



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA.

NÚMERO Y FECHA DE ACUERDO DE VALIDEZ OFICIAL 8931-23

TESIS PROFESIONAL.

**“EL USO DE LA HISTORIETA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA
MATERIA DE HISTORIA”.**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA.

PRESENTA:

MIRIAM GÓMEZ MARTÍNEZ

ASESOR:

LICENCIADA CINDY VIOLETA MANZO PERALTA

ORIZABA, VER.

2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Tabla de contenidos

	Pág.
Introducción	IX
Antecedentes	XI
Capítulo I Planteamiento del problema	
1.1 Planteamiento del problema	16
1.1.1 Justificación del problema	17
1.1.2 Formulación del problema	17
1.2 Delimitación de objetivos	18
1.2.1 Objetivo general	18
1.2.2 Objetivos específicos	18
1.3 Formulación de hipótesis	18
1.3.1 Determinación de variables	19
1.3.2 Operacionalización de variables	19
1.4 Marco conceptual	20
Capítulo II Marco contextual de referencia	
2.1 Ubicación geográfica	24
2.2 Antecedentes de la ubicación	25
2.2.1 Misión	26
2.2.2 Visión	26

Capítulo III Marco teórico	
3.1 Marco teórico	28
3.1.1 Antecedentes de la historieta	28
3.2 Elementos de la historieta	32
3.2.1 Cuadro o viñeta	32
3.2.2 Dibujo	33
3.2.3 Bocado	34
3.2.4 Texto	35
3.2.5 Onomatopeya	36
3.3 La historieta y su utilidad en el aprendizaje	37
3.4 Elaboración de una historieta en el salón de clases	38
3.4.1 Aspectos que se deben tomar en cuenta para realizar una historieta	38
3.4.1.1 Aspectos globales	38
3.4.1.2 Encuadre	39
3.4.1.3 Ángulos de visión	42
3.5 Aprendizaje significativo	44
3.5.1 Competencias	45
3.6 Cualidades profesionales que el docente debe tener para ayudar a sus estudiantes a desarrollar competencias	46
3.7 La televisión	47
3.7.1 La imagen	48

Capítulo IV Propuesta

4.1 Portafolio histórico	52
4.2 ¿Cómo formar un portafolio?	52
4.3 Trabajos que se pueden integrar en un portafolio	53
4.4. Elaboración de la historieta	54
4.5 Integración de la historieta en el portafolio histórico	55

Capítulo V Diseño metodológico

5.1 Enfoque de la investigación	56
5.2 Alcance de la investigación	56
5.3 Diseño de la investigación	56
5.4 Tipo de investigación	57
5.5 Delimitación del universo	57
5.6 Selección de la muestra	57
5.7 Instrumento de prueba	58
5.8 Tipo de método	58

Capítulo VI Resultados de la investigación

6.1 Análisis e interpretación de la investigación	60
6.2 Tabulación	61
6.3 Gráficas	75
6.4 Interpretación de las gráficas	90
6.5 Conclusiones	94

6.6 Recomendaciones	96
Referencias	98
Glosario	101
Anexos	

Contenido de tablas y figuras

	Pág.
Figura 1. Localización de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez	24
Figura 2. Ejemplo de viñetas en una historieta	33
Figura 3. Dibujos de una viñeta	33
Figura 4. Tipos de bocadillos	34
Figura 5. Ejemplos de onomatopeyas	36
Figura 6. Gran plano general	39
Figura 7. Plano general	40
Figura 8. Plano americano	40
Figura 9. Plano medio	41
Figura 10. Primer plano	41
Figura 11. Plano detalle	42
Figura 12. Ángulo de visión normal	42
Figura 13. Ángulo de acción en picado	43
Figura 14. Ángulo de acción en contrapicado	43
Tabla 1. Utilidad de la historieta	37
Tabla 2. Ventajas del aprendizaje significativo	44
Tabla 3. Evaluación 1 con apoyo de historieta	61
Tabla 4. Evaluación 1 sin apoyo de historieta	63

Tabla 5. Evaluación 2 con apoyo de historieta	65
Tabla 6. Evaluación 2 sin apoyo de historieta	68
Tabla 7. Encuesta del uso de la historieta	72
Tabla 8. Calificaciones de la 1ª clase con apoyo de historieta	73
Tabla 9. Calificaciones de la 1ª clase sin apoyo de historieta	73
Tabla 10. Calificaciones de la 2ª clase con apoyo de historieta	74
Tabla 11. Calificaciones de la 2ª clase sin apoyo de historieta	74
Gráfica 1. Clase 1 con apoyo de historieta	86
Gráfica 2. Clase 1 sin apoyo de historieta	87
Gráfica 3. Clase 2 con apoyo de historieta	88
Gráfica 4. Clase 2 sin apoyo de historieta	89
Imagen 1. Clase acerca de cómo elaborar una historieta	103
Imagen 2. Estudiantes elaborando una historieta	103
Imagen 3. Estudiantes organizando la historieta	104
Imagen 4. Alumna redactando la historieta	104
Imagen 5. Portada de una historieta	105

Imagen 6. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media	105
Imagen 7. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media	106
Imagen 8. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media	106
Imagen 9. Portada de la historieta acerca de los griegos	107
Imagen 10. Contenido de la historieta acerca del tema los griegos	107

Introducción

Hablar acerca de la historieta resulta difícil, sobre todo si se trata de su uso como instrumento didáctico en la educación primaria. Por tal motivo el estudio de ésta investigación se realizó en el área pedagógica teniendo como tema central “El uso de la historieta en el 5º grado de la educación primaria favorece el aprendizaje de los contenidos de la materia de historia”, realizada en la escuela primaria “Josefa Ortiz de Domínguez”, ubicada en la calzada Martín Torres s/n de la ciudad de Río Blanco, Veracruz.

El proceso de E-A ha presentado demasiadas dificultades, sobre todo en aquellas materias en las cuales el alumno tiene que aprender una gran cantidad de acontecimientos y fechas, por tal motivo el docente necesita buscar distintas estrategias para enseñarlas, las cuales despierten la curiosidad del alumno por aprender.

Esta tesis consta de 6 capítulos, de los cuales el primero esta compuesto por la metodología de la investigación en la cual se hace el planteamiento del problema, la justificación del problema, la formulación del problema, la delimitación de objetivos, la formulación de hipótesis y el marco contextual.

El capítulo II, contiene el marco contextual de referencia, el cual menciona la ubicación geográfica de la zona donde se desarrolló la investigación y los antecedentes de la ubicación.

El capítulo III describe al marco teórico en el cual se manejan todos los antecedentes generales que sustentan y dan cuerpo a la investigación.

El capítulo IV se refiere a la elaboración de un portafolio histórico, es decir, la propuesta de ésta tesis.

El capítulo V contiene el diseño metodológico conformado por el enfoque de la investigación, el alcance de la investigación, diseño de la investigación, tipo de investigación, delimitación de la población o universo, la selección de la muestra, el instrumento de prueba y el tipo de método.

El capítulo VI se refiere a los resultados de la investigación, es decir, el análisis y la interpretación de la investigación, la tabulación, las gráficas, la interpretación de ellas, las conclusiones y las recomendaciones.

Antecedentes

Josefina Prado Aragonés escribió el libro “Aprender a narrar con el cómic” en el cual propone la utilización del cómic en el aula como recurso didáctico para iniciar a nuestros alumnos en la lectura crítica de la imagen y en el conocimiento del género narrativo.

Uno de los medios de comunicación más atractivo para niños y jóvenes y más característico de la cultura contemporánea, denominada "cultura de la imagen", es el cómic. Con este nombre genérico denominamos una serie de publicaciones: tebeos, tiras, historietas gráficas; cuyo tema, inicialmente cómico, pronto se diversifica hacia temas reales"

Manuel Barrero en la conferencia "Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula" explica que "Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Cobran gran importancia, en la actualidad, sobre todo por su carga connotativa, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan.

Como quiera los cómics o historietas mantienen su carácter lúdico y las imágenes de que se vale siguen interesando al niño por su calidad de sugestivas, se considera que pueden seguir siendo utilizadas para motivar a los alumnos en la escuela.

Este refuerzo de la motivación serviría no sólo para desarrollar la lógica de lectura occidental y para reforzar la lectura secuencial de imágenes, también podría ser útil para mejorar la autoestima, la imaginación, el vocabulario, el trabajo en equipo, la capacidad crítica del niño, sus cualidades narrativas y descriptivas, su psicología emocional e incluso la asimilación de conceptos de otras áreas de las ciencias y las humanidades".

José Reyes Vava Borrego en la Ponencia "El empleo de la historieta como recurso didáctico para la enseñanza del español en la Escuela Secundaria da a conocer a la historieta como uno de los medios de comunicación de mayor aceptación por parte de los estudiantes que cursan su educación secundaria. Este hecho se ve reflejado en los resultados que aportan diversas encuestas que ubican a las historietas en el primer lugar de las preferencias de los adolescentes.

Sin embargo, pese a tener una fuerte presencia social, desde una perspectiva didáctica, el cómic es un recurso a menudo rechazado por el sector docente. Con frecuencia, los profesores asocian las historietas con contenidos banales y sin importancia, con una especie de subproductos con los que uno se puede entretener por algunos instantes, pero que en definitiva, no deben ser tomados muy en serio.

Tal antipatía podría deberse a distintos prejuicios: los cómics introducen ideas equivocadas en los niños y adolescentes, les hace perder el tiempo, los aleja de la auténtica lectura, etc. No obstante, como lo han podido comprobar diferentes estudios, en la realidad tales puntos de vista suelen ser erróneos.

La lectura de historietas ni es superficial, ni se contrapone a la lectura de libros; se trata de dos modalidades de lectura autónomas, que discurren de un modo paralelo, influenciándose mutuamente.

Es una verdad a voces que nuestros estudiantes están mucho más influenciados por los medios de comunicación que por las instituciones tradicionalmente responsables de la labor socializadora.

Ante esta realidad, resulta evidente que las comunidades educativas deben modificar sus actitudes, abandonando la postura de indiferencia y aislamiento, con respecto a los medios de comunicación, y permitiendo su acceso a las aulas, reconociendo su existencia y su creciente importancia social.

Por consiguiente, la alternativa didáctica que acompaña a esta ponencia es una propuesta innovadora que permite abordar a la historieta no sólo como una herramienta didáctica, sino como todo un valioso recurso educativo que integra dentro de sus funciones el estudio de sus lenguajes y la relevancia de su papel social.

Oscar Díaz y otros concluyen que la utilización de la historieta estimula la creatividad de los niños:

En niños de 3 a 5 años, su gramática podría ayudar en el aprendizaje del significado de secuencias de imágenes

De los 5 a los 7 años potenciará la relación causa efecto, la identificación de la secuenciación, el desarrollo de la socialización (trabajo en grupo), actividades lúdicas libres de correcciones

Estimulan la expresión entre los 8 y los 10 años (desarrollan la capacidad de secuenciación argumental: causa conduce a efecto). No solamente se consumen PUEDEN HACERSE, por ello estimulan la imaginación y el deseo de crear

También nos dice que Favorece el aprendizaje:

1. Perfecciona la lectura y enriquece el vocabulario
2. Desarrolla la expresión
3. Ayuda a retener palabras complejas por asociación
4. Coadyuva a la comprensión del relato
5. Fija la atención
6. Se adapta al propio ritmo de lectura del alumno (no así los medios audiovisuales)
7. Mejora la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis
8. Ideal para el aprendizaje de idiomas

9. De importancia en tanto muchos abandonan la formación tras los 14 años, para luego educarse en la contemplación de los medios

Así mismo facilita la alfabetización en el lenguaje icónico porque:

El niño obtiene la información, de la escuela y otras fuentes, el resto de la TV y otros medios de comunicación audiovisual (el niño está más socializado por los medios que por otros agentes)

Permite que conozca el sistema de códigos de la imagen (la mítica de la publicidad).

Es una alternativa a la enseñanza clásica del lenguaje escrito

Crea conciencia crítica sobre algo que pudiera ser manipulable desde los medios de comunicación (podrá distinguir su carga ideológica).

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1 Planteamiento del problema

Los problemas de E- A en la materia de historia se dan debido a que una gran cantidad de alumnos presenta dificultades para identificar datos en una escala cronológica o bien ubicar en el mapa el espacio geográfico en el que se desarrollaron los acontecimientos de importancia.

Esto genera una gran problemática pues no se puede enseñar historia sin un contenido concreto, sin un cuerpo de conceptos que haga comprensibles los procesos o momentos históricos (Salazar, 1999); y esto se hace visible en la Escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez en la ciudad de Río Blanco, Veracruz; en la cual los alumnos presentan dificultades en la adquisición y retención de conocimientos.

Por ello se ha decidido echar mano de un gran instrumento didáctico para que los alumnos puedan superar sus dificultades, **la historieta.**

1.1.1 Justificación del problema

El estudio que se hace es importante debido a que en términos generales los diagnósticos sobre la educación básica han demostrado que su calidad es deficiente y que no brindan el conjunto adecuado de conocimientos, habilidades, destrezas y valores necesarios para contribuir al desarrollo de la sociedad; y en lo que se refiere a la historia los alumnos poseen una muy limitada estructuración temporal puesto que los libros de texto rebosan de conceptos que resultan incomprensibles para la mayor parte de los estudiantes.

Por tal motivo se ha decidido implementar la estrategia de la utilización de la historieta en el aprendizaje de la historia, con esto los alumnos se benefician pues para ellos resulta algo novedoso e interesante y, al mismo tiempo, educativo; pero también el docente se ve beneficiado al lograr captar la atención de los alumnos al momento de impartir las clases.

1.1.2 Formulación del problema

¿De qué manera influye la historieta como recurso didáctico, en el aprendizaje de los contenidos de la materia de Historia que se imparte en 5º grado de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez?

1.2 Delimitación de objetivos

1.2.1 Objetivo general

Demostrar la importancia educativa que ejerce la historieta en el aprendizaje del niño de 5° grado nivel primaria a través de su aplicación en el desarrollo de la materia.

1.2.2 Objetivos específicos

Identificar los beneficios que transmiten los medios masivos de comunicación en el aprendizaje del niño a través de la aplicación de entrevistas.

