

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA



El formato electrónico de un capítulo del texto *El séptimo círculo*, como herramienta didáctica para promover la lectura de literatura en estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo en el curso lectivo 2015

Presentado en cumplimiento del requisito para optar por el título de Magister en Tecnología Educativa con énfasis en producción de medios instruccionales

Presentado por:
Lic. Luis Diego Arias Mesén
Cédula 110370852

San José, Costa Rica
Junio, 2017

Este proyecto fue aprobado por el Tribunal Examinador de la Maestría en Tecnología Educativa, según lo estipula el Reglamento General Estudiantil en el artículo 105 y el Reglamento de Estudios de Posgrado en el artículo 59 y como requerimiento para optar por el título de Magister en Tecnología Educativa con énfasis en Producción de Medios Instruccionales.

Dra. Ileana Salas Campos
Coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa

Dra. Virginia Ramírez Cascante
Directora del Sistema de Estudios de Posgrado

Máster Warner Ruiz Chaves
Representante de la Escuela de Ciencias de la Educación

Máster Jorge Delgado Castillo
Director del Comité Asesor

Máster Cinthya Valerio Álvarez
Lector miembro del Comité Asesor

Máster Jenny Bogantes Pessoa
Lector miembro del Comité Asesor

San José, 9 de junio de 2017

Dedicatoria:

A Andrea, por acompañarme en mis sueños, incluso durante la vigilia.

A mis padres, por su ayuda, apoyo y por sus consejos para este trabajo.

A mis hermanos, por su esquivada presencia.

A Quien, no teniendo origen, carece también de fin.
Causa sin causa.

“Solo la gente puede construir
un mundo mejor para la gente.
Si no, es solamente una jaula.”

Sir Terry Pratchett

Tabla de contenido

RESUMEN.....	6
Capítulo I INTRODUCCIÓN.....	7
1. Antecedentes.....	8
1.1 Estudios internacionales acerca de la motivación de la lectura.....	10
1.1.1 El uso de la imagen como experiencia perceptiva y su vínculo como efecto motivador hacia la lectura.....	11
1.2 Estudios nacionales sobre la motivación de la lectura.....	15
1.3 La incidencia de las investigaciones con el presente trabajo.....	18
1.4 Tema de investigación e hipótesis de trabajo.....	18
1.4.1 Tema propuesto.....	18
1.4.2 Hipótesis de trabajo.....	19
1.5 Justificación.....	19
1.6 El libro electrónico y su aporte en el campo educativo.....	21
1.6.1 Ventajas del libro electrónico.....	21
1.7 Población elegida para la presente investigación.....	22
1.7.1 Justificación del contexto para la investigación.....	22
1.8 Objetivos del proyecto de investigación.....	23
1.8.1 Objetivo general.....	23
1.8.2 Objetivos específicos.....	23
Capítulo II MARCO TEÓRICO.....	24
2. Marco teórico.....	25
2.2 La enseñanza-aprendizaje de la literatura en español para secundaria.....	25
2.3 Las herramientas tecnológicas y su aporte en el desarrollo de habilidades.....	26
2.3.1 Libro electrónico como apoyo educativo en la era digital.....	27
2.4 Dispositivos móviles, sus ventajas y grandes posibilidades interactivas.....	28
2.5 Usabilidad, experiencia de uso y de usuario.....	30
2.6 Los estilos de aprendizaje y su relación con la forma de adquirir conocimiento.....	33
2.7 Algunos estilos gráficos relacionados con la literatura.....	34
2.7.1 El cómic.....	35
2.7.2 Novela gráfica.....	35
2.8 Imagen plástica.....	36
2.9 El uso del cómic o historieta para motivar la lectura de textos educativos.....	37
2.10 El interés lector.....	38
Capítulo III METODOLOGÍA.....	39
3. Marco metodológico.....	40
3.1 Contexto de investigación.....	40
3.1.1 Delimitación temporal y espacial.....	41
3.2 Tipo de investigación.....	41
3.3 Alcances de la investigación.....	42
3.4 Fuentes de información.....	42
3.4.1 Fuentes primarias.....	42
3.4.2 Fuentes secundarias.....	43
3.5 Instrumentos y técnicas de recolección de datos.....	43
3.5.1 Cuestionario.....	45
3.5.2 Entrevista y discusión en grupo.....	45
3.6 Procedimientos metodológicos de la investigación.....	46
3.6.1 Población de interés.....	46
3.6.2 Tipo de muestreo.....	46
3.6.3 Tamaño de la muestra.....	47

