

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades**

**Escuela Profesional de Educación**

**EL USO DE CÓMICS EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO  
EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER  
GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA EMBLEMÁTICA CORONEL  
BOLOGNESI, 2021**

**TESIS**

**Presentada por:**

**Bach. César Alejandro Sebastián Benavente Carrasco**

**Para optar el Título Profesional de:**

**Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero**

**TACNA – PERÚ**

**2023**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL USO DE CÓMICS EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS**  
**EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA**  
**DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA CORONEL**  
**BOLOGNESI, 2021**

**TESIS**

Presentada por:  
**Bach. CÉSAR ALEJANDRO SEBÁSTIAN BENAVENTE CARRASCO**

Para optar el Título Profesional de:  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO**

Aprobado por unanimidad el 21 de diciembre de 2022, ante el siguiente jurado:

Presidente:

  
.....  
Dr. MARTIN PEDRO LLAPA MEDINA

Secretario:

  
.....  
Mgr. RUTHY MERLA PILCO VELÁSQUEZ

Miembro:

  
.....  
Dra. SILVIA MILAGRITOS BAZÁN VELÁSQUEZ

Asesor:

  
.....  
Dr. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

## CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, **Mgr. Kevin Mario Laura De La Cruz**, en mi condición de responsable del Comité de Grados y Títulos IDEX, respaldado con la RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 5518-2022-FECH-UN/JBG, en cuanto a la originalidad del informe de tesis titulado **El Uso de Cómicos en el Aprendizaje de Vocabulario en Inglés en los Estudiantes del Tercer Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, 2021**, presentada por el bachiller **César Alejandro Sebastián Benavente Carrasco** para optar el **Título Profesional de Licenciado en Educación: Idioma Extranjero**, habiendo cumplido con lo establecido en el *Reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual*, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del *software* de similitud textual TURNITIN, cuenta con el nivel de similitud permitido, cuyo porcentaje es 10%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** del presente informe que está de acuerdo al nivel PERMITIDO, y puede continuar con los trámites correspondientes, así como viabilizar su publicación en el Repositorio Institucional.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para su obtención del título.

Tacna, enero del 2023

A handwritten signature in blue ink and a dark ink fingerprint are positioned above a horizontal line. The signature is stylized and appears to read 'Kevin Laura De La Cruz'.

Firma de responsable del Comité de Grados y Títulos IDEX

DNI: 70980390

Nombre y apellidos: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

### **Dedicatoria**

A Dios, por la fuerza espiritual que me permite encarar los retos propuestos.

A mi familia, por el apoyo que me han brindado a lo largo de la realización de este trabajo.

A mi novia, quien ha estado allí para mí, dándome ese ánimo en pie de guerra.

## **Agradecimiento**

A mi familia y colegas quienes han estado allí aconsejándome en cada momento para poder realizar este trabajo.

A mi estimado asesor, Dr. Kevin Mario Laura de la Cruz, por su guía en los diferentes aspectos de esta investigación.

A mi preciosa novia, por su apoyo constante y ánimo continuo pude hacer este trabajo a pesar de toda adversidad.

Al Dr. Javier Antonio García Rondón, director de la I.E.E. “Coronel Bolognesi”, por el apoyo y el ánimo a poder trabajar esta investigación.

## Índice General

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento .....	iv
Índice general .....	v
Índice de tablas .....	x
Índice de figuras .....	xi
Resumen.....	xii
Abstract .....	xiii
Introducción .....	1
1. Capítulo I Planteamiento del problema.....	4
1.1. Planteamiento del problema .....	4
1.2. Formulación del problema.....	7
1.2.1. Problema general.....	7
1.2.2. Problemas específicos .....	8
1.3. Objetivos de la investigación .....	8
1.3.1. Objetivo general .....	8
1.3.2. Objetivos específicos .....	8
1.4. Justificación de la investigación.....	9
2. Capítulo II Marco teórico.....	12
2.1. Antecedentes de la investigación .....	12

2.1.1.	Antecedentes internacionales .....	12
2.1.2.	Antecedentes nacionales .....	15
2.2.	Bases teóricas .....	17
2.2.1.	Uso de cómics .....	17
2.2.2.	Aprendizaje de vocabulario.....	26
2.3.	Marco conceptual .....	45
2.3.1.	Vocabulario .....	45
2.3.2.	Cómics .....	45
2.3.3.	Viñetas .....	46
2.3.4.	Visual .....	46
2.3.5.	Simbólico .....	46
2.3.6.	Verbal.....	46
2.3.7.	Idioma inglés.....	46
2.3.8.	Competencia.....	46
2.3.9.	Capacidades.....	47
2.3.10.	Evaluación .....	47
2.4.	Formulación de hipótesis.....	47
2.4.1.	Hipótesis general.....	47

2.4.2.	Hipótesis específicas .....	47
2.5.	Operacionalización de las variables .....	48
3.	Capítulo III Marco metodológico.....	50
3.1.	Descripción del tipo y diseño de investigación .....	50
3.1.1.	Tipo de investigación .....	50
3.1.2.	Diseño de investigación .....	50
3.2.	Descripción del universo físico y social de ejecución de investigación.	51
3.3.	Descripción del universo y muestra .....	51
3.3.1.	Universo .....	51
3.3.2.	Muestra.....	52
3.4.	Técnicas en el manejo de la información .....	52
3.4.1.	Técnicas de muestreo .....	52
3.4.2.	Técnicas de recolección de datos .....	52
3.4.3.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	53
3.4.4.	Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos.....	54
4.	Capítulo IV Marco operacional.....	56
4.1.	Descripción del trabajo de campo .....	56
4.1.1.	De implementación .....	56

4.1.2.	De coordinación .....	56
4.1.3.	De la aplicación.....	57
4.2.	Resultados de la investigación (tablas, figuras, análisis e interpretación) 58	
4.2.1.	Resultados del nivel de aprendizaje de inglés antes y después del uso de cómics .....	58
4.3.	Verificación de la hipótesis .....	70
4.3.1.	Prueba de normalidad.....	70
4.3.2.	Prueba de hipótesis general.....	71
4.3.3.	Contrastación de hipótesis específicas .....	73
4.4.	Discusión de resultados .....	79
5.	Conclusiones .....	85
6.	Recomendaciones.....	87
7.	Referencias bibliográficas.....	89
	Anexos .....	97
	Anexo 1: Confiabilidad del instrumento: prueba escrita.....	97
	Anexo 2: Validación de juicios de expertos del instrumento.....	98
	Anexo 3: Matriz de consistencia.....	104
	Anexo 4: Escala de calificación del MINEDU.....	108

Anexo 5: Instrumento por cada variable .....	112
Anexo 6: Resultados obtenidos con la lista de cotejo por cada sesión .....	123
Anexo 7: Lista de cotejo para evaluar la participación en clase de los estudiantes utilizando cómics para el aprendizaje de vocabulario en inglés.....	131
Anexo 8: Notas obtenidas por los estudiantes en el pre y post test .....	133
Anexo 9: Aplicación de sesiones para la Guía Didáctica.....	134

### Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Competencias y capacidades del área de inglés en el Currículo Nacional de Educación Básica .....	31
<b>Tabla 2</b> Operacionalización de las variables .....	55
<b>Tabla 3</b> Distribución de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	59
<b>Tabla 4</b> Distribución de la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	62
<b>Tabla 5</b> Distribución del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	65
<b>Tabla 6</b> Promedio global antes y después del uso de los cómics en el aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021 .....	68
<b>Tabla 7</b> Pruebas de normalidad .....	70
<b>Tabla 8</b> Prueba “t” para muestras relacionadas .....	72
<b>Tabla 9</b> Prueba “t” para muestras relacionadas .....	78

### Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Frecuencia porcentual de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	60
<b>Figura 2</b> Frecuencia porcentual dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	63
<b>Figura 3</b> Frecuencia porcentual del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics .....	66

## Resumen

El presente informe tiene como objetivo desarrollar una propuesta de mejora del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés con el uso de cómics en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de Tacna en el año 2021.

El tipo de investigación fue experimental y el diseño fue pre experimental. La muestra estuvo compuesta por 22 estudiantes y el procedimiento para la obtención de datos fue mediante la utilización del examen, cuyo instrumento es la prueba de entrada y de salida, además, la técnica de observación cuyo instrumento es una lista de cotejo.

Los resultados indican que después de la prueba de salida, el 18,18% de estudiantes están en el nivel de logro destacado, el 63,64% en el nivel de logro esperado, el 18,18% en nivel en proceso y 0% en el nivel de inicio.

Por los resultados obtenidos se concluye que, el uso de cómics en los estudiantes del tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de Tacna en el año 2021 logró mejorar su nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés; por ende, se propone la aplicación de la misma para el aprendizaje de idiomas.

**Palabras Clave:** Vocabulario, cómics, viñetas, visual, simbólico, verbal, idioma inglés.

### **Abstract**

The objective of this report is to develop a proposal to improve the learning level of English vocabulary with the use of comics in third grade high school students of a public school in Tacna in the year 2021.

The type of research used was experimental and the design was pre-experimental. The sample consisted of 22 students and the procedure for obtaining data was through the use of the exam, whose instrument is the pretest and posttest, in addition, the observation technique whose instrument is a checklist.

The results indicate that after the post test, 18,18% are of the students obtained the outstanding achievement level, 63,64% the expected achievement level, 18,18% the process level and 0% the beginning level.

From the results obtained, it can be taken for granted that, the use of comics in the students of third grade high school of Coronel Bolognesi the Emblematic Educational Institution in Tacna in the year 2021 managed to improve their level of vocabulary learning in English; therefore, we propose the application of the same for language learning.

**Keywords:** Vocabulary, comics, vignettes, visual, symbolic, verbal, English language.

## **Introducción**

En el aprendizaje de idiomas hay diferentes tópicos que se deben trabajar para alcanzar la meta, muchos de ellos complicados de aprender para los estudiantes, debido a las metodologías tradicionales que se aplican desde hace muchos años en la educación. Por tanto, el presente trabajo de investigación propone una opción e instrumento que ayude a trabajar una de las partes más extensas del aprendizaje de idiomas, el vocabulario.

Según Peris (2013), el vocabulario ha adquirido más relevancia en los últimos años, puesto que, existen diversos trabajos que tratan del aprendizaje y del vocabulario, brindando diversas soluciones, las cuales demuestran ser efectivas en las propuestas para el aprendizaje. Según Reina y Valderrama (2014), el cómic tiene una estructura comprendida por diferentes elementos en los que se combina el lenguaje verbal y el no verbal, es decir, se puede evidenciar que es un instrumento bastante completo, combinando significados y significantes, y a su vez, ser una forma entretenida para poder aprender el vocabulario.

El aprendizaje de vocabulario corresponde al aprendizaje de un idioma, permitiendo la familiarización con muchas palabras y conceptos que incluso se tienen cerca del individuo, como los objetos que se usan a diario, las noticias que se ven en las mañanas y los lugares que pueden frecuentarse. En este contexto, se propone el uso del cómic, un medio escrito y gráfico, con historias y elementos variados que permite plantear diversas actividades. En ese sentido, el aprendizaje

de vocabulario inglés a través de viñetas, cuadros de diálogos, gráficos e imágenes que brinde el docente, le permitirá combinar con otros instrumentos, por tanto, los estudiantes sentirán más confianza, estarán entretenidos y atentos a las clases que se les impartirá con este instrumento.

El propósito de la presente investigación es proponer una alternativa viable para el aprendizaje vocabulario, utilizando el cómic como un instrumento innovador e interesante para aprender el idioma, y a su vez, transformar en el campo del aprendizaje de idiomas, en este caso de los estudiantes de tercer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de la ciudad de Tacna en el año 2021.

La metodología de la investigación aplicada es de tipo experimental con diseño pre experimental, cuya muestra es de 22 estudiantes del tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de la ciudad de Tacna en el año 2021. Las técnicas para la recolección de datos para la presente investigación es el examen, cuyo instrumento es la prueba de entrada y de salida, y la técnica de observación cuyo instrumento es una lista de cotejo.

El presente trabajo de investigación comprende cuatro capítulos:

En el capítulo **I** se desarrolla el “Planteamiento del problema”, donde se encuentran la descripción del problema en el contexto internacional como en el nacional, objetivos y la justificación de la presente investigación.

En el capítulo **II** se presenta el “Marco teórico” que sustenta el estudio evidenciando los antecedentes, las bases teóricas científicas de la investigación, las hipótesis y operacionalización de variables.

El capítulo **III** expone el “Marco metodológico” que sustenta el tipo y diseño de la investigación, universo y muestra, técnicas para la recolección de datos, instrumentos de recolección de datos, y de análisis e interpretación de datos.

Por último, en el capítulo **IV** se presenta el “Marco operacional” de las variables a través de tablas, verificación de las hipótesis y discusión de resultados.

## **Capítulo I**

### **Planteamiento del problema**

#### **1.1. Planteamiento del problema**

El cómic es para muchos un pasatiempo, algo para entretenerse y disfrutar del tiempo libre; sin embargo, según Velásquez et al. (2018), el cómic tiene los elementos necesarios para el uso en el aula como una herramienta pedagógica, con la finalidad de enseñar diversos tópicos de manera efectiva gracias a los símbolos, signos e imágenes con las que cuentan.

En cuanto al aprendizaje de vocabulario según Peris (2013), el vocabulario ha adquirido más relevancia en los últimos años, debido a la publicación de diversos trabajos, artículos, libros, entre otros, que hablan del aprendizaje del vocabulario y brindan diversas soluciones que demuestran ser efectivas a la hora de dar propuestas para el aprendizaje.

Según Sulay (2013), este aprendizaje se divide en tres grandes niveles: básico, independiente y avanzado, esto según el Marco Común Europeo. El propósito es poder distribuir el aprendizaje del vocabulario inglés y brindar conocimiento de cómo se enseña a través del mundo. De acuerdo con Sulay

(2013), en Colombia se han establecido normas con base a lo propuesto por la organización europea, así como en ese país, en otros países se plantean diversas soluciones para el aprendizaje, debido a que el vocabulario representa una gran parte del idioma inglés.

Respecto al contexto internacional, el dominio del idioma inglés es fundamental, por ser considerado como un idioma para la comunicación global (British Council, 2013). Sin embargo, desde la investigación de Jordán (2021), un escaso rango de vocabulario en el idioma inglés no hace posible lograr una comunicación, dado que los estudiantes con ese problema no pueden expresar sus ideas, pensamientos, conocimientos u otros; sin embargo, a pesar que el estudiante domine una excelente gramática y la adecuada pronunciación, si no posee suficiente vocabulario le será complicado poder comunicarse de manera eficiente y libre con los demás (Hua, 2020).

Por otro lado, Alqahtani (2015) menciona que los estudiantes pertenecientes al sistema educativo que están aprendiendo inglés tienen problemas para entender conceptos académicos; asimismo, Ritonga (2020) menciona que los estudiantes con el idioma inglés como segunda lengua no se les proporciona adecuadas estrategias para el aprendizaje de vocabulario, por ende, resulta el principal problema para el dominio del idioma.

En el Perú, a nivel nacional se puede observar un bajo nivel de manejo del idioma inglés, ya sea por el tema del desinterés o incluso por la apatía de aprender, esto se puede ver reflejado en el ranking realizado por el English First, éste sitúa a Perú en el puesto 56 de países con mejor manejo en el idioma a nivel mundial y el puesto 11 a nivel Latinoamérica, por ello, se quiere buscar alternativas para poder educar en el idioma a los estudiantes.

La educación de idiomas en el Perú está cambiando de diferentes formas, debido a la adaptación de las generaciones actuales, es decir, ya no se enseña de una manera más rígida y tradicional, ahora se utilizan recursos exteriores a los de la escuela como cine, series, documentales, obras literarias, videojuegos y lo que en esta ocasión se investiga para visualizar cómo se trabaja en la educación del inglés, con el cómic.

Este recurso es bastante útil y dinámico cuando se trata de enseñar idiomas, actualmente se trabaja con el programa Aprendo en Casa, cuyos ejercicios y actividades son básicos, y aunque se pretende que los estudiantes puedan aprender nuevos conocimientos, la realidad es distinta, a tal punto de ser muy deficientes. De acuerdo a la experiencia del investigador, durante la pandemia se evidenció la incomodidad de los padres como de los estudiantes, al percatarse de las actividades básicas, las cuales no aportaban lo suficiente para el aprendizaje del idioma.

Las causas que se pueden observar son el desinterés por el idioma, debido a las actividades realizadas en clases, falta de práctica en las cuatro habilidades que se esperan desarrollar y, actividades deficientes y poco innovadoras.

Asimismo, perjudica en la falta de conocimiento con respecto a los temas que se les enseñará en años superiores, falta de práctica de vocabulario y desconocimiento de significados que genera un retraso en el aprendizaje del idioma inglés.

Por ello, se pretendió solucionar el problema planteado mediante el uso de los comics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, en el año 2021. El material brindado y utilizado en clases, se compartió con los estudiantes un medio de motivación y entretenimiento, es decir, diversión al aprender y demostrar que, en lo más cotidiano como los medios virtuales, escritos o audiovisuales, se puede aprender el vocabulario necesario.

## **1.2. Formulación del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Cuál es el efecto de los cómics para ayudar al aprendizaje del vocabulario del Idioma Inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de vocabulario antes del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?

¿Cuál es el nivel de vocabulario después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?

¿Cuáles son las diferencias del nivel de vocabulario antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Desarrollar una propuesta de mejora del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés con el uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes del uso de cómics en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021

Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, después del uso de cómics en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

#### **1.4. Justificación de la investigación**

El propósito del presente proyecto de investigación se justifica en la necesidad de renovar el uso de material educativo convencional, con la finalidad de motivar, renovar, reforzar e innovar el uso del inglés a través del vocabulario básico. Por tanto, es importante investigar y analizar una herramienta que sea útil y adecuada, como son los cómics.

El cómic es un medio gráfico y literario que se puede trabajar en diferentes tópicos con el estudiante, desde el aspecto del lenguaje verbal como los diálogos. Por otro lado, el lenguaje no verbal como las expresiones y acciones de los personajes se pueden trabajar de manera más clara y concisa con el vocabulario, dependiendo del tema de la sesión que se esté trabajando, siendo este un material adaptable a diferentes situaciones, con la finalidad de analizar, comprender e interpretar determinadas situaciones comunicativas (Reina y Valderrama, 2014).

En síntesis, este material ayuda y facilita la enseñanza del vocabulario de forma dinámica y didáctica, tanto en la práctica docente como en el aprendizaje y entendimiento del estudiante.

Como antecedentes para este proyecto de investigación se tienen los estudios realizados por estudiantes de la Universidad Libre de Bogotá, Colombia, realizados por Mora y Carranza (2011). La investigación refiere que el uso de cómics dio resultados positivos con respecto a su implementación como material para el aprendizaje de vocabulario, demostrando ser una alternativa entretenida y motivadora para el aprendizaje del idioma inglés, incluso demostrando un aprendizaje sistemático con la cual cumplieron los objetivos esperados.

La importancia del uso del cómic permite al docente innovar en su método de enseñanza, siendo más entretenido y motivador para los mismos estudiantes, y adaptable en cuanto a tópicos para enseñar, incluso puede ser usado para alcanzar distintos objetivos.

Por último, en el plano educativo, de optimizarse esta propuesta, aporta a la práctica de la mejora del aprendizaje del vocabulario inglés a través del uso de cómics como material educativo, ya que desplegará una oportunidad de trabajar con el material en diferentes grados del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, en el año 2021.

## **Capítulo II**

### **Marco teórico**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Respecto al trabajo de investigación, se analizaron los siguientes aportes:

##### ***2.1.1. Antecedentes internacionales***

En su respectiva tesis, García (2017) tuvo como objetivo la adquisición de vocabulario y fomentar con el uso del cómic los hábitos de lectura, la capacidad crítica, la creatividad y el trabajo en equipo de los estudiantes de 6° de primaria, cuya muestra fue de 30 estudiantes voluntarios, trabajó con una investigación de carácter cualitativo de diseño pre experimental. A los estudiantes se les aplicó un pequeño pre-test y post test, y se usaron diversas aplicaciones con el Toondoo para realizarse con los alumnos. Después de los estudios realizados con la propuesta de la tesista, se concluyó que el cómic como material de clase y como tema para trabajo de sesión de aprendizaje, es un material adaptable, atractivo y fomenta las características de los objetivos que se buscaban cumplir. Es necesario trabajar propuestas innovadoras para que los estudiantes consideren relevante usar el cómic como herramienta para su educación en inglés, además se mostraron muy cómodos con dicho material, con el cual si se mostraron resultados positivos con un porcentaje mayoritario. El cómic es una propuesta innovadora y creativa que se puede utilizar fácilmente con diferentes grupos, no solo porque va más allá de lo

tradicional como lo es el libro de texto, sino que permite al estudiante aprender con un medio que le resulte entretenido.