Observar la utilidad de la historieta como herramienta de aprendizaje del niño por medio de la elaboración de ésta.

Elaborar una historieta como herramienta didáctica para explotar las potencialidades del alumno en la materia de historia.

1.3 Formulación de hipótesis.

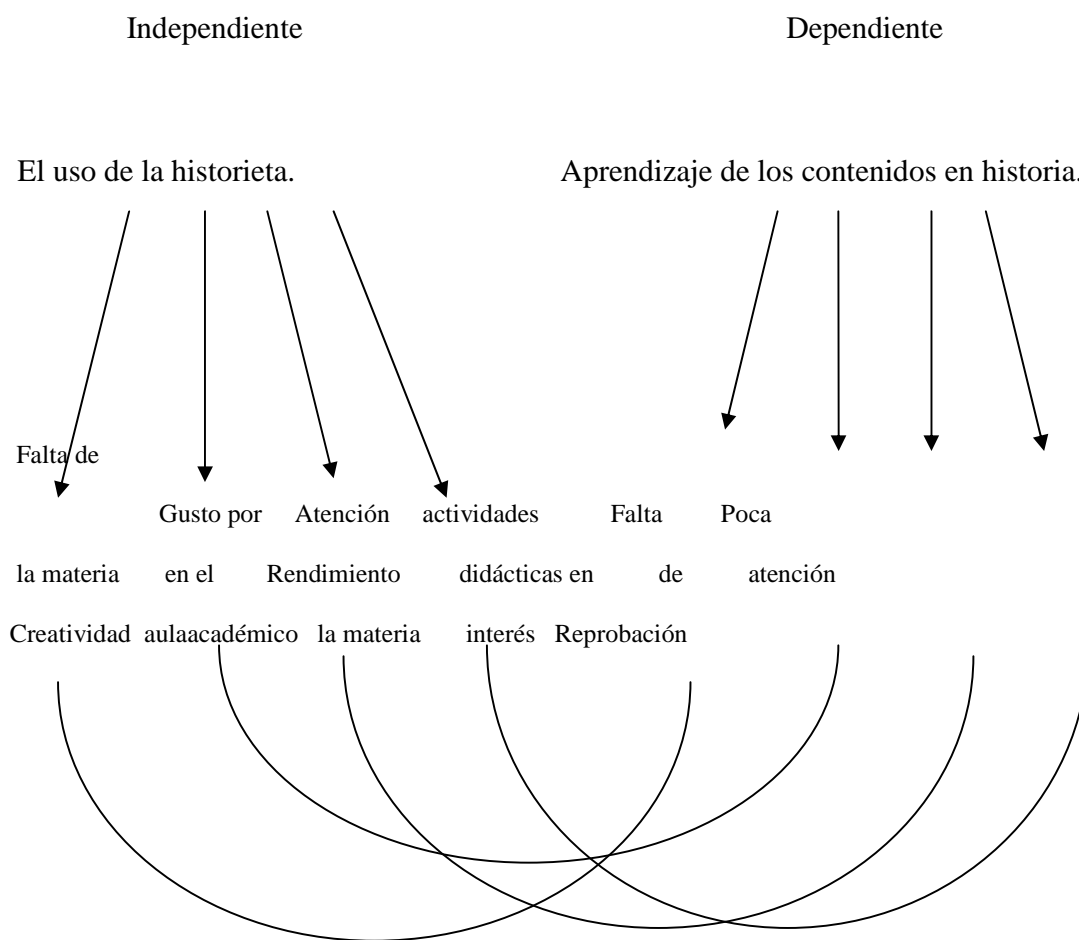
“El uso de la historieta en el 5° grado de la educación primaria favorece el aprendizaje de los contenidos de la materia de historia”

1.3.1 Determinación de variables

Variable independiente “El uso de la historieta”

Variable dependiente “Aprendizaje de los contenidos”

1.3.2 Operacionalización de las variables



1.4 Marco conceptual

El medio ambiente, no se refiere al medio físico. El principio de la personalidad creativa está en la infancia; el niño es naturalmente creativo: imagina, combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas.

El niño se expresa de manera abundante con mímica, dibujos, construcciones y representaciones.

Semejante espontaneidad y riqueza requiere de padres pacientes, tolerantes y abiertos, y profesores preocupados más por estimular que por enseñar, más por liberar energías que por disciplinar, más por lograr que sus alumnos aprendan a pensar que por enseñarlos a memorizar.

Este ambiente de aceptación mutua y de convivencia constituye la plataforma ideal para que florezca la actividad inédita, ambiciosa, arriesgada y de alta proyección. Así se educa no tanto tal o cual actividad creativa sino, lo que es más importante: la actitud creativa.

A partir de los estudios de la psicología del pensamiento y de la creatividad, se han diseñado muchos ejercicios, prácticas y estrategias. Algunas son tan sencillas como el sentido común y otras tan complicadas como la alta tecnología.

El repertorio de gente creativa a través de la historia es inmenso, heterogéneo y polifacético, y está a disposición de quien se interese en revisarlo. Analizar biografías de

personajes notables en el propio campo creativo, es abrirse horizontes y tomar ejemplo de mentes y caracteres destacados.

Ejercicios de descripción: Describir objetos minuciosamente nos ayuda a tomar conciencia del mundo que nos rodea. Nos podemos interesar en señalar y precisar la forma, la sustancia, el tamaño, los colores, la textura, el olor, el sonido o el gusto de las cosas de la vida ordinaria.

Detección de relaciones remotas: Si la creación es combinación, quien se capacita para encontrar asociaciones curiosas y originales se capacita para crear.

Descripción imaginaria de mejoras: Olvidar por una hora cómo son determinadas cosas para pensar cómo podrían ser, equivale a ejercitarse en desestructurarlas y reestructurarlas; es decir, significa trascender la realidad actual e innovar.

La creatividad y el pensamiento creativo, requieren mucho trabajo y un cierto estado mental caracterizado por una actitud de apertura y entusiasmo. Cuatro son las características para definirla.

1. Curiosidad.
2. Asumir riesgos.
3. Complejidad o gusto por la dificultad.
4. Imaginación, uso de todos los sentidos con la finalidad de generar ideas, imágenes y soluciones poco convencionales.

Además la creatividad como habilidad exige producir muchas ideas (fluidez), cambiarlas cuando no funcionan (flexibilidad), organizarlas, elaborarlas y enriquecerlas cuando se requiere establecer grados de creatividad (Barón, 1996).

Captar la atención de los alumnos en clase es uno de los primeros retos a los que se enfrentan los docentes en el aula. El psicopedagogo Juan Vaello Orts, autor, entre otras obras, del libro “Cómo dar clase a los que no quieren”, considera que en el ámbito escolar se distinguen dos tipos de atención: la del alumnado, que debe ser concentrada en torno a la tarea o al profesor, y la del docente, que debe distribuirse entre todos los estudiantes por igual.

Vaello apunta diferentes estrategias para captar la atención y para mantenerla:

- Asegurar la atención de todos los alumnos y no comenzar la clase hasta haberlo conseguido.
- Advertir al docente distraído de manera individual, llamarle por su nombre. Si este paso es ineficaz, conviene hacer una advertencia personal privada.
- Detectar los elementos que pueden distraer a los estudiantes e intentar anularlos.
- Colocar a los alumnos de menor rendimiento más cerca del docente.
- Iniciar la clase con actividades que favorezcan la atención, como preguntas breves sobre la clase anterior o ejercicios prácticos.

- Utilizar distintas formas de presentación de los contenidos de la materia, como lecturas, videos, etc.
- Variar las tareas que deben realizar los estudiantes para evitar la monotonía.

Por todo lo anterior el uso de la historieta como herramienta didáctica conseguirá un mayor nivel de aprendizaje en los estudiantes porque se pueden elaborar en momentos claves, por ejemplo; cuando el contenido temático es muy extenso, en días que no tengan clases de educación física o los días viernes que regularmente presentan actitudes de cansancio y desinterés.

Capítulo II

Marco contextual de referencia

2.1 Ubicación geográfica

El trabajo de investigación de campo se realizó en la escuela primaria “Josefa Ortiz de Domínguez” con clave 30EPR18590 y perteneciente a la zona 022 de Orizaba, Veracruz.

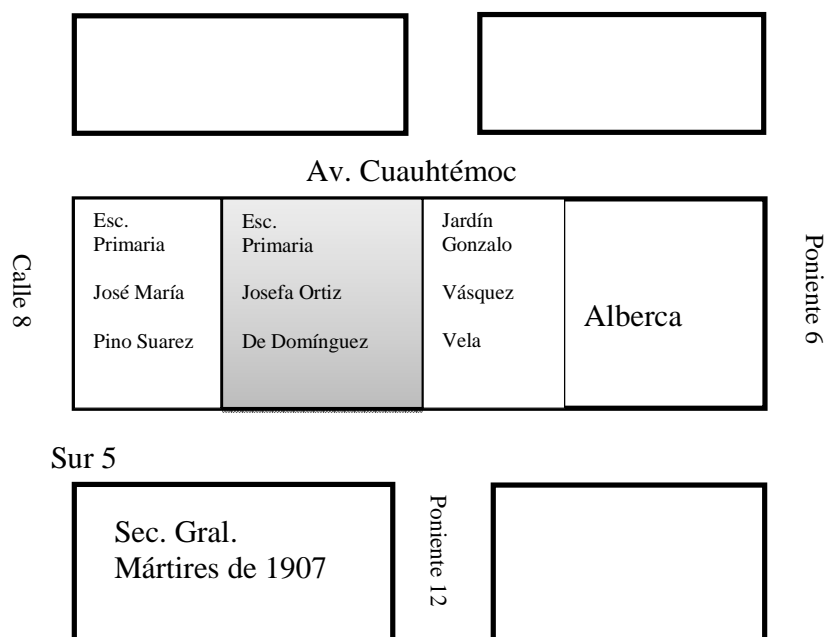


Figura 1. Localización de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez

Se encuentra ubicada en el centro de la Ciudad de Río Blanco Veracruz; al frente colinda con la calzada Martín Torres s/n, a la derecha con la escuela José María Pino

Suárez, a la izquierda con el jardín de niños Gonzalo Vásquez Vela separándola una malla de tela de alambre.

Cuenta con una superficie de 10,733.62 m²aprox., todo el terreno es propio y se encuentra bordeado al frente y atrás. Actualmente la institución cuenta con una plantilla docente de dieciséis maestros, un psicólogo, una doctora, una directora, una subdirectora, un maestro de educación física, tres auxiliares de apoyo y mantenimiento así como 328 alumnos.

2.2 Antecedentes de la ubicación

La escuela primaria “Josefa Ortiz de Domínguez” abrió sus puertas por primera vez a la educación hace más de cien años, el edificio escolar fue donado por los antiguos trabajadores textiles.

A finales de 1901, por iniciativa de autoridades municipales, se promueve la creación de una escuela que albergara a la niñas de edad escolar, siendo ésta autorizada como escuela de educación Básica Primaria hasta cuarto grado asignándole el número 36 y de nombre Josefa Ortiz de Domínguez, iniciando sus actividades en donde actualmente funcionan las oficinas de la CEAS (*Comisión Estatal de Agua y Saneamiento*).

A mediados de 1906 ya era considerada como escuela Primaria Superior, pues atendía hasta sexto grado. Debido al incremento de alumnos fueron ocupados diversos locales y fue hasta el 7 de enero de 1955 se inauguró el centro escolar Río Blanco, integrado por las escuelas José María Pino Suárez que atendía a niños y Josefa Ortiz de Domínguez a niñas, por iniciativa del Sindicato de Obreros de Río Blanco, Veracruz.

2.2.1 Misión

Aplicar los informes curriculares, objetivos y estrategias de los planes y programas de estudio para que los estudiantes desarrollen las habilidades intelectuales necesarias y que les permitan aprender permanentemente con independencia, formándose como estudiantes críticos, reflexivos y analíticos que puedan desenvolverse en su vida cotidiana, conjuntamente con la colaboración de todos los integrantes que forman nuestra plantilla y comprometidos con la comunidad escolar, a través de una buena organización y administración de los recursos naturales y con el involucramiento de los diferentes organismos comunitarios para el mejoramiento del proceso enseñanza- aprendizaje.

2.2.2 Visión

Lograr una escuela independiente, generadora que trabaje de acuerdo a las necesidades de la comunidad escolar así como la participación activa de los padres de familia para que ésta sea factor directo en la formación de estudiantes lectores, capaces de

Capítulo II Marco contextual de referencia

comprender, analizar, criticar y reflexionar diferentes textos y valores para un aprendizaje significativo a partir de las habilidades aprendidas durante la enseñanza con la interacción maestro- estudiante mediante el liderazgo académico del director y los valores como: honestidad, respeto, tolerancia y equidad.

Capítulo III

Marco Teórico

3.1 Marco teórico

3.1.1 Antecedentes de la historieta

La historieta, comic o tebeo es una narración gráfica, realizada mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior; y como tal ha existido durante cientos de años (Kleinmann, 2004).

En otros tiempos, cuando la alfabetización era privilegio de muy pocos, los dibujos eran un medio sencillo de comunicar historias e ideas a un sector mayor de la población.

Las historietas y los dibujos animados están entre las formas más antiguas de expresión creativa; se remontan a principios del siglo XX.

Técnicamente las historietas o tiras cómicas, como son conocidas, son obras de consumo en las que predomina la acción expresada en una secuencia de imágenes o cuadros y un repertorio de símbolos. Así mismo, la imagen en la historia tiene una

función eminentemente recreativa y descriptiva sustentada a través de la palabra escrita; el texto remite a la imagen y ésta lo retroalimenta complementando así la información contenida.

Algunos críticos mantienen que las primitivas pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los dibujos de las civilizaciones precolombinas y también la columna de Trajano, en Roma, se cuentan entre los antecesores del cómic, pero su historia se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura.

Primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera alemanes de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Las ilustraciones se hicieron especialmente complicadas con las técnicas de grabado e impresión de letras en toda Europa.

Más tarde, en 1732, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en *Vida de una cortesana*, de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato.

