.

15. ¿Considera que con los cómics, los alumnos pueden escribir una variedad de textos con diferentes propósitos comunicativos para una audiencia específica?



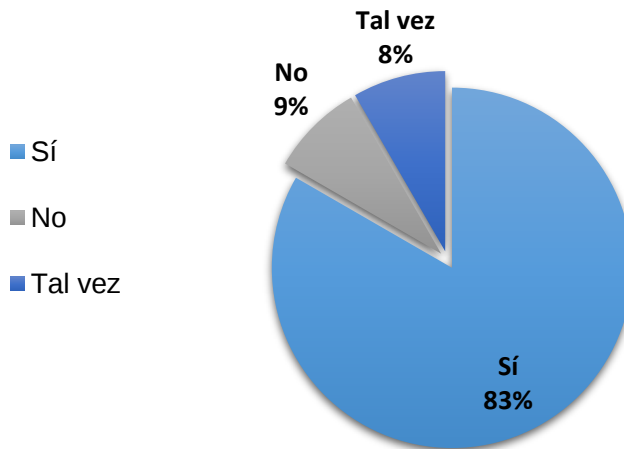
Este material puede ser usado de diferentes maneras por la cual los maestros contestaron en un 83% positivo, a utilizar los cómics como fuentes de inspiración para que los alumnos puedan realizar escritos de cualquier cosa y adaptarlos a cualquier audiencia, así pues, Un 8% opina tal vez brindar una orientación sobre la lectura y la escritura, como las etapas particulares de producción de textos, como la planeación y corrección para usar estrategias específicas. Un 9% respondió que no.

16. ¿Considera que el cómics pueda ser una herramienta que permita al alumno distinguir el lenguaje escrito formal e informal y usarlo al reproducir textos propios?



La grafica muestra que el maestro opina el uso didáctico del cómic pude ayudar a distinguir del lenguaje formal e informal de los alumnos, con un 75% positivo. Un 17% consideraría utilizarla. Un 8% no lo considera.

17. ¿Piensa que el cómic, cómo recurso didáctico puede hacer que el alumno, desarrolle un concepto positivo de sí mismo como lector, escritor, hablante u oyente; además desarrolla gusto por leer, escribir y hablar?



Esta sería una de las preguntas que el maestro debería hacerse, un alumno que está interesado por un tema pude ser más fácil introducir para que se convierta en un escritor o un lector, mostrando así un 83% positivo, donde con nuevos textos como el cómic, genera un interés y ocio para desarrollar una comprensión y fluidez, así como de organizaciones de ideas para futuros trabajos. Hay algunos que también piensan que es posible a lo cual opinan un 8% que tal vez. Un 9% opina que no.

CONCLUSIONES

Actualmente la educación ha tenido que cambiar sus método de enseñanza presencial e interacción maestro-alumno, y adaptarse a una educación virtual por la actual pandemia del Covid-19, asimismo, los maestros tuvieron que adaptar sus clases por medio de las TIC una herramienta no muy utilizada por los maestros ya que la educación tradicionalista no les permitía, pero ahora nos damos cuenta que debemos dejar muchos prejuicios y miedos a lo nuevo e innovador, así como incluirlo en nuestras clases.

Asimismo, los maestros saben que aprender el proceso de la lectura necesita de varios factores, los primeros años de la educación primaria los docentes estarán a cargo de brindar a los alumnos las herramientas necesarias, para llegar a la codificación de las palabras, así como la comprensión. Así pues, una vez adquirido esas habilidades y competencias los alumnos tienen una comprensión necesaria para interpretar los diversos tipos de textos, pero la realidad ¿los alumnos entienden lo que leen?, o como se sabe el problema es ¿Qué los alumnos no leen?, dando soluciones a las preguntas presentadas la presente investigación presenta el cómic como un recurso didáctico para fomentar la lectura en alumnos de cuarto grado.

El cómic en nuestra investigación representa el medio no el fin, así como las opiniones de algunos maestros que ven al cómic como una lectura informal, no clásica, así como no encontrando en el rincón de lecturas del salón de clases. El cómic es un recurso valioso ¿por qué? – Para él alumno forma parte de su vida diaria y conocimiento, algunos incluso coleccionan gran cantidad de estas historietas para su lectura personal siendo estos de su interés como su motivación para leer. Teniendo conocimiento de esto nosotros como maestros debemos hacer unos de este medio para hacer una clase innovadora y divertida para el alumno, siendo capaces para hacer adecuaciones curriculares para mantener la atención del alumno y las enseñanzas sean significativas para él.

El papel del pedagogo es hacer uso del cómic como una intencionalidad didáctica para la clase y brindar recursos sobre la diversidad de textos escritos, así como de la capacidad de identificar las lecturas formales y no formales, donde el cómic contienen tanto el lenguaje escrito, oral y visual, generando la adaptación de enseñanza con imágenes siendo esta práctica de la vida diaria, sabiendo que ahora si al alumno le enseñamos una palabra claramente lo asociara con una imagen que le vendrá a la memoria, donde es más claro recordar cosa o ideas ya que el mundo en el que vivimos esta más asociado a un lenguaje cada vez más visual.

Asimismo, algunos autores dicen que el lenguaje visual es el primero que aprendemos sin que nadie nos enseñe, siendo por esto el cómic un medio de imágenes es capaz de desarrollar tanto habilidades de destreza visual para el alumno, como satisfacer sus hábitos de lecturas, así pues, se puede contar que están adquiriendo motivaciones hacia ellos mismos al crear un mundo mejor.

Así el uso pedagógico que se le puede dar a este recurso del cómic no solamente es un medio de lectura, puede llegar a adaptarse para distintas actividades, tareas o clases, implementando también su valor creativo y lúdico en áreas de desarrollo personal y social. Asimismo, en los campos de formación académica se puede llegar al acompañamiento y la modificación en nuestro plan curricular para hacer del recurso la incorporación con fines totalmente académicos, seguido del acompañamiento del maestro, dejando de lado las ideas y tareas diarias que conocen los alumnos.