En su respectiva tesis, Lengua (2015) tuvo como objetivo estimar en qué grado el comic como herramienta potencia y motiva el aprendizaje del idioma inglés, se trabajó con una investigación de carácter cualitativo bajo un diseño pre experimental. La población de estudio fueron los estudiantes del décimo grado del Colegio República de China, cuya muestra fue de 29 estudiantes voluntarios que desearon participar, a ellos se les aplicó el instrumento prueba escrita de pre y post test, con el apoyo de un diario de campo y un cuestionario. Después de la experiencia, se dio como resultado que no existió una gran mejora en números respecto al pre y post test, pero sí respecto a la motivación, participación y la rapidez para terminar el examen. La autora concluyó que los cómics son motivadores, mientras aprendían el idioma, pudieron expresar sus intereses. El cómic resultó ser un material motivador para los estudiantes, ya que permitía aprender los tópicos enseñados de forma creativa, fácil y entretenida, esto según las encuestas de la investigadora, en las cuales se afirmaba que era más atrayente (p. 72). Se reafirma la atracción del estudiante con el uso de este material, siendo más significativo el desarrollo de una sesión con esta herramienta. El docente podrá usar el cómic adaptándolo al tema que se desarrollará, con la confianza que los estudiantes no se aburrirán y no mostrarán desinterés por los tópicos a aprender.

Los autores Reina y Valderrama (2014) tuvieron como objetivo reforzar mediante el uso de los cómics la adquisición y comprensión de vocabulario en inglés. La investigación fue de carácter cualitativo. La población estuvo conformada por estudiantes del ciclo 3, que corresponde a los grados de sexto y séptimo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, entre 12 a 15 estudiantes. Se utilizó instrumentos para recolectar información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias, etc, donde se describen rutinas, situaciones diversas y otros. Se obtuvo como resultado principal que la mayoría de estudiantes lograron mejorar su rango de vocabulario a diferencia de la prueba diagnóstica tomada al inicio. Se concluyó que el uso del cómic como material didáctico en las aulas genera en el estudiante un interés y atracción, además se adapta a los temas a enseñar. Los estudiantes se sentían motivados y aprendían mediante el uso de herramientas de entretenimiento, las cuales mejoraron su léxico.

En su trabajo de investigación, Mora y Carranza (2011) propusieron diseñar una propuesta metodológica a través del cómic como una herramienta pedagógica orientada a la producción textual en los estudiantes, la investigación fue de carácter cualitativo desde la investigación-acción. Se trabajó con un grupo de 38 estudiantes, en ellos se aplicó la encuesta y a su vez un pre test para conocer cuántos conocimientos referentes a vocabulario manejaban, del mismo modo se aplicó una prueba de salida con resultados favorecedores para la investigación.

Como resultado se obtuvo cambios significativos de acuerdo a la prueba de entrada y la prueba de salida; el 46% en cuanto a producción de textos realizaban escritos muy sencillos, situación que cambio con el desarrollo de las clases con cómics, por tanto, el 76% de estudiantes realizaron textos más complejos y con vocabulario más avanzado. Los autores concluyeron que el cómic es un material sencillo de implementar en los salones, por ser accesible y adaptarse a cualquier edad y tema, incluso generando autonomía en su aprendizaje, tanto intelectual por los temas que este estudia con los cómics y en el ámbito personal.

### ***2.1.2. Antecedentes nacionales***

De acuerdo con su tesis, Evaristo (2017) tuvo como objetivo desarrollar material didáctico adecuado para poder mejorar el aprendizaje de vocabulario. El tipo de investigación fue experimental, con un diseño cuasi-experimental. La población fue conformada por estudiantes del nivel primaria de la de la I.E. 32004 “San Pedro”, cuya muestra estuvo conformada por 181 alumnos del 6to grado del nivel primaria que se distribuyó en 6 secciones, a los cuales se les aplicó pre y post test, además de cuestionarios. Como resultado principal se pudo obtener que el pre test dio un 40% de aprobados, lo cual fue totalmente diferente al final de la experimentación con el post test, con un resultado de mejora, el 95% de estudiantes usaban mejor el vocabulario de inglés. Se concluyó que, el grupo de estudio que utilizó el comic influyó de manera significativa en el aprendizaje de vocabulario, es decir, después de la implementación del cómic se pudo visualizar

un resultado final del 95% de mejora, quedando demostrado que el aprendizaje de los estudiantes con el uso de esta herramienta es efectivo.

En su respectiva tesis, la tesista Alquina (2017), se planteó como objetivo determinar cómo el cómic puede funcionar como una estrategia para lograr la retención de atención de los estudiantes del 9° y 10° año de la Unidad Educativa Particular “La Presentación” de Quito, cuya muestra fue de 195 estudiantes voluntarios, trabajó con una investigación de carácter descriptivo de diseño no experimental. A los estudiantes se les aplicó una encuesta comprendida por preguntas cerradas de valoración con la escala de Likert, y una entrevista hecha con preguntas directas las cuales fueron realizadas a profesores de inglés de la institución. Como resultado de la investigación se concluyó que, el cómic no solamente es llamativo, sino que influye en las capacidades creativas de los estudiantes, a pesar de su poca frecuencia, los estudiantes mostraban resultados positivos. Existe un escaso uso del cómic por parte de los docentes como estrategia de atención en los estudiantes, sin embargo, es necesario que este material de resultados positivos a corto y largo plazo. Además, los estudiantes prefieren escribir que dar acotaciones orales o hacer exposiciones, con la ayuda del cómic como un material influyente no solo en la retención de atención, sino en muchos otros aspectos. Se reafirma al cómic como un material atrayente para los alumnos, este material es utilizable para muchas situaciones, en este caso, se usó para desarrollar la estrategia de la atención en clases, pero se dio un agregado

diferente, permitiendo a los estudiantes escribir, producir textos y nuevos temas, como es el vocabulario.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. *Uso de cómics***

#### **2.2.1.1. Teoría de la codificación dual**

Según Paivio (1991), los datos visuales y verbales se procesan en la mente del ser humano, la memoria con respecto a la información verbal que se esclarece con una imagen visual que la acompañe, ya sea real o imaginaria.

Esta teoría se vincula con la relación de significado y significante, es decir, cada una de las palabras que aprendemos a lo largo de nuestra vida al ser acompañadas con algún dibujo, alguna imagen, o alguna foto, el aprendizaje y/o asimilación va a ser exitosa; por ejemplo, el uso de flash cards en las clases donde los estudiantes van conociendo y (a la vez) reconociendo diferentes objetos de su entorno, familiarizándose con sus conocimientos de manera exitosa.

Del mismo modo, esta teoría del aprendizaje funciona de manera exitosa con apoyo del cómic, al ser un material que combina estos elementos (palabra e imagen) es perfecto para que el aprendizaje de vocabulario sea más efectivo.

La teoría es respaldada por los diferentes tópicos que refieren a la relación entre palabra e imagen, que hace al aprendizaje más preciso y exacto por dicha relación, donde los estudiantes pueden identificar con tal solo una imagen, una palabra o serie de palabras, tanto sinónimas como antónimas, así como la

habilidad descriptiva del estudiante en cuanto a características físicas o del entorno.

Esta tesis optó por esta teoría para respaldarse con respecto al aprendizaje de vocabulario utilizando la herramienta cómics para poder aplicarla en los estudiantes de la I.E.E. Coronel Bolognesi.

#### **2.2.1.2. Definición de cómics**

El cómic es la unión de palabras e imágenes para poder contar una historia, dependiendo de la estructura del lector, es decir, al utilizar adecuadamente las imágenes y palabras se convierten en un lenguaje, en una forma literaria (Eisner, 1990).

Desde la posición de Rey (2013), la definición de cómic, también llamada “arte secuencial” debido a que la imagen será la que comunica y transmite las ideas, ya que al estar en un orden lógico se convierten en más que solo iconos.

El cómic es un medio literario con diferentes fines a lo largo de las décadas, entre ellos, de entretenimiento, con fines políticos (los que eran utilizados como propaganda en la Primera y Segunda guerra mundial), con fines artísticos y, el que interesa para la presente tesis, con el fin de educar y presentar diferentes situaciones donde los estudiantes pueden aprender diferentes temas, desde historia hasta idiomas.

Por tal motivo, el presente trabajo utilizó el cómic para enseñar a los estudiantes diferentes temas en cuanto a vocabulario, demostrando que puede ser utilizado de manera eficiente y puede ser beneficiosa en los salones de clase para los docentes, siendo un recurso accesible para los alumnos y el docente.

### **2.2.1.3. Integración de elementos verbales e icónicos**

De acuerdo con Tello (2016), el modelo icónico-verbal es la fusión de dos elementos importantes para el aprendizaje. La imagen es la representación de diferentes individuos y, el elemento verbal es la parte que da nombre a dichos individuos.

Este modelo une los conceptos de icono y palabra para poder dar a conocer un modelo que muchas metodologías utilizan, es decir, para un mejor entendimiento de alguna palabra esta debe estar acompañada de alguna representación gráfica que esté acorde y, pueda ser de apoyo para que el estudiante se sienta más familiarizado.

Este modelo es utilizado en diferentes situaciones para poder influir significativamente en el individuo, tal es el caso de los anuncios publicitarios que vemos en las calles, compuestas de imágenes y palabras que representan al producto y/o empresa, con la finalidad de influir en la venta de los productos.

Del mismo modo, en la educación se utiliza este tipo de modelos para enseñar a los estudiantes diferentes temas, a través de papelotes, pancartas, álbumes, infografías, y finalmente, cómics.

El cómic es el medio perfecto para enseñar diversos temas de forma más divertida y entretenida, es un material que se adapta en cualquier situación, siendo un material completo. Se utilizó este modelo para el presente trabajo debido a la relación directa que tiene con el cómic y la metodología que se utilizó con los estudiantes, enseñando el vocabulario respectivo utilizando la relación entre icono y palabra.

#### **2.2.1.4. Tipos de cómics**

##### **A. Cómic bélico**

El cómic bélico, al igual que el cine de género bélico, es un género cuyo tema principal es la guerra, es decir, los protagonistas participan en el conflicto representando un país, una ideología e incluso una creencia. En las épocas de las grandes guerras de la historia, tales como la primera y segunda guerra mundial, donde toman mayor popularidad con personajes superheroicos, siendo protagonistas y actuando como propaganda contra el enemigo, siendo populares los cómics del Capitán América, Superman e incluso Wonder Woman, esta práctica también se repetiría con las caricaturas de Disney (García, 2018, p.3-4).

### **B. El cómic de aventura**

“Este tipo de cómic es el más reconocido y popular, el tema principal es la aventura, el descubrimiento, la búsqueda, donde los personajes se desarrollan en el mismo transcurso de la travesía, un ejemplo de estos cómics son los cómics de Avatar basados en la serie del mismo nombre.” (Evaristo, 2017, p.7).

### **C. El cómic educativo**

“Género que actualmente ha tomado mayor protagonismo, es utilizado con fines educacionales, generalmente encontrado en los libros que se utilizan en las aulas, cuyo objetivo es desarrollar los aprendizajes significativos en los alumnos y puede abordar diferentes temáticas como lo son las matemáticas, literatura, ciencias, etc.” (Evaristo, 2017, p.8).

### **D. La novela gráfica**

“Este género se destaca por lo extenso que resulta ser, y los temas que abordan, temas más serios e incluso satírica, ciertos temas sociales, políticos, religiosos y otros, es un género el cual se imprime en formato libro y de estos tipos de cómics tenemos como representantes a los escritos por Alan Moore como Watchmen y V of Vendetta” (Marín, 2014, p.18).

Para la presente investigación se ha optado por utilizar los tipos de cómics anteriormente mencionados para la aplicación de las sesiones como la guía didáctica, siendo estos Nowhere Girl (novela gráfica – Feelings and emotions),

Speed (Cómico bélico/ de aventura – Vehicles), Vision (novela gráfica – Clothes) y To Drink and to Eat (Cómico Educativo – Food).

#### **2.2.1.5. Dimensiones del cómic**

De acuerdo con Salas (2017), el cómic presenta diferentes dimensiones las cuales pueden ser trabajadas por el docente, para que el trabajo con los estudiantes sea completo y eficiente. Estas dimensiones son las siguientes:

**A. Asociación.** El cómic es un material que combina el texto y la imagen de manera eficiente, es la mayor representación del significado y significante siendo la característica más representante del cómic. Por ello, el cómic facilita el aprendizaje de vocabulario, porque este material posibilita una comprensión y entendimiento de diversos grupos de palabras. Al tener una representación gráfica de la palabra hace posible que la asimilación de vocabulario sea más sencilla y eficaz al momento de la familiarización para el estudiante.

**B. Capacidad expresiva.** Los cómics a través de cada viñeta representan diferentes acciones y emociones. El cómic es un medio por el cual artistas han representado sus emociones, sus vivencias, sus acciones, contando historias de las cuales el estudiante puede aprender, en este aspecto esta tesis consideró el elemento formativo en cuanto a las acciones y sentimientos, incluyendo el expresionismo artístico de cada viñeta fuera de los gestos de los personajes para poder enseñar el vocabulario.

**C. Producción gramófora.** El cómic considera que los estudiantes no solamente se basarán y se conformarán con leerlo, el cómic produce en el estudiante el sentimiento de elaboración, de recrear lo leído, de inspirarse sobre lo aprendido y, poder crear sus propios cómics. Por tanto, los estudiantes demostraran indirectamente una familiarización con el cómic y con el vocabulario previamente aprendido podrá recrear a su manera, enseñar y reforzar.

**D. Creatividad.** La creatividad es una característica indispensable del cómic que trabajará en el estudiante, es decir, el estudiante recreará lo aprendido a su manera, a través de representaciones gráficas que están aprendiendo eficientemente, al poder relacionarlo con gráficos producidos por él.

#### **2.2.1.6. Seguimiento del uso del cómic para el aprendizaje del vocabulario inglés**

Los presentes aspectos son adaptados de la tesis de Portocarrero y Gamarra (2013), los cuales permiten un asertivo seguimiento del uso de cómics en el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés como lengua extranjera.

#### **A. Metodología**

Usar el material correspondiente durante el tiempo respectivo que el estudiante completará las actividades propuestas en la sesión, con el apoyo de diversas plataformas virtuales.

**B. Contenido**

Refiere al nivel previsto en los ejercicios con referencia al vocabulario en inglés, se hizo el acompañamiento con diversos elementos didácticos que vuelven al aprendizaje un proceso más agradable y motivador.

**C. Recurso**

Actividades cuya temática principal fue el aprendizaje vocabulario en inglés, tanto de manera literal como inferencial utilizando los cómics examinados en clase. Se realizaron diferentes tareas, prácticas y otros para poder desarrollar el aprendizaje de vocabulario.

**D. Evaluación**

La evaluación fue constante, realizada por el docente (heteroevaluación) a través de diferentes prácticas y actividades, las cuales midieron los conocimientos adquiridos por los estudiantes y el progreso utilizando cómics.

Se han optado por seguir estos aspectos para el uso de cómics con la finalidad de demostrar y evaluar su efectividad como recurso, su contenido y que la metodología y evaluación de conocimientos después de usar cómics sea la correcta para poder lograr los objetivos planteados. Estos 4 aspectos fueron desarrollados con indicadores en la lista de cotejo (ANEXO 5) que se utilizó para el control de la variable independiente de manera interna y conocer cuál fue la percepción de los estudiantes en cada sesión de clase.

### **2.2.1.7. Ventajas del uso de cómics en el aprendizaje del idioma inglés**

De acuerdo con Salas (2017), el cómic presenta diferentes ventajas las cuales al ser observadas y analizadas demuestran sus beneficios para los estudiantes, así como para el docente en cuestión, estas ventajas son:

- El cómic es un instrumento sencillo de manejar para el docente, así como sencillo de usar para el estudiante, esto hace que el material sea agradable para todos.
- El cómic en un pasado era un recurso costoso, pero debido a la virtualidad, y el internet se pueden encontrar cómics de precios bajos o gratuitos, muchos de ellos de renombre en el mundo de las viñetas.
- El cómic tiene diferentes estilos, tanto de escritura como de dibujo, los autores de estos muestran el arte desde la forma más realista hasta el aspecto más abstracto, incluso en el estilo literario, el cual es variado dependiendo al autor; brindando diferentes formas de lectura, que permite al estudiante inspirarse y hacer referencias a estos estilos, fomentando su creatividad.
- El cómic es motivador para el estudiante, al ser una forma de aprendizaje innovadora e interesante, que permite a los estudiantes sentirse cómodos e identificados no solo con las situaciones, sino

con los personajes de estos, lograr que se diviertan y puedan hablar de lo que están leyendo con la finalidad de motivarlos a continuar leyendo y aprendiendo.

- El cómic para el profesor es un material absolutamente completo, se adapta a cualquier tema, demuestra ser un material que puede ser diseccionado de diferentes formas, creando diferentes ejercicios y actividades que se adapten al gusto del estudiante y a lo que busca el profesor enseñar, es un gran apoyo para el docente.

Estas ventajas fueron consideradas para el desarrollo de las sesiones, las cuales se han distribuido en diferentes aprendizajes para que el estudiante pueda completar sus conocimientos de manera gradual y eficaz, considerando las necesidades de los estudiantes y apoyando en su conocimiento de vocabulario en el idioma inglés.

## ***2.2.2. Aprendizaje de vocabulario***

### **2.2.2.1. Paradigma del proceso enseñanza-aprendizaje.**

#### ***Teoría constructivista.***

De acuerdo con Gonzáles (2012), el aprendizaje se construye, no se transmiten, trasladan, ni se copian, es decir, el estudiante es quien construye como ser pensante y, toma decisiones con base a sus conocimientos y aprendizajes. La educación es un proceso activo del cual los participantes serán tanto el docente y principalmente, el estudiante.

En esta metodología, el docente debe ser quien plantee las reglas del juego, pero sin complicaciones, es el facilitador quien apoyará a los estudiantes en todo momento, dando las actividades y logrando que el estudiante pueda construir sus propios conocimientos, y el estudiante pueda considerar el cómo la familiarización con su entorno conllevará a un aprendizaje más ameno con los aprendizajes impartidos por el docente, este podrá sentirse más seguro.

Según Méndez (2002), el aprendizaje es un tema personal donde el individuo desarrollará diversas hipótesis, utilizando los procesos tanto deductivos como inductivos para entender al mundo, asentando lo planteado a prueba.

Esto refiriéndose al aprendizaje desde una perspectiva más psicológica, donde el estudiante inconscientemente podrá formar y estructurar sus conocimientos, de modo que pueda familiarizarse a su modo y tomar decisiones referentes a ellas.

La presente tesis consideró el concepto y la praxis de la teoría constructivista debido a que el estudiante mediante el uso de material didáctico extraordinario, aprendió el vocabulario correspondiente a los temas que se enseñaron, haciendo que estos puedan desarrollar una familiarización y crear imágenes mentales del vocabulario impartido, así como de otras estructuras y situaciones, las cuales ellos puedan adaptarse tratándose del aprendizaje de vocabulario.

### **2.2.2.2. Aprendizaje del idioma inglés**

#### ***A. Aprendizaje***

Según Cormán (2019), el aprendizaje es una sucesión de asimilación de contenidos, acciones, conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos enseñados en el proceso de aprendizaje, es una tarea desarrollada por el estudiante guiado por el profesor quien busca el cambio de conducta en los aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices.

Según Zapata – Ros (2015), el aprendizaje es un proceso en el cual el estudiante obtendrá y evolucionará sus conocimientos, habilidades, destrezas, comportamientos o valores, todo esto debido al transcurso en el que aprende.

Diversos autores refieren que el “aprendizaje” no tiene una concepción definida y precisa, diferentes estudiosos han intentado desarrollar un solo significado, pero debido a los diferentes enfoques, teorías y modelos de aprendizaje, esto ha sido complicado, sin embargo, se puede consensuar que el aprendizaje es un proceso donde los estudiantes adquieren información, con el fin de poder modificar su entendimiento del mundo, a su vez, el estudiante podrá obtener habilidades que podrán ser utilizadas y demostradas a lo largo de su vida.

#### ***B. Aprendizaje del idioma inglés***

Según Cormán (2019), son las secuencias del interés instituido por diferentes competencias, saberes, habilidades, actitudes y aptitudes a través de la

instrucción en el idioma inglés, para adquirirlo de una forma competente y útil para usarlo en diversas situaciones.

Desde la posición de Hernández (2014), el idioma inglés es la lengua que mayor concentración tiene en el mundo, ya que se enseña como idioma extranjero en más de 100 países, esta es una lengua que se debe aprender obligatoriamente en 14 países y/o regiones desde la primaria. Es tan importante esta lengua que, en un estudio en la Unión Europea el año 2019 el 73% de los estudiantes matriculados en primaria aprendían inglés y en secundaria superó el 90%.

Según Beltrán (2017), es un proceso que depende de dos roles importantes, el docente es el que debe estar altamente preparado y capacitado para impartir los diferentes tópicos que se enseñarán, y el estudiante es el componente más importante, debido a que evidenciarán los resultados del aprendizaje.

### **2.2.2.3. Inglés en la educación**

El idioma inglés es de suma relevancia en la comunicación a nivel internacional; en el Perú, según el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CNEB) (MINEDU, 2016), se evidencia como parte del perfil de egreso de la Educación Básica, el estudiante puede comunicarse en inglés e interactuar en diferentes contextos con las demás personas, empleando diversos recursos y estrategias aprendidas.