La intención moral y el detallado dibujo lineal de Hogarth, sin embargo, en Inglaterra pronto quedaron eclipsados por la moda de las caricaturas sociales y políticas, cuyos rasgos exagerados, líneas simplificadas y humor sobre cuestiones de actualidad se convirtieron en parte integrante del cómic moderno (Guillermo, 1995). Otros importantes

desarrollos de este periodo fueron el perfeccionamiento de los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray.

En contra de la creencia general, no fueron los estadounidenses, sino los japoneses quienes publicaron las primeras revistas de cómics baratas y producidas masivamente en la década de 1920. Impresas por lo general en color y distribuidas cada mes, recurrían en principio a material estadounidense, pero ya en la década de 1930 empiezan a incluir material original y de mérito artístico.

El formato tuvo tanto éxito en Japón que dio origen a la aparición de librerías especializadas exclusivamente en cómics, conocidos por manga, que continúan disfrutando, y ya a escala global, de una gran aceptación. La primera revista estadounidense de cómics apareció en 1933, regalada por un producto comercial con fines de promoción.

Según aparecían más revistas de cómics, los editores no contaban con suficientes tiras para reimprimir y se vieron en la necesidad de producir material nuevo y barato, encargado por lo general a dibujantes muy jóvenes. Después de cinco años de rechazos, dos jóvenes de Cleveland, el guionista Jerry Siegel y el artista Joe Shuster, consiguen vender su héroe, Superman, a las páginas de Action Comics, en las que se publica por primera vez en 1938, convirtiéndose en un éxito inmediato. Este éxito de Superman hizo que surgieran numerosos imitadores.

Cuando Estados Unidos empezó a participar en la II Guerra Mundial, la legión de superhéroes se había virtualmente apoderado de los cómics. Muchos no merecían la pena, pero unos cuantos lograron sobrevivir, como Batman, de Bob Kane.

En 1943, un artículo de la revista Newsweek calculaba que entre niños y adultos se leían 25 millones de revistas de cómics mensualmente. Hacia 1950, la cifra se había doblado a 50 millones, alcanzando la cima en 1954 cuando se publicaban 150 millones al mes.

Psicólogos, padres y educadores les preocupaba que las revistas de cómics, en especial las de crímenes y terror, influyeran en la delincuencia juvenil, y ante sus exigencias los propios editores impusieron férreos controles (Feldman, 2003).

Muchas de las empresas, debido a ello, tuvieron que cerrar. Aunque limitados por los códigos de censura y la competencia de la televisión, algunos editores consiguieron revivir en la década de 1960.

Un caso destacado fue el de Marvel Comics, con el guionista Stan Lee, y los dibujantes Jack Kirby y Steve Ditkon, que concibieron un universo interconectado de héroes trágicos como Los cuatro fantásticos y Spiderman, cuyos poderes sólo les creaban problemas. A partir de entonces, el género de los superhéroes ha dominado la industria del cómic y el estilo impulsado por Marvel se ha impuesto.

A mediados de los años treinta nace la era moderna de los súper héroes al aparecer, en una revista llamada action- cómics, “Superman” de Jerry Siegal y Joe Schuster. En años posteriores surgen otros como “Batman”, “Flash”, “El hombre

araña”, “Los cuatro fantásticos”, “Los hombres x”, y muchos más que han transformado a los cómics en un gran negocio millonario.

3.2 Elementos de la historieta

3.2.1 Cuadro o viñeta

Es un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historieta; En la cultura occidental, las viñetas se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia. Eso pasa en la mayoría de los países, aunque no en todos, pues en países con la escritura de derecha a izquierda las viñetas se leen de derecha a izquierda (sentido en el que también se pasan las páginas) y de arriba abajo.

Otras características importantes es que se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y que constituye la unidad mínima del montaje de la historieta. Según su tamaño y posición haremos una lectura más o menos rápida de ella, es decir cuanto mayor formato y mayor número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos prestar a una determinada viñeta.

Utilizan lenguaje elíptico, el lector suple los tiempos muertos entre cada una de las acciones separadas por viñetas. Coexisten en las viñetas el lenguaje icónico y el lenguaje verbal.



Figura 2. Ejemplo de viñetas en una historieta

3.2.2 Dibujo

También llamado técnica de representación es cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o solo ícono referencial de una historia a contar.



Figura 3. Dibujos de una viñeta

3.2.3 Bocadillo

Espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.



Figura 4. Tipos de bocadillos

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- 1.- El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- 2.- El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.

- 3.- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
- 4.- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- 5.- Cuando el rabilo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- 6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- 7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
- 8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes

3.2.4 Texto

Forma gráfica que está presente en una página. Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarran porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo. Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género.

3.2.5 Onomatopeya

Elemento gráfico propio y característico de la historieta, este elemento imprescindible se ubica dentro del texto apoyando la direccionalidad que enfatiza la narración.

Palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación (Ferres, 2000).



Figura 5. Ejemplos de onomatopeyas

3.3 La historieta y su utilidad en el aprendizaje

La historieta parece ser un novedoso instrumento tanto a la hora de aprender como a la de divertirse; esto no es ningún misterio dentro de la psicología conductista.

Tabla1. Utilidad de la historieta

Utilidad de la historieta
Ayuda para el recuerdo y repaso de lo aprendido.
Ayuda en la capacidad de síntesis.
Sirve de apoyo en la creatividad.
Influye en la elección de modelos.
Es poco costoso y fácilmente manipulable.
Motiva al niño porque se sale de lo tradicional.

La historieta puede ayudar a que resulte mas fácil recordar lo que en el pasado se aprendió puesto que el alumno al sentirse identificado con algún personaje pondrá mayor atención en lo que se esté viendo en ese momento.

Dentro del sistema educativo la historieta resulta una gran herramienta al motivar al niño con evidente asombro hacia la televisión, así como una vasta influencia en su aprendizaje; recuperado en la página www.elcomicysuutilidadenelprocesoeducativo.com el día 28 de enero de 2011.

3.4 Elaboración de una historieta en el salón de clases

En primer lugar debemos tener muy en claro que es lo que queremos contar, personajes, época, historia, destinatarios; es decir, **la idea**.

En segundo lugar hay que recabar toda la información necesaria relacionada con el tema que se quiere plasmar o sea el **guión literario**.

En tercer lugar para elaborar el guión literario tenemos que pensar en forma en de imágenes para lograr parcelar el guión en secuencias y subdividir éstas en viñetas que son las unidades mínimas de lectura de la historieta.

3.4.1 Aspectos que se deben tomar en cuenta para realizar una historieta

3.4.1.1 Aspectos globales

- Formato puede ser rectangular, circular, triangular o cuadrado

- Descripción de personajes, lugares, u objetos
- Originalidad
- Tema
- Expresiones anímicas y faciales

3.4.1.2 Encuadre

Gran Plano General (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción.



Figura 6. Gran plano general

Plano General (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje lo encuadra de la cabeza a los pies.



Figura 7. Plano general

Plano Americano (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas.



Figura 8. Plano americano

Plano Medio (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje.



Figura 9. Plano medio

Primer Plano (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura.



Figura 10. Primer plano

Plano detalle (PD) es un plano muy cercano que muestra un detalle concreto del rostro del personaje o de una parte de algún objeto, para que el lector se fije en este elemento que es esencial para la comprensión de la secuencia.



Figura 11. Plano detalle

3.4.1.3 Ángulos de visión

Ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.

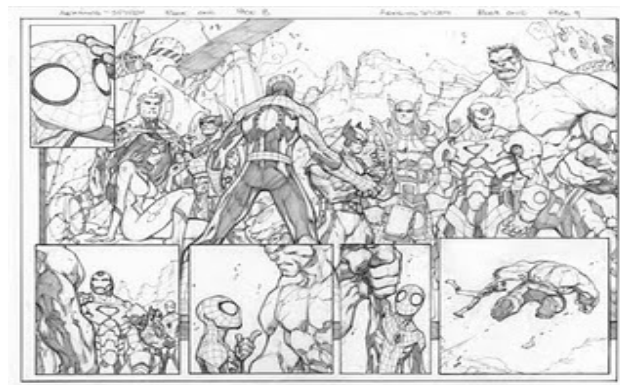


Figura 12. Ángulo de visión normal

Ángulo de acción en picado la acción es representada de arriba hacia abajo.

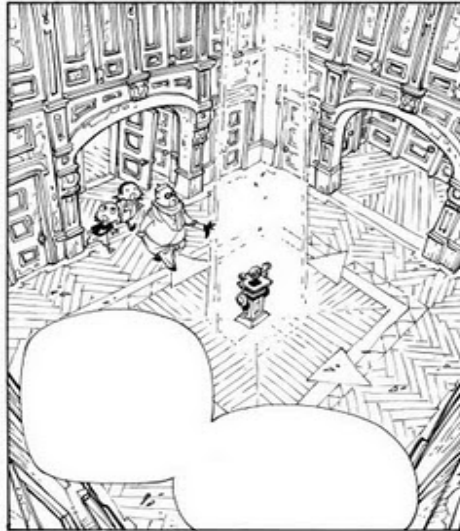


Figura 13. Ángulo de acción en picado

Ángulo de acción en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba.



Figura 14. Ángulo de acción en contrapicado

3.5 Aprendizaje significativo

Hablar sobre éste tema implica un listado enorme de procesos que intervienen en la cognición tales como: la percepción, la memoria, el razonamiento, la reflexión, etc.; los cuales hacen la diferencia entre los individuos puesto que éstos sirven para acelerar o retardar su educación y enseñarles de distintas formas, así como para ampliar la memoria.

Tabla 2. Ventajas del aprendizaje significativo

<i>Ventajas del aprendizaje significativo</i>
Facilita la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos significativamente.
Produce una retención más duradera de la información. La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
Se trata de un aprendizaje activo, ya que depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
Es personal, ya que la significación de los aprendizajes de un alumno determinado depende de sus propios recursos cognitivos.

Como se sabe no todas las personas cuentan con las mismas destrezas y capacidades algunas desarrollan unas mas que otras, es decir, tal vez un niño puede ser muy inteligente para las matemáticas pero no para los trabajos manuales, en fin así como éste puede haber un listado enorme de ejemplos y aunque no lo parezca todos éstos son parte del aprendizaje significativo (Dávila, 2000).

Por tal motivo abordar este tema es de suma importancia, porque los niños al momento de crear una historieta están motivados a aprender, lo que ocasiona que la información que plasmen en esta herramienta difícilmente se vaya al olvido pues tendrá una significación lógica y psicológica para cada uno.

3.5.1 Competencias

Actualmente, las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer (SEP, 2010).

Por ende la realización de una historieta hace que el estudiante se vuelva competente puesto que hace uso de herramientas para pensar como: el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el conocimiento, la capacidad para actuar en un grupo diverso y de manera autónoma.

3.6 Cualidades profesionales que el docente debe tener para ayudar a sus estudiantes a desarrollar competencias

Es fundamental que el educador destine tiempo a la preparación de los contenidos educativos para el aprendizaje de sus educandos (Villalobos 2006). Pues a menudo, el profesor es alguien al que le gusta el saber por el saber y a veces "no se pone en el lugar" de los estudiantes que no son y no quieren llegar a ser "como él", y por esto deberá comenzar a buscar formas para interesarlos por los conocimientos no como tales, sino como herramientas para incluir al mundo y actuar sobre la realidad.

El principal recurso del profesor, deberá ser su postura reflexiva, su capacidad de observar, controlar, innovar, aprender de otros, de los alumnos, de la experiencia. Pero por supuesto, hay capacidades más precisas (Camilo, 2002).

- Saber administrar la clase como una comunidad educativa
- Saber organizar el trabajo en espacios-tiempo más extensos de formación (ciclos, proyectos de escuela)
- Saber cooperar con los colegas, los padres y otros adultos
- Saber concebir y hacer vivir dispositivos pedagógicos complejos
- Saber suscitar y animar gestiones de proyecto como método de trabajo regular
- Saber situar y modificar lo que da o retira de sentido a los conocimientos y a las actividades escolares
- Saber crear y administrar situaciones - problema, identificar obstáculos, analizar y re-encuadrar las tareas

- Saber observar a los alumnos en el trabajo
- Saber evaluar las competencias en proceso de construcción

3.7 La televisión

Las primeras transmisiones televisivas se efectuaron a fines de los años veinte pero su uso extendido comenzó en la década de los 50s.

Al principio los televisores transmitían en blanco y negro pero gracias al mexicano Guillermo González Camarena (con sólo 17 años de edad) surge la televisión a color en su país natal y en Estados Unidos, la cual fue difundida en varios países del mundo.

Sin duda alguna la televisión significa un extraordinario salto hacia delante en la historia de la tecnología, pues gracias a ella millones de personas en todo el mundo pueden ver y oír los sucesos de la vida diaria en el momento de producirse (Armsey, 1976).

El reino de la imagen, en todas sus formas está modificando profundamente y hasta sus raíces el modo de pensar, de expresión y de vida de nuestras generaciones.

La imagen en general y la imagen animada en particular están transformando los procesos mentales de los niños; por ello la historieta servirá de herramienta didáctica, pues para ellos resulta un medio gratificante ante las necesidades de interacción social, así como de diversión y aprendizaje.

Dicen que en la mayoría de los casos estudiados por ellos, el televisor, además de responder a un motivo específico o declarado, forma parte de una conducta adquirida por hábito ante la presencia del aparato (Castañeda, 1979).

De modo que muchos niños encuentran placer en verla diariamente al regresar de la escuela y al acabar de comer aunque la prendan sin el propósito de mirar un programa específico.

La intensidad y frecuencia con que un niño ve la televisión cambia con la edad, de los 3 a los 7 años dedican a la televisión 2 horas diarias, a partir de los 8 años aumenta a 3 horas y a los 11 años alcanza el máximo tiempo de percepción televisiva, con un promedio de 3 a 5 horas diarias (Erausquin, 1981).

3.7.1 La imagen

Desde tiempos remotos, el hombre ha utilizado diferentes medios para representar el mundo circundante y comunicarse. Entre ellos, la imagen ha ocupado un sitio

privilegiado. Cabe preguntar si es porque las imágenes constituyen una fiel descripción de la realidad.

