

Manga Japonés: Una herramienta para mejorar el inglés

Sergio Eydelver Alvarez Cortes

Asesor

Yenni Alexandra Basto Cruz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

2023

Resumen

Los cómics o historietas son un recurso didáctico que puede mejorar la fluidez verbal y la comprensión lectora del inglés de los estudiantes de grado sexto, y séptimo de la Institución Educativa Braulio González, ya que combinan texto e imágenes y presentan historias interesantes y divertidas que motivan a los alumnos a leer y aprender. Además, los cómics usan un lenguaje coloquial e informal, que refleja el uso real del inglés en diferentes contextos y situaciones. Los cómics también incluyen expresiones idiomáticas, jerga, humor y cultura, que enriquecen el vocabulario y la competencia comunicativa de los estudiantes.

La propuesta pedagógica: Manga Japonés: Una Herramienta para Mejorar el inglés, está basada en los principios del aprendizaje significativo, aprendizaje activo y aprendizaje colaborativo, donde se utiliza los saberes previos que poseen los estudiantes para fomentar la fluidez verbal y la comprensión lectora, es así que el comic constituye una gran herramienta didáctica que facilita la mediación pedagógica para que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje. Con la propuesta se observó a los estudiantes entusiasmados, participativos, empáticos y muy colaboradores para desarrollar las actividades entorno al comic, la motivación viene del gusto por el género, la combinación de la imagen con la narración hace que los estudiantes retenga datos sobre la historia y mejoren su comprensión lectora.

Se puede concluir que el comic manga, japonés es una herramienta didáctica de gran valor pedagógico en los estudiantes porque están inmersos en la cultura de la imagen, y al sentirse escuchados se hacen protagonista de su aprendizaje, facilitando el desarrollo de las diferentes competencias como lectora, escritural y artísticas entre otras en la lengua del inglés y de la lengua española, potenciando los procesos de lectores y escritores autónomos.

Palabras clave: Saberes previos, cómic manga, constructivismo, lectura, comprensión

Abstract

The comics strips or comics papers are a teaching resource that can improve the verbal fluency and reading comprehension of English of sixth and seventh grade students at the Braulio González High School, since they combine text and images and present interesting and fun stories that motivate students to read and learn. Furthermore, the comics use colloquial and informal language, which reflects the real use of English in different contexts and situations. Comics also include idiomatic expressions, slang, humor and culture, which enrich students' vocabulary and communicative competence.

The pedagogical proposal: Japanese Manga: A Tool to Improve English, is based on the principles of meaningful learning, active learning and collaborative learning, where the prior knowledge that students possess is used to promote verbal fluency and reading comprehension, it is So the comic constitutes a great didactic tool that facilitates pedagogical mediation so that the student is the protagonist of his own learning. With the proposal, the students were observed enthusiastic, participatory, empathetic and very collaborative to develop the activities around the comic, the motivation comes from the taste for the genre, the combination of the image with the narration makes the students retain data about the story and improve their reading comprehension.

It can be concluded that the Japanese manga comic is a didactic tool of great pedagogical value in students because they are immersed in the culture of the image, and by feeling heard they become the protagonist of their learning, facilitating the development of different skills as a reader. , scriptural and artistic among others in the English language and the Spanish language, enhancing the processes of autonomous readers and writers.

Keywords: Prior knowledge, manga comic, constructivism, reading, comprehension.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica	17
Enfoque Didáctico	19
Implementación	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	26
Conclusiones	29
Referencias Bibliográficas	31
Apéndices	32
Apéndice A Carpeta de Evidencias de la Práctica	32

Lista de Apéndices**Apéndice A** *Carpeta de Evidencias de la Práctica*

32

Introducción

Con el diplomado de profundización de Práctica e investigación pedagógica por parte de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), se abre un gran espacio de reflexión para darle a la investigación en el aula de clase un papel relevante como una gran herramienta de innovación y presentación de propuestas para mejorar los procesos de mediación pedagógica que debe darse desde la educación inicial hasta la universidad con el propósito de mejorar la calidad de la educación.

Es así que el presente trabajo tiene como objetivo primordial de conocer y aplicar los conceptos de investigación y a partir de la observación directa en el aula de clase el docente indague, dude y proponga diferentes estrategias para mejorar los procesos de enseñanza en las diferentes disciplinas del saber, y se empieza a proponer una pregunta para realizar el ejercicio investigativo, lo anterior se propuso ¿Cómo mejorar la fluidez verbal y comprensión lectora del inglés de los estudiantes de grado sexto, y séptimo de la Institución Educativa Braulio González, a través de los comics o historietas?, se concretó la población objetivo, para desarrollar la propuesta se parte de la secuencia didáctica que permite el desarrollo del trabajo investigativo, y que constituye una herramienta fundamental que todo docente debe implementar para la mediación pedagógica, porque es la carta de navegación en el aula de clase.

Es importante resaltar la utilización del cuaderno de diario de investigación, donde se plasma de forma narrativa el proceso y que se va desarrollando.