3.6.4 Selección y distribución	47
3.6.5 Unidad de muestreo.....	47
3.6.6 Unidad informante.....	47
3.6.7 Definición de variables.....	48
3.7 Limitaciones	49
Capítulo IV EL PRODUCTO	50
4. El libro electrónico como producto tecnológico.....	51
4.1 El libro electrónico y el enfoque pedagógico de su uso.....	51
4.2 Propuesta de producto.....	53
4.2.1 Descripción del producto	54
4.2.2 Diseño adaptativo en los dispositivos móviles y la flexibilidad	54
4.3 Recomendaciones	56
4.3.1 Conducta de entrada.....	56
4.3.2 Delimitación de los ambientes	56
4.4 Descripción de la aplicación, su interactividad y sus escenarios.....	58
4.5 Metáfora didáctica	59
4.6. Requerimientos de los dispositivos de entrada y salida necesarios	60
4.7 El proceso creativo.....	61
Capítulo V ANÁLISIS DE RESULTADOS	64
5. Análisis de la información recolectada (datos).....	65
5.1 Percepción del estudiante hacia la lectura	65
5.2 Acceso a los medios electrónicos de la muestra elegida.....	67
5.3 Nivel de percepción por parte de los estudiantes al formato	68
5.4 Uso de estrategias por parte de profesores.....	72
5.5 Resultados recopilados en la entrevista a docentes.....	73
5.6 Resultados recopilados en la entrevista a estudiantes.....	74
Capítulo VI Conclusiones y recomendaciones.....	75
6.1 Conclusiones generales.....	76
6.2 Limitaciones y proyecciones del estudio	76
6.3 Recomendaciones	77
Referencias	78
Anexos	82
Cuestionario a profesores.....	82
Cuestionario a estudiantes.....	84
Datos obtenidos en el cuestionario a profesores.....	86
Datos obtenidos en el cuestionario a estudiantes.....	87
Propuesta.....	88
Carta de consentimiento del autor.....	102
Carta de corrección filológica.....	103
Cartas de la institución.....	104
Transcripción de entrevista a profesores.....	106
Transcripción de diálogo con estudiantes	112

RESUMEN

El formato electrónico de un capítulo del texto *El séptimo círculo*, como herramienta didáctica para promover la lectura de literatura en estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo en el curso lectivo 2015

Luis Diego Arias Mesén
Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica
2017

Palabras clave: educación, enseñanza multimedia, hábito de lectura, tecnología electrónica.

El reto de los docentes para promover el interés por la lectura es más complejo en contraposición con el creciente interés de los jóvenes por el uso de dispositivos móviles. La tecnología y en particular el uso de este tipo de dispositivos invade no solo el tiempo libre de los estudiantes, sino también, los espacios en los centros de educación. El presente trabajo se origina en la hipótesis de que con el apoyo de una herramienta electrónica, en este caso en un formato electrónico, los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo, despierten su interés en la lectura del texto *El séptimo círculo*, basado en uno de los capítulos del texto mencionado.

Como un plan inicial, los estudiantes tienen al alcance de su mano un capítulo del libro, elegido para proponer el presente proyecto, en formato electrónico (*e-book*), el cual podrá ser consultado en cualquier momento y espacio (carácter ubicuo). El objetivo es crear un mayor interés en los estudiantes de este Centro Educativo por la lectura de una de las obras literarias recomendadas por el programa de español del Ministerio de Educación Pública. Se ha elegido esta obra por sus características de simpleza y dinamismo y por ser uno de los libros de lectura recomendada, del dramaturgo costarricense Daniel Gallegos.