La imagen contiene una idea que ofrece a nuestro sentido de la vista una forma de evocar el objeto mismo (Font, 1981). Pero lo que vemos es algo que sólo existe en la percepción.

Así también la imagen son las ideas que se registran en el cerebro y con las que acostumbramos representar y representarnos al mundo que nos rodea.

Por otra parte si nos dirigimos a la enciclopedia, encontraremos que es la figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa. Reflexionando sobre ésta definición nos podemos dar cuenta de que existen las cosas y además su imagen.

Esto nos remite a la existencia de una representación de las cosas a través de su imagen sin que forzosamente tenga ésta que ser fiel al original, lo que ocasionaría que el objeto fuera lo real y su imagen lo ficticio; todo esto está ligado con lo visual y tal es su poder, aunque conlleve el riesgo de no comunicar la totalidad de la realidad, para bien o para mal (Gordoa, 2003).

En el ámbito de la enseñanza han sido los representantes del método intuitivo los que han exaltado la importancia del aprovechamiento didáctico de la imagen no sólo como elemento comunicativo o informador, sino también como motivadora y potenciadora del aprendizaje.

Por lo anterior la elaboración de una historieta ayudará a los estudiantes a realizar una percepción directa de lo estudiado a través de los sentidos, lo que provocará un aprendizaje eficaz puesto que ellos se sentirán específicamente atraídos por los objetos manipulables y hechos observables.

Al respecto Comenio dice “Es imprescindible el método intuitivo para todo tipo de aprendizaje que quiera ser rápido, fácil y sólido” (Papalia, 1998).

Aunque la percepción de la realidad se da a través de todos nuestros sentidos utilizamos la vista y el oído en mayor medida; y hay un medio de comunicación masivo contemporáneo que impacta principalmente a éstos dos órganos porque está basado en la combinación de imágenes y sonidos: **La televisión** (González, 1984).

Un niño de inicios del siglo XXI ha asistido a un progresivo aceleramiento del ritmo de la imagen, cualquier imagen trátase de una sola o varias integradas a una secuencia que crea la ilusión de movimiento, contiene dos niveles de significación, uno manifiesto y otro latente.

Lo manifiesto se identifica con los elementos que podemos encontrar objetivamente en la imagen, como las formas que percibimos de manera inmediata.

En cambio, lo latente lo identificamos con lo que no está explícito y, en consecuencia, requiere una interpretación sobre las sensaciones, ideas o sentimientos que

nos sugiere esa misma imagen. Lo latente no nos es mostrado abiertamente ni es observable a la percepción superficial, es necesario aprender a interpretar lo latente puesto que, por ejemplo, los niños que pasan más de tres horas diarias frente al televisor se relacionan de una manera muy fuerte con el mundo externo, básicamente con esas normas, valores y estereotipos (Mallas, 1979).

Capítulo IV

Propuesta

4.1 Portafolio Histórico

El portafolio de evidencias es un instrumento que permite al profesor y al estudiante construir una verdadera evaluación, que no excluye el uso de pruebas objetivas (los tradicionales exámenes) y otros instrumentos y técnicas. Es algo más que una simple colección de trabajos, aunque su principio radica esencialmente en recolectar productos elaborados por los estudiantes. La colección de evidencias es intencional y periódica. En el portafolios se reúnen los trabajos que muestran los esfuerzos, avances y logros en una o varias áreas curriculares.

4.2 ¿Cómo formar un portafolio de evidencias?

Es importante destacar que la conformación del portafolio de evaluación tiene criterios definidos que permitirán al docente realizar una evaluación integral en aspectos que generalmente representan dificultad y son subjetivos, como los procedimientos, las actitudes, habilidades y destrezas, que en conjunto con lo conceptual conforman las

competencias, que planes y programas de estudio contemplan en el currículo de educación básica. Los criterios para conformar un portafolio de evaluación son:

- El estudiante debe participar en la selección de los trabajos que se integrarán en el portafolio durante el curso o ciclo escolar.
- El profesor debe establecer y dar a conocer a los estudiantes los criterios para seleccionar los trabajos.
- La evaluación que haga el docente tiene que ser comunicada al alumno, explicando los avances, méritos, fortalezas y debilidades, a partir de los criterios, mismos que pueden estar debidamente especificados en una matriz o rúbrica complementaria.
- El estudiante hará su auto-evaluación en cada trabajo que se integre en el portafolio.
- Es recomendable que las dos evaluaciones se complementen con una co-evaluación que permita tanto al docente como al alumno tener una mejor percepción respecto al proceso (se evalúa no el trabajo, sino los avances).
- El portafolio deberá conformarse por un período específico de tiempo (máximo un ciclo escolar) y por asignatura o proyecto.

4.3 Trabajos que se pueden integrar un portafolio

Toda actividad que se desarrolle en el salón de clase o fuera de él, que arroje una evidencia o testimonial de su ejecución es susceptible de ser integrado, por esto se

decidió utilizar éste recurso con una pequeña modificación en lugar de llamarse portafolio de evidencias lo llamaremos *portafolio histórico* pues en él se guardarán las historietas que realicen los niños a lo largo del curso.

El objetivo primordial de la creación del portafolio histórico es conocer de manera más precisa los avances y logros específicos, el portafolio debe ser un elemento imprescindible para informar a los padres de familia sobre el avance de los niños, al igual que mantenerse como evidencia que apoye la asignación de calificaciones periódicas.

Lo divertido de ésta herramienta es que no lleva un formato específico, se podrá elaborar con cartulina, cartoncillo, cartón, etc.; también podrá ser de cualquier color y decorado según cada niño. Lo único que debe procurarse es que sea un material resistente para que se le puedan anexar las historietas sin que éste se maltrate.

4.4 Elaboración de la historieta

Una vez seleccionada la muestra de 12 niños se procedió a formar dos equipos de trabajo, después se llevó a cabo la clase en la cual se explicó al grupo muestra todos los aspectos importantes acerca de ¿Qué es una historieta? ¿Cómo se elabora? y ¿Para qué nos sirve?; posteriormente a ambos equipos se les dijo que la lección de historia referente al tema de los griegos se iba a trabajar de ésta manera.

Una vez que los dicentes comprendieron lo que tenían que realizar, estudiaron el tema, acordaron cómo trabajar y el material a utilizar. En los días subsecuentes se

dedicaron a elaborar sus historietas y los equipos las intercambiaron para que ambos tuvieran conocimiento de lo que habían realizado, así como indagar en qué coincidían y en qué no.

Después se aplicó una prueba para investigar que aprendizajes se habían obtenido en los niños.

También se aplicó una encuesta para saber que opinaban de la nueva forma de trabajar la materia.

Para reforzar su aprendizaje se decidió elaborar una historieta de otra lección y dársela a los dos equipos para que la estudiaran y comentaran entre ellos; con el paso de los días se les realizó una prueba más para saber que resultados arrojaba el cambio.

4.5 Integración de la historieta en el portafolio histórico

Cuando los equipos culminaron las historietas referentes al tema de los griegos procedieron a realizar el portafolio histórico para conservarlas en buen estado y evitar que se extraviaran, así también para que en el momento que quisieran leerlas tuviera fácil acceso y estudiar de una forma divertida.

Capítulo V

Diseño Metodológico

5.1 Enfoque de la investigación

Esta investigación es mixta pues con la realización de la historieta y la encuesta se pueden observar las cualidades que desarrollan los niños y, a través de la resolución de los cuestionarios se obtienen datos cuantitativos mediante las calificaciones.

5.2 Alcance de la investigación

Esta investigación se basa en estudios descriptivos pues nos muestra las características y los perfiles de los niños al momento de realizar la historieta y recolecta datos mediante la aplicación de la encuesta.

5.3 Diseño de la investigación

Para efecto de la investigación se utiliza el diseño no experimental porque se observó el desempeño de los niños en su contexto natural y no se manipularon sus aprendizajes (Hernández, 2002).

5.4 Tipo de investigación

La investigación utilizada es la de campo pues atiende principalmente a dos criterios; según la naturaleza del objeto investigado y la investigación enfocada a la conducta basada en la observación y exploración del terreno teniendo contacto directo con el objeto estudiado.

5.5 Delimitación del universo

En ésta investigación la unidad de análisis son los niños. Pero ¿De qué población se trata? ¿De todos los niños del mundo? ¿De todos los niños mexicanos? Sería muy ambicioso y prácticamente imposible referirnos a poblaciones tan grandes; (por tal motivo nuestro universo comprende a los 328 alumnos de la escuela Josefa Ortiz de Domínguez de Río Blanco, Veracruz).

5.6 Selección de la muestra

Para llevar a cabo la investigación se tomó una muestra no probabilística, pues se decidió utilizar el procedimiento de selección informal al no depender de la probabilidad (Hernández, 2002); 12 de 25 niños del grupo de 5° grado de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez.

5.7 Instrumento de prueba

Se utilizaron tres instrumentos de prueba; los dos primeros son unos cuestionarios aplicados a los estudiantes sobre los temas elegidos para elaborar la historieta; se aplicaron a los niños que la elaboraron así como a los que no, para saber cual había sido la diferencia en los aprendizajes obtenidos.

El primer cuestionario consta de 14 ítems referentes al tema del oriente durante la edad media, el segundo cuestionario es acerca del tema de los griegos conformado por 10 ítems.

El tercer instrumento que se utilizó es una encuesta de 11 ítems aplicada a los docentes para obtener información sobre el uso de la historieta en la materia de historia y su opinión acerca de ésta nueva forma de trabajo.

5.8 Tipo de método

El método utilizado es el estadístico pues consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación recuperada en la página www.cobatab.edu.mx el día 8 de agosto de 2011; y se llevaron a cabo las siguientes etapas:

Recolección (medición):

Se recogió la información cualitativa y cuantitativa señalada en el diseño de la investigación.

Recuento (cómputo):

La información recogida es sometida a revisión, clasificación y cómputo numérico.

Presentación:

Se elaboraron los cuadros y los gráficos que permitieron una inspección precisa y rápida de los datos.

Síntesis:

Se resumió la información en forma de medidas que permiten expresar de manera sintética las principales propiedades numéricas de grandes series o agrupamientos de datos.

Análisis:

Se elaboraron fórmulas estadísticas apropiadas y el uso de tablas específicamente diseñadas.

Capítulo VI

Resultados de la investigación

6.1 Análisis e interpretación de la investigación

Con el empleo de la historieta los niños retuvieron mejor la información de las clases, esto se puede observar en los resultados de las evaluaciones aplicadas puesto que, los niños que estudiaron sin apoyo de la historieta obtuvieron calificaciones reprobatorias en su mayoría, y los niños que presentaron el examen con apoyo de ella tuvieron mejores calificaciones.

6.2 Tabulación

Tabla 3. Evaluación 1 con apoyo de historieta

	a) Golfo de México	b) Costas de Asia menor y sur de Italia	c) Mar Negro	d) Mar Mediterráneo
1.- ¿En qué territorio se extendieron los griegos?	12	0	0	0
2.- ¿A qué se dedicaban principalmente los griegos?	6	6	0	0
	a) Cretenses	b) Aldeanos	c) Helenos	d) Galios
3.- ¿Qué nombre se dan los griegos a sí mismos?	0	2	7	3
	a) Apoderarse de riquezas ajenas	b) Diversión	c) Comerciar	d) Ganar dinero
4.- ¿Para qué organizaban expediciones militares los griegos?	7	0	3	2
	a) Cacao	b) Arroz	c) Cereales	d) Vid y olivo
5.- ¿Qué podían plantar los griegos en sus tierras?	4	1	2	5

Capítulo VI Resultados de la investigación

	a) Cretenses	b) Aldeanos	c) Helenos	d) Fenicios
6.- ¿Comercialmente con quienes competían los griegos?	4	2	2	4
	a) Atenas y Grecia	b) Grecia y Esparta	c) Grecia y Roma	d) Esparta y Atenas
7.- ¿Cuáles eran las dos ciudades más importantes de Atenas?	1	1	0	10
	a) Esclavos	b) Hombres libres	c) Militares	d) Agricultores
8.- ¿Quiénes eran los que participaban en el gobierno de Atenas?	0	6	4	2
	a) Del trabajo de esclavos	b) Del trabajo de los cretenses	c) De la suerte	d) De la pesca
9.- ¿De qué dependía la riqueza de los griegos?	5	2	1	4
	a) IV a.C.	b) VI a.C.	c) VIII a.C.	d) V a.C.
10.- ¿A principios de qué siglo las ciudades griegas tuvieron que defender su Independencia ante la amenaza imperio persa?	0	2	5	5

Tabla 4. Evaluación 1 sin apoyo de historieta

	a) Golfo de México	b) Costas de Asia menor y sur de Italia	c) Mar Negro	d) Mar Mediterráneo
1.- ¿En qué territorio se extendieron los griegos?	3	6	0	1
2.- ¿A qué se dedicaban principalmente los griegos?	1	8	0	1
	a) Cretenses	b) Aldeanos	c) Helenos	d) Galios
3.- ¿Qué nombre se dan los griegos a sí mismos?	0	6	4	0
	a) Apoderarse de riquezas ajenas	b) Diversión	c) Comerciar	d) Ganar dinero
4.- ¿Para qué organizaban expediciones militares los griegos?	7	0	3	0
	a) Cacao	b) Arroz	c) Cereales	d) Vid y olivo
5.- ¿Qué podían plantar los griegos en sus tierras?	2	5	1	2
	a) Cretenses	b) Aldeanos	c) Helenos	d) Fenicios

Capítulo VI Resultados de la investigación

6.¿Comercialmente con quienes competían los griegos?	6	1	2	1
	a) Atenas y Grecia	b) Grecia y Esparta	c) Grecia y Roma	d) Esparta y Atenas
7.- ¿Cuáles eran las dos ciudades más importantes de Atenas?	2	2	4	2
	a) Esclavos	b) Hombres libres	c) Militares	d) Agricultores
8.- ¿Quiénes eran los que participaban en el gobierno de Atenas?	3	0	5	2
	a) Del trabajo de esclavos	b) Del trabajo de los cretenses	c) De la suerte	d) De la pesca
9.- ¿De qué dependía la riqueza de los griegos?	5	4	0	1
	a) IV a.C.	b) VI a.C.	c) VIII a.C.	d) V a.C.
10.- ¿A principios de qué siglo las ciudades griegas tuvieron que defender su Independencia ante la amenaza imperio persa?	1	2	5	2