Agradecer el valioso acompañamiento de los tutores en el aprendizaje de este gran comienzo de la labor de ser maestro investigador.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En este paso que constituye la base de la propuesta donde el docente realiza el diagnóstico de la población objetivo que va a desarrollar su propuesta pedagógica para mejorar algún aspecto cognitivo y formativo de los estudiantes, es de vital importancia definir bien, en forma clara, concisa lo que se quiere plantear y trabajar así alcanzar los objetivos propuestos en la propuesta pedagógica.

Así es que se llegó a la propuesta ¿Cómo mejorar la fluidez verbal y comprensión lectora del inglés de los estudiantes de grado sexto, séptimo y octavo de la Institución Educativa Braulio González, a través de los comics o historietas?

Se da inicio de cómo se aprende el idioma español y se desarrolla las cuatro habilidades lingüísticas, primero se escucha, después habla, lee y finalmente escribe, se hace por etapas, mientras que el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés se da en forma simultánea el desarrollo de las habilidades, requiere mucha perseverancia y constancia para adquirirlas, pese a que el MEN (Ministerio De Educación Nacional), ha proyectado una Colombia bilingüe, se encuentra muchos estudiantes, ciudadanos apáticos a adquirir esa segunda lengua; por lo anterior los docentes deben ser grandes motivadores y utilizar diferentes estrategias para que los estudiantes sientan la necesidad de empoderar su aprendizaje de la segunda lengua.

Los jóvenes conocen en los medios virtuales el cómic japonés, el manga, el anime, la animación en 2D y 3D en medios tales como Netflix que hace creaciones propias adaptadas como animación digital con fines de ciencia ficción, el cómic, los tebeos e historietas proporcionan sátiras, humor y crítica, como el cómic maneja el texto, y el dibujo, se lee de izquierda a derecha, aspecto que las editoriales han respetado, sería la base de los conocimientos

previos que facilitan el desarrollo de las habilidades lingüísticas porque escuchan en online, hablan, leen, escriben, y pinta, pero no tienen con quien socializar y quien les corrijan y los empoderen a manejar las habilidades lingüísticas. Es más fácil y motivador partir de las experiencias de los jóvenes y ayudarlos a mejorar la adquisición de la segunda lengua.

La lectura de imágenes de los héroes japoneses, de las series de televisión, y de películas son un gran atractivo para los jóvenes, que se interesa por otras culturas, son de gran ayuda para generar diferentes estrategias para empoderar las habilidades lingüísticas en la lengua de inglés.

El cómic japonés despierta muchas emociones en los jóvenes, por el mundo de sus historias, sus dibujos, su forma de leer, las historias narradas, estos jóvenes, necesitan espacios para compartir sus gustos, hablar del mundo de los héroes que son diferentes a los que conocen los padres y los docentes, como es de sus gustos es fácil para potenciar las habilidades lingüísticas de escuchar, hablar, leer y escribir, en lengua del inglés. El indagar en los gustos literarios de los jóvenes es más fácil motivarlos a empoderarse de las herramientas 'para que ellos mejoren su aprendizaje del idioma inglés, que es de vital importancia en el mundo globalizado. El conocimiento del mundo del cómic japonés, manga, se constituye en una gran herramienta para fomentar el aprendizaje del idioma inglés, y se amplía el universo literario de los jóvenes porque el cómic mezcla el dibujo y la narración, y despierta mucho interés en los jóvenes.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar la fluidez verbal y comprensión lectora del inglés de los estudiantes de grado sexto, y séptimo de la Institución Educativa Braulio González, a través de los comics o historietas? Después de definir con precisión lo que se va a investigar se propuso la pregunta de investigación que es la carta de navegación del docente investigador para no perder tiempo y obtener excelentes resultados en la propuesta , que esta sea el faro de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Reconocer el diario de campo como instrumento fundamental para reflexionar con profundidad sobre la utilidad del instrumento como carta de navegación para trabajar la propuesta pedagógica, todo docente debe utilizarlo que pretenda transformar los mecanismos. Es fundamental que el profesor sea un gran observador de la comunidad educativa que asuma su rol de indagar qué métodos, contenidos, estrategias han funcionado y que puede cambiar para lograr empoderar a los estudiantes del conocimiento y así crear escenarios que promuevan la concientización de la importancia de convertir la información en conocimientos.

La investigación se plantea en dos corrientes una sobre la educación es la que realiza de afuera, los psicólogos, sociólogos, entre otros que generan una serie de conceptos para aplicar en la educación, y la otra, la investigación que se genera desde la práctica educativa como cambio escolar, teniendo a un gran defensor de esta postura a Lawrence Stenhouse. Es importante que los docentes conozcan estos dos tipos de modelos de investigación porque en su labor aplican las teorías de psicología, y su ejercicio va creando otras posturas para mejorar su quehacer educativo.

Dentro de este último postulado de investigación se ha formulado la propuesta pedagógica de utilizar el cómic japonés, manga, para “Mejorar la fluidez verbal y comprensión lectora a través del comic,” se tiene como punto de partida los saberes previos para recuperar, activar y así afianzar los nuevos aprendizajes por los cuales son capaces de recordar más información del texto leído y las respuestas correctamente a las preguntas de lectura de comprensión lectora. Para sustentar la propuestas uno de los autores será el psicólogo David Ausubel, quien desde la teoría del aprendizaje significativo postula las bases para realizar ,analizar las relaciones entre estímulo verbal y la nueva información, que este caso es el

conocimiento que posee, gusta los jóvenes por el mundo del comic japones, manga. Vale recordar a Freire (1996) quien señala que "no hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza" (p. 19).