Por tanto, en Perú se hace énfasis que los estudiantes dominen este idioma para así lograr una comunicación efectiva. No obstante, en este país el idioma inglés no es considerado como lengua materna ni segunda lengua, sino como lengua extranjera.

#### **2.2.2.4. Inglés como lengua extranjera**

Según el CNEB (MINEDU, 2016), el idioma inglés es considerado una lengua extranjera, es decir, los estudiantes no estarán rodeados en un entorno donde se hable este idioma. Por ello el Ministerio de Educación (MINEDU) plantea al idioma inglés en un contexto comunicativo y activo para el estudiante en los salones.

#### **2.2.2.5. Competencias y capacidades en el área de inglés**

##### ***A. Competencias***

Es un plan que comprende habilidades, conocimientos, actitudes y valores suficientes para realizar una progresión de tareas que permitan alcanzar el objetivo de la enseñanza y el aprendizaje (Instituto Tecnológico de Sonora, s.f.).

El MINEDU (2016) sustenta que una competencia es tener la condición de poder combinar distintas capacidades para el logro de un objetivo específico, en una situación determinada actuando de manera oportuna y con ética.

##### ***B. Capacidades***

Según MINEDU (2016) estos son recursos para poder actuar de manera

competente, estos recursos estarían en los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes usarán para afrontar diferentes situaciones.

**Tabla 1**

Competencias y capacidades del área de inglés en el Currículo Nacional de Educación Básica

COMPETENCIAS DEL ÁREA DE INGLÉS		CAPACIDADES DE CADA COMPETENCIA
<b>13</b>	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de textos orales.</li> <li>• Infiere e interpreta información de textos orales. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.</li> </ul>
<b>14</b>	Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere información del texto.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>
<b>15</b>	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>

Fuente: Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2016), pp. 32-33.

Para efectos de la presente, se trabajó con la competencia 14 del área de inglés “Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera”, debido a que la competencia está relacionada con el aprendizaje de vocabulario.

#### **2.2.2.6. Competencia, lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera**

Según MINEDU (2016) esta competencia permite que el estudiante pueda entender la lectura de textos diversos, y que a su vez pueda disfrutarlos y utilizarlos, para ello el estudiante deberá participar en la práctica de la lectura en inglés que contribuirá con su desarrollo integral.

Esta competencia manifiesta que el estudiante debe ser consciente que el aprendizaje de un nuevo idioma cumple diversos propósitos específicos, ya sea entender el texto, poder entretenerse y disfrutarlo, así como seguir las instrucciones, investigar y otros.

La lectura de diversos tipos de texto en inglés es importante en el proceso de aprendizaje del idioma, como aprender el significado de muchas palabras y frases que ayudarán al estudiante a entender escritos como libros, noticias, artículos, entre otros, así como seguir instrucciones, aprender formas y frases nuevas en el idioma de forma autónoma, y el aprendizaje de vocabulario estará más que instruido.

De las 3 capacidades que posee esta competencia, para la presente se utilizaron solo dos capacidades: obtiene información del vocabulario escrito (texto escrito) e infiere e interpreta información del vocabulario escrito (texto escrito), es decir, están relacionadas directamente con el aprendizaje de vocabulario en un nivel literal e inferencial.

***A. Obtiene información del vocabulario escrito (Nivel literal)***

En este apartado, el estudiante ubica y escoge información explícita en los textos escritos con un propósito determinado; el estudiante tras leer el texto y entenderlo obtendrá diferentes ideas de este mismo y a su vez, podrá identificar conceptos y/o información relevante. Esta capacidad es necesaria para que el aprendizaje de vocabulario del estudiante sea eficiente ya que al ubicar estas palabras y al entenderlas puede captar la idea principal y dar continuación a un texto.

***B. Infiere e interpreta información del vocabulario escrito (Nivel inferencial)***

El alumno construye el sentido del texto de manera que establece una relación entre la información explícita e implícita de éste para poder deducir la nueva información o completar vacíos del texto escrito. En este apartado, los estudiantes inferirán de manera implícita como explícita, la información que el texto pretende transmitir, así como los recursos textuales, para elaborar un sentido más globalizado y profundo del texto.

Esto ayudará en el aprendizaje de vocabulario que el estudiante identifique consciente e inconscientemente el vocabulario que se le ha impartido, y pueda darle un sentido más exacto al texto, dominándolo gracias a los aprendizajes impartidos usando el cómic.

### **2.2.2.7. Aprendizaje de vocabulario en inglés**

Según Pavlú (2009), años atrás el aprendizaje de vocabulario en inglés solo era percibido como un medio necesario para aprender gramática, sin embargo, eso ha cambiado en estos últimos años, como el conjunto de palabras que constituyen una lengua.

Actualmente, constituye la mayor parte del idioma inglés, sin embargo, siendo éste la mayor parte del idioma, es la menos relevante para muchos docentes en el momento de enseñar. El vocabulario es una parte primordial del lenguaje, es algo básico o sencillo de enseñar a los estudiantes, puesto que, ellos quieren aprender y necesitan el apoyo del docente para que sea aprendida con eficacia.

Para alcanzar el objetivo, que los estudiantes aprendan correctamente el vocabulario, se deben plantear estrategias y técnicas que sean adecuadas, innovando en métodos de enseñanza para que sirvan de inspiración para otros docentes y animen a los estudiantes a aprender, y se sientan seguros que aprenderán, sin tener dificultad para entender un tema.

Por tal motivo, se optó por el cómic con la finalidad de cumplir con las necesidades de los estudiantes y así enseñar el vocabulario de manera completa y creativa, para que los estudiantes aprendan correctamente el idioma inglés.

### **2.2.2.8. Enfoques de enseñanza de vocabulario**

#### ***A. Aprendizaje explícito***

De acuerdo a Latinjak (2014), el aprendizaje explícito es aquel donde los estudiantes quieren instruirse no inconscientemente, sino de forma directa e intencional, siendo consciente de lo que está aprendiendo. Es el más sencillo de ejemplificar, es el aprendizaje que demuestra cómo el estudiante realiza actividades a conciencia, es decir, el alumno estudia para un examen o se aprende las instrucciones para armar algún dispositivo, con la finalidad de aprender algo para hacer algo, lo que implica un proceso en el que directamente el estudiante aprende a desarrollar alguna actividad.

El aprendizaje explícito es necesario para el aprendizaje de vocabulario debido a que el estudiante aprenderá directamente el vocabulario que se utilizará en diversos medios como prácticas, exámenes orales, participaciones, textos y otros.

#### ***B. Aprendizaje implícito***

Según Gasparini (2004), el aprendizaje implícito de un individuo se puede considerar como un aprendizaje no intencional, porque uno aprende sin estar conscientes que se está aprendiendo alguna acción. El proceso es el menos complejo de lo que parece, el estudiante no sabe que aprende algo, pero lo aprende, es como el caso de estar leyendo un artículo en el periódico que habla acerca de un suceso en la economía del país.

Muchas veces estos artículos recurren a no solo relatar la noticia, también usan definiciones como vocabulario exclusivo del periodismo y de la economía, entonces es posible que la persona que lea el artículo solo quiera enterarse de la noticia, pero inconscientemente aprendió definiciones del tema y ahora sabe que lo que significa cada termino y puede intuirlo.

Basado en estos enfoques, ambos llegan a ser de gran ayuda en el aprendizaje de vocabulario usando cómics, al ser un recurso de tipo texto con imágenes, el estudiante sin darse cuenta adquirirá tanto conceptos de diferentes palabras de forma explícita, como las imágenes y deducir de forma implícita en ciertos significados.

Con esta herramienta, los estudiantes podrán aprender perfectamente diversos temas que serán útiles para su formación en cuanto a la adquisición de un idioma, y al ser un material fácil de manejar y conseguir hace que el estudiante continúe por sí mismo con su aprendizaje.

#### **2.2.2.9. Dimensiones del aprendizaje de vocabulario**

La variable Aprendizaje de vocabulario en inglés está dimensionada por las siguientes capacidades:

La primera dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito”  
(capacidad literal)

En esta dimensión se elaboraron ejercicios, preguntas con opción múltiple, según la información proporcionada por lo cómics, el aprendizaje de vocabulario es literal, es decir, en el cómic se presenta de manera explícita el vocabulario en inglés.

Esta dimensión implica aprender el vocabulario inglés en un nivel literal, en relación a sus 2 indicadores, los contenidos a trabajar fueron los siguientes:

- Vocabulario de objetos en inglés.
- Vocabulario de vestimenta en inglés.
- Vocabulario de comida en inglés.

La segunda dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” (capacidad inferencial).

En esta dimensión se elaboraron ejercicios, preguntas con opción múltiple según lo que el estudiante sea capaz de deducir a partir de la información proporcionada por lo cómics, apoyándose de la imágenes, diálogos y expresiones; el aprendizaje de vocabulario es inferencial, es decir, en el cómic se presentan de manera implícita el vocabulario en inglés.

Esta dimensión implica aprender el vocabulario inglés en un nivel inferencial, en relación a sus 2 indicadores, los contenidos a trabajar fueron los siguientes:

- Vocabulario de vestimenta en inglés.
- Vocabulario de medios de transporte en inglés.
- Vocabulario de sentimientos y emociones en inglés.
- Vocabulario de profesiones en inglés.

#### **2.2.2.10. Estrategias para la enseñanza del vocabulario en inglés**

De acuerdo con García (2000), las estrategias de enseñanza de vocabulario inglés se refieren a toda acción desarrollada con el fin de poder lograr la total adquisición del idioma inglés.

Se plantean diferentes ejercicios, los cuáles pueden lograr el integro aprendizaje del vocabulario en los estudiantes. En el transcurso de los años, se han implementado nuevos y variados métodos de enseñanza, cuyas características se pueden acoplar a las necesidades del estudiante. Algunas de las estrategias son enlistadas de la siguiente manera (García, 2000):

**A. Estrategia de repetición.** Esta estrategia no comprende el desarrollo de actividad alguna proveniente del estudiante, lo único que se debe hacer es el método de decir en voz alta las palabras que se aprenden en clase, del mismo modo se puede realizar este aprendizaje con el uso de las conocidas “planas” las cuales harán que el estudiante pueda aprender rápidamente.

**B. Estrategia sensorial.** La aplicación de esta estrategia pedagógica hará que el estudiante desarrolle una relación con el vocabulario, no solo de manera clásica, mediante el estudio y la repetición, sino que utilizará sus movimientos, entorno y percepción para poder aprender eficazmente.

**C. Estrategias semánticas.** Comprende diferentes formas de trabajo las cuales se adaptan al estudiante, así él puede aprender mediante diferentes actividades el vocabulario. Estas formas de trabajo se componen de las siguientes denominaciones: el *análisis de la estructura y forma* de palabra en el con respecto a tu etimología, ortografía y otros, para el entendimiento integral. La imagen donde el estudiante da un sentido exacto a la palabra, esto sucede, por ejemplo, con el significado y el significante, la relación entre la palabra y el ícono, el cuál es característico de los cómics. La perfecta unión entre palabras e *imagen* encuentra un sentido completo en su desarrollo, asimismo, la *contextualización* es la utilización de la palabra en una frase y/o oración, el *agrupamiento* aporta a que el estudiante clasifique el vocabulario aprendido en grupos diversos, unificando y relacionando las palabras en conjuntos gramaticales, y por último la estrategia de asociación/elaboración, la cual trata de relacionar el vocabulario previamente aprendido con el nuevo que va a conocer.

En el presente trabajo de investigación se utilizó las estrategias de: repetición, porque en las diversas sesiones de clase el docente en conjunto con los estudiantes practica repetidas veces el vocabulario en inglés, así cada uno de ellos

recordaba el significado y pronunciación semántica, los estudiantes relacionaban el vocabulario aprendido en inglés con la imagen en los cómics en las diferentes clases, así también reforzaban su capacidad inferencial.

#### **2.2.2.11. Evaluación de vocabulario en inglés**

Según Pavlú (2009), la necesidad de poner a prueba lo aprendido es necesaria al considerar cómo los estudiantes a medida que van aprendiendo, van demostrando cambios diversos que en un principio no existían, pero con el paso del tiempo pueden ser medibles con el fin de poder identificar cuánto han aprendido; por tanto, la evaluación es una forma de consolidación del vocabulario, en el que el estudiante reforzará y reafirmará el significado de las palabras previamente aprendidas.

Existe una diversidad de técnicas para poder evaluar el vocabulario en inglés, las cuales pueden ser utilizadas con diversas metodologías para así poder medir cuánto han aprendido los estudiantes a lo largo del curso, y de este modo, asegurar de que las diversas estrategias han podido ayudar a los alumnos a aprender.

Algunas de estas técnicas consideradas para poder evaluar el aprendizaje de vocabulario son las siguientes (Paylú, 2009):

### **A. Multiple Choice**

Esta consiste en una pregunta de la cual se desprenden cuatro opciones, de las cuales solo una es la correcta. La forma de hacer una pregunta de opción múltiple siempre varía dependiendo de lo que el docente plantee, por ejemplo, que la pregunta este incompleta y en las opciones esté la palabra o frase con la que se debe completar correctamente, u otra forma es plantear una pregunta referida a un tema en específico y que el estudiante deba marcar cuál es la respuesta correcta.

### **B. Cloze test**

El “Cloze test” está basado en un texto el cual tiene espacios en blanco que deben ser llenados, normalmente dichos ejercicios tienen entre siete, ocho o nueve espacios en blancos para poder ser llenados con la respuesta correcta, sin embargo, esta puede ser adaptada a los objetivos del profesor.

### **C. Dictation**

El docente debe leer un texto o una lista de palabras, u oraciones a los estudiantes con la finalidad de escribir lo que van escuchando, esta forma de evaluación sirve para poder evaluar el deletreo, la pronunciación y el listening, es una de las técnicas más utilizadas por la facilidad de solo leer y que el estudiante anote.

#### **D. True/False**

Esta técnica se basa en preguntas las cuales el docente plantea y altera para que el estudiante pueda marcar si el enunciado planteado por el profesor es verdadero o si es falso. Esta técnica es usada para poder medir las habilidades de reading y listening, puede utilizarse para medir el conocimiento en cuanto a la gramática o incluso vocabulario.

#### **E. Questions and answers (open question)**

Esta técnica no tiene mucha complejidad en su realización, pueden ser basados en un texto o en un listening, incluso pueden ser de opinión si el docente lo requiere para verificar el entendimiento en el tema del estudiante e incluso su gramática y vocabulario utilizado de acuerdo al nivel requerido.

#### **F. Gap-filling**

Este método normalmente se realiza con la técnica de “Cloze test”, pero es completamente diferente. Esta técnica puede ser utilizada para varios propósitos, por ejemplo, irregular verbs o prepositions. El docente debe crear algunas oraciones con espacios en blanco para que el estudiante pueda completar, pero debemos evitar que esta tenga más de una posible respuesta.

### **G. Translation**

Los alumnos reciben frases o un texto en su lengua materna y su tarea es traducirlos al inglés. Aunque, el método es fácil para el profesor, a los alumnos en no les atrae porque es muy complicado para ellos; impidiendo que piensen directamente en inglés y tiendan a traducir las cosas, lo cual pues no es una buena opción que utilice su lengua madre.

### **H. Error correction**

Se comparte a los estudiantes oraciones con diversos errores, con respecto a la parte gramática. Su tarea es encontrar los errores y corregirlos. el único problema de este método es que puede haber más de una forma de corrección.

Para la presente investigación se utilizó la técnica de “Multiple choice” para poder medir el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el vocabulario estudiado en cada clase y así el estudiante pueda practicar, como poner a prueba los conocimientos previamente adquiridos.

#### **2.2.2.12. Aprendizaje de vocabulario y el uso de cómics**

De acuerdo con Castillo et al. (2019), el vocabulario es una parte importante y primordial al aprender un idioma como es el inglés, la necesidad de su aprendizaje es tal que juega un papel fundamental en todas las habilidades del idioma.

Por tanto, es necesario el aprendizaje de vocabulario en cuanto a la enseñanza de idiomas, debido a que constituye la mayor parte de idioma inglés, a tal punto que su aprendizaje llega a ser una prioridad en la obtención de conocimientos referentes a las habilidades del idioma, como lo son *listening*, *speaking*, *reading* y *writing*.

Las habilidades utilizan el vocabulario en el *listening*, al momento de entender las diferentes situaciones, en *speaking*, donde las personas pueden comunicarse con otros individuos y poder referirse a temas diversos y específicos sobre todo si se requiere dar a conocer una idea de manera más puntual; en cuanto a *reading*, para comprender una lectura se debe saber el significado de las palabras que la conforman para poder tener un juicio total sobre lo que se refiere una lectura; y finalmente en *writing*, habilidad en la cual es útil el vocabulario para poder escribir de manera más completa un texto y a su vez plasmar mejor las ideas que el autor quiere constituir.

Para este aprendizaje de vocabulario, se utilizó el cómic como herramienta pedagógica, la cual sirvió gracias a los elementos que la constituyen y a su fácil manejo tanto fuera como dentro de las aulas. Según Cabero (2013), el cómic es un medio en el cual se puede trabajar las habilidades lectoras e ir comprendiendo más campos, entre ellos el aprendizaje de temas como el vocabulario de forma eficaz.

Una gran ventaja del cómic es que puede abarcar diferentes tópicos, normalmente este material puede llegar a ser subestimado, debido a que los cómics más reconocidos son los cómics de superhéroes o basados en videojuegos, pero dejar este material en solamente la popularidad de este género es no ver la amplia gama de historias que pueden ser utilizadas en las aulas, y ser adaptadas a diferentes estrategias educativas, actividades con los estudiantes e incluso maneras de evaluar, con la finalidad de fomentar diferentes características tanto directa como indirectamente, que el estudiante formará íntegramente.

Considerando investigaciones anteriores, se utilizó el cómic en el salón de clases con los estudiantes de manera planificada, para demostrar el alto desarrollo en el nivel de aprendizaje de vocabulario tanto a nivel literal como inferencial que se puede producir gracias a este material; el proceso fue siguiendo actividades en cada sesión desde lo más simple a lo más complejo (Bazán, 2019).

### **2.3. Marco conceptual**

#### **2.3.1. Vocabulario**

Grupo de palabras de un dialecto perteneciente a un lugar, a una tarea específica o un campo semántico.

#### **2.3.2. Cómics**

Es un relato gráfico estructurado en el que dibujos y diálogos son unidos para poder contar una historia, teniendo denominativos diferentes en distintas regiones.

### **2.3.3. Viñetas**

Es un cuadro delimitado por líneas que muestra una escena en una narración, es una muestra pictográfica.

### **2.3.4. Visual**

Es aquello relacionado con la vista, todo lo que nuestros ojos pueden percibir.

### **2.3.5. Simbólico**

Es un adjetivo que se usa para hacer mención a todo aquello referido a los símbolos, los cuales representan una idea, sentimiento, grupo y otros.

### **2.3.6. Verbal**

Es un adjetivo para hacer alusión a lo que está enlazado con la palabra, este término también se refiere a la facultad de hablar.

### **2.3.7. Idioma inglés**

El inglés de origen germánico, es considerada una de las lenguas más influyentes a nivel mundial, derivado de “anglos”, el inglés es el idioma que une a individuos de diferentes países e idiomas distintos entre sí y, las ayuda a comunicarse las unas con las otras.

### **2.3.8. Competencia**

Una competencia se entiende como los desempeños resultantes de los conocimientos, actitudes, valores y habilidades de un individuo adquiridos para que pueda resolver problemas que se presenten a lo largo de su vida.

### **2.3.9. Capacidades**

Es un conjunto de cualidades, aptitudes y habilidades que ayudan a la resolución de algo, tanto en el desarrollo de una tarea como en el desempeño necesario para poder realizar una actividad proveniente de un cargo.

### **2.3.10. Evaluación**

Evaluación es definido como un proceso de valoración de los conocimientos previamente adquiridos en el proceso de aprendizaje.

## **2.4. Formulación de Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Con el uso de cómics se mejoró el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes del uso de cómics, estuvieron en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.

Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics, estuvieron en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.

Existió una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

## 2.5. Operacionalización de las Variables

Tabla 2

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORES/ ESCALAS	INSTRUMENTO
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE Comics</b>	<b>Metodología</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades. Se utilizan plataformas virtuales durante las clases.	Siempre	<b>Lista de cotejo (INTERNA)</b>
	<b>Contenido</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante. El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	Casi siempre A veces Casi nunca	
	<b>Recurso</b>	Uso recurso didácticos de acuerdo al interés del estudiante Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante	Nunca	

		Uso de material escrito: Cómics, historietas.		
	<b>Evaluación</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes. Se considera una heteroevaluación. La evaluación es sumativa.		
<b>VARIABLE DEPENDIENTE Vocabulario</b>	<b>Obtiene información del vocabulario escrito.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica los objetos a partir de los diálogos.</li> <li>2. Identifica los objetos de las viñetas correctamente.</li> </ol>	Logro destacado 18 - 20 Logro esperado 14 - 17	Prueba escrita
	<b>Infiere e interpreta información del vocabulario escrito</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deduce los objetos de las viñetas correctamente.</li> <li>2. Describe características de los personajes principales de la historia observando su imagen.</li> </ol>	En proceso 11 – 13 En inicio 0 - 10 (Escala vigesimal, MINEDU)	

## **Capítulo III**

### **Marco metodológico**

#### **3.1. Descripción del tipo y diseño de investigación**

##### ***3.1.1. Tipo de investigación***

El tipo de investigación fue aplicada, porque resolvió un hecho de la actualidad referido al campo educativo que, según Vara (2015), “el interés de la investigación aplicada es práctica porque sus resultados son utilizados inmediatamente en la solución de problemas” (p.202) que hay en la realidad. El presente trabajo de investigación aplicó un recurso didáctico con el propósito de mejorar el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.