Para finalizar esta investigación desde mi opinión personal me permitió, dar a conocer el uso del cómic como un recurso didáctico para adaptarlo y llevarlo como un medio para implementar su uso en la educación así el trabajo se adapta tanto presencial, sino también a distancia nos permitió demostrar que profesionalmente y pedagógica, cuenta con un mensaje claro como atractivo lo que hace que los

alumnos disfruten más este tipo de lecturas diversas contando no solo con un género sino diverso.

Asimismo, el cómic (manga) no son muy comunes en nuestro país hay pocos que conocen sus diferencias, por lo que, es una ventaja ya logramos que los alumnos conozcan otro tipo de textos ampliando más sus conocimientos, personalmente soy fan del material la cual mi lectura desde temprana edad como hasta ahora siempre fue sobre ellos, sabiendo que cuenta con diversos tipos géneros, así como una estructura diferente y caracteres de rasgos más pronunciados para atraer el lenguaje visual. Puedo afirmar que con mi investigación si es implementada por los maestros los alumnos se volverán lectores potenciales, para ampliar sus necesidades de saber más, o simplemente satisfacer sus intereses adquirido así el hábito de la lectura.

Como maestros muchas veces nos encontramos con brechas en saber cómo un material puede ser utilizado en el salón de clases, cuando lo único que se necesita es imaginación para llevar una clase con estrategias de otros países, como también lo que ahora sabemos con la ayuda de las herramientas tecnológicas, solo perdiendo el miedo a lo desconocido podemos brindar esos aprendizajes significativos y una educación plena a los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

⁶ Apareció en 1917 y se mantuvo en el mercado editorial hasta 1998.

⁷ AYALA GARCIA, PATRICIA. “La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales”, Metodología, métodos, técnicas, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html> (consultada 20 de octubre del 2020).

²³ ACOSO LÓPEZ-BOSCH, MARÍA. El lenguaje visual arte. Paidós arte y educación II. 2006 p. 23

²⁶ ACOSO LÓPEZ-BOSCH, MARÍA. El lenguaje visual arte. Paidós arte y educación II. 2006 p. 31

⁵ BARON CARVAIS, ANNIE. La historieta, Fondo de cultura económica, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0Sg9OOOfzdd4J:francissalazar.xyz/download/CBcYAgAACAAJ-la-historieta+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx> (consultada 3 de octubre de 2021).

²⁰ BELLIDO, AYAX. ¿Por qué es tan importante Osamu Tezuka en la historia del anime?, Bitme, enero 30, 2020 <https://www.bitme.gg/noticias/anime/osamu-tezuka-historia-anime-creador-astro-boy/>, (consultada el 10 de marzo del 2021).

²¹ BELLIDO, AYAX. ¿Por qué es tan importante Osamu Tezuka en la historia del anime?, Bitme, enero 30, 2020 <https://www.bitme.gg/noticias/anime/osamu-tezuka-historia-anime-creador-astro-boy/>, (consultada el 10 de marzo del 2021).

¹⁴ DOMINGUEZ CHAVEZ, HUMBERTO. La Historieta o Cómic 1920-1940, Programa de Cómputo para la Enseñanza: Cultura y Vida Cotidiana: 1920-1940, 2012. p.2

²⁹ DÍAZ MARTÍNEZ, ÁNGELA MARÍA. Imagen y pedagogía. Universidad Pedagogía de las Ciencias del Lenguaje. p. 145

³¹ DÍAZ MARTÍNEZ, ÁNGELA MARÍA. Imagen y pedagogía. Universidad Pedagogía de las Ciencias del Lenguaje. p. 148

¹³ FANDOM Creative Commons Reconocimiento-Compartir, “Serie Naruto”, https://naruto.fandom.com/es/wiki/Serie_Naruto (consultada el 22 de abril de 2021).

¹⁷ RAFAEL, JOSÉ S ET AL. Gabriel Vargas Homenaje 1915-2015. (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes), <http://paico.com.mx/pdf/Catalogo-gabriel-vargas.pdf> p. 11.

¹⁰ FERNANDEZ, MOISÉS. Historia del manga, Superaficionados, <https://www.superaficionados.com/manga-historia/> (consultada el 26 de octubre del 2020).

⁹ GARCIA AYALA, PATRICIA. La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística de niños y niñas de comunidades rurales, Metodología, métodos, técnicas, <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31651423008/html/index.html> (consultado el 25 de octubre del 2020).

¹¹ GARCÍA, ISABEL. El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera, (Máster universitario en enseñanza de Español como Lengua Extranjera CIESE-Comillas – UC 2013), file:///C:/Users/lizbe/Downloads/El_comic_como_recurso_didactico_en_el_au.pdf

¹² Anónimo, Anime, EcuRed, <https://www.ecured.cu/Anime> (consulta el 30 de octubre del 2020).

⁴ HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO; FERNANDO COLLAD, CARLOS Y PILAR, BAPTISTA LUCIO. Metodología de la investigación. Mecoraw-hill. Cuarta edición p. 3-4

¹⁶ DOMÍNGUEZ CHÁVEZ, HUMBERTO. La Historieta o Cómic 1920-1940, Programa de Cómputo para la Enseñanza: Cultura y Vida Cotidiana: 1920-1940, 2012. p.4

¹⁸ La Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, "Gabriel Vargas, caricaturista que plasmó la vida del barrio ciudadano en sus historietas", Dirección de Difusión y Relaciones Públicas.

¹⁹ La Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, "Gabriel Vargas, caricaturista que plasmó la vida del barrio ciudadano en sus historietas", Dirección de Difusión y Relaciones Públicas.

¹ MÉXICO. EL INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS Y GEOGRAFÍA. SIETE DE CADA DIEZ PERSONAS DE 18 AÑOS Y MÁS EN MÉXICO LEEN LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS, HISTORIETAS O PÁGINAS DE INTERNET: MOLEC 2020. MÉXICO: COMUNICADO DE PRENSA 2020. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodemo/MOLEC2019_04.pdf, consulta: 10.09.20

² MÉXICO. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programas de Estudios 2011 Guía para el Maestro Educación Básica Primaria Sexto grado, vol.2 (México, D. F., 2013), p.15

³ MÉXICO SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programas de Estudios 2011 Guía para el Maestro Educación Básica Primaria Sexto grado, vol.2 (México, D. F., 2013) p. 34-35

¹⁵ PLANAS, EUSEBI. (1833-1897) fue un dibujante, ilustrador y litógrafo catalán, cuya producción tuvo gran trascendencia durante la segunda mitad del siglo XIX, como ilustrador de la mayoría de las novelas por entregas de Cataluña y de Hispanoamérica; una de sus obras emblemáticas fue La Historia de una Mujer de 1880, que narraba la vida de una muchacha promiscua para la época, en donde implantó el prototipo de belleza femenina decimonónica. Galderich, 2011.