Es así que el comic o manga japones ha despertado mucho interés de los jóvenes, pero los docentes desconocen el conocimiento que poseen los educandos, pero existen varios estudios sobre la importancia, a nivel colombiano se cuenta con la historia del comic por Felipe de Ossa, por otra parte se ha estudiado – la relación de la novela gráfica que relata obras literarias como la Vorágine, Maus que cuenta la historia del Holocausto o genocidio judío, donde muestra como los judíos escapan del líder antisemita Hitler, que muestra como amenaza letal a los nazis como gatos y los judíos escondidos como ratones evadiendo los campos de concentración el exponente prolífico del manga, Osamu Tezuka, inspirado los diseños satíricos de Walt Disney .

Los anteriores estudios permiten apropiarnos de la temática, explicar el origen, evolución y los grandes exponentes y transformaciones, que ha invadido a la generación de la juventud, y que la escuela debe crear espacios donde el estudiantes pueda expresar sus interés, empoderamiento de la cultura que lo lleva a imitar a sus héroes en sus pinturas, creaciones artísticas hasta el vestuario como una forma de identificación de sus héroes, y así mejorar la comprensión lectora ampliando su vasto conocimiento empírico con argumentos artísticos, teóricos del mundo fascinante del dibujo y las palabras.

En cuanto a la pregunta de la propuesta pedagógica si responde al modelo de la práctica , si da respuesta al hacer que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje, hable, escriba, lea en fin potencie sus habilidades lingüísticas, el docente será el guía en dicha mediación pedagógica, a través de los diferentes estrategias los educandos se apropiaran de la información del mundo del comic para convertirla en conocimiento, es aquí donde se observa el carácter político de la

propuesta porque se resalta la gran importancia la investigación de la practica tiene un propósito de cambio, donde se ve la relación de teoría y práctica van unidas para señalar los aciertos de lo que se hace y de lo que se pretende demostrar con la propuesta, es tener en cuenta los saberes previsto de los jóvenes por los comic, hace que estén a gusto y asi se fomenta la expresión oral, adquiere vocabulario, haciendo un gran aporte en su expresión oral y por ende como le gusta con atención y comprenderá mejor, por tal razón se desempeñara mejor con la adquisición del inglés como segunda lengua.

Para concluir con este primer ejercicio se ve la utilidad del manejo del diario de campo, donde se van consignando las inquietudes, las teorías, los postulados de educación, es muy útil para los docentes, puesto que observe que las investigaciones son más de afuera del aula, que desde dentro de la práctica, falta formación en los docentes sobre la importancia de escribir, analizar , hacer comunidad educativa donde se estudie los diferentes contextos y prácticas para mejorar la calidad de la educación; se debe crear comunidad pedagógica en que se dé a conocer las inquietudes y avances en el campo educativo por parte de los maestros, que son los que conocen y están cerca de la comunidad educativa para coadyuvar en el proceso de mediación pedagógica.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación del docente no solo se limita a saber y manejar su área de conocimiento, debe tener un vasto conocimiento de los enfoques, modelos, estrategias, estilos de aprendizajes, postulados, evaluación y competencias, entre otros aspectos fundamentales para coadyuvar en una educación de calidad para los educandos. Es así que el docente en formación y en ejercicio debe llegar a trabajar en equipo para aprovechar lo que se ha mantenido y dado buenos resultados con la nueva visión que trae la pedagogía y la didáctica.

El término de competencia se ha hecho muy famoso en el campo educativo, pero su conceptualización no es bien utilizada, se ve como el desarrollo de habilidades y destrezas, o como pasar por encima del otro o tener poder o dominio del otro, por otra parte se asocia al campo neoliberal, como política de imposición, por tal razón se hace imperiosa la necesidad de reconceptualizar el término y su función de competencia, para el diseño del currículum, que tenga como propósito de proyectar una formación holística del ser según Tobón (2010) afirma en que la formación basada en competencias es un modelo para mejorar la calidad de la educación, este enfoque tiene el potencial de ayudar a los estudiantes adquirir las habilidades y el conocimiento necesarios para ser exitosos en la vida, siendo un ser solidario, empáticos que tenga las competencias para fortalecer su proyecto de vida''. (p. 43) Es importante recalcar la importancia de analizar, estudiarlas continuamente para ser autocrítico del proceso.

En la relación con la propuesta Manga Japonés: Una Herramienta para Mejorar el inglés, se basa en los siguientes principios, el aprendizaje significativo, los estudiantes deben aprender de manera significativa, es decir de manera que les permita comprender la información que tienen sobre el contenidos y aplicarlo en situaciones reales, aumentando el uso de vocabulario en contexto, por otra partes es un aprendizaje activo, donde los estudiantes son protagonista de sus

saberes que los van a compartir con otros favoreciendo el aprendizaje por competencias necesarias para resolver problemas complejos.