Cabe señalar que el producto logra su cometido como motivador del capítulo tratado y el estudiantado lo acepta y se siente identificado hacia lo que en él se observa. El resultado es positivo y, en su mayoría se presenta como atractivo para los jóvenes (según consta por su capacidad de identificarse e interesarse).

Capítulo I

Introducción

1. Antecedentes

Los estudios que se han realizado en Costa Rica acerca de la falta de interés de los estudiantes en secundaria hacia la lectura son escasos, pese a ser un fenómeno evidentemente perceptible, tanto para docentes como para estudiantes. Aunque estos estudios sean pocos, se expresan quejas frecuentes por esa débil cultura e interés de la mayoría de estudiantes por la lectura (Ramírez, 2007).

Una de las pocas publicaciones, el estudio de la investigadora Ramírez (2007), concluye que existe un prejuicio por parte de los estudiantes por la lectura (esto significa que los estudiantes no gustan, *a priori* de la lectura), información recabada gracias a un diagnóstico sobre la situación en asignatura de enseñanza y aprendizaje de literatura en centros del nivel de secundaria.

La misma autora menciona que “no se encuentra un enfoque específico en la comprensión lectora y se presenta un desarrollo impositivo, mecánico y superficial de la lectura” (p. 89), es decir, además de la falta de un consenso metodológico dentro del aula, se ofrecen enfoques poco atractivos para que los jóvenes se interesen por la literatura. Ramírez (2007) en sus conclusiones menciona que el problema es generalizado en diferentes países y por tanto, no es un fenómeno que se manifiesta solo en el país.

Según estudios de la Unesco para Costa Rica, la enseñanza del español en secundaria ha manifestado una debilidad en el rendimiento.

Al comparar los resultados en lectura, el país mostró un rendimiento más bajo en Tercer (Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo de la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe OREALC de la Unesco, 2014) que en el Segundo Estudio Regional Comparativo (Serce) realizado en 2008 (Estado de la Nación, 2015, p. 134).

Esto implica que los estudiantes costarricenses manifiestan una creciente dificultad para la comprensión, este hecho se evidencia en las pruebas nacionales de Español del 2014, donde el porcentaje de estudiantes con notas por debajo de 70 fue mayor al 67% (Estado de la Nación, 2015), a diferencia de otras materias.

Este tipo de dificultad en la comprensión lectora ha sido abordado por la Universidad de Costa Rica (UCR) en diferentes estudios acerca del tema, los cuales están relacionados con la presente investigación. Se puede destacar los siguientes:

En el 2006, Isabel Gallardo Álvarez, profesora e investigadora de la UCR realiza un estudio en el cual investiga el por qué no leen los estudiantes, donde se formulan interrogantes, planteadas por la autora, a docentes de secundaria y de educación superior.

Gallardo, señala que los profesores aún no han encontrado “las fórmulas que proporcionen el éxito de la lectura” (p. 157) y propone como factores de desencanto la ausencia de elementos tecnológicos como los siguientes: videojuegos, internet y acceso al cine en formatos digitales (DVD), recursos que por sí solos llaman la atención de los lectores.

La autora apunta que el éxito de los textos literarios se alcanza cuando se vinculan con el quehacer nacional, y no por el contrario, con los que remiten a tiempos antiguos, los cuales no logran una buena acogida en el aula. Para Gallardo (2006), los textos que presentan un lenguaje “ininteligible para costarricenses jóvenes de esta época y este tiempo”(p. 170) no son aceptados por los estudiantes porque no se vinculan con su tiempo o con sus formas de expresarse. También destaca el papel protagónico del docente como eje motivador para vincular al estudiante con los contenidos y objetivos de aprendizaje de los textos. Los estudiantes, dice la autora, encuentran placer en lo tecnológico, y en lo visual, por lo que los textos deben ser relacionados con esa cultura visual que lo envuelve y lo llena (p. 170).