Tabla 5. Evaluación 2 con apoyo de historieta

	a)Japoneses	b)Chinos	c)Arios
1.- ¿Por quién fue invadida la India?	0	5	7
	a)Sánscrito	b)Música	c)Danza
2.- ¿Qué aportaron los Arios a la civilización de India?	10	1	1
	a)Hinduismo	b)Budismo	c)Védica
3.- ¿Qué gran religión se originó en la India	2	10	0
	a)Iluminado o que conoce la verdad	b)Armonía y tranquilidad	c)Paz y amor
4.- ¿Qué significa el nombre de Buda?	6	3	3
	a)Agricultura	b)Música	c)Danza
5.- ¿Cuál fue la base de la riqueza de la India?	7	3	2
	a)China	b)India	c)Japón
6.- ¿Cuál fue la región mas avanzada del mundo durante los siglos de la edad media?	9	1	2
	a)El guardián	b)El emperador	c)El clero

Capítulo VI Resultados de la investigación

7.- ¿Quién era considerado, en China, como el intermediario entre los hombres y las divinidades?	0	12	0
	a) La pagoda	b)La pólvora	c)La gran muralla china
8.- ¿Qué obra pública china fue la mas notable?	0	5	7
	a)Papel, imprenta y pólvora	b)Papel, ladrillo y juncos	c)Papel, imprenta y juncos
9.- ¿Qué grandes inventos debemos hoy en día a los chinos?	12	0	0
	a)Ganadería	b)Pesca	c)Agricultura
10.- ¿Cuál fue la base de la civilización China?	1	7	4
	a)India	b)China	c)Japón
11.- ¿Qué país esta formado por cuatro grandes islas y muchas otras de menor tamaño?	2	7	3
	a)Japoneses	b)Chinos	c)Arios
12.- ¿Quiénes ejercieron una gran influencia en la formación de la cultura Japonesa?	2	6	4
	a)La pesca	b)La ganadería	c)La agricultura

Capítulo VI Resultados de la investigación

13.- ¿Qué gran recurso alimentario tenían los chinos?	10	2	0
	a)La primera novela de la historia	b)El primer cuento chino	c)El primer juego chino
14.- ¿Qué escribió la Dama China MurasakiShikibu?	9	3	0

Tabla 6. Evaluación 2 sin apoyo de historieta

	a)Japoneses	b)Chinos	c)Arios
1.- ¿Por quién fue invadida la India?	0	6	4
	a)Sánscrito	b)Música	c)Danza
2.- ¿Qué aportaron los Arios a la civilización de India?	9	0	1
	a)Hinduismo	b)Budismo	c)Védica
3.- ¿Qué gran religión se originó en la India	3	6	1
	a)Iluminado o que conoce la verdad	b)Armonía y tranquilidad	c)Paz y amor
4.- ¿Qué significa el nombre de Buda?	3	4	3
	a)Agricultura	b)Música	c)Danza
5.- ¿Cuál fue la base de la riqueza de la India?	8	2	0
	a)China	b)India	c)Japón
6.- ¿Cuál fue la región mas avanzada del mundo durante los siglos de la edad media?	6	4	0
	a)El guardián	b)El emperador	c)El clero

Capítulo VI Resultados de la investigación

7.- ¿Quién era considerado, en China, como el intermediario entre los hombres y las divinidades?	3	6	1
	a) La pagoda	b)La pólvora	c)La gran muralla china
8.- ¿Qué obra pública china fue la mas notable?	0	4	6
	a)Papel, imprenta y pólvora	b)Papel, ladrillo y juncos	c)Papel, imprenta y juncos
9.- ¿Qué grandes inventos debemos hoy en día a los chinos?	7	2	1
	a)Ganadería	b)Pesca	c)Agricultura
10.- ¿Cuál fue la base de la civilización China?	2	4	4
	a)India	b)China	c)Japón
11.- ¿Qué país esta formado por cuatro grandes islas y muchas otras de menor tamaño?	3	4	3
	a)Japoneses	b)Chinos	c)Arios
12.- ¿Quiénes ejercieron una gran influencia en la formación de la cultura Japonesa?	4	2	4
	a)La pesca	b)La ganadería	c)La agricultura

Capítulo VI Resultados de la investigación

13.- ¿Qué gran recurso alimentario tenían los chinos?	5	4	1
	a)La primera novela de la historia	b)El primer cuento chino	c)El primer juego chino
14.- ¿Qué escribió la Dama China Murasaki Shikibu?	7	3	0

Tabla 7. Encuesta del uso de la historieta

	a) Excelente	b) Bueno	c) Regular	d) Malo
1.- ¿Cómo consideras que es tu aprendizaje de la materia de historia de acuerdo a las clases que te da tu maestro?	5	6	1	0
2.- ¿Cómo consideras la manera de trabajar las lecciones de la materia de historia mediante la elaboración de una historieta?	9	2	1	0
3.- ¿Cómo consideras el hecho de trabajar las lecciones de las demás materias realizando una historieta?	8	3	1	0
	a)Si	b)No	c)Tal vez	
4.- ¿Crees que trabajar de distinta forma las lecciones de historia de lleven a un mejor aprendizaje?	9	0	3	
5.- ¿Te gustaría que fuera más frecuente utilizar esta herramienta de aprendizaje?	12	0	0	

Capítulo VI Resultados de la investigación

6.- ¿Crees que trabajar en la elaboración de la historieta te hizo tener una mejor comunicación con tus compañeros de clase?	4	2	6		
7.- ¿Consideras que con el empleo de ésta herramienta didáctica puedes utilizar tu imaginación y lograr un mejor trabajo?	12	0	0		
8.- ¿Consideras que es divertida la utilización de ésta herramienta de aprendizaje?	10	0	2		
9.- ¿Consideras que el índice de reprobación en la materia de historia sería menos si el maestro utilizara con mayor frecuencia esta herramienta?	5	0	7		
	a) Los dibujos	b) Los diálogos	c) Crear la historia	d) Elegir colores	e) Otra
10.- ¿Qué es lo que más se te facilitó al elaborar la historieta de los griegos?	6	5	1	0	0
	a) Las instrucciones de su elaboración	b) Ponerme de acuerdo con mis compañeros	c) Comprender la lección de los griegos	d) Hacer los dibujos	e) Otro
11.- ¿Al elaborar la historieta que aspecto fue el que se te dificultó?	0	7	1	4	0

Tabla 8. Calificaciones de la 1ª clase con apoyo de historieta

NOMBRE	ACIERTOS	CALIFICACIÓN
Leslie	7	7
Natalia	6	6
Claudia	6	6
Tania	6	6
Juan	6	6
Romina	6	6
Arely	6	6
Gabriela	6	6
Francia	5	5
Lizbeth	5	5
Jessica	5	5
Zoila	5	5

Tabla 9. Calificaciones de la 1ª clase sin apoyo de historieta

NOMBRE	ACIERTOS	CALIFICACIÓN
Martha	4	4
Luis	4	4
Eduardo	3	3
Fernanda	3	3
Josué	3	3
Gerardo	2	2
Jorge	2	2
Omri	2	2
Jaime	2	2
José	2	2

Tabla 10. Calificaciones de la 2ª clase con apoyo de historieta

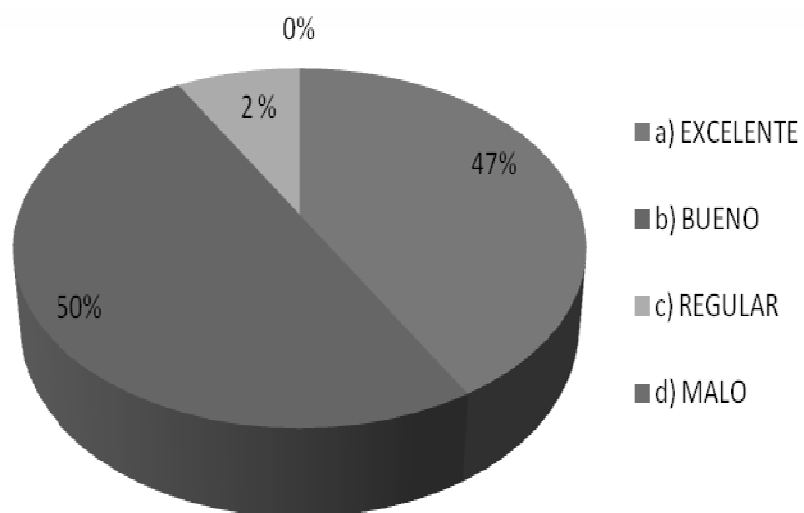
NOMBRE	ACIERTOS	CALIFICACIÓN
Arely	12	8.0
Jessica	11	7.3
Zoila	10	6.6
Tania	10	6.6
Lizbeth	10	6.0
Gaby	9	6.0
Juan	9	6.0
Claudia	9	6.0
Romina	9	6.0
Leslie	9	6.0
Natalia	8	5.3
Francia	8	5.3

Tabla 11. Calificaciones de la 2ª clase sin apoyo de historieta

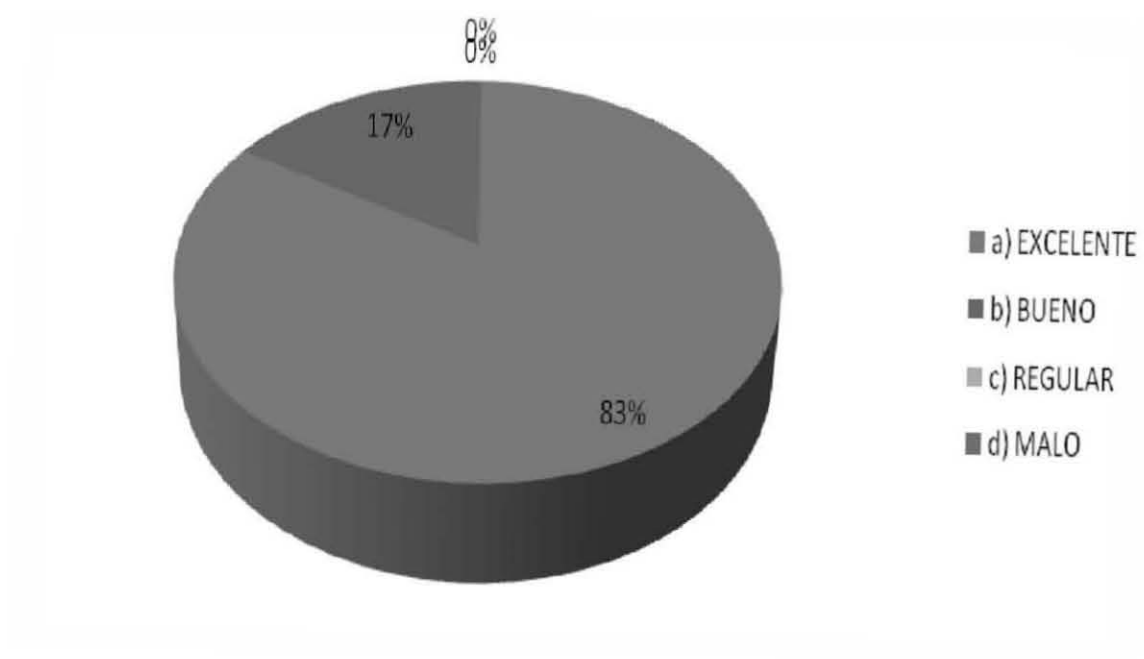
NOMBRE	ACIERTOS	CALIFICACIÓN
Martha	11	7.3
Luis	9	6.0
Jaime	9	6.0
Eduardo	8	5.3
Fernando	8	5.3
Gerardo	8	5.3
José	8	5.3
Jorge	6	4.0
Omri	5	3.3
Josué	4	2.6

6.3 Gráficas

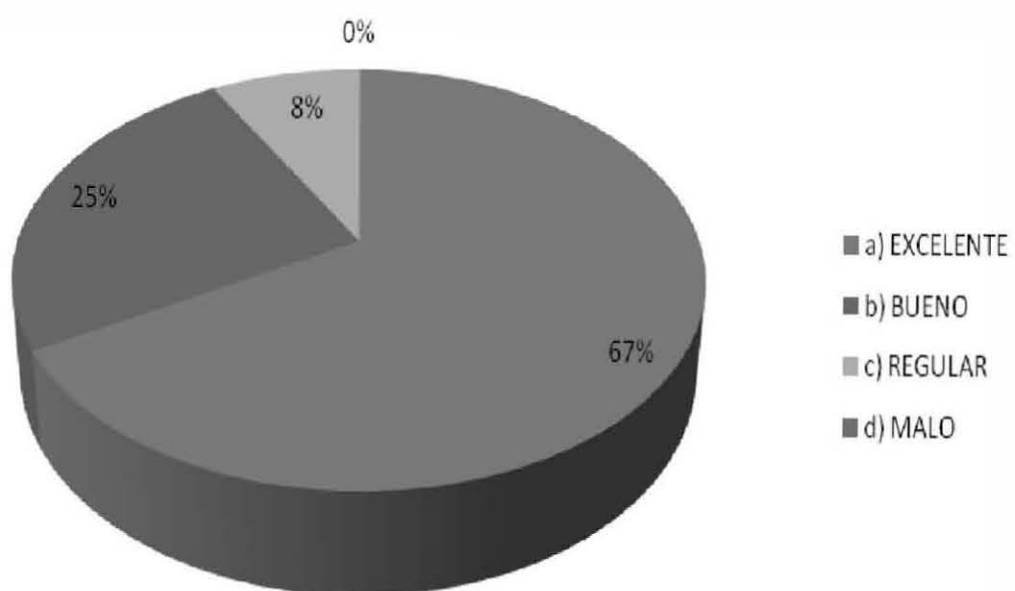
1.- ¿Cómo consideras tu aprendizaje de la materia de historia de acuerdo a las clases que te da tu maestro?