Por otra parte, los estudiantes estudiarán por proyectos para trabajar el cómic o manga japoneses, donde harán investigaciones sobre el origen, temáticas y forma de leerlos y los diferentes formatos que aparecen, llegando en algunos estudiantes un estilo de vida. Al utilizar los saberes previos sobre el tema los estudiantes serán protagonista de su propio aprendizaje, produciendo una gran motivación de hablar de lo que gusta y de esta forma va adquiriendo vocabulario, y el gusto por la lectura gráfica acompañada de textos.

En cuanto a la integración del saber, saber hacer y saber ser, en la propuesta los estudiantes en el saber tienen información sobre el cómic o manga japoneses, las formas que se leen, los formatos que se manejan, que les sirven en el saber hacer para aplicar esos conocimientos en situaciones reales, creando historias, dibujando, hablando, aprendiendo inglés, y por supuesto también se aprende mucho de la cultura japonesa. En cuanto al ser los estudiantes aprenden a escuchar, a respetar las ideas diferentes, a ser empáticos con las diferentes actividades que se proponen para lograr el propósito de mejorar la fluidez verbal y la comprensión lectora en los educandos.

De acuerdo con las competencias docentes que plantea Vidaña, E. M. (2010), Sergio Tobón sugiere que los docentes deben manejar una competencia pedagógica, que les permita diseñar, implementar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, es importante que los docentes manejen una competencia didáctica, que les permita utilizar estrategias y recursos para propiciar un buen clima en la mediación pedagógica. Además los docentes deben desarrollar la capacidad comunicativa asertiva para expresarse con propiedad, efectiva y clara. Manejar una competencia didáctica, para utilizar estrategias y recursos para propiciar un buen clima en la mediación pedagógica. Otra competencia, la investigativa, estar siempre

observando, escudriñado para mejorar los procesos de aprendizaje y por ende la calidad de la educación, junto a la competencia de innovación para generar nuevas ideas y propuestas. En fin, los docentes deben estar convencidos que son guías, soñadores y constructores de nuevos mundos.

En conclusión, la formación basada en competencias es un enfoque educativo que tiene el potencial de mejorar la calidad de la educación, Al centrarse en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, este enfoque les ayuda a adquirir las habilidades y el conocimiento necesarios para ser exitosos en la vida y aprovechar las diferentes fuentes del saber.

La propuesta pedagógica para el aprendizaje por competencias está basada en los principios de aprendizaje significativo, consiste en relacionar los conceptos que los estudiantes tienen sobre el mundo del comic manga japones, utilizando todos sus conocimientos previos, sobre la simbología, el color, temas, y forma de leer, para que reflexionen sobre lo que sabe y lo que quieren aprender, el aprendizaje activo, trabajando en equipo, colaborando con el material didáctico, siendo participe de su proceso de aprendizaje, y aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo y desarrollando temáticas que están inmersas en el comic, manga japones. Para el éxito de la implementación de la propuesta se requiere de docentes que posean competencias necesarias para implementarlas de manera efectiva en el aula de clase, y que llegue hacer un proyecto transversal del conocimiento.

La propuesta integra el saber, conociendo el maravilloso mundo del Japón, que despierta mucha curiosidad sobre la vida, valores, héroes, y la manera como presentan las historias, saber hacer , los estudiantes aplica sus conocimientos previos para crear historias, personajes, pintar sus héroes, y para el desarrollo del saber ser, se precisa los valores, actitudes a través de las historias que se lee.

En conclusión utilizar el comic manga, japones como estrategia para mejorar la fluidez verbal y la comprensión lectoras es una gran herramienta que facilita el aprendizaje de vocabulario y mejora comprensión lectora por el empoderamiento que hace los protagonistas del conocimiento, los estudiantes-

Planeación Didáctica

De acuerdo con Tobón (2005) la secuencia didáctica se conforma de diversos componentes, para empezar, se necesita de una situación problemática contextualizada, en el caso del diplomado se refiere a la pregunta de investigación y al planteamiento del problema que dio origen a la propuesta. Aquí se comienza a tener en cuenta las características de la población de la cual se va llevar a cabo el desarrollo de la propuesta pedagógica, de los jóvenes de grado sexto y séptimo del Braulio González, que gusta del comic manga japones, seguido se define las competencias, el número de sesiones que se van a realizar, los aprendizajes esperados, la utilización de los saberes previos, las estrategias para el desarrollo de la actividad, los recursos, además deben planearse el momento del desarrollo del aprendizaje, tener en cuenta la gestión del conocimiento y los diferentes tipos de evaluación, por último el cierre de la secuencia didáctica

Es preciso que el docente precise y parta de los saberes previos, porque va a facilitar la comunicación entre el docente y los estudiantes permitiendo un ambiente agradable propicio para el desarrollo de la mediación pedagógica, los estudiantes que se sientan escuchados, valorados darán mejor rendimiento académico y estarán más atentos a los grandes retos y cambios.

En la implementación de la propuesta pedagógica para potenciar la fluidez verbal y la comprensión lectora de los estudiantes de grado sexto y séptimo de la institución educativa Braulio González se trabajó con la preparación de la secuencia didáctica, partiendo por conocer el origen del fantástico mundo del comic manga, japones, donde los estudiantes identificaron el origen del termino manga, que es más utilizado en occidente que Japón, allí lo trabaja como comic o tira cómica, los jóvenes utilizaron la técnica skimming es la lectura rápida,

y scanning de escanear. Son dos técnicas que buscan la aceleración de la lectura de textos para comprender los mensajes.