⁸ PERÉ, Charléne y Carmen, SOTO-PALLARÓS "El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria", Ocnos Revista de Estudios sobre lectura, no.1(2017) [El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria \(redalyc.org\)](https://redalyc.org/) (consultada el 22 de octubre del 2020).

²⁷ ROLLÁN MÉNDEZ, MAURO. ZARZUELA SASTRE, ELADIO. El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid, España. Gráficas Andrés Martín, S.A., 1986. p.21

²⁴ SARTORI, GIOVANNI, HOMO VIDES La sociedad teledirigida. 1998, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, SA Beazley 3860. (1437) Buenos Aires. Primera edición: septiembre de 1998. p. 37

²⁵ SARTORI, GIOVANNI, HOMO VIDES La sociedad teledirigida. 1998, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, SA Beazley 3860. (1437) Buenos Aires. Primera edición: septiembre de 1998. p. 26

²² SERVÍN G, MAGDALENA. Despierta Tu Destreza Dibujando Manga (Derechos reservados 2017) p.3-4

²⁸ ZAMUDIO ARÉVALO, JAVIER. Imagen y pedagogía. México: 1998, p.5

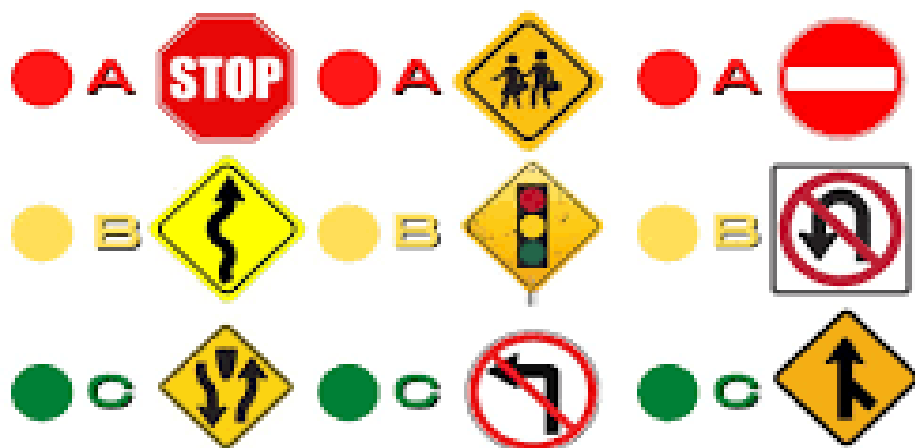
³⁰ ZAMUDIO ARÉVALO, JAVIER. Imagen y pedagogía. México: 1998, p. 26, 27