##### ***3.1.2. Diseño de investigación***

El presente trabajo de investigación fue de diseño preexperimental con la aplicación de un pre-test y post test, con un solo grupo (grupo experimental), con este diseño se buscó la manipulación de la variable independiente para que se genere un cambio en la variable dependiente (Hernández et al., 2014, p141).

G.E: O1 \_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ O2

Donde:

G = Grupo de estudio

O1 = Prueba de entrada (pre-test)

X = Tratamiento Experimental

O2 = Prueba de salida (post-test)

Se optó por utilizar este diseño debido a que, es usual en el ámbito educativo no poder asignar de manera aleatoria un grupo de control y uno experimental; por ende, no se pudo disponer de los participantes como el investigador requería (Vara, 2015); por tanto, se trabajó con un solo grupo para la presente investigación.

### **3.2. Descripción del universo físico y social de ejecución de investigación**

Para efectos del presente informe de tesis, se trabajó con estudiantes de género masculino pertenecientes a una institución educativa pública emblemática de la ciudad de Tacna, provincia de Tacna, región de Tacna en el año 2021.

### **3.3. Descripción del universo y muestra**

#### **3.3.1. Universo**

El universo de estudio estuvo conformado por estudiantes matriculados en el tercer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática

Coronel Bolognesi de la ciudad de Tacna, Provincia de Tacna siendo aproximadamente 278 estudiantes.

### **3.3.2. Muestra**

Para efectos de la presente investigación, se tuvo como muestra 22 estudiantes (descritos en el universo) del tercer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

## **3.4. Técnicas en el manejo de la información**

### **3.4.1. Técnicas de muestreo**

El tamaño de la muestra fue estimado mediante el sistema de muestreo no probabilístico por conveniencia (Arias, 2012; Carrasco, 2005; Vara, 2015). Se optó por este sistema porque en el sector educativo es usual que en un salón y sección exista un grupo de estudiantes conformado, sin la posibilidad de asignar estudiantes al azar. En ese sentido, Ramírez (2004, p. 10) señala que “la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra” (p.10).

### **3.4.2. Técnicas de recolección de datos**

- **V1 Los comics**
- **Técnica:** observación
- **Instrumento:** lista de cotejo

Los comics fueron utilizados con los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática “Coronel Bolognesi” con la finalidad de mejorar su aprendizaje de vocabulario en inglés y en ese sentido contribuir al aprendizaje del idioma inglés. La técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo para obtener información sobre la eficacia del uso de cómics.

- **V2 Vocabulario**
- **Técnica:** examen (pre-test y post-test)
- **Instrumento:** prueba escrita

Las técnicas empleadas para la recolección de datos fueron el examen y el análisis documental. El examen hizo posible medir el vocabulario de los estudiantes y el análisis documental para el registro de datos del grupo experimental.

El instrumento empleado para medir el aprendizaje de vocabulario, fue la prueba pedagógica, antes (pre-test) y después (post test) de aplicar los comics.

#### ***3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos***

Los datos se recopilaron personalmente, para el procesamiento de los datos se utilizó los siguientes medios informáticos: Microsoft Excel 2013, para el ordenamiento de los datos, construcción de tablas y gráficos de barras; el programa SPSS versión 26, para el cálculo de medidas inferenciales.

### 3.4.3.1. Análisis de datos

Para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. En cuanto a la estadística descriptiva, se utilizaron tablas de frecuencias para la presentación de los datos procesados y ordenados según sus categorías o niveles para el cálculo de los estadísticos básicos con el fin de describir las variables de estudio. En cuanto a la estadística inferencial se utilizaron la prueba paramétrica t de student y la prueba de datos apareados con el fin comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

Dónde:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

$\bar{x}$  : media muestral,

s: desviación estándar muestral

n: tamaño de la muestra.

### 3.4.4. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos

#### 3.4.4.1. Confiabilidad

Acerca de la confiabilidad, esta es conceptualizada como una característica en un instrumento de medición, que al ser aplicada más de una vez puede dar

resultados equivalentes a los anteriores, lo que hace a este instrumento reutilizable (Carrasco, 2005, p.335). Por tanto, es importante recalcar que el instrumento de la tesis se desarrolló de manera segura y cumplió con las características destacadas en la confiabilidad (**Anexo 1**).

El presente trabajo de investigación utilizó la técnica de confiabilidad de coeficiente de Kuder-Richardson 2.0.

#### **3.4.4.2. Validez**

En cuanto a la validez del instrumento a utilizar esta debe ser coherente a lo que se quiere medir o a lo que se quiere investigar (Monje, 2011, p.165.), se busca con los instrumentos medir el aprendizaje de vocabulario de los estudiantes usando cómics, este tiene que evidenciar resultados esperados.

La validez de los instrumentos del presente trabajo fue realizada por el juicio de expertos en el área para poder adquirir resultados positivos y favorecedores (**Anexo 2**).

## **Capítulo IV**

### **Marco operacional**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

##### ***4.1.1. De implementación***

Antes del desarrollo de la investigación, se elaboraron los siguientes materiales:

- Elaboración de prueba de entrada y prueba de salida.
- Elaboración de material hecho para la experimentación (diapositivas, prácticas, formularios).

##### ***4.1.2. De coordinación***

Se solicitó permiso a la dirección de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, quien accedió a la realización del trabajo investigativo. Del mismo modo, se compartió el contacto del docente tutor del salón de tercer año de secundaria para poder coordinar con él los horarios y la comunicación con los estudiantes para realizar próximas coordinaciones y que el profesor esté informado de cada una de las sesiones, tanto del avance como de las asistencias de los estudiantes.

#### **4.1.3. De la aplicación**

Antes de proseguir con la aplicación del trabajo investigativo se desarrollaron las siguientes actividades:

Se describe la aplicación de la prueba de entrada o pre-test:

Se trabajó con el tercer grado del nivel secundario, la prueba de entrada fue aplicada a los estudiantes del tercer grado de nivel secundario el 15 de octubre y tuvo una duración de dos horas.

Se describe la aplicación del experimento:

Empezó el 15 de octubre y tomó 10 sesiones de clases en total hasta el 17 de diciembre.

Se describe la aplicación de la prueba de salida o post-test: (fecha y duración)

Se desarrolló la prueba post-test el 17 de diciembre del año 2021 y tuvo una duración de dos horas.

Una vez concluida la aplicación, se utilizó la prueba estadística “t” de student para poder establecer las diferencias entre las pruebas de entrada y de salida previamente desarrolladas.

## **4.2. Resultados de la investigación (tablas, figuras, análisis e interpretación)**

### **4.2.1. *Resultados del nivel de aprendizaje de inglés antes y después del uso de cómics***

La presentación de resultados se dará en el siguiente orden:

- Resultados de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics.
- Resultados del nivel de la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics
- Resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics.
- Resultados del promedio global antes y después del uso de los cómics en el aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

**Tabla 3**

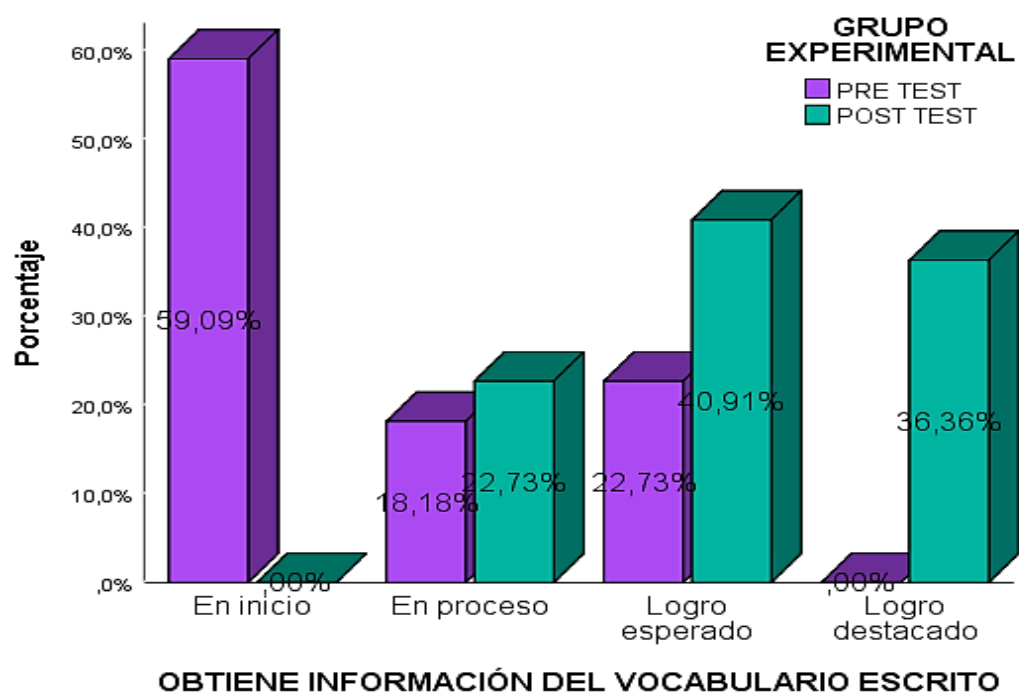
*Distribución de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*

Niveles	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post test	
	Nº	%	Nº	%
En inicio	13	59,09	0	0,00
En proceso	4	18,18	5	22,73
Logro esperado	5	22,73	9	40,91
Logro destacado	0	0,00	8	36,36
Total	22	100,00	22	100,00

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

**Figura 1**

*Frecuencia porcentual de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*



Fuente: Tabla 3

### **Análisis e interpretación**

Antes de la aplicación del uso de los cómics, la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio en la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” con un 59,09%, un poco menos de un cuarto de los estudiantes se concentraban en un nivel de en proceso con el 18,18%; de tal manera que, el 22,73% de los estudiantes se ubicaban en el nivel de logro esperado y ningún estudiante alcanzó el nivel de logro destacado.

Mientras tanto, después de la aplicación del uso de los cómics, la mayoría de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado en la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” con un 40,91%, mientras un 36,36% lograron alcanzar el nivel de logro destacado y un 22,73%, siendo menos de un cuarto de los estudiantes se encontraban en el nivel de en proceso y se observa que no hay ningún estudiante que se encuentre en el nivel de inicio.

Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de los cómics ha mejorado el nivel de la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” en los estudiantes de tercer año de nivel secundario.

**Tabla 4**

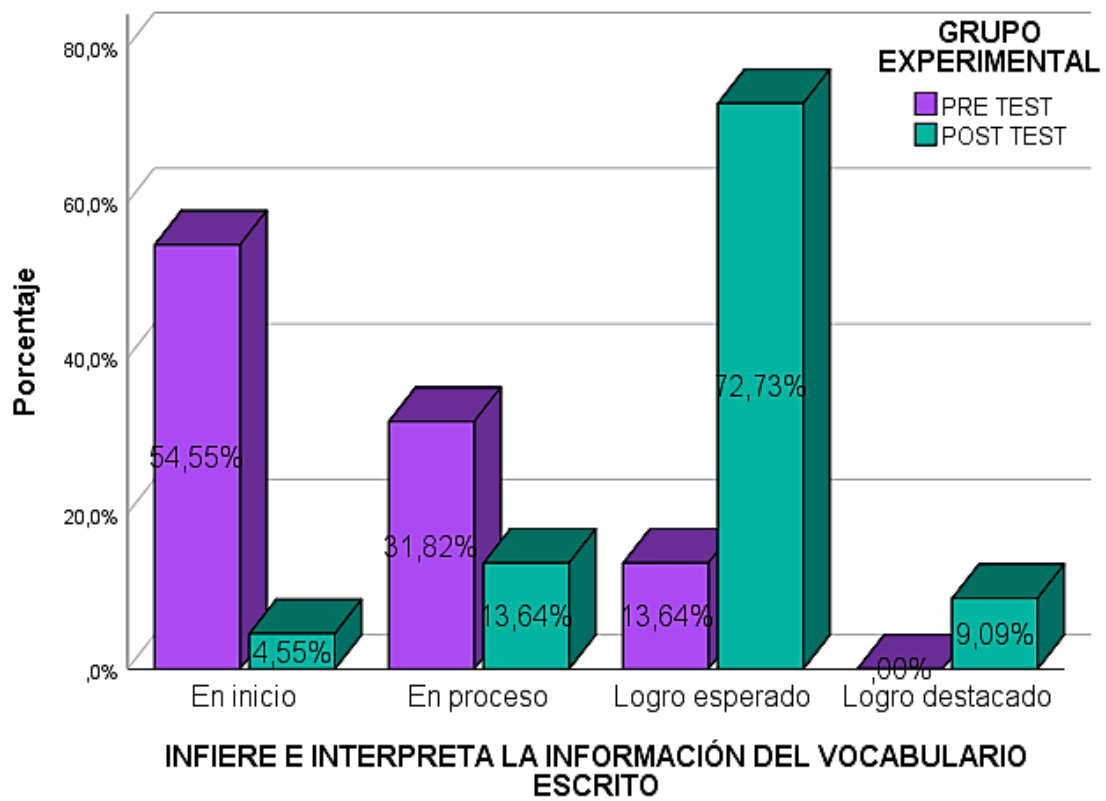
*Distribución de la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*

Niveles	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
En inicio	12	54,55	1	4,55
En proceso	7	31,82	3	13,64
Logro esperado	3	13,64	16	72,73
Logro destacado	0	0,00	2	9,09
Total	22	100,00	22	100,00

*Fuente: Prueba: Pre test y Post test*

**Figura 2**

*Frecuencia porcentual dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*



Fuente: Tabla 4

### **Análisis e interpretación**

Antes de la aplicación del uso de los cómics, la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio en la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” con un 54,55%, encontrándose en un nivel de en proceso un 31,82%; y que solo el 13,64% alcanzó el nivel de logro esperado y, ningún estudiante se encuentra en nivel de logro destacado.

Mientras tanto, después de la aplicación del uso de los cómics, la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro esperado en la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” con un 72,73%, un 9,09% se ubicó en el nivel de logro destacado, mientras un 13,64% de los estudiantes alcanzaron el nivel de en proceso; y, solo el 4,55% se ubicaron en el nivel de inicio.

Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de los cómics ha mejorado en la dimensión “Infiere e interpreta la información del vocabulario escrito” en los estudiantes de tercer año de nivel secundario.

**Tabla 5**

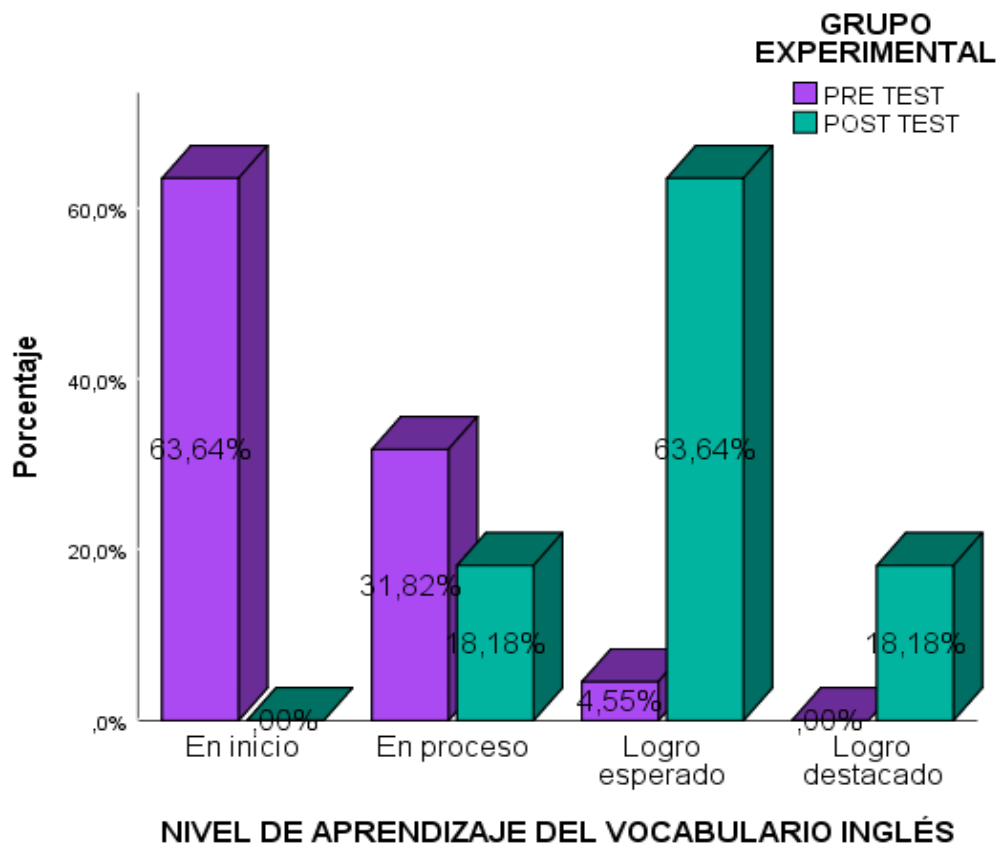
*Distribución del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*

Niveles	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
En inicio	14	63,64	0	0,00
En proceso	7	31,82	4	18,18
Logro esperado	1	4,55	14	63,64
Logro destacado	0	0,00	4	18,18
Total	22	100,00	22	100,00

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

**Figura 3**

*Frecuencia porcentual del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes y después del uso de cómics*



Fuente: Tabla 5

### **Análisis e interpretación**

Antes de la aplicación del uso de los cómics la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés con el 63,64% , mientras se concentraba en un nivel de en proceso un 31,82%; de tal manera que, solo el 4,55% de los estudiantes se ubicaban en el nivel de logro esperado y ningún estudiante alcanzó el nivel de logro destacado.

Seguidamente, después de la aplicación del uso de los cómics, la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés con el 63,64%, como máximo el quinto inferior de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado con el 18,18%; de la misma forma alcanzaron el nivel de logro en proceso con el 18,18% y ningún estudiante se ubicó en el nivel de en inicio.

Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de los cómics ha mejorado el aprendizaje del vocabulario inglés en los estudiantes.

**Tabla 6**

*Promedio global antes y después del uso de los cómics en el aprendizaje del vocabulario inglés de los estudiantes del tercer año de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021*

Medias	Grupo Preexperimental	
	Pre Test	Post Test
Obtiene información del vocabulario escrito	8,50	16,14
Infiere e interpreta información del vocabulario escrito	8,27	15,23
<u>Aprendizaje del vocabulario inglés</u>	8,39	15,68

Fuente: SPSS versión 26.0

### **Análisis e interpretación**

La valoración promedio del pre test está en el nivel de inicio con 8,50 puntos y, la valoración promedio del post test se ubica en el nivel de logro esperado con 16,14 puntos; por lo tanto, los estudiantes mejoraron en la dimensión “Obtiene información del vocabulario escrito” con el uso de los cómics.

La valoración promedio del pre test está en el nivel en inicio con 8,27 puntos con tendencia al nivel de en proceso y, la valoración promedio del post test se ubica en el nivel de logro esperado con 15,23 puntos; por lo tanto, los estudiantes mejoraron en la dimensión “Infiere e interpreta información del vocabulario escrito” con la aplicación del uso de los cómics.

La valoración promedio del pre test está en el nivel en inicio con 8,39 puntos con tendencia al nivel de en proceso y, la valoración promedio del post test se ubica en el nivel de logro esperado con 15,68 puntos; por lo tanto, los estudiantes mejoraron en el aprendizaje del vocabulario inglés con el uso de los cómics.

### 4.3. Verificación de la hipótesis

Antes de verificar la prueba de hipótesis, se verificó si cumplen el supuesto de normalidad de las variables respecto a sus instrumentos de medición en estudio, donde la variable es el aprendizaje del vocabulario inglés con la prueba de Kolmogórov-Smirnov y Shapiro Wilk.

#### 4.3.1. Prueba de normalidad

##### Formular hipótesis

**H<sub>0</sub>**: La distribución de la variable de medición en estudio es normal

**H<sub>1</sub>**: La distribución de la variable de medición en estudio no es normal.

##### Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

##### Estadística de prueba

**Tabla 7**

*Pruebas de Normalidad*

Pruebas de normalidad			
Instrumentos de medición	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Di (Pre test-Post test)	0,927	22	0,107

Fuente: SPSS versión 26.0

##### Decisión

Como p-valor=sig. (0,107) es mayor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), entonces se acepta H<sub>0</sub>.

### **Conclusión**

Con un 5% de significancia, se concluye que la distribución de la variable de medición en estudio es normal luego de efectuar la prueba de normalidad y estas nos demuestran que los puntajes siguen una distribución de la curva normal, en consecuencia, el estadístico de prueba para comprobar la hipótesis debe ser estadísticos paramétricos.