Se parte con los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre el mundo del comic manga japonés, pregunta donde lo lee, por que les gustan, con quien comparte sus aficiones, en este momento se observa quien posee más información y a quienes no les gusta el género, anteriormente se veía a los muchachos pero con el transcurso del desarrollo de la temática se detecta a niñas que gustan del mundo manga, y que llega a formar parte de su vida cotidiana.

El gran recurso audiovisual para concentrar la atención y precisar el origen y las características del comic manga japonés, se proyecta el video los caballeros del zodiaco, despertando emociones de gran placer estético y emocional en los estudiantes

Posteriormente se hace sesión de hablar, describir con palabras claves a los héroes, heroínas para recrear las historias, se muestran imágenes y se utilizan las palabras claves para describir, como adjetivos, comparar, y realiza pequeñas composiciones.

Enfoque Didáctico

La formación de un educador es de gran responsabilidad para las entidades que imparten el conocimiento como para los aspirantes a hacer maestros, se debe ser consciente de la apropiación de todas las herramientas pedagógicas, didácticas y disciplinar de las áreas del conocimiento con el propósito de crear un buen clima de aprendizaje y por ende mejorar los procesos de mediación pedagógica, así dar una educación de calidad a la sociedad.

En esta oportunidad se ha centrado en la estrategia de la secuencia didáctica, instrumento de gran importancia en la organización de situaciones de aprendizajes que desarrollarán los estudiantes en el aula de clase. para que éstas sean más efectivas; por tal razón se parte de los saberes previos para que los estudiantes se empoderen del conocimiento, así se crea un clima de confianza, pues se tiene conocimiento del manejo de la temática del comic, manga japones se hablando con anterioridad de la temática y en los diferentes eventos utilizan expresiones en el hablar, vestir e interactuar con sus compañeros

Es fundamental tener en cuenta el contexto real de los jóvenes estudiantes, crear el espacio para que el aprendizaje sea relevante y aplicado a la vida real que los tiene maravillados, y la escuela debe contribuir que la información se convierte en conocimiento. Introducir a los estudiantes al mundo maravilloso del comic manga japones es un gran acierto porque se parte de los gustos del joven y se fortalecen las competencias lingüísticas orales y escritas, por supuesto la fluidez verbal y la comprensión lectora por qué se siente con empatía sobre la temática facilitando el aprendizaje.

Son muchos los aspectos que se deben tener en cuenta en el momento de la construcción de la secuencia didáctica que requiere de muchas horas de estudio para aplicarlas adecuadamente en el contexto real o imaginado del aprendizaje, por ejemplo el manejo de los derechos básicos

de aprendizaje, DBA, las competencias, los ritmos de aprendizaje, el marco europeo, el fortalecimiento de los estándares, y las competencias en el área de inglés se tienen en cuenta en esta secuencia, competencia lingüística, al ampliar el vocabulario, tener claro los conceptos del comic manga, japonés, en cuanto a la competencia sociolingüística está presente en el manejo del conocimiento del idioma inglés, y la competencia pragmática en las expresiones que los estudiantes realizan sobre el universo del comic manga, japones. Es importante traer a colación el estudio del docente Tobón sobre competencias, que éstas no se deben limitar a las empresariales, que deben tener un enfoque socioformativo, donde Según Tobón (2013), las competencias son "procesos integrales de actuación ante actividades y problemas de la vida personal de la comunidad, la sociedad, el medio ambiente, en la vida personal, profesional y laboral" (p. 64).

Es fundamental seguir reconceptualizado sobre las competencias para desprenderlas del ámbito económico y aplicarlas en la clasificación de los grupos de las primeras competencias básicas para la vida, las genéricas para los diferentes aspectos de la vida y las propias del área a estudiar, es un gran momento que los nuevos docentes lleguen a contribuir con el trabajo del PEI, Proyecto Educativo Institucional y se realicen los saberes adquiridos en esta materia son de gran utilidad para mi vida profesional, el tener claro que la organización de los objetivos, y el planeamiento de las actividades de aprendizaje se organizan por secuencia didáctica, se evita la improvisación y se llega con confianza y autoridad a realizar el trabajo en el aula de clase; se concluye que la secuencia didáctica es fundamental para la construcción del conocimiento, y ningún docente debe entrar al aula sin ella, porque estaría a la deriva, la secuencia didáctica es la carta de navegación pedagógica y didáctica del docente íntegro y holístico.

La formación de un educador es de gran responsabilidad para las entidades que imparten el conocimiento como para los aspirantes a hacer maestros, deben ser consciente de apropiarse de todas las herramientas pedagógicas, didácticas y disciplinar de las áreas del conocimiento con el propósito de crear un buen clima de aprendizaje y por ende mejorar los procesos de mediación pedagógica, así dar una educación de calidad a la sociedad. En esta oportunidad se ha centrado en la estrategia de la secuencia didáctica, instrumento de gran importancia en la organización de situaciones de aprendizajes que desarrollarán los estudiantes en el aula de clase. para que éstas sean más efectivas; por tal razón se parte de los saberes previos para que los estudiantes se empoderen del conocimiento, así se crea un clima de confianza, pues se tiene conocimiento del manejo de la temática del comic, manga japones se hablando con anterioridad de la temática y en los diferentes eventos utilizan expresiones en el hablar, vestir e interactuar con sus compañeros .