Anexos

Anexo 1 Productos visuales informativos epistémicos – capítulo II



Examen de Señales

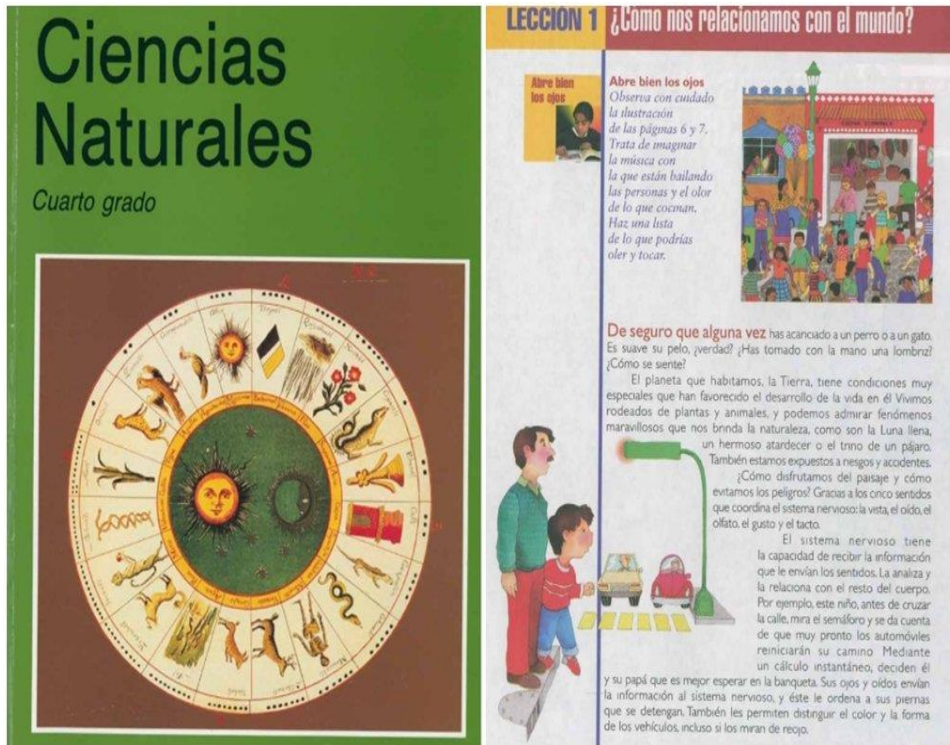


CANCIÓN DEL PENTAGRAMA



Y DE LAS NOTAS MUSICALES

Anexo 3 Productos visuales informativos didácticos



Anexo 4 Representaciones visuales comerciales



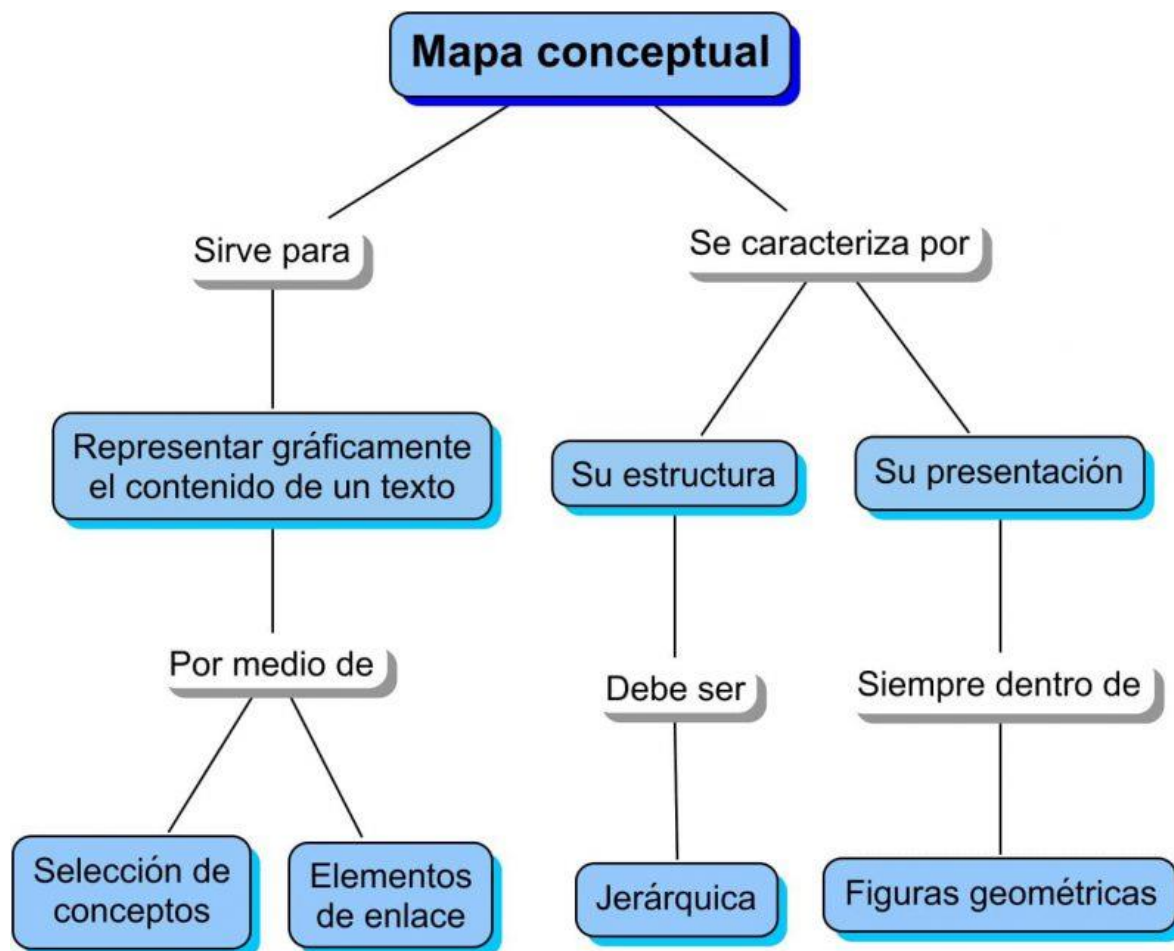
Anexo 1 mapa mental – capítulo II



Anexo 2 línea del tiempo



Anexo diagrama



Anexo 3 certificado



CERTIFICADO *DE* **PARTICIPACIÓN**

Nombre del destinatario

recibe este certificado de agradecimientos por su extraordinaria participación en

NOMBRE DEL EQUIPO

PRESENTADOR: *Nombre o puesto del presentador*

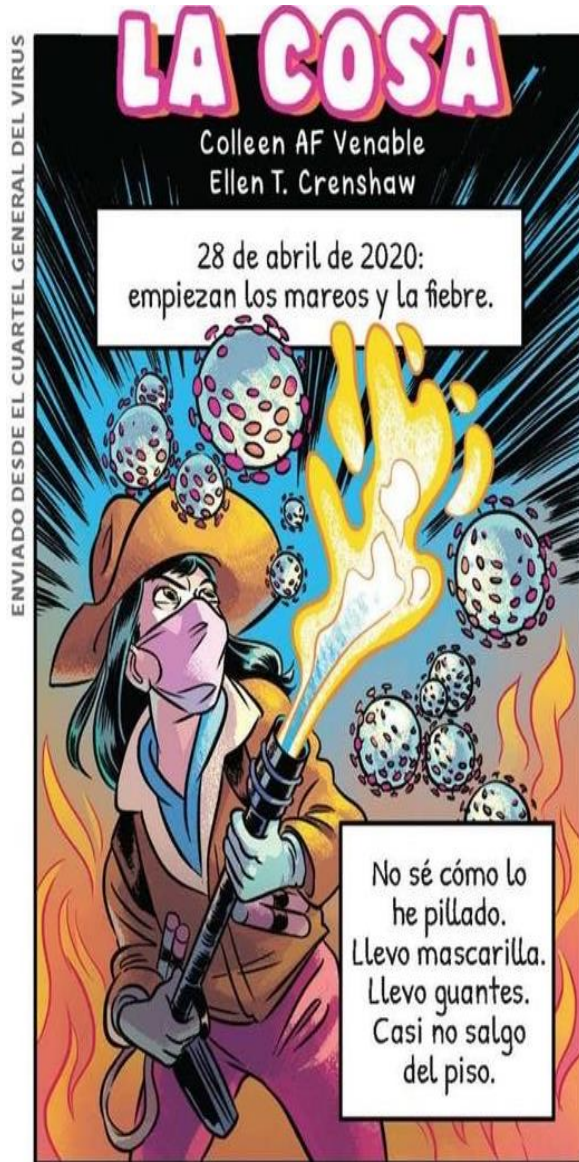
A DÍA: *Escriba la fecha*

Anexo 5 infografía

CÁNCER DE MAMA

MITO	REALIDAD
LOS HOMBRES NO PADECEN CÁNCER DE MAMA. 	TAMBIÉN PUEDEN DESARROLLARLO. CORRESPONDEN AL 1% DE LOS CASOS Y EN LOS MAYORES DE 60 AÑOS. 
SOLO LAS MUJERES QUE TIENEN PARIENTES CON CÁNCER CORREN EL RIESGO DE PADECERLO. 	70% DE LAS MUJERES QUE LO SUFREN, NO TIENEN FAMILIARES CON HISTORIAL. 
EL USO DE ANTITRANSPIRANTES CAUSA LA ENFERMEDAD. 	NO HAY ESTUDIOS CIENTÍFICOS QUE COMPROBEN QUE PROVOCA EL DESARROLLO DE CÉLULAS CANCERIGENAS. 
NO HAY PADECIMIENTO EN LA JUVENTUD.  R RELATO	25% DE LAS MUJERES QUE TIENE CÁNCER DE SENO, SON MENORES DE 50 AÑOS.  Texto: Alejandra Motta Ilustración: @michi.gg Fuente: Organización Mundial de la Salud, Instituto Nacional del Cáncer (INC)

Anexo 6 el cómic



5 de mayo de 2020: la fiebre empeora. Tenía todos los síntomas de COVID, hice una visita telemática con el médico.