#### **4.3.2. Prueba de hipótesis general**

“Con el uso de cómics mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021”.

#### **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0$  : Con el uso de cómics, no mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

$H_1$  : Con el uso de cómics, mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

#### **Nivel de significancia**

$\alpha = 5\% = 0,05$

## Estadístico de prueba

**Tabla 8**

*Prueba "t" para muestras relacionadas*

	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre test-Post test	-7,295	3,538	0,754	-8,864	-5,727	-9,672	21	0,000

*Fuente: SPSS versión 26.0*

### Decisión

Como  $p\text{-valor}=0,000$  es menor al nivel de significancia  $\alpha=0,05$ ; entonces se rechaza  $H_0$ .

### Conclusión

Al nivel del 5% de significancia, se concluye que con el uso de cómics mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

### **4.3.3. Contrastación de hipótesis específicas**

#### **4.3.3.1. Primera hipótesis específica**

“Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes del uso de cómics estarán en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés”.

#### **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0$  : Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes del uso de cómics, no están en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.

$$H_0 : \mu \geq 10$$

$H_1$  : Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes del uso de cómics, están en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.

$$H_0 : \mu < 10$$

#### **Nivel de significancia**

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

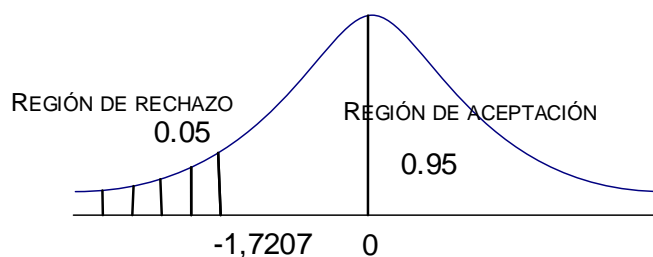
### Estadístico de prueba

Presentación de la prueba estadística t para una muestra: Nivel de aprendizaje del vocabulario inglés.

$$t_k = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1} = \frac{8,39 - 10}{\frac{3,684}{\sqrt{22}}} \approx t_{(22-1)} = -2,05 \approx t_{(21)}$$

### Región crítica

$$\alpha = 0,05$$



### Decisión

Como  $-2,05$  cae en la región de rechazo; entonces se rechaza  $H_0$ .

### Conclusión

Al nivel del 5% de significancia, se concluye que los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, antes del uso de cómics están en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.

#### 4.3.3.2. Segunda hipótesis específica

“Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics, estarán en un nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés”.

#### Planteamiento de la hipótesis

$H_0$ : Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics, no están en un nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés.

$$H_0 : \mu \leq 14$$

$H_1$ : Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics, están en un nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés.

$$H_1 : \mu > 14$$

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

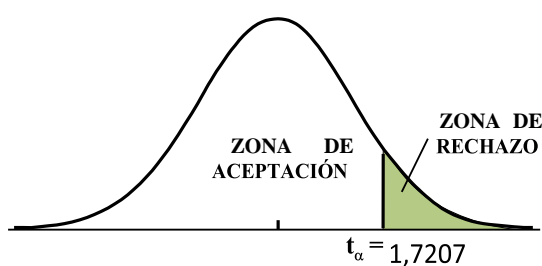
### Estadístico de prueba

Presentación de la prueba estadística t para una muestra: Nivel de aprendizaje del vocabulario inglés.

$$t_k = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \sim t_{n-1} = \frac{15,68 - 14}{\frac{1,842}{\sqrt{22}}} \approx 4,28 \approx t_{(21)}$$

### Región crítica

$$\alpha = 0,05$$



### Decisión

Como 4,28 cae en la región de rechazo; entonces se rechaza  $H_0$ .

### Conclusión

Al nivel del 5% de significancia, se concluye que los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics están en un nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés.

#### **4.3.3.3. Tercera hipótesis específica**

“Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021”.

#### **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0$  : No existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

$H_1$  : Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

#### **Nivel de significancia**

$\alpha = 5\% = 0,05$

## Estadístico de prueba

**Tabla 9**

*Prueba "t" para muestras relacionadas*

	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre test-Post test	-6,364	2,629	0,560	-7,529	-5,198	-11,355	21	0,000

*Fuente: SPSS versión 26.0*

### Decisión

Como  $p\text{-valor}=0,000$  es menor al nivel de significancia  $\alpha=0,05$ ; entonces se rechaza  $H_0$ .

### Conclusión

Al nivel del 5% de significancia, se concluye que existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021.

#### **4.4. Discusión de Resultados**

En la presente investigación se pudo determinar los resultados del nivel aprendizaje de vocabulario usando los cómics en estudiantes del tercer año del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de la ciudad de Tacna, en el año 2021. La mayoría de la muestra se encuentra en el nivel de logro esperado al 68,18% de los estudiantes, y el 27,27% en el logro destacado, esto demuestra el uso del cómic en las aulas para el aprendizaje de vocabulario resulta ser efectivo y funcional para los estudiantes, cumpliendo con los objetivos anteriormente planteados.

Las principales revelaciones de la aplicación del cómic es la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés. Esto corroborado por Salas (2017, p.48), que plantea a las características que resaltan del cómic, las cuáles han sido de gran utilidad para la comprensión y el aprendizaje de vocabulario, la estructura conformada por imagen, palabra, diálogo e historia hace que el cómic haya funcionado de manera significativa.

Los elementos mencionados no solo funcionan por ser interesantes, sino por transmitir la información necesaria, combinando los elementos para que la comprensión sea efectiva y demuestre que los estudiantes pueden aprender utilizando materiales entretenidos e interesantes como el cómic, es decir, al aprender el vocabulario, analizar, estudiar los elementos y características del material, lo convierte en un recurso completo y adaptable.

Del análisis de los resultados de esta investigación, se puede afirmar de la hipótesis propuesta que el uso del cómic puede mejorar el aprendizaje de vocabulario fue verificada por Khariska (2017), quien aplicó el cómic como una alternativa para el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de séptimo grado de SMP Al-Kamal, donde evidenció una gran diferencia de conocimientos antes y después de usar el cómic, manifestando la facilidad de los estudiantes al aprender el vocabulario y, la velocidad con la que aprendían utilizando diversos comics para lograrlo, respondiendo activamente a las preguntas del investigador y que el estudiante muestre interés no solo en el material, sino también en el idioma, avanzando progresivamente en sus conocimientos (Laura-De La Cruz & Velarde-Molina, 2019; Laura et al., 2021).

Ahsanah (2020), en su investigación para determinar el aprendizaje de inglés utilizando el cómic concluye que, los estudiantes mostraron diferencias significativas al aprender diferentes temas con este recurso, dando resultados positivos en los estudiantes.

Para poder comprender la mejora del aprendizaje de vocabulario en inglés, se utiliza el cómic adaptándolo a diferentes actividades y metodologías, considerando el contexto de la institución educativa, explicando la estrategia presentada, y trabajando con los estudiantes activamente para su entendimiento completo, usando los cómics que se adapten a los temas a enseñar, atrayendo al estudiante con material innovador (Laura-De La Cruz et al., 2022) y, ampliando

su visión sobre el cómic a través de la variedad de géneros con los que ellos pueden aprender.

Hanif (2019) demuestra que el reto más complicado para utilizar el comic es adaptarlo como un medio para el aprendizaje de inglés en estudiantes con un nivel bajo, al igual que decidir qué cómic o cómics podrían ser utilizados para el aprendizaje de los estudiantes, optando por escoger uno con el cual puedan identificarse, desde el protagonista y la historia, con el propósito de identificar las estructuras de la palabra y la gramática, a través de una estrategia que los estudiantes puedan repasar los aspectos del cómic a estudiarse remarcados por el docente.

A partir de la revisión de bibliografía y los resultados obtenidos, se puede evidenciar que, el aprendizaje de vocabulario inglés es importante para cuando se decide aprender este idioma, por lo cual, al trabajarse con elementos, recursos innovadores y entretenidos lograrán que la actividad sea más factible tanto para el estudiante como para el docente y, siendo el cómic estos últimos años un medio literario interesante y entretenido (cumpliendo con las características anteriormente mencionadas), podemos utilizarlo con fines educativos.

Eka (2017) propuso diversas actividades que pueden realizar con el cómic, las cuales demuestran la gran diversidad de juegos, actividades, recursos y otros que evidencia el cómic, demuestran a su vez, la disposición de los estudiantes para

aprender, sin embargo, la actividad debe ser alentado por el docente, debido a que es el guía, el facilitador y el apoyo del estudiante. Por tanto, el investigador determina que, para la correcta función del cómic, el docente debe mantenerse activo en todo momento, ayudando al estudiante en los puntos débiles que este presenta con respecto a su nivel de conocimientos.

Pavlú (2009) menciona que, al encontrar determinadas deficiencias en el manejo y conocimiento de vocabulario en inglés para el aprendizaje integral de esta lengua, se deben plantear estrategias nuevas y diversas para aprender el idioma, siendo el cómic en esta investigación una propuesta eficaz para el aprendizaje de vocabulario (Laura et al., 2021). Cabe resaltar que, los estudiantes responden favorablemente a las propuestas nuevas y creativas, al evidenciarse que trabajan sin problemas utilizando el material y siendo conscientes que son importantes para aprender un tema nuevo y repasar previamente para su reforzamiento (Laura et al., 2020).

Aziza (2020), en su investigación con respecto al uso del aplicativo Webtoon, el cuál es utilizado para leer cómics coreanos o “Manwas” demuestran cómo en el aspecto físico y virtual puede ser utilizado de manera perfecta, logrando que los estudiantes puedan estar inmersos en un mundo de historias, las cuales pueden leer y aprender a su vez, siendo una aplicación altamente accesible y tiene una variedad de temas, los cuales pueden ser usados en clase para el

aprendizaje de vocabulario debe ser utilizada eficazmente para trabajar las competencias necesarias y la adquisición sea integral.

Del mismo modo, Novita (2021) reafirma que el uso del cómic puede ayudar a mejorar el conocimiento del idioma inglés en diversas formas y competencias, como el dominio de la gramática e incrementando considerablemente su manejo, a diferencia de antes del uso del cómic como un recurso educativo.

Los resultados presentados han confirmado que el uso del cómic aplicado al aula ha aportado positivamente en el aprendizaje de vocabulario en inglés (Noa et al., 2022). Con lo anteriormente mencionado, se confirma la eficiencia del uso de cómic en el aprendizaje de vocabulario para cumplir con los objetivos planteados por el docente (De La Cruz et al., 2022).

Es necesario explicar sobre el nivel bajo de los estudiantes en el nivel de aprendizaje de vocabulario, antes de la aplicación de esta estrategia y la mejora del nivel de aprendizaje después del uso de cómic.

Se debe considerar que, antes del uso de cómics los estudiantes no conocían sobre las historias de los cómics ni de los personajes famosos, y relacionaban al cómic como historias que eran de superhéroes. Además, no reconocían que el recurso ayudaría al aprendizaje de vocabulario, demostrando su poco manejo y recordando pocos de los presentados.

Posteriormente, después de presentarse a los estudiantes el cómic, sus características y el cómo poder utilizarlo para poder desarrollar las actividades e incluso poder practicar eficazmente, resultó ser sencillo el poder mejorar su nivel de vocabulario en inglés por las retroalimentaciones que recibían al desarrollar las actividades y al aprender usando el cómic.

Por ende, es necesario que los estudiantes utilicen recursos innovadores y creativos como el cómic, que les permitan mejorar y desarrollar sus habilidades, competencias y el manejo del inglés en estudiantes de instituciones educativas públicas, debido a que, este material es adaptable al contexto y necesidades del aula.

## Conclusiones

Con los resultados obtenidos, es posible dar conclusiones sobre el uso del cómic en el aprendizaje de vocabulario en inglés.

**Primera.** La aplicación de la estrategia “Uso de los cómics” mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, verificado con el valor “t” -11,355 y  $p < 0,05$ .

**Segunda.** Se determinó que el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes del uso de cómics está en nivel de inicio, es decir, la mayoría de los estudiantes evaluados se ubicaron en el nivel de inicio (63,64%), y en proceso (31,82%). Los estudiantes comprendidos en el nivel de inicio evidenciaron dificultades en reconocer y deducir la información del vocabulario escrito.

**Tercera.** Se determinó que el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, después del uso de cómics está en nivel de logro esperado, es decir, la mayoría de los estudiantes evaluados se ubicaron en el nivel de logro esperado (63,64%), y en logro destacado (18,18%). Los estudiantes comprendidos en el nivel de logro

esperado evidenciaron capacidades suficientes en reconocer y deducir la información del vocabulario escrito.

**Cuarta.** Se comprobó que existe diferencia estadísticamente significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics. Los estudiantes pasaron al nivel de logro esperado siendo un 63,64% en el nivel de inicio (antes de aplicar la estrategia) al 81,82% (después de aplicar la estrategia).

## **Recomendaciones**

**Primera.** El uso del cómic demuestra generar cambios notables en el modo de cómo los estudiantes aprenden diversos temas relacionados al vocabulario en inglés, por este motivo, se recomienda que el docente de inglés utilice estos instrumentos, adecuándolo a sus sesiones de aprendizaje y sumando diversas estrategias para que los estudiantes puedan involucrarse con el material, a la par de poder interactuar con él y las historias que implican.

**Segunda.** Se recomienda que los docentes de inglés apliquen estos instrumentos de aprendizaje de vocabulario a los temas que ellos puedan necesitar, la principal característica del cómic es ser un material adaptable a todo tipo de temas, desde vocabulario hasta gramática y reading, incluso se puede utilizar en listening.

**Tercera.** Se recomienda a los docentes de las diferentes áreas utilizar estrategias que añadan al cómic en sus sesiones, como se evidenció, hay diversos tipos de cómics que pueden involucrarse en distintas áreas de enseñanza con los cuales permiten que los estudiantes aprendan de manera más creativa y llamativa, sintiéndose motivados y entretenidos para poder seguir aprendiendo.

**Cuarta.** Se recomienda a los docentes involucrar a los estudiantes en el uso del cómic para el aprendizaje de inglés, dándoles a conocer el objetivo según el

tema, el cómo este material puede ser beneficioso para ellos, evidenciándose a través de la presente investigación y otras, como el cómic es un material excelente para el uso en aulas para ayudar en la adquisición de conocimientos diversos del estudiante.

## Referencias Bibliográficas

### Bibliográficas

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación (6ª ed.). Episteme.
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la investigación científica. Editorial San Marcos.
- CEC (1999) El cómic: comunicación e imagen. Junta de Andalucía.
- Monje, A. (2011) *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Sur colombiana.
- Eisner, W. (1985) *El cómic y el arte secuencial*. Editorial Norma.

### Electrónicas

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3 (3), 21 -34. [https://www.eurrec.org/ijote-article-213#:~:text=MOFAREH%20ALQAHTANI&text=Vocabulary%20learning%20is%20an%20essential,importance%20to%20a%20language%20learner.\\_](https://www.eurrec.org/ijote-article-213#:~:text=MOFAREH%20ALQAHTANI&text=Vocabulary%20learning%20is%20an%20essential,importance%20to%20a%20language%20learner._)
- Alquinga, T. (2017) El cómic como estrategia en la atención de los estudiantes de inglés. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]
- Bambara, S. (2013) *Aprender vocabulario a través del cómic* [Tesis de maestría, Universidad de Sevilla]. Repositorio Institucional – Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/23452/TFM-Sylvain%20Bambara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bazán, S. (2019). *Diseño de la estrategia Easy Understanding para la mejora de comprensión auditiva en los estudiantes de tercer año de la especialidad de Idioma Extranjero de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna* [Tesis doctoral, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. Repositorio Institucional

de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

<http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/3846>

Beltrán, M. (2017) El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

*Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador-Boletín Virtual,*

(6), 91-98.

British Council. (2013). *The English Effect.*

<https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/english-effect-report-v2.pdf>

Castillo, L, Quiñonez, A., Cabrera, P, Gonzáles, P. y Ochoa, C. (2019) *Using digital educational comics for learning EFL Vocabulary.* Universidad

Técnica Particular de Loja,

Ecuador.<https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/32/40>

Chávez, M. X., Saltos, M. A. y Saltos, C. M. (2017) La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior.

*Institution Standard Serial Number*, (3), 759-771.

Cormán, L. (2019). *Las estrategias cognitivas y el aprendizaje de inglés en los*

*estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 2024, Los Olivos*

[Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Educación

Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional de la Universidad

Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4181>

Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017) *El aprendizaje del inglés en américa latina.*

*El Diálogo, Liderazgo de las Américas.*

<https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/aprendizaje-del-ingles-america-latina>

- Del Rey, E. (2013) El cómic como material en el aula de e/le: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista Española de Lingüística Aplicada*, (26), 177-195.
- De La Cruz, K. M. L., Gebera, O. W. T., & Copaja, S. J. N.. (2022). Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. *In New Approaches for Multidimensional Signal Processing* (pp. 323–341). *New Approaches for Multidimensional Signal Processing*. [https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5\\_27](https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27)
- Evaristo, N. (2017) *Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la i.e. 32004 “san pedro” Huánuco-2015* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional – Universidad de Huánuco.
- Federación de Enseñanza de C.C.O.O. de Andalucía (2009). El cómic como recurso didáctico en la educación primaria. *Temas para la Educación*, (1-6)
- Fernández, A. S. (2018) *Aplicación de la estrategia comics para mejorar el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional – Universidad César Vallejo.
- García, J. (2017) *El uso del cómic como recurso en el aula de inglés como L2* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio Institucional – Universidad de Cantabria.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11810/GarciaReyesJana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. (2018) *La II guerra mundial: eclosión del cómic de propaganda*. Instituto Español de Estudios Estratégicos.

[http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_marco/2018/DIEEEM07-2018\\_IIGM\\_Ecllosion\\_ComicPropaganda\\_MGarciaRuiz.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_marco/2018/DIEEEM07-2018_IIGM_Ecllosion_ComicPropaganda_MGarciaRuiz.pdf)

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores.  
<https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hua, D. (2020). An Analysis of Winning Streak's Effects in Language Course of "Duolingo." *Asia-Pacific Journal of Information Technology & Multimedia*, 06(02), 23–29. <https://doi.org/10.17576/apjitm-2017-0602-03>
- Jordán, C. (2021). *Gamification Strategy and the English Language Vocabulary* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].  
 Repositorio Institucional de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3319/1/77474.pdf>
- Latinjak, A. T. (2014) Aprendizaje implícito y explícito: entre el hacer y el comprender. En V. López y J.Sargatal (Eds.), *El aprendizaje de la acción táctica*. (pp. 59-85). Universidad de Girona.  
<http://hdl.handle.net/10256/13371>
- Laura De La CruzK. M., & Velarde MolinaJ. F. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en Inglés para Estudiantes en Perú. *Newman Business Review*, 5(2), 108-121.  
<https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>
- Laura, K., Franco, L., & Luza, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, 10, (10), 41787-41791.  
<https://doi.org/10.37118/ijdr.20319.10.2020>
- Laura, K., Noa, S. ., Lujano, Y., Alburqueque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El

aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova Educación*, 3(3), 140–148.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>

Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”. *Revista Innova Educación*, 3(1), 151–159.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>

Laura-De La Cruz, K. M., Roque-Coronel, L.-M., Noa-Copaja, S. J., & Rejas-Junes, L. R.. (2022). Flipped Classroom Methodology in English Language Learning in Higher Education. In *Computational Intelligence Methods for Green Technology and Sustainable Development* (pp. 448–459). Computational Intelligence Methods for Green Technology and Sustainable Development. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7_37)

Laura-De La Cruz, K.M., Noa-Copaja, S.J., Pino-Nina, E., Bazán-Velásquez, S.M., Montesinos-Valencia, C.C. (2022). Gamification for Learning Aymara Vocabulary in Students from Peru. In: Rocha, A., Adeli, H., Dzemyda, G., Moreira, F. (eds) *Information Systems and Technologies. WorldCIST 2022. Lecture Notes in Networks and Systems* (pp. 466–474), vol 469. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-04819-7\\_44](https://doi.org/10.1007/978-3-031-04819-7_44)

Lengua, S. P. (2015) *El comic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como L2*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional – Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/17094>

López-Ramón, M.F., Introzzi, I. y Richard, M. M. (2009). La independencia del aprendizaje implícito con respecto a la inteligencia general en niños de edad escolar. *Anales de psicología*, (25), 112-122.

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/8182/1/La%20independenc>

[ia%20del%20aprendizaje%20implicito%20con%20respecto%20a%20la%20inteligencia%20general.pdf](#)

Marín, J. M. (2014) *Diseño de una novela gráfica historia de vida de una santera* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Occidente].

<https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/6704/T04753.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martín, E. (2013) Aprendizaje del vocabulario y mediante el vocabulario.

Redescubrir el poder de las palabras en la didáctica de ELE. *Universidad Pompeu Fabra*.

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Mora, H. V., Carranza, C. D. (2011) *El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre].

Repositorio Institucional – Universidad Libre.