Es fundamental tener en cuenta el contexto real de los jóvenes estudiantes, crear el espacio para que el aprendizaje sea relevante y aplicado a la vida real que los tiene maravillados, y la escuela debe contribuir que la información se convierte en conocimiento. Introducir a los estudiantes al mundo maravilloso del comic manga japones es un gran acierto por que se parte de los gustos del joven y se fortalecen las competencias lingüísticas orales y escritas, por supuesto la fluidez verbal y la comprensión lectora por qué se siente con empatía lingüísticas orales y escritas, por supuesto la fluidez verbal y la comprensión lectora por qué se siente con empatía sobre la temática facilitando el aprendizaje.

Son muchos los aspectos que se deben tener en cuenta en el momento de la construcción de la secuencia didáctica que requiere de muchas horas de estudio para aplicarlas adecuadamente en el contexto real o imaginado del aprendizaje, por ejemplo el manejo de los derechos básicos

de aprendizaje, DBA, las competencias, los ritmos de aprendizaje ha sido complejo puesto que no soy docente en ejercicio, ni bachiller pedagógico, que manejan esta temática, pero que ese que es fundamental utilizarlas en el aula de clase puesto que se debe aplicar para mejorar los procesos de mediación pedagógico sobre la temática facilitando el aprendizaje.

Implementación

La secuencia didáctica permite el desarrollo y éxito de la implementación de la propuesta pedagógica, se parte de los saberes previos que tienen los jóvenes sobre el comic manga japones, se indaga por los héroes, temáticas, serie, quienes poseen aptitudes artísticas para el dibujo con la posibilidad de presentar las creaciones y posibilidad de llegar a crear historias similares o diferentes.

Con los jóvenes se ve la importancia de tener los libros en físicos, que los pudieran hojear, leer, releer, puesto que la ciudad no existe una librería especializada en el tema, y los padres de familia tiene el concepto que el comic, son dibujos y se pierde tiempo, , y muchos docentes desconocen las potencialidades que se pueden desarrollar utilizando el comic manga japones como herramienta de aprendizaje para mejorar los procesos de mediación pedagógica en el aula.

El docente debe ser consciente de facilitar materiales impresos y digitales a los estudiantes para facilitar la mediación pedagógica, así como existen estudiantes que gusta del comic, existe otros que no les interesa el comic manga japones, es aquí donde el docente aprovecha nuevamente los saberes previos de sus estudiantes para que dialoguen con sus compañeros y les presente el universo de la narrativa del comic manga japones.

El docente debe crear espacios de diálogos con los jóvenes sobre el universo del comic maga japones, herramienta que facilita el aprendizaje sobre la combinación del dibujo, la narrativa, el orden, los que se parten del origen, las características, se hacen festivales de dibujo, espacios para representar los héroes, afianzando valores artísticos entre otros.

Todo proceso educativo debe ser evaluado teniendo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes en este caso en la propuesta comic, manga japones, se parte del interés de este

genero tan popular que fascina , por eso se involucran en el proceso del aprendizaje, utilizando la variedad de temas y conceptos que se adapta al nivel de los estudiantes, además se desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales como la comprensión lectora, la expresión crítica y el pensamiento crítico, por otra parte el trabajo en equipo favorece el desarrollo de los valores de empatía, la resolución de problemas y la colaboración.

Al comenzar la implementación de la propuesta se tiene en cuenta los saberes previos que los estudiantes poseen sobre comic manga,japones se parte de lo audiovisual, con los videos que circulas, se les pide analizar la simbología, la trama, los personajes y el mensaje que transmite de la cultura japonesa y comparar con otras culturas. Con la anterior estrategia se le exhorta a la creación de manga donde los estudiantes practica y potencia las habilidades de escritura, narración y dibujo, posteriormente se hacen preguntas problematizadoras para crear respuestas amplias sobre el universo del manga para que los jóvenes compartan sus opiniones y perspectivas de este género, que gusta mucho en el mundo occidental.

Evaluar es una gran oportunidad de analizar la trayectoria de la consecución del objetivo planteado de mejorar la fluidez verbal , identificando las palabras claves, mejorar la comprensión lectora, puesto que el formato de imagen y narraciones acerca a lo oral ;despierta emociones placenteras facilitando el aprendizaje, por tal razón se concluye que los objetivos de aprendizaje de la propuesta y las estrategias de evaluación los a bordo de manera integral.

La evaluación se incluye métodos formales como informales, esto permite que el maestro evalúe holísticamente el aprendizajes, a través de las pruebas, y la creación de los comics permite identificar las habilidades de los estudiantes, en cuanto los métodos informales como la observación y la retroalimentación , proporciona información sobre el progreso de los estudiantes y sus áreas de necesidad que debe fortalecer. El proceso de autoevaluación se debe

fortalecer puesto que los estudiantes no son conscientes de la importancia de ser honestos, críticos y ser mas efectiva para mejorar sus procesos de aprendizaje.