Anexo 1 imagen de Naruto – capítulo III



Anexo 2 historia corta de Naruto

Naruto Uzumaki es un ninja adolescente que tiene encerrado en su interior al Zorro Demonio de Nueve Colas. Doce años antes del inicio de la serie, el Nueve Colas atacó a Konohagakure, matando a muchas personas. Como consecuencia, el líder de la aldea (el Cuarto Hokage, Minato Namikaze) sacrificó su vida utilizando el Sello Consumidor del Demonio de la Muerte para sellarlo dentro de Naruto cuando era un recién nacido, con lo que esperaba detener la masacre. Por ello, Naruto fue víctima de maltratos por quienes lo consideraban como el propio Kyūbi. A manera de solución, el Tercer Hokage (quien tuvo que reasumir el mando luego del sacrificio del Cuarto Hokage) publicó un decreto donde prohibía a cualquiera la mención sobre el ataque del Kyūbi, y quien lo hiciera sería severamente castigado.

Doce años más tarde, Naruto se gradúa de la Academia Ninja usando su Jutsu: Multiclones de Sombras, proveniente del pergamino prohibido de la aldea, el cual había robado tras ser engañado por el ninja renegado Mizuki. Durante el encuentro entre Iruka, Mizuki y Naruto, este último se entera de que él era el recipiente contenedor del Kyūbi, y que había alguien que lo estimaba y lo reconocía moralmente como una persona, el cual era Iruka.

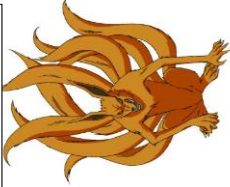
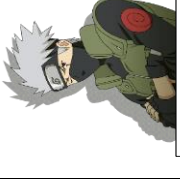
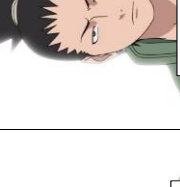
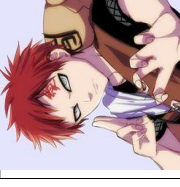
La historia principal sigue a Naruto y al crecimiento individual de sus amigos, junto a su desarrollo como ninja. Además, se centra en las interacciones entre éstos y la influencia del entorno en sus personalidades. Conforme transcurre la serie, Naruto se relaciona con Sasuke Uchiha y Sakura Haruno, con quienes conforma el Equipo 7 junto a su sensei Kakashi Hatake. Cabe mencionarse que Naruto confía mucho en ellos, así como en otros personajes que irá conociendo poco más adelante. Mientras ellos aprenden nuevas habilidades y conocen a nueva gente y escenarios durante sus misiones, Naruto lucha por su sueño de volverse el máximo líder de su aldea (Hokage) y ser reconocido como alguien importante. Al inicio, la serie se

enfoca en los integrantes del Equipo 7, Naruto, Sasuke y Sakura. Poco después, Orochimaru (uno de los delincuentes más buscados) ataca a Konoha, asesinando al Tercer Hokage como acto de venganza personal.

Lo anterior desencadena que Jiraiya, uno de los tres legendarios Sannin, inicie la búsqueda de su antigua compañera de equipo, Tsunade, para designarla como la Quinta Hokage. Durante la búsqueda se revela que Orochimaru quiere encontrar a Sasuke (a quien conoce por sus técnicas de línea sucesoria y ocular), con tal de proponerle el poder que tanto anhela para matar a su hermano Itachi Uchiha, responsable de haber disuelto a todo su clan. Sasuke acepta la proposición y se va a entrenar con él, traicionando a su aldea. Mientras tanto, Naruto decide hacer algo al respecto, por lo que decide dejar la aldea junto a Jiraiya durante dos años y medio con tal de entrenar y prepararse para la próxima vez que se encuentre con Sasuke, a quien intentará salvar.

Al concluir el período de entrenamiento, Naruto regresa a la aldea justo cuando una misteriosa organización denominada Akatsuki intenta capturar a las nueve poderosas Bestias con Cola incluyendo al Zorro Demonio de Nueve Colas para sus propósitos de controlar todo el Mundo Shinobi. El Equipo 7 y varios ninjas de la aldea luchan contra los miembros de Akatsuki, sumándose también a la misión que busca rescatar a su antiguo compañero Sasuke. Con la muerte de Orochimaru, la formación de Taka y la derrota de Itachi, Sasuke se ha unido a Akatsuki y desea destruir a Konoha.

Anexo 3 memorama de Naruto

Anexo 1 imagen 1 – historia





Imagen 2



Imagen 3

Anexo 2 Emiliano Zapata

Su nombre completo era Emiliano Zapata Salazar, aunque también fue conocido como “El Caudillo del Sur”. Nació el 8 de agosto de 1879 en San Miguel Anenecuilco, Morelos. Sus padres fueron doña Cleofas Jertrudiz Salazar y don Gabriel Zapata. Sin embargo, su madre murió cuando Emiliano tenía tan solo dieciséis años y 11 meses después, también su padre perdió la vida.

No obstante, mientras sus progenitores aún estaban vivos, Emiliano vivió un hecho que marcó su destino: “El dueño de la hacienda vecina de Cuahuixtla se había apoderado en forma violenta de una parte de las tierras de Anenecuilco. Algunos campesinos ofrecieron resistencia, pero la fuerza a la que se enfrentaron era superior, por lo que tuvieron que huir.”, según contó el historiador Jesús Sotelo Inclán.