<https://core.ac.uk/download/pdf/198441273.pdf>

Noa, S., Laura, K., Apayco, L., Ramos, Z., & Lujano, Y. (2022). B-learning en la enseñanza del idioma inglés en el nivel superior: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 98–112.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.006>

Onieva, J. L. (2015) El cómic online como recurso didáctico en el aula.

*International Standard Serial Number*, (15), 105-127. [http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06\\_15\\_onieva.pdf?sequence=1](http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06_15_onieva.pdf?sequence=1)

Pérez, N. (2014). *Influencia de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. Año de secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del

Perú]. Repositorio Institucional de la Pontifica Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/5589>

Portocarrero, M. y Gamarra, K. (2013). *Influencia del taller listen up en el desarrollo de la habilidad de listening del idioma inglés de los estudiantes del 4° grado “b” del nivel secundario de la i.e n° 0004 “tupac amaru”, tarapoto – 2013* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Martín. <http://hdl.handle.net/11458/2137>

Ramírez, T. (2004). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Panapo.

Reina, C. y Valderrama, M. (2014). *El cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de la competencia léxica del inglés en la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, Jornada Nocturna* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre]. Repositorio Institucional – Universidad Libre. <https://hdl.handle.net/10901/8228>

Ritonga, L. (2020). *The effect of english vocabulary application on the students' vocabulary mastery at the eight grade MTS Hifzhil Qur'an Medan* [Tesis de licenciatura, The State Islamic University Of North Sumatera Medan]. Repositorio Institucional de la The State Islamic University Of North Sumatera Medan. <http://repository.uinsu.ac.id/10546/1/LAILATUSSIFA%20RITONGA.pdf>

Rodríguez, S. (2013) *Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el conocimiento lexical del inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma De Bucaramanga] Repositorio Institucional - Universidad Autónoma De Bucaramanga. [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis\\_MTE\\_Sul\\_ay\\_Jennifer\\_Rodriguez\\_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis_MTE_Sul_ay_Jennifer_Rodriguez_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s.f.). Catálogo de listas de cotejo.

[https://www.uaeh.edu.mx/division\\_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf)

Vara-Horna, A. (2015). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales.* Universidad de San Martín de Porres.

<https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7-PASOS-PARA-UNATEXIS-EXITOSA-Desde-la-idea-inicial-hasta-la-sustentaci%C3%B3n.pdf>

## Anexos

## Anexo 1: Confiabilidad del Instrumento: Prueba Escrita

La confiabilidad se trabajó con el coeficiente de Kuder-Richardson, el cual es con la siguiente fórmula:

$$r = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{M(K-M)}{KS^2} \right]$$

Donde  
 K= Puntaje máximo  
 M= Media aritmética  
 S= Desviación estándar

Piloto: Estudiantes de tercer grado de nivel secundario de diversas IE.EE públicas de Tacna

Nº	NOTA
1.	16
2.	16
3.	18
4.	8
5.	13
6.	15
7.	19
8.	9
9.	11
10.	15
11.	15
12.	7

K=	18.5
M=	13.3
S=	3.744440323
S <sup>2</sup> =	14.02083333

Resultados de "K",  
"M", "S" y "S<sup>2</sup>"

r =	K	*	1 -	M (K - M)
	K-1			KS <sup>2</sup>
r =	1.0571	*	1 -	63.94
r =	1.0571	*		259.3854167
r =	1.0571	*		0.753494237
r =				0.796551051

Fórmula

Total de  
estudiantes: 12


### Conclusión:

Se aplicó el coeficiente de Kuder-Richardson, y se obtuvo un rango de **0.796551051** entonces se pudo concluir que:

En base al coeficiente de Kuder-Richardson el instrumento prueba escrita es confiable.

## Anexo 2: Validación de Juicios de Expertos del Instrumento

### Validación de Juicios de Expertos 1

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS		
	Versión 01	Vigencia 2021	Páginas 02


### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Mgr. Ruthy Merla Pilco Velásquez
- 1.2. Grado Académico. Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación, especialidad Idioma Extranjero
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita: Vocabulario
- 1.7. Autor del instrumento: Cesar Alejandro Benavente Carrasco
- 1.8. Carrera profesional: Idioma Extranjero

#### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					16	10
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		26				

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS		
	Versión 01	Vigencia 2021	Páginas 02

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 26

3.2. Opinión: FAVORABLE   X   DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_

NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_

---



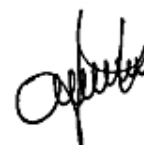
---



---



2

Tacna, 24 de julio de 2021



\_\_\_\_\_  
Firma

## Validación de Juicios de Expertos 2

	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN</b> <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES</b> <b>ESCUELA DE EDUCACIÓN</b> <b>DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO</b> <b>FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS</b>		
	<b>Versión</b> 01	<b>Vigencia 2021</b>	

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Mgr. Silvia Milagritos Bazán Velásquez
- 1.2. Grado Académico. Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación, especialidad Idioma Extranjero
- 1.4. Institución donde labora: UNJBG
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita: Aprendizaje de Vocabulario
- 1.7. Autor del instrumento: Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco
- 1.8. Carrera profesional: Idioma Extranjero

#### II. VALIDACIÓN

1

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>						
<b>SUMATORIA TOTAL</b>						

	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS		
	Versión 01	Vigencia 2021	

**III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**


- 3.1. Valoración total cuantitativa: 24 DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_
- 3.2. Opinión: FAVORABLE  NO FAVORABLE \_\_\_\_\_
- 3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

VALIDACIÓN


2

Tacna, 24 de julio de 2021

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS	VALOR	VALOR	VALOR	VALOR
1	2	3	4	5	6
1. CLARIDAD	El texto es claro y preciso, con lenguaje sencillo que facilita la comprensión.				
2. OBJETIVIDAD	El texto es objetivo y libre de juicios de valor.				
3. CONSISTENCIA	El texto es consistente en sus ideas y argumentos.				
4. COHERENCIA	El texto es coherente en sus ideas y argumentos.				
5. PERTINENCIA	El texto es pertinente y relevante para el tema.				
6. CALIDAD	El texto es de alta calidad y cumple con los requisitos.				

  
 Firma

## Validación de Juicios de Expertos 3


	UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS		
	Versión 01	Vigencia 2021	Páginas 02

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN****I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dra. Cecilia Rosario del Pilar Mendoza Gómez
- 1.2. Grado Académico. Doctora en Ciencias de la Educación
- 1.3. Profesión: Licenciada en Educación, especialidad Idioma Extranjero : Inglés - Francés
- 1.4. Institución donde labora: UNJBG
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del Instrumento: Prueba escrita: Aprendizaje de Vocabulario
- 1.7. Autor del instrumento: Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco
- 1.8. Carrera profesional: Idioma Extranjero

**II. VALIDACIÓN**

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					4	25
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		29				

	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN</b> <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES</b> <b>ESCUELA DE EDUCACIÓN</b> <b>DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO</b> <b>FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS</b>		
	Versión 01	Vigencia 2021	Páginas 02

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 29 DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_

3.2. Opinión: FAVORABLE X

NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

Tacna, 12 de octubre del 2021




---

Firma

## Anexo 3: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM S	VALORE S/ESCAL AS	INST RUM ENT O	METODOLOGÍA
<b>Pregunta General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis General</b>		<b>Metodología</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades. Se utilizan plataformas virtuales durante las clases.	<b>2</b>	Siempre		<b>Tipo de investigación:</b> El presente estudio fue de tipo aplicativo.
¿Cuál es el efecto de los cómics para ayudar al aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática	Desarrollar una propuesta de mejora del nivel de aprendizaje del vocabulario inglés con el uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa	Con el uso de cómics, mejora el aprendizaje de vocabulario inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: Cómics</b>	<b>Contenido</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante. El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	<b>2</b>	Casi siempre A veces Casi nunca	<b>Lista de cotejo (Inter na)</b>	
				<b>Recurso</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante. El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante. Uso de recursos de acuerdo	<b>3</b>	Nunca	<b>Diseño de la investigación:</b> La presente contó con un diseño pre experimental, con un solo grupo, pre test y post test.	

Coronel Bolognesi en el año 2021	Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021				al nivel del estudiante Uso de material escrito: Cómics, historietas.
				<b>Evaluación</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes. Se considera una heteroevaluación. La evaluación es sumativa.
					<b>3</b>

<b>Preguntas Específicas</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Hipótesis Específicas</b>				<b>Universo:</b> El universo de estudio estuvo constituido por los estudiantes matriculados en el tercer grado de nivel secundario en la Institución Educativa Emblemática “Coronel Bolognesi” de la ciudad de Tacna, siendo aproximadamente 278 estudiantes.
¿Cuál es el nivel de vocabulario antes del uso de cómics en los estudiantes de tercer año de secundaria de	Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, antes del uso de cómics en estudiantes de tercer grado de	La mayoría de estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el	<b>VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje de vocabulario en inglés</b>	<b>Obtiene información del vocabulario escrito</b>	Identifica los objetos a partir de los diálogos.  Identifica los objetos de las viñetas correctamente.	Logro destacado 18 - 20 <b>2</b> Logro esperado 14 - 17 <b>0</b> En proceso 11 - 13 En inicio 0 - 10 (Escala vigesimal, MINEDU)

la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, 2021?	secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021	año 2021, antes del uso de cómics, está en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario inglés.		<b>Prueba Escrita (Pre y post test)</b>	
¿Cuál es el nivel de vocabulario después del uso de cómics en los estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi, 2021?	Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, después del uso de cómics en estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?	La mayoría de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021, después del uso de cómics, está en un nivel de logro esperado en el aprendizaje del vocabulario inglés.	<b>Infiere e interpreta información del vocabulario escrito</b>		Deduce los objetos de las viñetas correctamente. <b>20</b>

---

¿Cuáles son las diferencias del nivel de vocabulario antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021	Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en estudiantes del de tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021?	Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario inglés, antes y después del uso de cómics en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi en el año 2021	Describe características de los personajes principales de la historia observando su imagen.
--	--	---	---

---

#### Anexo 4: Escala Vigesimal MINEDU

<b>NIVEL DE LOGRO</b>	
<b>ESCALA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>AD</b>	<p><b>Logro Destacado (18-20)</b></p> <p>Se observa en el estudiante un desarrollo superior a la meta esperada, respecto a la al aprendizaje de vocabulario. Lo que refiere a que este mismo muestra conocimientos que superan al nivel esperado.</p>
<b>A</b>	<p><b>Logro Esperado (14-17)</b></p> <p>Se observa en el estudiante un desarrollo esperado correspondiente al aprendizaje de vocabulario, en el cual el alumno muestra un empleo grato de los conocimientos en todas las actividades propuestas en el tiempo estimado.</p>
<b>B</b>	<p><b>En Proceso (11-13)</b></p> <p>Se observa que el estudiante se aproxima al nivel esperado con respecto al aprendizaje de vocabulario correspondiente, por lo cual se busca un seguimiento durante un periodo comprensible para obtenerlo.</p>
<b>C</b>	<p><b>En Inicio (0-10)</b></p> <p>Se observa en el estudiante un avance insignificante en el aprendizaje de vocabulario de acuerdo al nivel esperado. Se muestran con problemas recurrentes para en el avance de las actividades, debido a esto, se requiere tiempo mayor para el seguimiento y apoyo del profesor</p>

Fuente: Adaptación de la escala de calificación del MINEDU, 2016, p.181.

**Anexo 5: Instrumento de las variables**

**VARIABLE INDEPENDIENTE “USO DE CÓMICS” – LISTA DE COTEJO**

Link Formulario Google Forms: <https://forms.gle/tu5cFqUqZSPAbkXN6>

DIMENSIONES		Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	
	METODOLOGÍA	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades						
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.						
	CONTENIDO	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.						
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.						
	RECURSOS	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.						
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.						
		Uso de material escrito: cómics, historietas.						
	EVALUACIÓN	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.						
		Se considera una heteroevaluación.						
La evaluación es sumativa.								

Fuente: *Adaptación de Portocarrero y Gamarra (2013) “Influencia del taller Listen up en el desarrollo de la habilidad de listening del idioma inglés de los estudiantes del 4º grado “B” del nivel secundario de la I.E N° 0004 “Tupar Amaru”, Tarapoto – 2013”.*

**VARIABLE DEPENDIENTE “APRENDIZAJE DE VOCABULARIO – PRE Y POST TEST**

**LINK QUIZIZZ:** <https://quizizz.com/admin/quiz/61aaf1e06ef6c8001db70930>

I.E. E. Coronel Bolognesi

Calle Modesto Molina 817, Tacna

Dirigido: Estudiantes de tercer grado de nivel secundario.

Docente: Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco

Buenos días estudiante, para el presente se examene se espera poder medir eficazmente las preguntas de este con sinceridad, ya que será importante para la recolección de los conocimientos que han ido aprendido sobre vocabulario.

Instrucción: Todas las preguntas tienen alternativas, seleccione la respuesta que considere correcta.

**DIMENSIÓN: OBTIENE INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ESCRITO**

**1. De acuerdo a los diálogos, elige la opción correcta.**



- Must put away his \_\_\_\_ and become a man.
  - a) Teenager
  - b) Ties
  - c) Toys
  - d) Tries

- Now take my \_\_\_\_.

  - a) Rice
  - b) Ring
  - c) Red
  - d) River

NOW TAKE MY RING... LET ME PUT IT ON YOU--!  
WITH THIS [REDACTED] YOU WILL DRAIN POWER FROM  
THE [REDACTED]... EFFECTIVE FOR 24 HOURS...



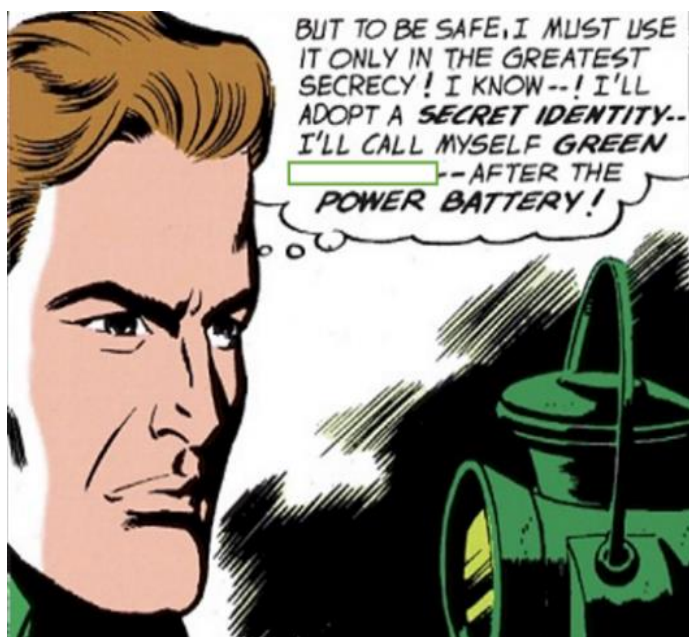
- You will drain power from the\_\_\_\_.
  - Battery
  - Bar
  - Boomerang
  - Breathing

NOW TAKE MY RING... LET ME PUT IT ON YOU--!  
WITH THIS \_\_\_\_\_ YOU WILL DRAIN POWER FROM  
THE \_\_\_\_\_... EFFECTIVE FOR 24 HOURS...



- I'll call myself green\_\_\_\_.
  - Later
  - Lemon
  - Leviathan
  - Lantern

BUT TO BE SAFE, I MUST USE  
IT ONLY IN THE GREATEST  
SECRECY! I KNOW--! I'LL  
ADOPT A **SECRET IDENTITY--**  
I'LL CALL MYSELF **GREEN**  
\_\_\_\_--AFTER THE  
**POWER BATTERY!**



- Now everyone will get his first look at the\_\_\_\_man!
  - Kill
  - Kilo
  - Kite
  - Killing



NOW  
EVERYONE  
WILL GET HIS  
FIRST LOOK  
AT THE  
\_\_\_\_-MAN!

- \_\_\_\_ Man actually took the time to change into a new costume!

- Calendar
- Cart
- Clothes
- Clever



- Cap's \_\_\_\_ acts as though it's alive!

- Show
- Shield
- Shake
- Shrew

- Magnets he wears on his \_\_\_\_!

- Glue
- Glitch
- Glove
- Green



- You're going to give me back my \_\_\_\_.

- Tires
- Tired
- Tie
- Things



- As you say—they are \_\_\_\_\_.
  - Guts
  - Green
  - Gloves
  - Guns



2. Identifica el vocabulario de acuerdo a cada diálogo.

- What is eating superman?
  - Eggs
  - Chocolate
  - Burgers
  - Beer



- What are they eating?
  - Ice cream
  - Burritos
  - Tacos
  - Apples



- What are they eating?

- Tacos
- Chicken
- Pizza
- Bread



- What is Deadpool eating?

- Waffles
- Chicken
- Tacos
- Enchilada



- What is Barry Allen eating?

- Burger
- Sandwich
- Bread
- Bacon



- What is Hulk eating?

- Pig
- Deer
- Chicken
- Pizza



- What is Wolverine drinking?

- Lemonade
- Water
- Soda
- Milk



- What is Spiderman eating?

- Cereal
- Candies
- Chocolates
- Potato Chips



- What is he drinking

- Wine
- Milk
- Juice
- Coffee



- What is Iron Man drinking?

- Beer
- Wine
- Chocolate
- Soup



**DIMENSIÓN: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL VOCABULARIO ESCRITO**

Deduce los objetos de las viñetas correctamente.



Según las viñetas mostradas, ¿qué prendas de vestir utilizan los personajes?

Relaciona.

- |    |               |
|----|---------------|
| 1. | a) Suit       |
| 2. | b) Coat       |
| 3. | c) Knife      |
| 4. | d) Hat        |
| 5. | e) Pants      |
|    | f) Headphones |
|    | g) Jacket     |

Observe las imágenes y relaciona con cada palabra:



- Car  Helicopter  Train  Bicycle  Airplane

**Describe características de los personajes principales de la historia observando**

**su imagen.**

Responde las siguientes preguntas:

- How does Batman feel in this situation?

- Annoyed
- Upset
- Irritated
- Powerful



- How does Beast Boy feel in this situation?

- Content
- Embarrassed
- Shy
- Agitated



- How does Wolverine feel in this picture?

- Anxious
- Weary
- Furious
- Mad



- How does Superman feel in the next picture?

- Pessimistic
- Joyful
- Depressed
- Resentful



- How does Green Lantern feel in the next picture?