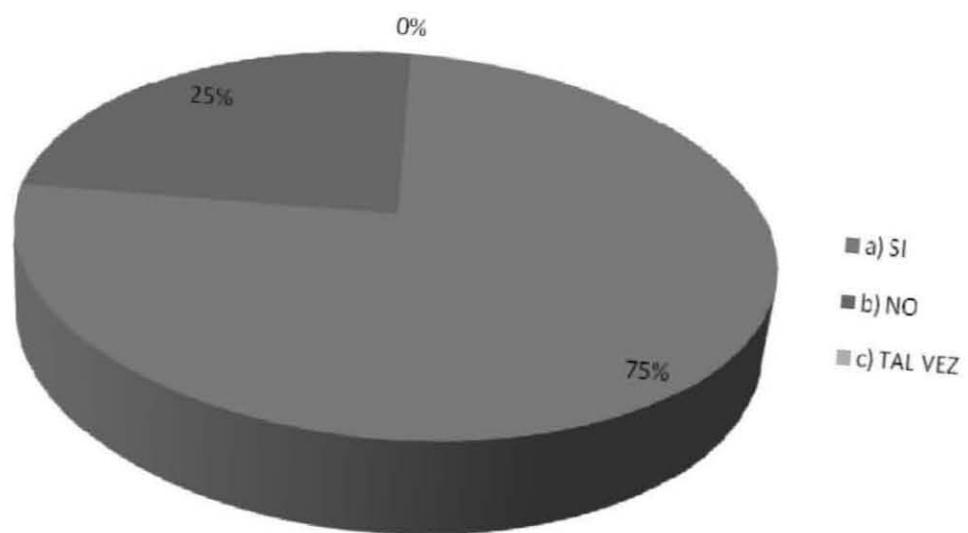
2.- ¿Cómo consideras la manera de trabajar las lecciones de la materia de historia mediante la elaboración de una historieta?



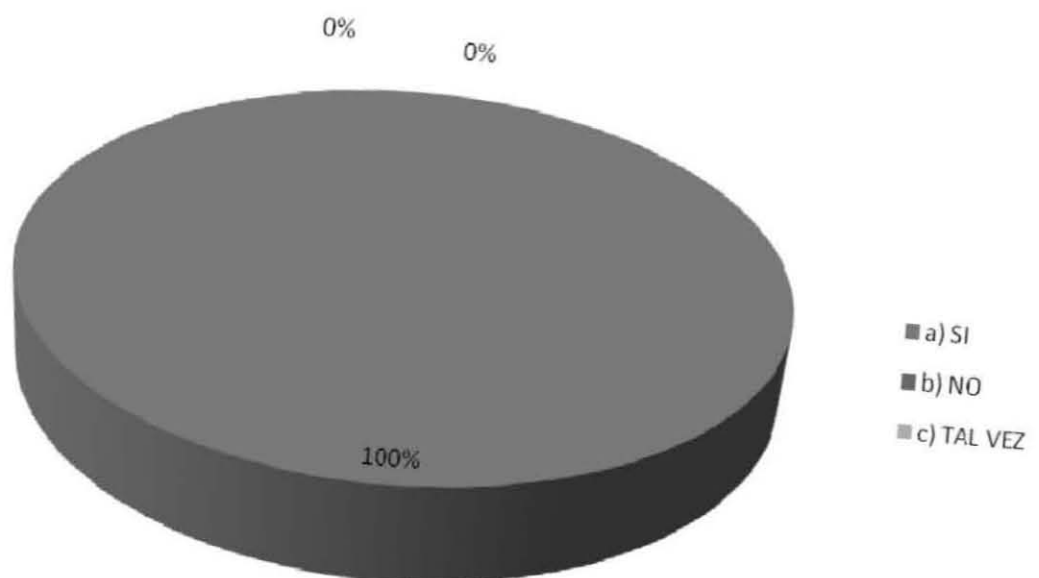
3.- ¿Cómo consideras el hecho de trabajar las lecciones de otras materias realizando una historieta?



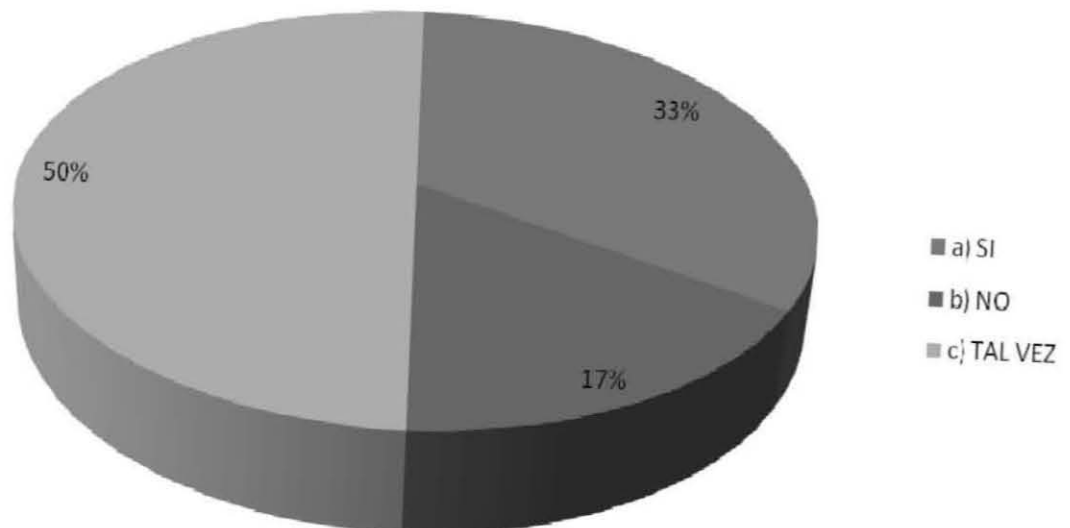
4.- ¿Crees que trabajar de distinta forma las lecciones de historia de lleven a un mejor aprendizaje?



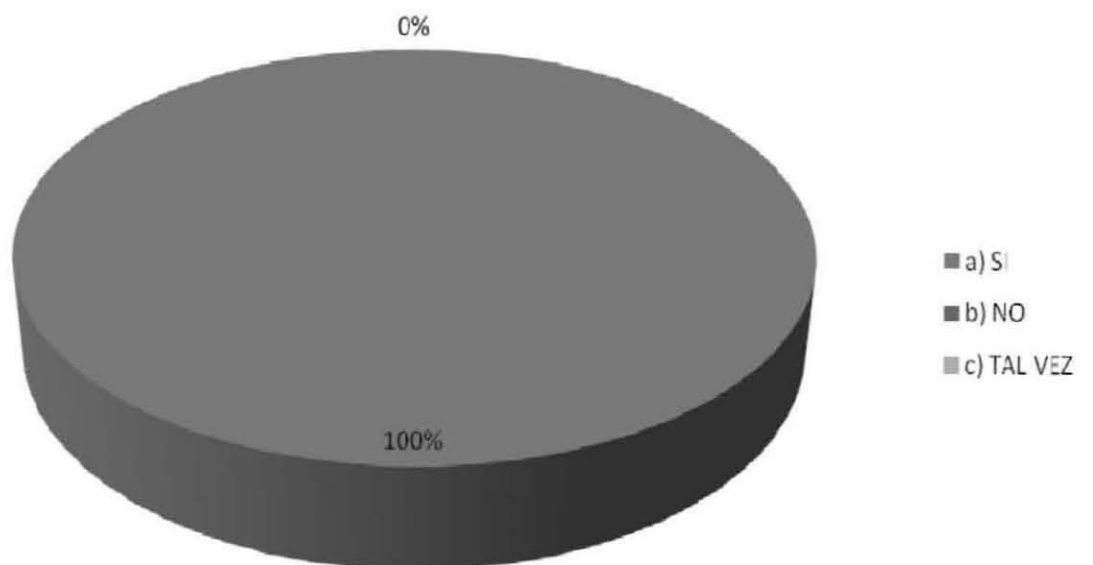
5.- ¿Te gustaría que fuera más frecuente utilizar esta herramienta de aprendizaje?



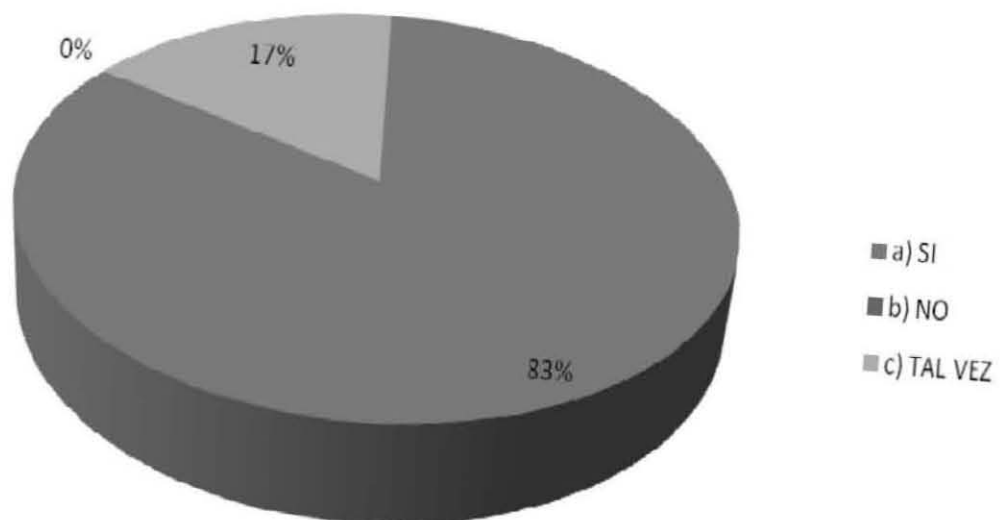
6.- ¿Crees que trabajar en la elaboración de la historieta te hizo tener una mejor comunicación con tus compañeros de clase?



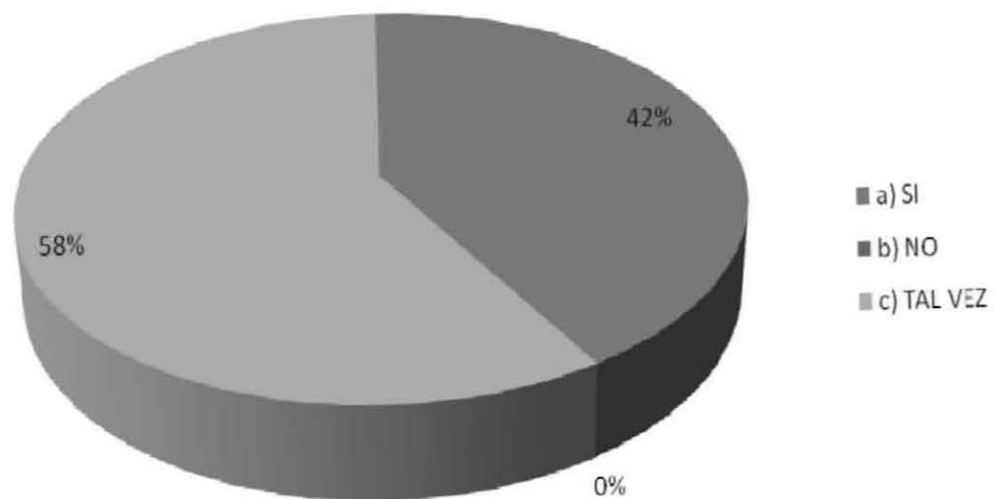
7.- ¿Consideras que con el empleo de ésta herramienta didáctica puedes utilizar tu imaginación y lograr un mejor trabajo?



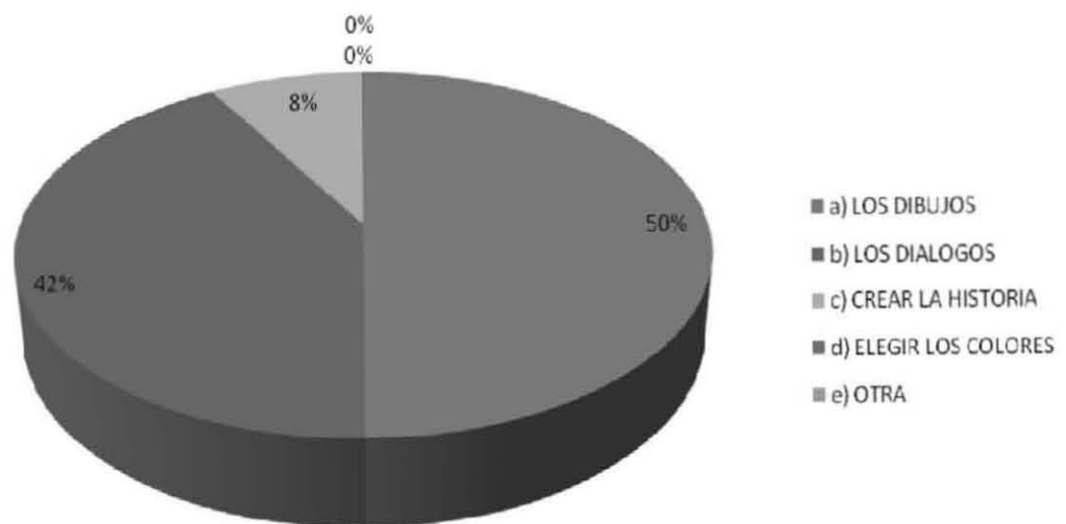
8.- ¿Consideras que es divertida la utilización de ésta herramienta de aprendizaje?