Después de eso, Emiliano vio a llorar a su padre por el despojo de sus tierras. El futuro Caudillo del Sur quedó consternado luego de que su progenitor declarara que no peleaban contra los abusivos porque eran poderosos. En ese momento, Emiliano prometió que, cuando fuera grande, él mismo haría que lo que era suyo les fuera devuelto. A pesar de aquel trago amargo, y, de acuerdo con Adalberto Santana, doctor en Estudios Latinoamericanos, la familia de Emiliano era medianamente acaudalada por lo que no sufrió privaciones ni tuvo carencias. De hecho, disfrutaba de actividades como corridas de toros, peleas de gallos y jaripeo. Más allá de su trabajo y diversiones, Zapata nunca olvidó aquella promesa de hacerle justicia a su pueblo. Como consecuencia, en 1911, se levantó en armas contra el régimen de Porfirio Díaz.

A la par, Emiliano apoyó la candidatura de Francisco I. Madero a la presidencia. A pesar de esto, cuando Madero llegó al poder, este no cumplió las demandas

prometidas. Por lo tanto, el Caudillo del Sur y su gente, entraron en descontento y desconocieron su mandato.

Después de eso, Emiliano Zapata se unió con el profesor Otilio Montaña y juntos lanzaron el Plan de Ayala el 28 de noviembre de 1911. En este Plan, se condenaba la traición de Madero. Además, se demandaba la restitución de las tierras usurpadas durante el Porfiriato y se exigía el reparto agrario de las tierras de los hacendados. Zapata continuó la lucha armada hasta que el **coronel** Jesús Guajardo lo convenció de que, él y su gente, estaban en contra de Madero por lo que lo apoyaría con gente y armas. Para desgracia del pueblo y del líder de los campesinos, se trataba de una trampa. El 10 de abril de 1919, Guajardo citó al Caudillo del Sur en una hacienda de Chinameca, Morelos y ahí mismo ordenó asesinarlo.



Anexo 3 José de la Cruz Porfirio Díaz Mori

Nació en la ciudad de Oaxaca el 15 de septiembre de 1830. Fueron sus padres José Faustino Díaz y Petrona Mory. Ingresó al Instituto de Ciencias y Artes del Estado, para seguir allí la carrera de leyes. Hizo amistad con Benito Juárez, quien entonces dirigía el Instituto. El primero de diciembre de 1854 el presidente convocó a un plebiscito para afirmarse en el poder. Porfirio Díaz se negó a votar; y se pronunció a favor de que se le entregara la presidencia a Juan Álvarez. Con tal motivo buscó refugio entre las guerrillas adictas al Plan de Ayuda.

Al triunfo de la revolución, Porfirio fue nombrado jefe político del Distrito de Ixtán, asistió a una cátedra de estrategia y táctica, creada por Benito Juárez e impartida por el teniente coronel Ignacio Uría. Como jefe político de Ixtán, organizó la guardia nacional de su distrito. Esto valió que el gobernador de Oaxaca, Benito Juárez, le otorgara implementos de guerra para armar a sus hombres. Después de servir un año como jefe político, Díaz entró al servicio activo del Ejército, con el grado de capitán de granaderos adscrito a la Guardia Nacional de Oaxaca. En 1857 ocurrió la rebelión de los conservadores contra la Constitución promulgada ese año. Díaz quedó entonces como gobernador y comandante militar de Tehuantepec.

Díaz derrotó en Las Jícaras a los conservadores (13 de abril de 1858), por cuyo triunfo ascendió a mayor de Infantería. Se incorpora a las fuerzas del gobierno en Tlaxiá y con ellas avanzó sobre Oaxaca, a la que pusieron sitio del primero de febrero al 11 de mayo de 1859, pero tuvieron que levantarlo ante la superioridad de los conservadores. Perseguidos por éstos, Díaz les hizo frente en Ixtepeji y les infligió severa derrota. Una vez reorganizadas sus fuerzas, tomó Oaxaca el 15 de mayo de 1860. En premio el presidente Juárez lo ascendió a coronel efectivo. Fue electo diputado al Congreso de la Unión por el distrito oaxaqueño de Ocotlán.

El 24 de junio de 1861 el general Leonardo Márquez amenazaba caer sobre la capital. Porfirio Díaz pidió permiso al Congreso de la Unión para unirse al Ejército y enfrentarse al enemigo rechazando y persiguiendo a Márquez. Al día siguiente se le nombró jefe de la brigada de Oaxaca. En 1870, fue elegido miembro del Congreso federal. Una vez muerto el presidente Juárez, lo sucedió el presidente de la Suprema Corte de Justicia, Sebastián Lerdo de Tejada, quien al declararse re-electo en septiembre de 1875, exacerbó a la oposición. Porfirio Díaz se levantó nuevamente en armas conforme al Plan de Tuxtepec, y al triunfar el movimiento, Lerdo abandonó el país.

El vencedor convocó a elecciones y fue electo presidente en mayo de 1877. El lema de Tuxtepec había sido la no reelección; así, el 1880 entregó el gobierno al general Manuel González. Sin embargo, nada le impedía ser reelecto para el periodo 1884 a 1888, volviendo al poder. Desde su primera gestión presidencial (1877-1880), el principal cuidado de Díaz fue el consolidarse en el poder, en el orden político procuró dominar al Poder Legislativo y consolidó una paz muy grata a los habitantes de la nación. Así se explica que a Porfirio Díaz se le llamara Héroe de la Paz, y que sus opositores calificaran la situación de paz sepulcral.

La oposición de la letra impresa fue reprimida mediante la compra o la persecución de los editores de periódicos, hasta lograr su completo sometimiento. En el orden religioso no obstante el triunfo del liberalismo sobre la Iglesia católica, el presidente Díaz optó por una política de completa reconciliación, tomando el camino de no observar las Leyes de Reforma. Al amparo de este disimulo, la Iglesia volvió a ocupar un sitio determinante en el destino de la nación, pero sin responsabilidad alguna, pues oficialmente estaba separada del Estado.

El Ejército había sido otra fuente de inestabilidad, a causa del poder que daba a los generales ambiciosos. Al principio de su gobierno, Porfirio Díaz no licenció a las tropas porque su cesantía las hacía propensas a seguir a los caudillos,

revolucionarios. Posteriormente conforme consolidaba su poder, otorgaba de una parte grandes beneficios a los militares de alta graduación, y de la otra iba reduciendo los efectivos de tropa, de manera que no existiera una fuerza bélica que alguien pudiera encabezar en su contra.