- Amused



- b) Shy
- c) Upset
- d) Embarrassed

**Observa las imágenes e identifica la profesión:**

- a) Police Officer
- b) Fireman
- c) Engineer
- d) Doctor



- a) Businessman
- b) Teacher
- c) Musician
- d) Scientist



- a) Soldier
- b) Lawyer
- c) Judge
- d) Nurse



- a) Clown
- b) Gardener
- c) Pilot
- d) Postman



- a) Magician
- b) Boxer
- c) Builder
- d) Singer



**Anexo 6: Resultados obtenidos con la lista de cotejo por cada sesión**

**Lista de cotejo– Cómics: SESIÓN DE APRENDIZAJE 1**

DIMENSIONES		Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
	METODOLOGÍA	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	53,3%	20%	20%	6,7%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	46,7%	26,7%	6,7%	13,3%	6,7%
	CONTENIDO	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	60%	20%	20%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	53,3%	33,3%	13,3%	0%	0%
	RECURSOS	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	46,7%	40%	13,3%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	46,7%	46,7%	6,7%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	53,3%	33,3%	13,3%	0%	0%
	EVALUACIÓN	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	60%	20%	20%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	33,3%	33,3%	20%	6,7%	6,7%
La evaluación es sumativa.		60%	13,3%	26,7%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics: SESIÓN DE APRENDIZAJE 2**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	53%	40%	6,7%	0%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	80%	13,3%	0%	0%	6,7%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	40%	53,3%	6,7%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	33,3%	40%	26,7%	0%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	33,3%	33,3%	33,3%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	33,3%	46,7%	20%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	53,3%	26,7%	13,3%	6,7%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	53,3%	40%	6,7%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	53,3%	26,7%	20%	0%	0%
La evaluación es sumativa.		53,3%	20%	26,7%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics: SESIÓN DE APRENDIZAJE 3**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	78,6%	7,1%	14,3%	0%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	57,1%	14,3%	14,3%	7,1%	7,1%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	71,4%	14,3%	14,3%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	57,1%	21,4%	7,1%	14,3%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	57,1%	14,3%	21,4%	7,1%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	64,3%	14,3%	7,1%	14,3%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	71,4%	14,3%	14,3%	0%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	64,3%	14,3%	14,3%	7,1%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	78,6%	7,1%	7,1%	7,1%	7,1%
La evaluación es sumativa.		71,4%	14,3%	7,1%	7,1%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics: SESIÓN DE APRENDIZAJE 4**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	71,4%	28,6%	0%	0%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	71,4%	14,3%	14,3%	0%	0%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	85,7%	14,3%	0%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	71,4%	28,6%	0%	0%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	57,1%	42,9%	0%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	71,4%	28,6%	0%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	85,7%	14,3%	0%	0%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	85,7%		14,3%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	71,4%	28,6%	0%	0%	0%
La evaluación es sumativa.		71,4%	28,6%	0%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics: SESIÓN DE APRENDIZAJE 5**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	61,5%	23,1%	7,7%	0%	7,7%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	76,9%	15,4%	0%	0%	7,7%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	53,8%	23,1%	15,4%	7,7%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	31,5%	30,8%	7,7%	0%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	53,8%	38,5%	7,7%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	61,5%	23,1%	15,4%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	76,9%	7,7%	15,4%	0%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	61,5%	23,1%	15,4%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	69,2%	7,7%	15,4%	7,7%	0%
La evaluación es sumativa.		53,8%	30,5%	15,4%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics : SESIÓN DE APRENDIZAJE 6**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	60%	20%	13,3%	6,7%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	53,3%	20%	13,3%	6,7%	6,7%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	66,7%	13,3%	20%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	66,7%	20%	13,3%	0%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	60%	20%	20%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	60%	33,3%	6,7%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	80%	6,7%	13,3%	0%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	73,3%	13,3%	13,3%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	86,7%	13,3%	0%	0%	0%
La evaluación es sumativa.		73,3%	6,7%	20%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

**Lista de cotejo– Cómics : SESIÓN DE APRENDIZAJE 7**

<b>DIMENSIONES</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
	<b>METODOLOGÍA</b>	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	76,9%	15,4%	7,7%	0%	0%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	69,2%	23,1%	7,7%	0%	0%
	<b>CONTENIDO</b>	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	69,2%	23,1%	7,7%	0%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	84,6%	7,7%	7,7%	0%	0%
	<b>RECURSOS</b>	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	53,8%	38,5%	7,7%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	69,2%	23,1%	7,7%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	76,9%	15,4%	7,7%	0%	0%
	<b>EVALUACIÓN</b>	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	61,5%	30,8%	7,7%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	84,6%	7,7%	7,7%	0%	0%
La evaluación es sumativa.		76,9%	23,1%	0%	0%	0%	

*Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.*

## Lista de cotejo– Cómics : SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

DIMENSIONES		Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
	METODOLOGÍA	Se utilizan viñetas de los comics con diferentes actividades	61,5%	15,4%	7,7%	0%	15,4%
		Se utiliza plataformas virtuales durante las clases.	76,9%	7,7%	7,7%	0%	7,7%
	CONTENIDO	El contenido es motivador y didáctico para el estudiante.	53,8%	30,8%	7%	7%	0%
		El contenido es de acuerdo al nivel del estudiante.	61,5%	30,8%	7,7%	0%	0%
	RECURSOS	Uso de recursos didácticos de acuerdo al interés del estudiante.	61,5%	23,1%	15,4%	0%	0%
		Uso de recursos de acuerdo al nivel del estudiante.	61,5%	23,1%	15,4%	0%	0%
		Uso de material escrito: cómics, historietas.	69,2%	15,4%	7,7%	0%	7,7%
	EVALUACIÓN	El instrumento de evaluación es de acuerdo a las capacidades de los estudiantes.	69,2%	15,4%	15,4%	0%	0%
		Se considera una heteroevaluación.	69,2%	15,4%	7,7%	7,7%	0%
La evaluación es sumativa.		69,2%	15,4%	15,4%	0%	0%	

Fuente: Lista de cotejo aplicada a la muestra.

**Anexo 7: Lista de Cotejo para evaluar la participación en clase de los estudiantes utilizando cómics para el aprendizaje de vocabulario en inglés**

Datos generales:

Grado y sección:

Fecha:

Número de estudiantes:

**Instrucciones:** A continuación, se presentan los elementos de la observación que se realizó durante el desarrollo de cada sesión para poder evaluar la participación de cada estudiante durante cada sesión al momento de utilizar películas en inglés para desarrollar su comprensión oral.

Marque con un X en color azul SI, marque con un X en color rojo NO si se cumple o no con el ítem indicado; finalmente, utilice la columna de OBSERVACIONES para brindar alguna explicación.

<b>ESTUDIANTE:</b>				<b>FECHA:</b>
<b>Nº</b>	<b>INDICADORES A EVALUAR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>PARTICIPACIÓN</b>				
<b>1.</b>	Encuentra palabras nuevas y preguntan por su significado.			
<b>2.</b>	Responde a las preguntas planteadas por el docente.			
<b>3.</b>	Utiliza su micrófono o chat para participar.			
<b>4.</b>	Las respuestas correctas fueron cada vez en mayor porcentaje.			

5.	Su participación aumentó en cada clase.			
<b>INTERÉS</b>				
6.	Refleja entusiasmo para responder preguntas mediante el uso del micrófono o el chat.			
7.	Se mantiene activo durante la clase.			
8.	Expresa comentarios acerca de los temas o ejercicios abordados.			
9.	Muestra iniciativa por participar.			
10.	Se evidencia su interés.			

**Fuente:** *Adaptación de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (s.f.) “Catálogo de listas de cotejo” y Pérez, N. (2014) “Influencia de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. Año de secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima”*

**Anexo 8: Notas obtenidas por los estudiantes en el pre y post test**

<b>ESTUDIANTE</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POST TEST</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POST TEST</b>
E001	5	17,5	12,5	INICIO	LOGRO ESPERADO
E002	5,5	14,5	9	INICIO	LOGRO ESPERADO
E003	4	15	11	INICIO	LOGRO ESPERADO
E004	10,5	14,5	4	INICIO	LOGRO ESPERADO
E005	15,5	19	3,5	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
E006	4	16,5	12,5	INICIO	LOGRO ESPERADO
E007	7,5	13,5	6	INICIO	PROCESO
E008	12,5	17,5	5	PROCESO	LOGRO ESPERADO
E009	8	13,5	5,5	INICIO	PROCESO
E010	13	18,5	5,5	PROCESO	LOGRO DESTACADO
E011	4	13	9	INICIO	PROCESO
E012	4	17	13	INICIO	LOGRO ESPERADO
E013	7,5	18,5	11	INICIO	LOGRO DESTACADO
E014	13	18	5	PROCESO	LOGRO DESTACADO
E015	11,5	15	3,5	PROCESO	LOGRO ESPERADO
E016	11,5	15	3,5	PROCESO	LOGRO ESPERADO
E017	7	15,5	8,5	INICIO	LOGRO ESPERADO
E018	4	15,5	11,5	INICIO	LOGRO ESPERADO
E019	11	14,5	3,5	PROCESO	LOGRO ESPERADO
E020	12	13,5	1,5	PROCESO	PROCESO
E021	5	14	9	INICIO	LOGRO ESPERADO
E022	8,5	15,5	7	INICIO	LOGRO ESPERADO

Nota: Categorización en función a rangos En Inicio [0 a 10], En Proceso [11 a 13], Logro esperado [14 a 17] y Logro destacado [18 a 20].

Fuente: Elaboración propia, basado en escala de calificación del MINEDU, 2016, p.181.

## Anexo 9: Aplicación de sesiones para la Guía Didáctica

En el presente enlace se encuentran las sesiones para la Guía Didáctica en formato DRIVE para el fácil acceso y sin cambios en su estructura.

[https://docs.google.com/document/d/1pypNQOJtvyHZPS\\_Wya5R\\_pbmTEyf1CoYP55mXBZk-c0/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1pypNQOJtvyHZPS_Wya5R_pbmTEyf1CoYP55mXBZk-c0/edit?usp=sharing)

### GUÍA DIDÁCTICA DEL USO DE CÓMIC ESTRUCTURA



**DOCENTE:** Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco

**TURNO:** Tarde

TACNA-PERÚ  
2021



## ESTRUCTURA DE LAS SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA

**Objetivo:** mejorar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés.

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

### Inicio

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará.

### Proceso

- Se da una pequeña introducción sobre el tema que se realizará y, a su vez, el docente presentará el material a los estudiantes.
- El material a usarse son: diapositivas en una app de elección del docente como nearpod o peardeck, y el cómic "Nowhere Girl"
- Se explica el tema y se dan diferentes ejemplos en que el estudiante pueda sentirse identificado.
- Reconocimiento de distintas palabras del vocabulario de "feelings and emotions" utilizando las viñetas del cómic seleccionado.
- Se explica con participaciones de los estudiantes para que la clase sea más dinámica.
- Los ejercicios comprenderán las siguientes características:
  - Reconocimiento de la escritura y pronunciación de distintas palabras.
  - Interpretación de las expresiones, gestos y situaciones de los personajes referente al significado de algunas palabras.
  - Comprensión del vocabulario enseñado e identificación con el entorno.

### Salida

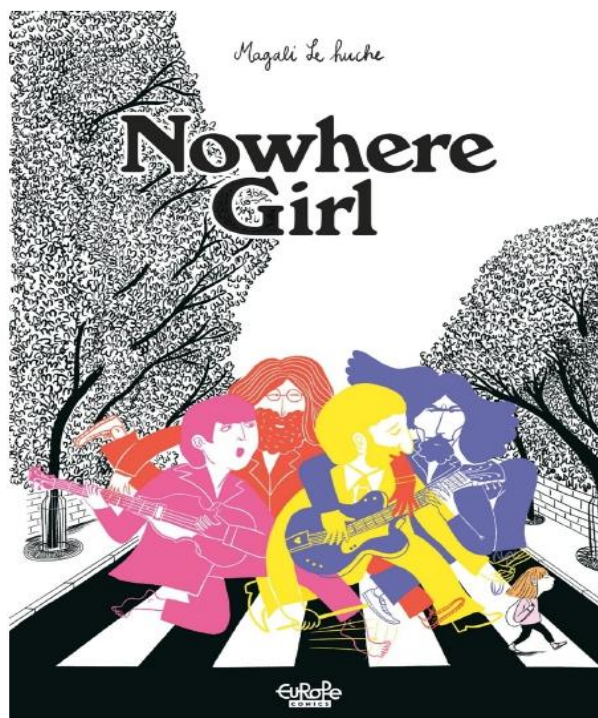
- Se refuerzan los conocimientos desarrollados en clase.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 1 “FEELINGS AND EMOTIONS”

**OBJETIVO:** Aprender mediante el uso del cómic “Nowhere Girl” el vocabulario de “Feelings and Emotions”.

**MATERIAL:** <https://view.genial.ly/618f49021c961f0d11a3bad3/presentation-sesion-1-tesis>.

**Inicio:**



**Cómic a utilizar**

- Se inicia con la motivación, la cual se hará mostrando primeramente la siguiente imagen:



- Esta imagen irá acompañada de las siguientes preguntas:
  - What feelings can you perceive in this picture?
  - What do you think about music and its influence on our emotions?

### Proceso

- Después de haber respondido esas preguntas, se hará una presentación breve del tema del día.
- Se muestran viñetas diversas del cómic en las cuales se muestra el vocabulario correspondiente.
- Dichas páginas de cómic se compartirán mediante PDF para la comodidad del estudiante, y se leerá con ellos haciendo énfasis en el vocabulario correspondiente.
- Utilizando imágenes del cómic, se reforzará junto con los estudiantes el vocabulario visto en las viñetas, haciéndolos participar.
- Se hará una breve práctica de Quizizz para reforzar los conocimientos.

LINK DEL QUIZIZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/619194aa451703001dd35d84>

### Salida

- Se dará una retroalimentación y se les preguntará sobre las dudas que tengan y se les dará el respectivo apoyo.
- Despedida.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 2 “Let’s improve our knowledge”

**OBJETIVO:** Practicar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés relacionado con el tema de “Feelings and Emotions”.

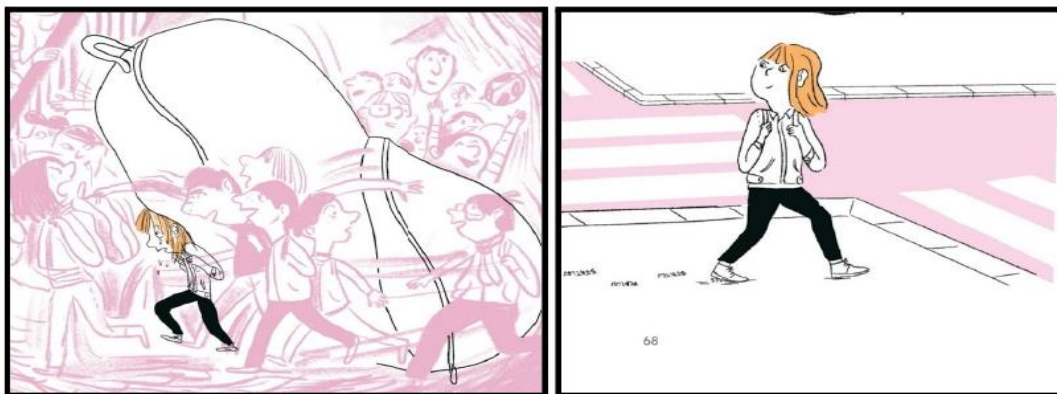
**MATERIAL:**

<https://view.genial.ly/6180044e733ebf0dac4e7e26/presentation-sesion-2-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará e inicia mostrando la siguientes imágenes:



Junto con estas imágenes, se responderán las siguientes preguntas:

1. How does she feel in the first picture?
  2. What can make her happy in the second picture?
- El docente explica en qué consistirá la clase

**Proceso**

- Se realiza una retroalimentación de los conocimientos de la clase pasada.
- Se inicia la práctica y el docente indica a los estudiantes lo que se tiene que realizar.
- Ejercicios los cuales se desarrollaran mediante un aplicativo Nearpod.
- Los ejercicios se desarrollan a la par que el profesor da el respectivo apoyo y retroalimentación.
- Se utilizaran viñetas diversas del cómic “Nowhere Girl” para poder realizar los ejercicios.
- Estas imágenes estarán acompañadas de preguntas de opción múltiple.
- En los siguientes ejercicios, se le mostrarán páginas del cómic, en las cuales, deberá de responder ciertas preguntas relacionadas al tema, como: ¿qué emociones pueden captar de la página?, ¿qué siente la protagonista en esta página y porqué?

- Los ejercicios serán realizados en Quizizz.  
LINK DEL QUIZIZZ: <https://quizizz.com/admin/quiz/6191c5144741f0001dd3c619>
- Evaluación: se revisan los ejercicios desarrollados en clase

**Salida**

- Se refuerzan los ejercicios desarrollados en clase.
- Despedida.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 3 “Clothes on robots?”

**Objetivo:** Aprender mediante cómics “Vision #1, #2 y #3 el vocabulario relacionado a Clothes.

**Material:**

<https://view.genial.ly/61808fb2733ebf0dac4e906a/presentation-sesion-3-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará, mostrando la portada del cómic que verán en la clase del día y haciendo la siguiente pregunta:



What does your style costume look like? What clothes do you prefer to wear?  
Do you know the character of the next cómic?

**Proceso**

- Se da una pequeña introducción sobre el tema que se realizará y, a su vez, el docente presentará el material a los estudiantes.
- El material a usarse son: diapositivas en una app de elección del docente como Genially, y el cómic “Vision”

LINK DE PDF 2:

<https://drive.google.com/drive/folders/1womCfFBrKRQeWfaQ1qhQJRBLhKuiBy6d>

- Se explica el tema y se comparte el vocabulario de “clothes” utilizando a los personajes del cómic como modelos.



- Se da un listado del vocabulario correspondiente.
- Se explica con participaciones de los estudiantes para que la clase sea más dinámica.
- Se comparte un listado de palabras mediante la aplicación Genially.
- Se comparte un pequeño Quizizz con el cuál los estudiantes podrán repasar el vocabulario.

LINK DE QUIZIZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/6196e81b9a4bb6001d5db210/sesion-3-tesis>

#### Salida

- Se refuerzan los ejercicios desarrollados en clase.
- Despedida.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 4 “Let’s improve our knowledge”

**Objetivo:** Practicar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés relacionado con el tema “Clothes”.

**Material:**

<https://view.genial.ly/618f4c0591e6990d45cc85fc/presentation-sesion-4-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará y hace la siguiente pregunta: How many clothes can you identify in the next picture?



- El docente explica en qué consistirá la clase.

**Proceso**

- Se inicia la práctica y el docente indica a los estudiantes lo que se tiene que realizar.
- Se realiza una retroalimentación de los conocimientos de la clase pasada.
- Se inicia la práctica y el docente indica a los estudiantes lo que se tiene que realizar.
- Ejercicios los cuales se desarrollaran mediante un aplicativo Quizizz.

LINK DE QUIZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61982677c7c26d001d1f8a99/sesion-4-tesis>

- Identifica las prendas que utiliza cada personaje del cómic.
- Responde las siguiente pregunta:
  - ★ What is the character wearing?.
- Relacione las preguntas con las palabras que le corresponden.

- Deduce el significado de las palabras.
- Evaluación: se revisan los ejercicios desarrollados en clase

**Salida**

- Se refuerzan los ejercicios desarrollados en clase.
- Se realizan repasos del vocabulario aprendido.
- Despedida.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 5 “Go Speed Racer Go!”

**Objetivo:** Mejorar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés con el cómic “Speed” relacionado con “Vehicles and Professions”.

**Material:**

<https://view.genial.ly/61815ad9f992780db9c0e602/presentation-sesion-5-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará, mostrando primeramente la siguiente imagen:



- Una vez hecho esto, el docente hace la siguiente pregunta:  
How many vehicles can you identify in this picture? Do you know others?

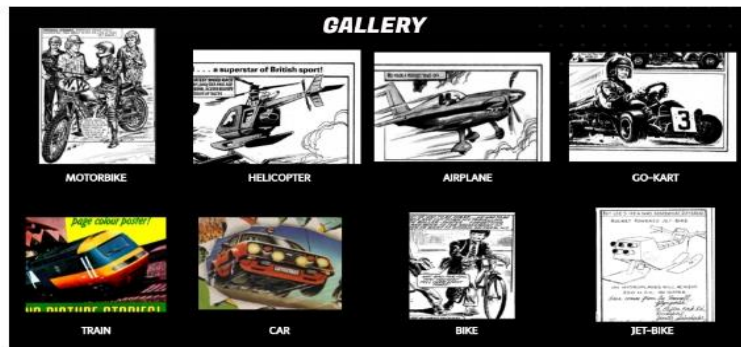
**Proceso**

- Se da una pequeña introducción sobre el tema que se realizará y, a su vez, el docente presentará el material a los estudiantes.
- El material a usarse son: diapositivas en una app de elección del docente como Genially, y la serie de cómics “Speed”

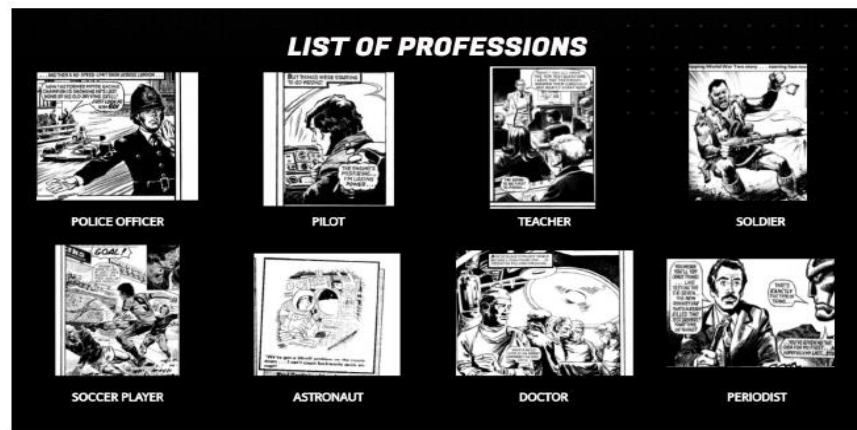
LINK DEL PDF 3:

[https://drive.google.com/drive/folders/16oF\\_z7aeW9RMVilxQ7LMMYbWN6pBtGIh](https://drive.google.com/drive/folders/16oF_z7aeW9RMVilxQ7LMMYbWN6pBtGIh)

- Se brinda un listado de palabras relacionadas al vocabulario en cuestión y se muestran, a su vez, paneles del cómic en los cuales están representados los diferentes vehículos los cuales los estudiantes deberán aprender, junto con su traducción para que puedan identificarlos mejor.
- Las imágenes utilizadas en el material del docente serán las siguientes:



- Una vez repasado el listado de los vehículos se procede a pasar a enseñar un vocabulario de profesiones el cuál, servirá para complementar los conocimientos.



- El listado comprende imágenes del mismo cómic, del cual, los estudiantes podrán identificar a los vehículos y a las profesiones.
- Se reforzarán los conocimientos mediante unos ejercicios en el aplicativo Quizizz.  
LINK DE QUIZIZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/619fae4e05f8bf001ed8c927/sesion-tesis-5>

### Salida

- Se hará una pequeña retroalimentación de lo aprendido.
- Despedida.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 6 “Let’s improve our knowledge”

**Objetivo:** Practicar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés relacionado al tema de “Vehicles and Professions”.

**Material:**

<https://view.genial.ly/6191526568fa270d98132764/presentation-sesion-6-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- Se hará una breve retroalimentación y repaso del tema.