El evaluar por competencias es una gran oportunidad para identificar las habilidades de escritura y dibujo de los estudiantes, asi como capacidad para crear historias, el conocimiento que posee sobre el comic con sus características y la trama de los personajes.

El uso del comic manga, como recurso didáctico permite promover el a aprendizaje esperado en los estudiantes que aumente su vocabulario, lean fluidamente, se involucren en los procesos de aprendizaje. Al crea el docente un ambiente de aprendizaje positivo, activo y colaborativo hace que los estudiantes se sientan cómodos expresando sus ideas y trabajando en equipo y sintiéndose protagonistas del procesos,

En cuanto a los recursos didácticos utilizados en la propuesta fueron altamente significativos para los estudiantes, pues un género muy popular entre los jóvenes que permite que ellos se involucren y se motiven en los procesos de aprendizaje. Los estudiantes les gustaría tener el material en forma física, por tal razón las bibliotecas escolares, municipales, debe tener en sus estantes gran variedad de este género que permite que los estudiantes comiencen su proceso de lectura y escritura de forma autónoma, Y también a explorar sus habilidades artísticas literarias a través del dibujo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El trabajo realizado con los estudiantes permite resaltar la importancia de los docentes de planificar la secuencia didáctica de manera cuidadosa, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, los conocimientos previos de los estudiantes, y las estrategias de enseñanza-aprendizaje más adecuadas. Adaptar la secuencia didáctica a las necesidades de los estudiantes de acuerdo con sus niveles de aprendizaje y estándares establecidos, además evaluar la secuencia didáctica de forma sistemática para identificar los aspectos que pueden ser mejorados.

Por otra parte, se debe partir de una prueba diagnóstica, y tener una secuencia didáctica para alcanzar los logros propuestos. La secuencia didáctica es la carta de navegación del proceso de enseñanza -aprendizaje. En la planificación es importante tener claro los objetivos alcanzar, tener en cuenta los DBA, los ritmos de aprendizaje, los referencias del marco europeo, trabajar en equipo, señalando las mejores estrategias para motivar a los estudiantes al aprendizaje del inglés, cómo idioma fundamental en la formación personal y profesional abre grandes posibilidades para acceder al conocimiento.

Por tal razón, se debe partir de los conocimientos previos, son un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al tener en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, los docentes pueden diseñar secuencias didácticas más efectivas y motivadoras. Lo anterior lo afirma David Ausubel: sostiene que los conocimientos previos son esenciales para el aprendizaje, ya que proporcionan a los estudiantes un marco para interpretar y comprender nuevos conocimientos.

Jean Piaget, sostiene que los conocimientos previos se construye a partir de la interacción con el entorno, es así que el docente toma un personajes del manga, y de las películas, videos

para profundizar sobre la cultura japonesas, otra forma es a partir de una viñeta seleccionada se señala las experiencias relevantes y significativas para los estudiantes.

El psicólogo ruso, Vygotsky (1978) sustentó que los saberes previos se desarrollan a través de la interacción con los demás, es así que afirma que el aprendizaje es un proceso social que se produce a través de la mediación de herramientas culturales, como el lenguaje. Por otra parte, propuso el concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) para aprender a través de la interacción con los demás, es aquí donde los estudiantes socializan sus conceptos, temáticas, sus héroes, participan activamente y que las historias sean altamente significativas para los estudiantes.

Por lo anterior, lo puede verificar con los estudiantes, se crea un clima de confianza con ayuda mutua, y colaboración para la implementación de la secuencia didáctica, lo importante de tener materiales impresos y digitales en forma individual es de gran beneficio para los estudiantes, pero que las instituciones públicas es muy difícil no tienen biblioteca escolares en funcionamiento, y las públicas funciona a medias y no poseen materiales, ni el conocimiento sobre el vasto mundo de los comics y manga japoneses, se ve como dibujos que nos enseñan a aprender otro idioma extranjero como el inglés, aquí he otro estudiante fue mi padre le comente lo que estaba realizando, le conté la historia de los comics en general y él iba dibujando, por eso creo que se debe socializar la estrategia que a partir del comic y manga japoneses se puede mejorar los procesos de lectura y escritura de los jóvenes para ampliar el vasto conocimiento del mundo, ojalá se leyera y se escribiera con propiedad en inglés.

La planeación pedagógica es una herramienta de planificación y análisis que permite al docente direccionar su proceso de mediación pedagógica en la comprensión de los propios pensamientos, teoría, modelos, acciones y creencias para implementar en los procesos de

enseñanza -aprendizaje, al reflexionar sobre las acciones y del proceso del aula los docentes identifica que aspectos funciona bien y los aspectos que debe ser mejorados, por tal razón se requiere que los profesores lean sobre educación ,los avances y mantenerse informados para identificar sobre las últimas tendencias y enfoques, pero sobre todo aprender a trabajo en equipo, para compartir sus experiencias e indagar que procesos y metodologías funcionan a otros docentes.