Fuera de dos amagos de guerra contra Guatemala, el primero por las pretensiones de ese país sobre el Soconusco, y el segundo por el asesinato en México de un presidente guatemalteco derrocado, la política internacional de Porfirio Díaz fue pacífica y amigable con todas las naciones inclusive con Francia con cuyo gobierno firmó la paz. La obra educativa del régimen porfirista fue modesta en relación con el tiempo en que se realizó, pero aplicable en cuanto a sus logros. En 1887 se fundaron escuelas normales de maestros en Jalapa y en México. En 1891, se creó el Consejo Superior de Instrucción Pública elevada en 1905 al rango de Secretaría y en 1910 se organizó la Universidad Nacional con la cual restauró la antigua Real y Pontificia suprimida en 1833 por Valentín Gómez Farías.

La obra principal del porfirismo fue el impulso económico basado en el capitalismo liberal. Desde su primer periodo presidencial, Díaz fomentó los transportes por ferrocarril. México fue el primer país de Latinoamérica que tuvo comunicaciones ferroviarias. Las principales leyes porfiristas en materia de propiedad territorial fueron las de Colonización (1883), de Aprovechamiento de Aguas (1888), y de Enajenación y Ocupación de Terrenos Baldíos (1894), todas las cuales contribuyeron al latifundismo.

En 1903, cuando Porfirio Díaz contaba ya con 73 años de edad, se reformó la Constitución para alargar a seis años el periodo presidencial. Al año siguiente Díaz fue reelecto por sexta vez. El 27 de septiembre, de 1910, el Congreso declaró reelectos a Porfirio Díaz y Ramón Corral, y el primero de diciembre tomaron posesión de su cargo para el siguiente sexenio. El descontento era ya general, y los barruntos de revolución, evidentes. Madero expidió el Plan de San Luis el 5 de

octubre de 1910, por el cual desconocía al gobierno e invitaba a la rebelión para el día 20 de noviembre.

La Revolución iniciada en Chihuahua, cundió rápidamente por todo el país. El 21 de mayo se firmó un convenio de paz por el cual Porfirio Díaz y Corral renunciarían a sus puestos. El primero tardó en hacerla y el pueblo de la ciudad de México se amotinó ante la casa del caudillo tuxtepecano. El 31 de mayo Díaz se embarcó rumbo a Europa en el vapor alemán Ipiranga. Había cumplido 80 años y 30 de haber gobernado con poderes absolutos. Residió en París, Francia donde murió el 2 de julio de 1915.



Anexo 4 María Arias Bernal

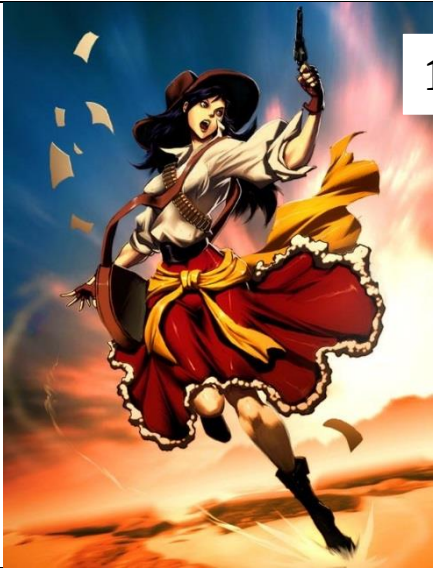
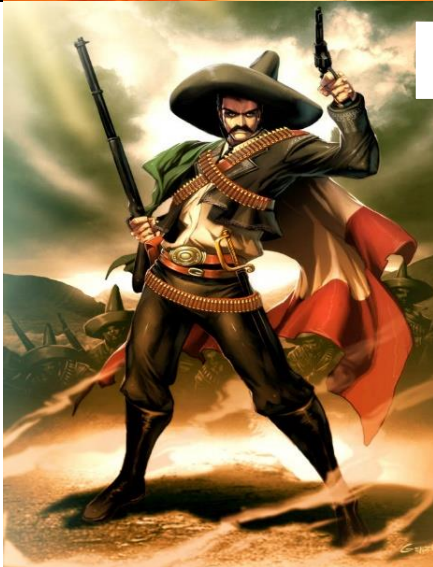
Nació en la ciudad de México en 1884. En 1904 se graduó de maestra profesión que desarrolló hasta 1909. Fue subdirectora de la escuela Corregidora de Querétaro, cuando se adhirió al movimiento maderista. Participó en la unidad educativa de alfabetización y se convirtió en la secretaria privada de Sara Pérez de Madero esposa del presidente Francisco I. Madero. Junto con Elena Arizmendi Mejía, promovió el trabajo de La Cruz Blanca Neutral. Después del golpe militar de Victoriano Huerta en febrero de 1913, y del asesinato de Francisco I. Madero y José María Pino Suárez, comenzó su lucha por derrocar al huertismo.

En 1913 fundó el Club Femenil Lealtad, con la colaboración de Dolores Sotomayor, Inés Malváez y María Luisa Rojas, entre otras. Organizó manifestaciones semanales en donde se pronunciaban discursos y se daba lectura a poemas. Las reuniones, que se efectuaban en el Panteón Francés junto a las tumbas de Madero y Pino Suárez, fueron constantemente reprimidas y en dos ocasiones ella fue encarcelada. Compró una imprenta para imprimir volantes y, junto Julia Nava distribuía manifiestos anti-Huerta por toda la ciudad. Fue arrestada en 1913, después de atacar a Jorge Huerta, hijo del presidente, a quien sorprendió vandalizando la tumba de Madero.

En agosto de 1914 el general Álvaro Obregón asistió al panteón y le hizo entrega de su pistola, afirmando: “Esta arma que ha servido para defender la causa del pueblo, la entrego a esta valerosa joven porque aquí en México sólo puede ser confiada en manos de mujeres”. Así fue como la voz popular le adjudicó el sobre nombre de María Pistolas. En 1916 retornó a su profesión y asumió la dirección de la Escuela Normal. En 1920 obtuvo su jubilación y los últimos tres años de su vida los dedicó al altruismo. Murió en la ciudad de México en 1923.