**Proceso**

- Se inicia la práctica y el docente indica a los estudiantes lo que se tiene que realizar.
- Se muestran diferentes vehículos los cuales los estudiantes deberán relacionar con sus nombres en inglés.
- Se harán las preguntas:
  - ❖ Which picture shows you a (vehicle or profession)?
  - ❖ How many professions can you find in this picture?
  - ❖ What vehicle can you see in the picture?
  - ❖ Mention the names of the next vehicles/professions.
- Los ejercicios serán realizados en la aplicación Quizizz.  
LINK DE QUIZIZZ:  
<https://quizizz.com/admin/quiz/61a44ced1020c6001dc86974/sesion-6-tesis>
- Evaluación: se revisan los ejercicios desarrollados en clase

**Salida**

- Se refuerzan los ejercicios desarrollados en clase.
- Se realizan algunos test de comprensión oral según lo desarrollado en clase.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 7 “The funny side about cooking”

**Objetivo:** Mejorar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés mediante el cómic “To Drink and To Eat” relacionado con “Food”.

**Material:**

<https://view.genial.ly/618171e0c5d74a0dc1bdb523/presentation-sesion-7-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

**Inicio**

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará, mostrando la siguiente imagen y haciendo que los estudiantes respondan las siguientes preguntas.



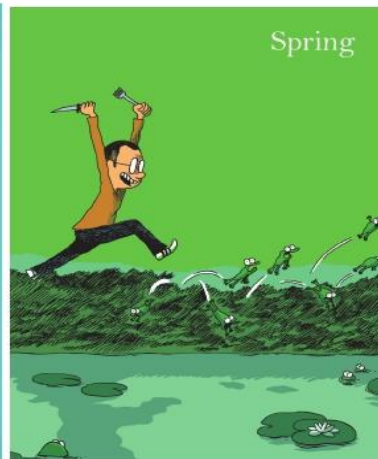
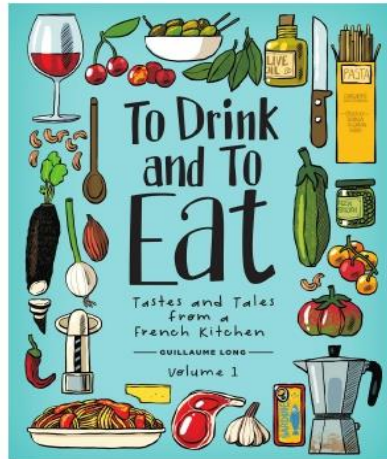
★ How many foods can you identify in the next picture?

★ What is your favorite dish?

- Hecho esto, se procede a presentar el tema de la clase del día.

**Proceso**

- Se da una pequeña introducción sobre el tema que se realizará y, a su vez, el docente presentará el material a los estudiantes.



- El material a usarse son: diapositivas en una app de elección del docente como Genially, y la serie de cómics “To Drink and To Eat”

LINK DE PDF 4:

[https://drive.google.com/drive/folders/1wp6uNEC\\_Id2MbakwncHox7UjqaNBYVCb](https://drive.google.com/drive/folders/1wp6uNEC_Id2MbakwncHox7UjqaNBYVCb)

- Se les comparte páginas del cómic “To Drink and To Eat” para que los estudiantes puedan leer y conocer el vocabulario, esto en pdf, se procede a leer con ellos.
- Reconocimiento de la escritura y pronunciación de distintas palabras del cómic.
- Se da un listado de palabras de comidas dividiéndolas en: Meats, Vegetables, sugars y fruits.

Meats	Vegetables	Sugars	Drinks	Fruits	Meals
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fish (Pescado)</li> <li>• Chicken (Pollo)</li> <li>• Bacon (Tocino)</li> <li>• Shrimp (Camarón)</li> <li>• Sausage (salchichas)</li> <li>• Pork (Puerco)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potato (Papa)</li> <li>• Garlic (Ajo)</li> <li>• Tomato (Tomate)</li> <li>• Eggplant (Berenjena)</li> <li>• Broccoli (Brócoli)</li> <li>• Onion (Cebolla)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chocolate (chocolate)</li> <li>• Cake (Pastel)</li> <li>• Ice Cream (Helado)</li> <li>• Cereal (Cereal)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coffee (Café)</li> <li>• Wine (Vino)</li> <li>• Soda (Gaseosa)</li> <li>• Beer (Cerveza)</li> <li>• Milk (Leche)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apple (Manzana)</li> <li>• Cherry (Cereza)</li> <li>• Lemon (Limón)</li> <li>• Watermelon (Sandía)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soup (Sopa)</li> <li>• Roasted Chicken (Pollo Rostizado)</li> <li>• Pasta (Fideos)</li> <li>• Sandwich (Emparedado)</li> <li>• Burguer (Hamburguesa)</li> </ul>

- Se repasa el listado considerando las viñetas de los cómics para que los estudiantes tengan una imagen de cada uno de los alimentos.
- Se pide participación de los estudiantes para poder asegurar el entendimiento del vocabulario.
- Se harán unos ejercicios de reforzamiento utilizando la aplicación Quizizz.

LINK DE QUIZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61a5988f24e9dd001dd45efb/sesion-7-tesis>

**Salida**

- Se refuerzan los conocimientos desarrollados en clase.
- Una vez resueltas las dudas, se procede a dar la despedida respectiva.

## APLICACIÓN DE SESIONES PARA LA GUÍA DIDÁCTICA 8 “Let’s improve our knowledge”

**Objetivo:** Practicar el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés relacionado al tema de “Food”.

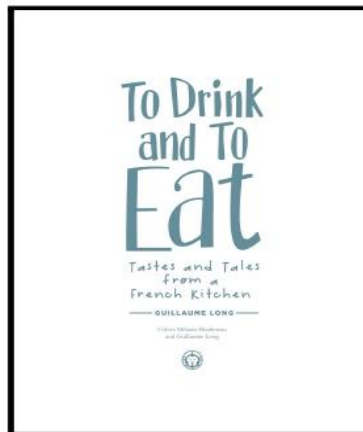
**Material:**

<https://view.genial.ly/61917525c5eabf0d8310d1fa/presentation-sesion-8-tesis>

**Secuencia metodológica para el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.**

### Inicio

- El docente empieza dando indicaciones acerca de las actividades que se realizarán de manera general.
- El docente desarrolla la motivación para el tema que desarrollará empezará llamando de forma oral a los estudiantes de forma aleatoria, haciéndoles preguntas, las cuales serán.  
So.. How do you say “alimento cualquiera” in english
- Se procede a dar la respectiva retroalimentación.

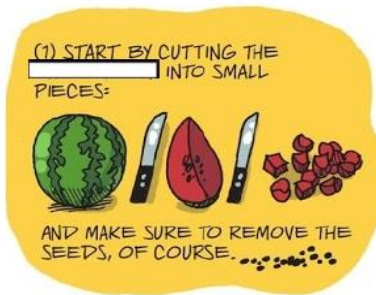


### Proceso

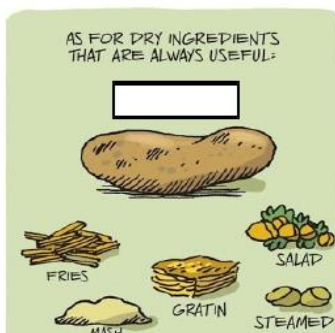
- Se inicia la práctica y el docente indica a los estudiantes lo que se tiene que realizar.
- Se muestra un listado de imágenes sacadas del mismo cómic para que los estudiantes puedan identificar cada una de las comidas que aparecen.
- Se muestra un cuadro vacío en el cual los estudiantes deberán llenar según lo que se pida.

Meats	Vegetables	Sugars	Drinks	Fruits	Meals
•	•	•	•	•	•

- Se muestran extractos de recetas de comida que aparecen en el cómic y los estudiantes deben identificar qué palabra va en los espacios en blanco.



- A. Pineapple
- B. Carrot
- C. Watermelon
- D. Cherry



- A. Broccoli
- B. Cereal
- C. Tomato
- D. Potato



- A. Beer
- B. Wine
- C. Soda
- D. Milk

- Los ejercicios serán realizados en Quizizz.

LINK DE QUIZZZ:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61a83af7b8bc21001d06ed34/sesion-8-tesis>

- Evaluación: se revisan los ejercicios desarrollados en clase.

### Salida

- Se les da indicaciones y retroalimentación.
- Despedida.



## Anexo 10: Constancia de Aplicación de Tesis

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "CORONEL BOLOGNESI"  
 III TENGO DEBERES SAGRADOS QUE CUMPLIR!!!



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

## CONSTANCIA

El Director de la Institución Educativa Emblemática "Coronel Bolognesi", de Tacna, que suscribe:


### HACE CONSTAR:

Que, **Cesar Alejandro Sebastian BENAVENTE CARRASCO**, estudiante de X Ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero, de la Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades de la Universidad Nacional "Jorge Basadre Grohmann", ha realizado la aplicación de su proyecto de tesis titulado "EL USO DE CÓMICS EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA CORONEL BOLOGNESI, 2021" con los estudiantes del 3° J de nivel secundario en esta Institución Educativa, **desde el 15 de octubre al 17 de diciembre del 2021.**

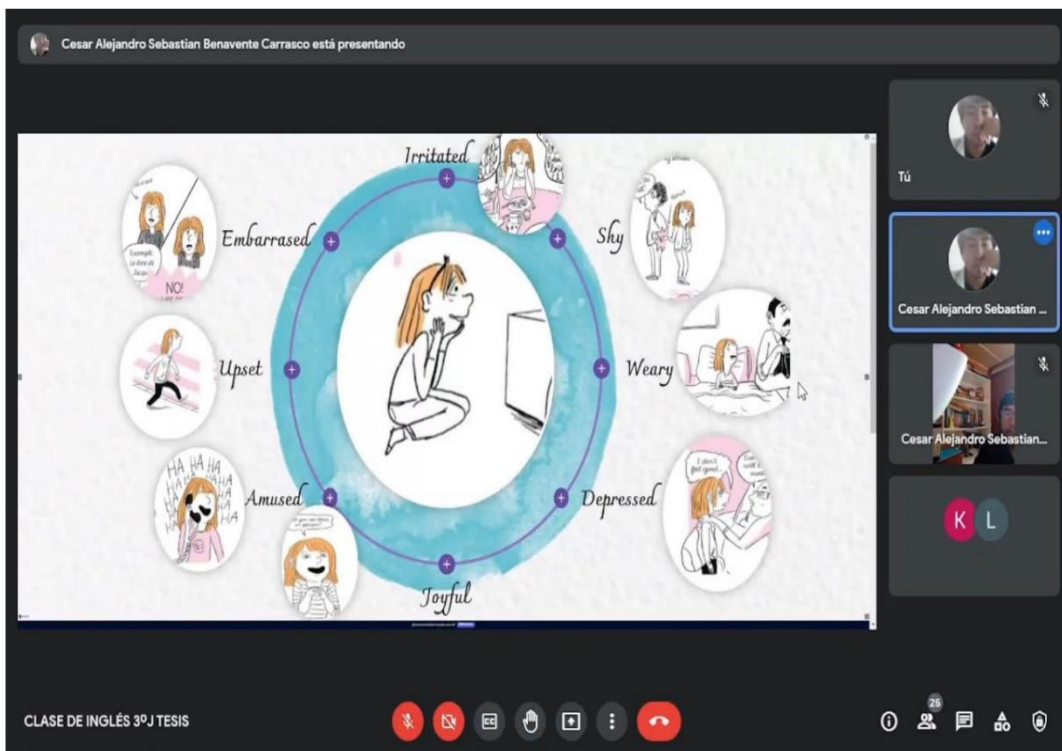
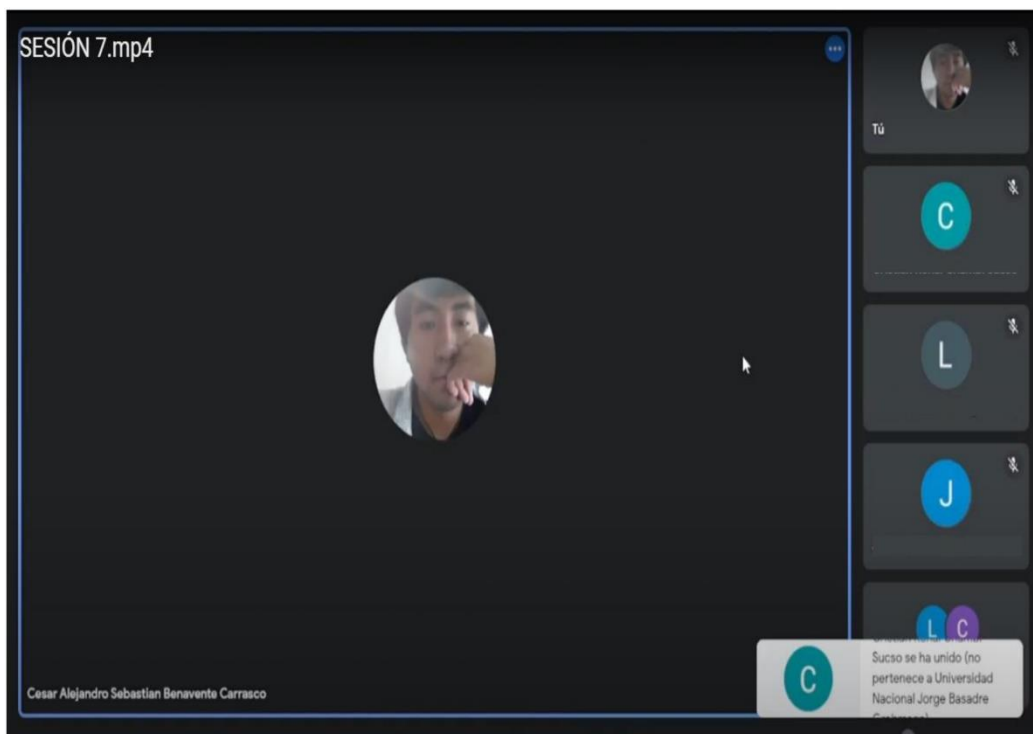
Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

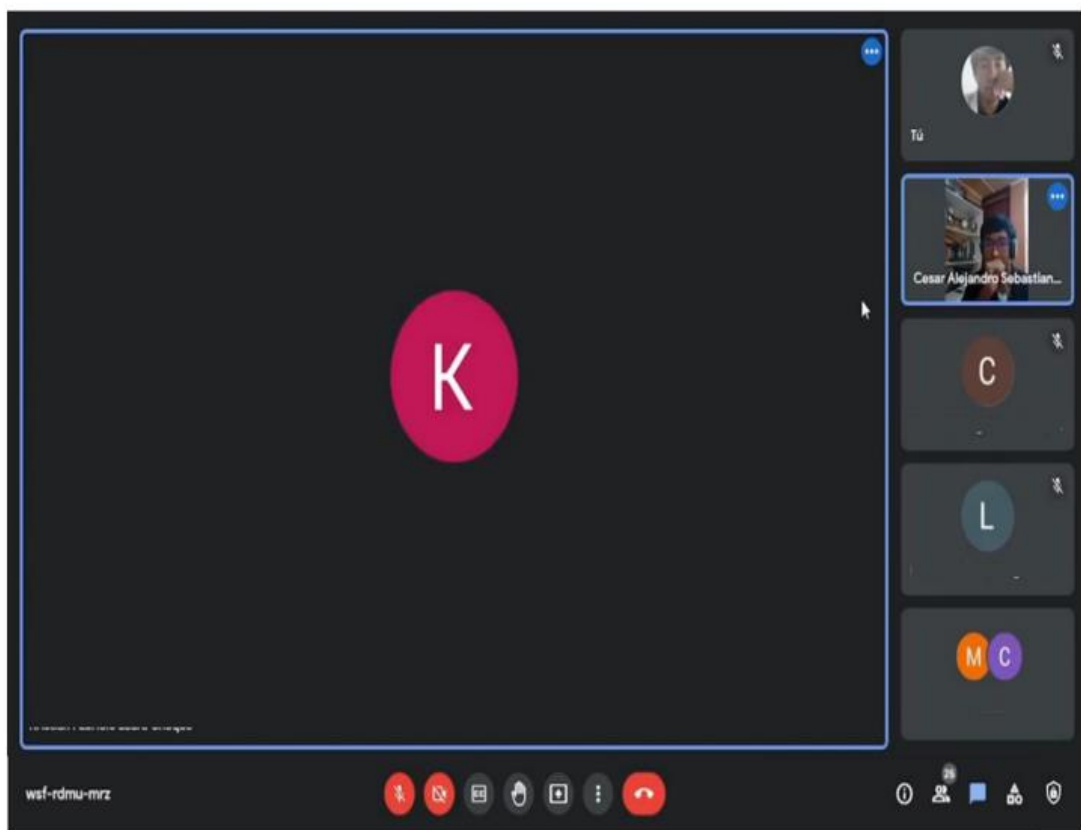
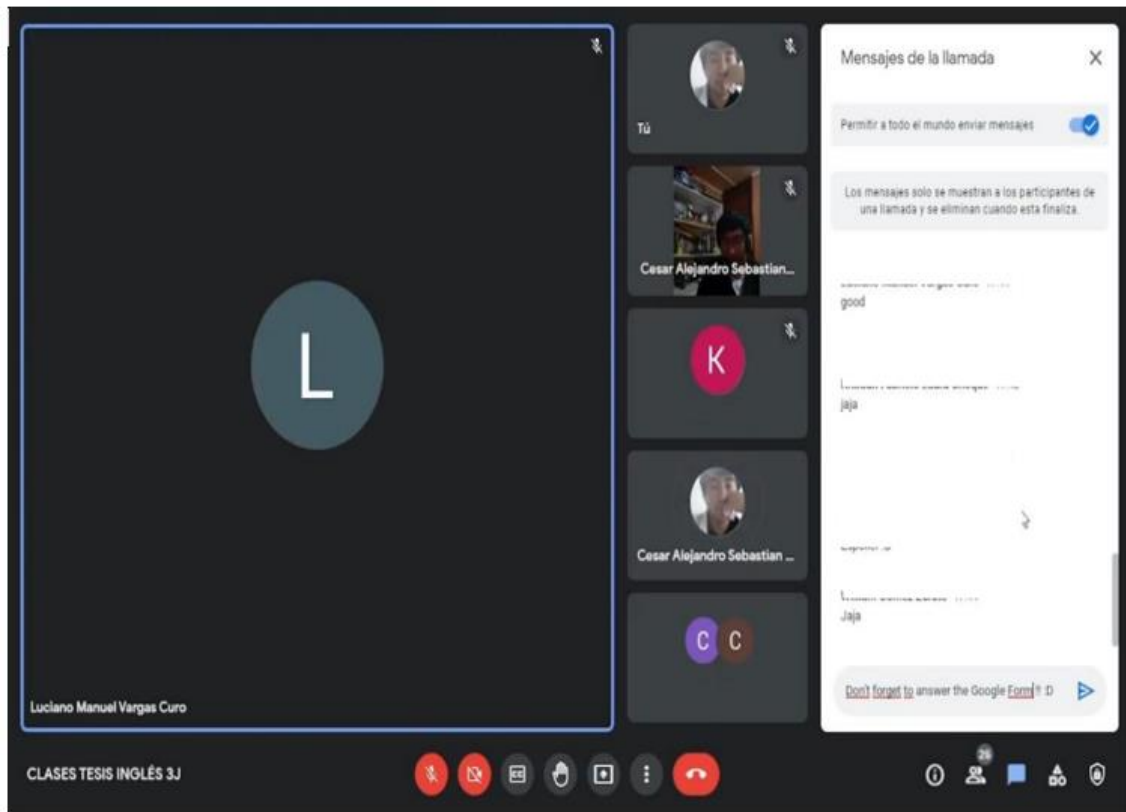
Tacna, 20 de diciembre del 2021



  
 DR. JAVIER ANTONIO GARCÍA RONDÓN  
 DIRECTOR

### Anexo 11: Evidencia de Campo













Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco está presentando

Now... lets check the next list!

### LIST OF PROFESSIONS









 POLICE OFFICER	 PILOT	 TEACHER	 SOLDIER
 SOCCER PLAYER	 ASTRONAUT	 DOCTOR	 PERIODIST

levantado la mano [Abrir cola](#) X

Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco está presentando

Presentación Motor

### GALLERY

 MOTOR-CYCLE	 HELICOPTER	 AIRPLANE	 GO-KART
 TRAIN	 CAR	 BIKE	 JET-BIKE





Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco está presentando

### LETS ANSWER THE NEXT QUESTIONS

**QUESTION 01**  
How do you feel after our classes?

**QUESTION 02**  
Do you think the comic is a good instrument to learn vocabulary?



happy

dzh-mpjp-csi

Cesar Alejandro Sebastian Benavente Carrasco está presentando

### Eggplant isn't that complicated

TODAY IN YOUR FRIDGE...

AN EGGPLANT!

YOU MIGHT WANT TO COMPARE IT WITH:

ZUCCHINI, PEPPER, RED/SEA, TOMATO

SIMPLY DECIDE ON HOW LONG IT'S BEEN SINCE YOU'VE SHOWN UP.

YOU KNOW THAT YOU CAN PROBABLY IT IN ON A SCOVILLE?

COIN OIL, GARLIC, TOMATOES, PEPPER

NOT IF ALWAYS MADE UP A LITTLE GARLIC... PLEASE THANKS TO YOU

AND THE THOUGHT OF MAKING A RATATOUILLE...

NO THANKS