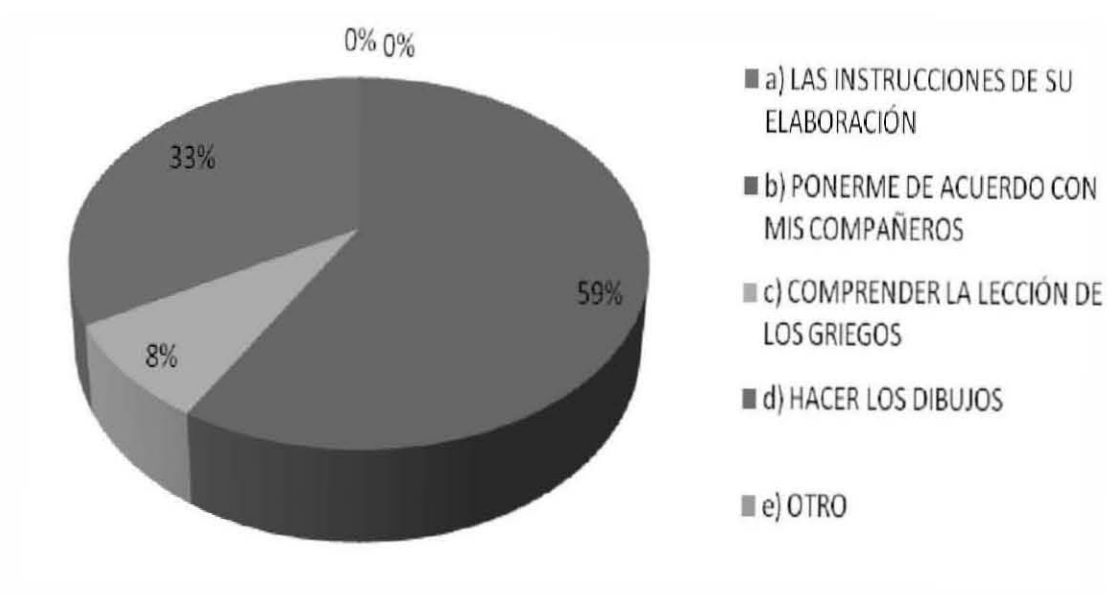
9.- ¿Consideras que el índice de reprobación en la materia de historia sería menos si el maestro utilizara con mayor frecuencia esta herramienta?



10.- ¿Qué es lo que más se te facilitó al elaborar la historieta de los griegos?

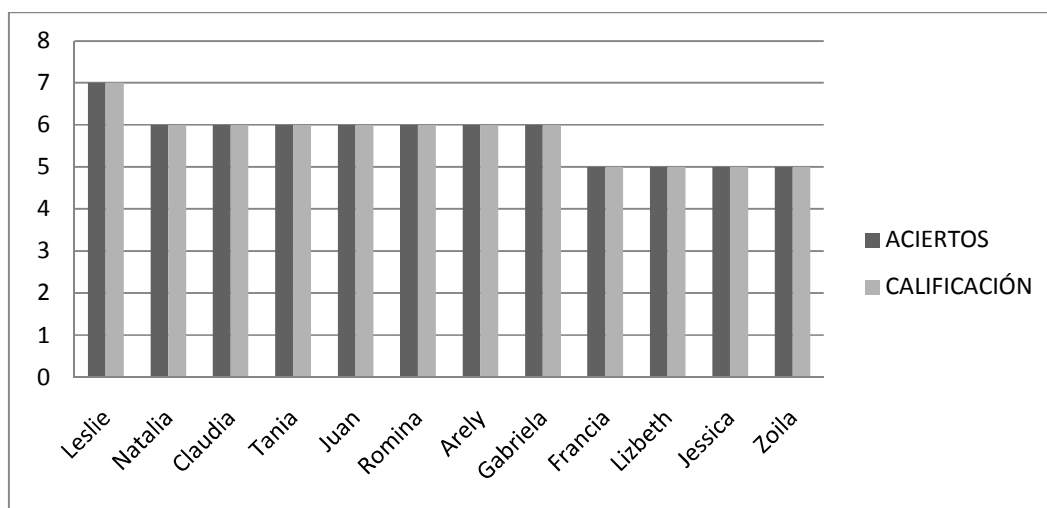


11.- ¿Al elaborar la historieta que aspecto fue el que se te dificultó?



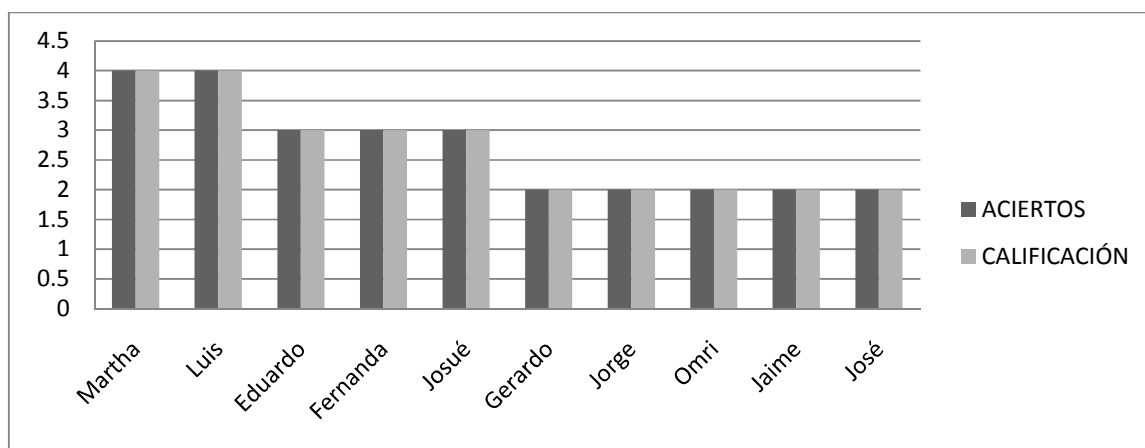
Ésta gráfica pertenece al primer examen que se hizo de la primera clase al grupo experimental utilizando la herramienta de la historieta.

Gráfica 1. Clase 1 con apoyo de historieta



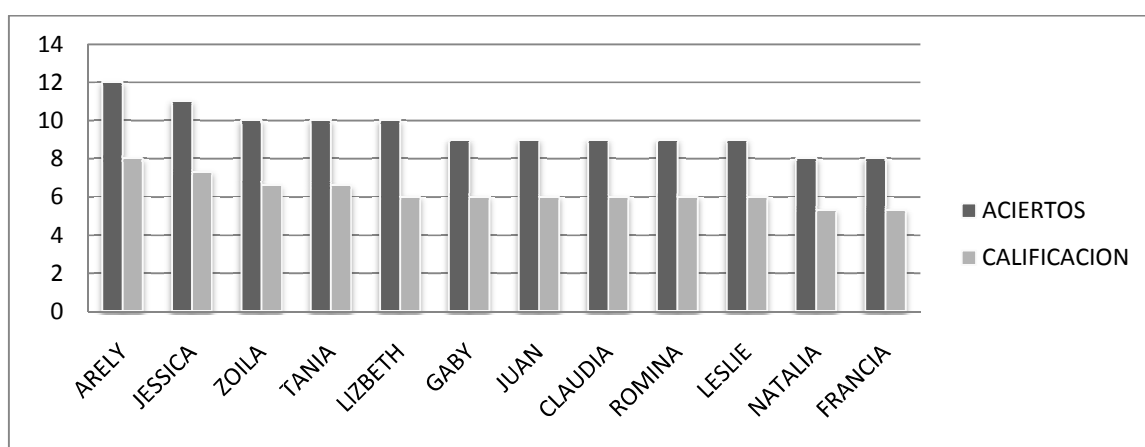
Ésta gráfica pertenece al primer examen que se hizo de la primera clase al grupo control sin la utilización de la historieta, o sea, mediante la clase convencional.

Gráfica 2. Clase 1 sin apoyo de historieta



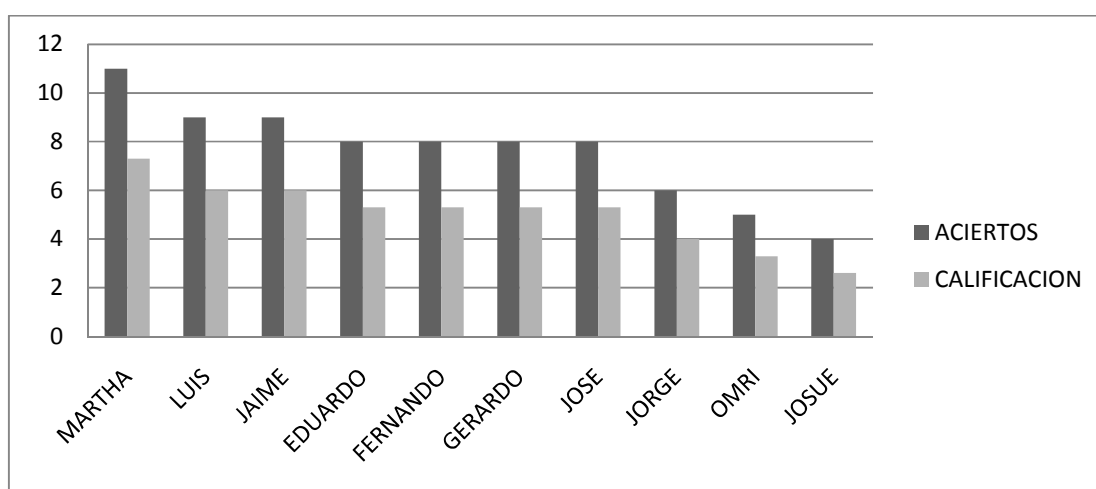
Esta gráfica pertenece al segundo examen que se hizo de la segunda clase al grupo experimental utilizando la herramienta de la historieta.

Gráfica 3. Clase 2 con apoyo de historieta



Ésta gráfica pertenece al segundo examen que se hizo de la segunda clase al grupo control sin la utilización de la historieta, o sea, mediante la clase convencional.

Gráfica 4. Clase 2 sin apoyo de historieta



6.4 Interpretación de las gráficas

Pregunta 1.

Este reactivo tenía como finalidad averiguar como consideraban los alumnos su aprendizaje de acuerdo con las clases dadas por su docente, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 5 niños contestaron **Excelente**, 6 niños contestaron **Bueno**, 1 niño contestó **Regular** y ningún niño contestó **Malo**.

Pregunta 2.

Este reactivo tenía como finalidad averiguar como consideraban los alumnos trabajar sus lecciones de Historia de una manera distinta a la de siempre, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 10 niños contestaron **Excelente**, 2 niños contestaron **Bueno**, y **Regular** y **Malo** ningún niño.

Pregunta 3.

Este reactivo tenía como finalidad averiguar con los alumnos como consideraban el hecho de trabajar las materias restantes utilizando la historieta como apoyo didáctico, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 8 niños contestaron **Excelente**, 3 niños contestaron **Bueno**, 1 niño contestó **Regular** y ningún niño contestó **Malo**.

Pregunta 4.

Esta pregunta tenía como finalidad saber si los alumnos consideran que trabajar las lecciones de la materia de historia utilizando la historieta les ocasionaría mejorar su aprendizaje, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 9 niños contestaron **SI**, 3 niños contestaron **NO**, 1 y ningún niño contestó **TAL VEZ**.

Pregunta 5.

Este cuestionamiento tenía como finalidad preguntar a los alumnos si les gustaría trabajar las lecciones de la materia de historia utilizando con mayor frecuencia la historieta, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), los 12 contestaron que **SI** o sea el 100%.

Pregunta 6.

Este cuestionamiento tenía como finalidad saber si los alumnos creían que trabajar elaborando una historieta de la clase producía una mejor comunicación con sus compañeros, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 4 contestaron que **SI**, 2 niños contestaron que **NO** y 6 contestaron **TAL VEZ**.

Pregunta 7.

Este cuestionamiento tenía como finalidad saber si los alumnos consideraban que su trabajo se había visto favorecido por emplear su imaginación, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), los 12 contestaron que **SI** o sea el 100%.

Pregunta 8.

Ésta pregunta tenía como finalidad conocer si los alumnos consideraban divertida la utilización de la historieta como herramienta de aprendizaje, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 10 contestaron que **SI**, ninguno contestó que **NO** y **2** contestaron **TAL VEZ**.

Pregunta 9.

Ésta pregunta tenía como finalidad indagar si los alumnos consideraban que el índice de reprobación en la materia de historia sería menor si se utilizara con mayor frecuencia la herramienta de la historieta, arrojando como resultado que de los 12 alumnos encuestados (grupo experimento), 5 contestaron que **SI**, ninguno contestó que **NO** y **7** contestaron **TAL VEZ**.

Pregunta 10.

Ésta pregunta tenía como fin saber que era lo que mas se les había facilitado a los alumnos elaborar, de los 12 niños encuestados, 6 contestaron que **LOS DIBUJOS**, 5 **LOS DIÁLOGOS**, 1 niño contestó **CREAR LA HISTORIA**, 0 niños contestaron **ELEGIR LOS COLORES**; así como también 0 niños eligieron la opción **OTRA**.

Pregunta 11.

Éste cuestionamiento tenía como fin preguntar a los alumnos en que habían tenido dificultad a la hora de elaborar la historieta, a lo que de los 12 niños encuestados, ninguno contestó que **LAS INSTRUCCIONES DE SU ELABORACIÓN**, 7 niños contestaron **PONERSE DE ACUERDO CON SUS COMPAÑEROS**, 1 niño contestó **COMPRENDERLA LECCIÓN DE LOS GRIEGOS**, 4 contestaron **HACER LOS DIBUJOS** y ninguno eligió la opción **OTRO**.

6.5 Conclusiones

Una vez obtenidos los resultados de la aplicación de los instrumentos de recopilación de datos, que en este caso fueron, dos exámenes y una encuesta aplicados a los niños del grupo experimental de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez de la Ciudad de Río Blanco Veracruz; se está en condiciones de emitir respuesta a la formulación del problema:

¿De qué manera influye la historieta como recurso didáctico, en el aprendizaje de los contenidos de la materia de Historia que se imparte en 5° grado de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez?

Ante este cuestionamiento se concluye que el recurso didáctico empleado logró propiciar un cambio significativo en la forma de aprender de los dicentes; al igual que desarrollar diferentes habilidades como: interés hacia el dibujo, participación en grupo, así como el echar a volar la imaginación y creatividad.

Por otro lado durante la aplicación de éste trabajo de investigación se presentaron algunas limitaciones como: la falta de material de apoyo, el tiempo de clase fue insuficiente puesto que la elaboración de los dibujos requerían de más.

En cuanto a la enunciación de la hipótesis “El uso de la historieta en el 5º grado de la educación primaria favorece el aprendizaje de los contenidos de la materia de historia”, **se comprobó totalmente** debido a que los exámenes aplicados al grupo experimental en comparación a los aplicados por el maestro titular al resto del grupo, o sea, al grupo control, arrojaron resultados mejores y con calificaciones aprobatorias lo que permitió determinar que dicho uso favorece a formar niños con una educación más completa.