El maestro debe ser un maestro consiste del papel que juega en la comunidad educativa no puede ser un transmisor de contenidos y temas aislados, debe contextualizar sus procesos de mediación pedagógica, fomentar la duda, que los estudiantes se enamoren del conocimiento, que lleguen ávidos de aprender a leer, ser crítico, propositivos, ser responsable de crear espacios altamente libertarios para que los estudiantes sean capaces de privilegiar los métodos de aprendizaje que permiten aprender haciendo, comprobando y experimentado. Pérez (2022) señala que:

Estimular en el alumno: el ser exigente consigo mismo, a no darse por vencido, a intentar hasta lograrlo, a ser seguro con lo que dice y hace. que se puede asegurar, que solo el docente capaz de vivir él mismo la experiencia de investigar de forma auténtica, podrá promocionar y garantizar una labor de investigación correcta en los alumnos (p. 23).

Conclusiones

Los cómics o historietas son un recurso didáctico que puede mejorar la fluidez verbal y la comprensión lectora del inglés de los estudiantes de grado sexto, y séptimo de la Institución Educativa Braulio González, ya que combinan texto e imágenes y presentan historias interesantes y divertidas que motivan a los alumnos a leer y aprender. Además, los cómics usan un lenguaje coloquial e informal, que refleja el uso real del inglés en diferentes contextos y situaciones. Los cómics también incluyen expresiones idiomáticas, jerga, humor y cultura, que enriquecen el vocabulario y la competencia comunicativa de los estudiantes.

La observación de los gustos de los estudiantes por el comic manga japonés, es fundamental para partir de esa motivación, donde los jóvenes se sienten escuchados, pueden plantear sus intereses frente a múltiples temáticas que se manejan, se tienen en cuenta los estándares, los derechos básicos de aprendizaje DBA, el marco europeo como referencia para crear un buen clima de aprendizaje.

Se logra que los estudiantes mejoren su fluidez verbal y comprensión lectora del inglés, al leer y crear comics de diferentes géneros y temáticas. Los estudiantes amplían su vocabulario y pronunciación al interactuar con los textos y las imágenes de los comics, además desarrollan los estudiantes habilidades de pensamiento crítico, creativo y colaborativo al analizar, interpretar y crear comic, y al comparar sus opiniones y sus trabajos al socializarlos con sus compañeros.

La principal dificultad en la implementación de la propuesta es la falta de textos, y el acceso al internet, y algunos padres de familia que no apoyan el proceso de sus hijos, las dificultades se superan cuando se realizan festivales de expresión artística, muestra de cine y actividades lúdicas donde se presentan las potencialidades del comic como herramienta

pedagógica para motivar los procesos de adquisición de una segunda lengua, en el dominio del inglés con eficacia.

El uso de los cómics para enseñar inglés a los estudiantes de grado sexto, séptimo y octavo de la Institución Educativa Braulio González fue una experiencia significativa y enriquecedora, tanto para mí como para los estudiantes, ya que nos permitió explorar una forma diferente y divertida de aprender y enseñar el idioma. Los cómics se convirtieron en un medio para acercar a los estudiantes al inglés, al ofrecerles historias e imágenes que captaron su atención y su curiosidad, y que los motivaron a leer y a expresarse en la lengua extranjera.

Los cómics son recurso para desarrollar las habilidades lingüísticas y las competencias ciudadanas de los estudiantes, al propiciar el desarrollo de la fluidez verbal y la comprensión lectora, así como el fomento de la creatividad, la crítica, la colaboración y la comunicación. Los cómics facilitaron el aprendizaje del vocabulario, la gramática y la pronunciación del inglés, al presentar el lenguaje de forma contextualizada y auténtica, y al incluir elementos culturales y humorísticos que enriquecieron la comprensión y la producción de los textos.

Los cómics también fueron una oportunidad para resignificar las prácticas pedagógicas, al incorporar una herramienta didáctica innovadora y efectiva, para motivar y lograr mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

En conclusión, los cómics fueron una propuesta pedagógica exitosa y relevante, que contribuyó al mejoramiento de la calidad educativa de la Institución Educativa Braulio González, y que se proyecta a continuar y a expandir en el futuro. Los cómics demostraron ser una expresión cultural y artística que puede potenciar el aprendizaje del inglés y de otras lenguas extranjeras, y que puede favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Alcívar, P., & Barreno, V. (2023). El manga como recurso didáctico para la comprensión lectora del inglés Bilbao, España: Ediciones Astiberri.
- Barreno, M. (2012). De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta. Tebeosfera: Cultura Gráfica, (10), 4.
- Cabo Baigorri, M. D. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea, 26, 355-375.
- García, J. A. (2017). El manga: historia, técnicas y análisis. Barcelona, España: Ediciones Glénat.
- Inose, H. (2009). La traducción de Onomatopeyas y mímisis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2023). DBA de español e inglés. Bogotá, Colombia: MEN.
- Ossa, F. (2019). Comic, la aventura infinita. Planeta Colombia.
- Schodt, F. L., & Gravett, P. (2016). Manga: una historia global. Bilbao, España: Ediciones Astiberri.
- Tezuka, O. (2018). El arte del manga. Barcelona, España: Norma Editorial.
- Vidaña, E. M. (2010). Sergio Tobón Tobón. Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de educación de adultos, 32(2), 90-95.
- Vygotsky, L. S. (1978). El pensamiento y el lenguaje. Editorial Paidós. (p. 123)

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://drive.google.com/drive/folders/1mLEmXIoxqnhHRDT6ttc5dbF_qLaWPK5K?usp=drive_link