Anexo 5

	1 La Revolución Mexicana Colocar el numero en la casilla correcta	María Arias Bernal
	2	José de la Cruz Porfirio Díaz Mori



3

**Emiliano
Zapata Salazar**

Responde las siguientes preguntas

¿Son personajes de la historia de la Revolución Mexicana?

b) Si b) No

¿Tenían algún apodo?

b) Si b) No

¿Alguno es presidente?

b) Si b) No

¿Quién de ellos fue maestro?

a) 1 b) 2 c) 3

¿A quién de ellos fue conocido como “el caudillo del sur”?

a) 1 b) 2 c) 3

¿Quién participo en el plan de Ayala?

b) 1 b) 2 c) 3

Anexos de gráficas

Anexo 1- cuestionarios para alumnos

docs.google.com/forms

EL CÓMIC: RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA EN ALUMNOS DE PRIMARIA

Gracias por estar aquí. Contesta con honestidad el siguiente cuestionario.

1. ¿Te gustan leer? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

2. ¿Te gusta los cómics (historietas) *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

3. ¿EL cómic es uno de tus pasatiempos de lectura favorita? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

4. ¿Compartes información sobre los cómics con tus compañeros, padres, o maestros? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

5. ¿Te gustaría que los cómics fueran algunas lecturas en el salón de clases? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

6. ¿Qué te gusta de los cómics? *

Tu respuesta

7. ¿Te gustan los cómics por sus personajes y su fantasía de la historia? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

8. ¿Prefieres leer un cómic a un libro por sus dibujos? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

9. ¿La clase se te haría más interesante si el maestro dejara, leer algunos cómics? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

10. ¿Consideras que el cómic es de tu interés personal? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

11. ¿Recomiendas el cómic a más de tus compañeros a leer? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

12. ¿EL cómic te hace sentir motivado? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

13. ¿Con ayuda del cómic te ayuda a diferenciar la fantasía de lo real de las cosas en la vida real? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

14. ¿Con ayuda del cómic te intereso la lectura? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

15. ¿Con el cómic aprendiste a leer más fácil? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

16. ¿Te gustaría aprender a dibujar cómic? *

☐ Me gusta

☐ A veces me gusta

☐ No me gusta

17. ¿Te gustaría realizar tu propio cómic donde cuentes tus historias? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

Enviar

Borrar formulario

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdIg9PVeNZRH-a6PzKu3XOPrrzJpcSzdgnw_rq5TO8fwMbNug/viewform

Anexo 2 cuestionario de padres test

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeg_rdwNb8YS-CzA1zicbvS4mWj7yigR3zatETIDN3cR8fhQ/viewform

docs.google.com/forms

35

EL CÓMIC:
RECURSO
DIDÁCTICO PARA
FOMENTAR LA
LECTURA EN
ALUMNOS DE
PRIMARIA

Gracias por estar aquí. Contesta con honestidad el siguiente cuestionario.

1. ¿Cuál es su principal cualidad? *

Tu respuesta

2. ¿Quién es su mejor amigo? *

Tu respuesta

3. ¿Qué lo hace enojar? *

Tu respuesta

4. ¿Cuál es su animal favorito? *

Tu respuesta

5. ¿Qué es lo que más le da miedo? *

Tu respuesta

6. ¿Cuál es su comida favorita? *

Tu respuesta

7. ¿Qué es lo que más le cuesta hacer? *

Tu respuesta

8. ¿Cuál es su canción favorita? *

Tu respuesta

9. ¿Cuál es su juguete favorito? *

Tu respuesta

10. ¿Qué lo hace poner triste? *

11. ¿Qué es lo que mejor sabe hacer? *

Tu respuesta

12. ¿Cuál es su color favorito? *

Tu respuesta

13. ¿Cuál es su personaje favorito de los cómics? *

Tu respuesta

14. ¿Cuál es su película favorita? *

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Anexo 3 cuestionario de maestros

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeI7WEPxLj2-lfDqnRkUxb3XgQpkUeq2Ua384nZBnyWPQJvAA/viewform>

docs.google.com/forms



EL CÓMIC: RECURSO DIDÁCTICO PARA FOMENTAR LA LECTURA EN ALUMNOS DE PRIMARIA

Gracias por estar aquí. Contesta con honestidad el siguiente cuestionario.

1. ¿Qué piensa de los cómics? *

☐ Me gustan

☐ No me gusta

☐ No los conozco

2. ¿Conoce que hay distintos tipos de cómics? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

3. ¿Conoce el Manga, significa cómic en japonés? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

4. ¿Conoce el manga y el anime? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

5. ¿Utilizaría los cómics en su clase de lecturas? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

6. En su quehacer diario los alumnos le siguieren utilizar otros tipos de textos de su interés, en este caso cómics, para leer más en clase.

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

7. ¿Cree usted que el cómic motiva a los alumnos? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

8. ¿Rescata algunas observaciones positivas de la lectura de cómics? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

9. ¿Utiliza en su clase de español algunas historietas para hacerla más dinámica e innovadora? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

10. ¿Nota que algunos alumnos que leen cómics reflexionan y analizan información contenida en ese texto? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

11. ¿Considera que al leer un cómic como otro tipo de texto, este sirve para satisfacer sus necesidades de información y de conocimiento? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

12. ¿Considera que los alumnos identifican, analizan y disfrutan textos de diversos géneros literarios? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

13. ¿Considera que los cómics, también son buenos para comprender los aspectos centrales de un texto (tema, eventos, trama, personajes involucrados)? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

14. ¿Considera que los cómics, son textos que permitan inferir información no explícita? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

15. ¿Considera que con los cómics, los alumnos pueden escribir una variedad de textos con diferentes propósitos comunicativos para una audiencia específica? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

16. ¿Considera que el cómic pueda ser una herramienta que permita al alumno distinguir el lenguaje escrito formal e informal, y usarlo al reproducir textos propios? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez

17. ¿Piensa que el cómic, como recurso didáctico puede hacer que el alumno, desarrolle un concepto positivo de sí mismo como lector, escritor, hablante u oyente; además, desarrolla gusto por leer, escribir y hablar? *

☐ Sí

☐ No

☐ Tal vez