Por último y en relación a la encuesta aplicada a todo el grupo, los resultados obtenidos fueron alentadores debido a que, a la mayoría les agradó utilizar una herramienta distinta y divertida para aprender sus lecciones.

6.6 Recomendaciones

Para llevar a cabo el portafolio histórico dentro de la asignatura de historia en el 5° grado de primaria, es importante considerar las siguientes recomendaciones:

Tomar en cuenta y tener elaborada la planeación de los días en los cuales se llevará a cabo esta estrategia para no sufrir inconvenientes.

Hacer el portafolio en equipo de 3 ó 5 niños para que cada uno se haga cargo de distintas tareas y actividades.

No se recomienda elaborar uno por cada niño ya que esto llevaría más tiempo y esto ocasionaría que los niños se tarden más tiempo y les resulte difícil.

Contar con el material didáctico necesario para evitar atrasos en la elaboración de las actividades.

Hacer reuniones para dar a conocer a los padres de familia la manera en la cual el maestro imparte las clases para que, con esto, ayuden a sus hijos en la elaboración de los portafolios.

Capítulo VI Resultados de la investigación

Que el maestro cuente con disposición de ayudar y compromiso de trabajar en equipo, ser organizado y firme, sensible para expresar cariño, saber distinguir entre cuando ser estrictos y cuando ser flexibles, entre otras.

Realizar los portafolios fuera del salón de clases para que el niño se sienta cómodo, libre y se divierta.

Dedicar al menos una hora a la semana a cada portafolio para leer las historietas y con esto estudiar sin estar consciente de ello.

Referencias

Armsey James W. (1975). “Los medios de la comunicación y la tecnología educativa”.

Ed. Guadalupe. Buenos aires.

Barón Robert A. (1996). “Psicología”. Ed. Pearson. México, 3ª edición.

Camilo José Cela. (2002). “Enciclopedia de pedagogía”. Ed. EPASA. España.

Castañeda Yáñez Margarita. (1979). “Los medios de la comunicación y la tecnología

educativa”. Ed. Trillas. México, 2ª edición.

Dávila (2000), “El aprendizaje significativo, esa extraña expresión utilizada por todos y

comprendida por pocos”, contexto educativo.

Erausquin M. Alfonso, Mantilla Luis, Vázquez Miguel. (1981). “Los Tele niños”. Ed.

Laia. España.

Feldman Roberts. (2003). “Introducción a la psicología”. Ed. Mc. Graw Hill. México,

2003, 4a edición.

Ferres Joan. (2000). “Educar en una cultura del espectáculo” .Ed. Paidós. España.

Font Domenec. (1981). "El poder de la imagen". Ed. Salvat. Barcelona.

González Alonso Carlos. (1984). "Principios básicos de comunicación". Ed. Trillas.
México.

Gordoa Víctor. (2003). "Imagología". Ed. Grijalbo. México.

Guillermo Michel. (1995). "Para leer los medios; prensa, radio, cine y televisión". Ed.
Trillas. México.

Hernández Sampieri, Roberto. (2002). "Metodología de la investigación". Ed. Mc. Graw
Hill. México.

Mallas Santiago. (1979). "Medios audiovisuales y pedagogía activa". Barcelona.

Papalia D. E. y Olds. (1998). "Psicología del desarrollo". Ed. Mc. Graw. Hill. Madrid.

Recuperado en <http://www.elcomicsuutilidadenelprocesoeducativo.com> el día 28 de
enero de 2011.

Recuperado en <http://www.cobatab.edu.mx> el día 8 de agosto de 2011.

Referencias

Salazar (1999), “Enseñanza – aprendizaje de la historia”, México, UPN, Colección 10.

SEP (2010), Reforma integral de la educación básica, 1ª edición, México D.F.

Villalobos (2006), Didáctica integrativa y el proceso de aprendizaje, México, ed. Trillas.

Glosario

Historieta: También llamada cómic o tebeo es una narración gráfica, realizada mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior.

Ángulo de visión: Cuando en la comunicación hay movimiento varía el punto de vista a base de mover la cámara.

Comunicación audiovisual: Es cualquier intercambio de mensajes entre personas a través de un sistema tecnológico sonoro o visual.

Estructuración temporal: Capacidad de situar hechos, objetos o pensamientos dentro de una serie sucesiva.

Género narrativo: Se denomina narración al resultado de la acción de narrar, esto es, de referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial.

Instrumentos didácticos: Son todos aquellos, ya sean materiales físicos o sensoriales, mediante los que el niño adquirirá un conocimiento cada vez más amplio de todas las áreas artísticas y culturales.

Pensamiento creativo: Es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales. El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental: pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas.

Percepción: Es un proceso nervioso superior que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno y de sí mismo.

Portafolio de evidencias: Carpeta que contiene el producto final (juegos de tarjetas, narraciones, carteles entre otros), y los subproductos de cada proyecto (notas, resúmenes, borradores, entre otras posibilidades), y sirve para que el docente cuente con evidencias de los saberes que los alumnos han desarrollado (SEP, 2010).

Portafolio histórico: Carpeta en la cual se acomodarán las historietas realizadas por los alumnos acerca de los temas vistos en clase.

ANEXOS



Imagen 1. Clase acerca de cómo elaborar una historieta



Imagen 2. Estudiantes elaborando una historieta



Imagen 3. Estudiantes organizando la historieta



Imagen 4. Alumna redactando la historieta



Imagen 5. Portada de una historieta



Imagen 6. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media



Imagen 7. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media



Imagen 8. Contenido de la historieta acerca del tema del oriente durante la edad media



Imagen 9. Portada de la historieta acerca de los griegos

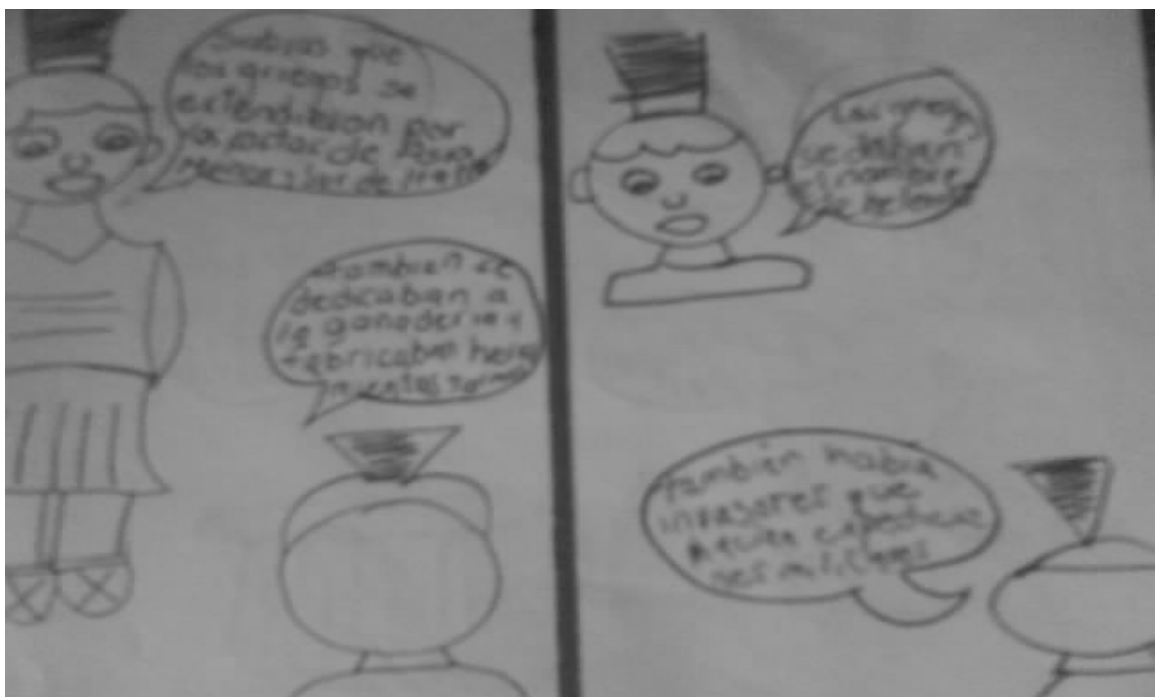


Imagen 10. Contenido de la historieta acerca del tema los griegos

Formato de elaboración del portafolio histórico

Nombre del tema

Grado y grupo

Nombre de los niños

Instrucciones:

- 1.- Elegir el material para hacerlo.
- 2.- Decidir el tamaño y cortar el material.
- 3.- Cuando se tiene el cuadro o rectángulo doblar una parte hacia arriba y pegar las uniones.
- 4.- Colocar en medio el nombre del tema.
- 5.- En la esquina inferior izquierda escribir el grado y grupo.

6.- En la esquina inferior derecha el nombre de los niños que hicieron el portafolio.

7.- Por último cuando el portafolio esté terminado se colocan dentro de éste las historietas realizadas.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

Fecha: _____

Nombre: _____

Aciertos: _____

Calificación: _____

Todos los enunciados que a continuación se te presentan están relacionados única y exclusivamente con la lección 7, El oriente durante la edad media; lee cuidadosamente cada uno de ellos y subraya la respuesta correcta, según corresponda.

1.- ¿Por quién fue invadida la India?

a) Japoneses

b) Chinos

c) Arios

2.- ¿Qué aportaron los Arios a la civilización de India?

a) Sánscrito

b) Música

c) Danza

3.- ¿Qué gran religión se originó en la India?

a) Hinduismo

b) Budismo

c) Védica

4.- ¿Qué significa el nombre de Buda?

- a) Iluminado o que conoce la verdad y amor b) Armonía y tranquilidad c) Paz

5.- ¿Cuál fue la base de la riqueza de la India?

- a) Agricultura b) Música c) Danza

6.- ¿Cuál fue la región mas avanzada del mundo durante los siglos de la edad media?

- a) China b) India c) Japón

7.- ¿Quién era considerado, en China, como el intermediario entre los hombres y las divinidades?

- a) El guardián b) El emperador c) El clero

8.- ¿Qué obra pública china fue la mas notable?

- a) La pagoda b) La pólvora c) La gran muralla china

9.- ¿Qué grandes inventos debemos hoy en día a los chinos?

- a) Papel, imprenta y pólvora b) Papel, ladrillo y juncos c) Papel, imprenta y juncos

10.- ¿Cuál fue la base de la civilización China?

- a) Ganadería b) Pesca c) Agricultura



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.

Fecha: _____

Nombre: _____

Aciertos: _____

Calificación: _____

Instrucciones:

Lee cuidadosamente cada uno de los siguientes enunciados y subraya la respuesta correcta, según corresponda.

1.- ¿En qué territorio se extendieron los griegos?

- a) Golfo de México b) Costas de Asia menor y sur de Italia c) Mar Negro d) Mar Mediterráneo

2.- ¿A qué se dedicaban principalmente los griegos?

- a) Ganadería b) Agricultura c) Alfarería d) Construcción

3.- ¿Qué nombre se dan los griegos a sí mismos?

- a) Cretenses b) Aldeanos c) Helenos d) Galios

4.- ¿Para qué organizaban expediciones militares los griegos?

- a) Apoderarse de riquezas ajenas b) Diversión c) Comerciar d) Ganar dinero

5.- ¿Qué podían plantar los griegos en sus tierras?

- a) Cacao b) Arroz c) Cereales d) Vid y olivo

6.- ¿Comercialmente con quienes competían los griegos?

- a) Cretenses b) Aldeanos c) Helenos d) Fenicios

7.- ¿Cuáles eran las dos ciudades más importantes de Atenas?

- a) Atenas y Grecia b) Grecia y Esparta c) Grecia y Roma d) Esparta y Atenas

8.- ¿Quiénes eran los que participaban en el gobierno de Atenas?

- a) Esclavos b) Hombres libres c) Militares d) Agricultores

9.- ¿De qué dependía la riqueza de los griegos?

- a) Del trabajo de esclavos b) Del trabajo de los cretenses c) De la suerte d) De la
pesca

10.- ¿A principios de qué siglo las ciudades griegas tuvieron que defender su Independencia ante la amenaza del imperio persa?

- a) IV a .C. b) VI a.C. c) VIII a.C. d) V a.C.



Ésta encuesta se realiza con el objetivo de obtener información sobre el uso de la historieta en el aprendizaje de la materia de historia; así como saber tu opinión acerca de ésta nueva forma de trabajar la. Por tal motivo, se te pide que contestar con absoluta sinceridad; subrayando la opción que consideres apropiada, Gracias.

1.- ¿Cómo consideras que es tu aprendizaje de la materia de historia de acuerdo a las clases que te da tu maestro?

- a) Excelente
- b) Bueno
- c) Regular
- d) Malo

2.- ¿Cómo consideras la manera de trabajar las lecciones de la materia de historia mediante la elaboración de una historieta?

- a) Excelente
- b) Bueno
- c) Regular
- d) Malo

3.- ¿Cómo consideras el hecho de trabajar las lecciones de las demás materias realizando una historieta?

- a) Excelente
- b) Bueno
- c) Regular
- d) Malo

4.- ¿Crees que trabajar de distinta forma las lecciones de historia de lleven a un mejor aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

5.- ¿Te gustaría que fuera más frecuente utilizar esta herramienta de aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

6.- ¿Crees que trabajar en la elaboración de la historieta te hizo tener una mejor comunicación con tus compañeros de clase?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

7.- ¿Consideras que con el empleo de ésta herramienta didáctica puedes utilizar tu imaginación y lograr un mejor trabajo?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

8.- ¿Consideras que es divertida la utilización de ésta herramienta de aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

9.- ¿Consideras que el índice de reprobación en la materia de historia seria menos si el maestro utilizara con mayor frecuencia esta herramienta?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

10.- ¿Qué es lo que más se te facilitó al elaborar la historieta de los griegos?

- a) Los dibujos.
- b) Los diálogos.
- c) Crear la historia
- d) Elegir los colores
- e) Otra _____

11.- ¿Al elaborar la historieta que aspecto fue el que se te dificultó?

- a) Las instrucciones de su elaboración.
- b) Ponerme de acuerdo con mis compañeros.
- c) Comprender la lección de los griegos.
- d) Hacer los dibujos
- e) Otro _____