En 2008, Gallardo amplía su análisis del 2006, pues estudia la experiencia de la filología en secundaria y se interroga acerca de la posibilidad del buen leer (de hecho su trabajo se titula *Leer por placer en los colegios: ¿misión imposible?*), ella analiza factores que alejan a los estudiantes de la lectura y las formas de atraerlos de nuevo a la práctica del buen leer. La autora concluye es que la cultura del leer se encuentra en desuso y según su experiencia, los docentes de secundaria afirman que los estudiantes “no leen los textos literarios asignados” (p. 2).

1.1 Estudios internacionales acerca de la motivación de la lectura con el aporte sensorial de la imagen

Otros antecedentes sobre el tema de estudio son los resultados de diferentes investigaciones que vinculan el interés por la lectura con la variable de la motivación que aporta el uso de la imagen y su efecto sensorial.

En este aspecto en particular, se entiende que, la imagen se ha utilizado para facilitar la lectura de textos desde hace mucho tiempo, principalmente porque utilizan un mismo canal sensorial, la vista. Algunos estudios, fuera del territorio costarricense, han analizado esta relación y sus implicaciones en el contexto de la motivación para la enseñanza de la literatura. A continuación, se exponen algunas de las experiencias más destacadas:

Calzón (2009) realizó un estudio acerca de la percepción y estética de los textos ilustrados enfocado en la “naturaleza fundamentalmente visual de la experiencia literaria” (p. 48) de los últimos siglos. El autor analiza la importancia estratégica de la universalidad del mensaje visual para lograr una correcta respuesta del intérprete; cubre el tema de las imágenes ambiguas (estudiado por el filósofo Ludwig Wittgenstein) o con laxitud interpretativa. Se refiere también al tema del relativismo cultural que influye la forma como el observador percibe una imagen, generando límites muy difusos en una cultura entre conceptos que podrían ser claros para otra. Sin embargo, el autor apunta que a este relativismo cultural se debe sumar el factor meramente individual de ambigüedad y la limitación de la capacidad perceptiva.

En este aspecto, los libros ilustrados buscan complementar el texto con la imagen y viceversa y su naturaleza estática permite desplazarse de uno a otro sin caer en problemas interpretativos serios. Calzón (2009) establece que una capacidad “multiperceptiva pero unisensorial” (p. 52) sería ideal para procesar los dos estímulos a un mismo tiempo.

Cuando la literatura solo cuenta con el auxilio del texto escrito, la incapacidad humana de percepción simultánea se ve agravada, y en este sentido, algunos autores de literatura han hecho uso de diferentes recursos como estrategia, por ejemplo, intercalar o alternar diferentes discursos para representar la simultaneidad de acciones en diferentes espacios, también dividir el texto impreso en dos columnas donde el lector puede pasar de una a otra. Otro recurso más complejo (tanto en forma como en facilidad interpretativa) es el caligrama (párrafo con forma de objeto).

El mismo autor establece relaciones entre la percepción visual y la literatura, por ejemplo, el hecho de que el descubrimiento de la perspectiva durante el Renacimiento llevó a la humanidad a un hito antropocéntrico que terminaría por volver a la literatura más centrada en el ser humano. La Edad Contemporánea, por su parte, marcó un paso más allá y se comenzó a percibir la literatura desde una perspectiva visual y no auditiva, ya que las altas tasas de alfabetización permitieron que las personas pasaran de oyentes a lectores.

1.1.1 El uso de la imagen como experiencia perceptiva y su vínculo como efecto motivador hacia la lectura

Dentro del ámbito educativo se pueden reconocer otras experiencias centradas en el uso de la imagen como elemento motivador de la lectura.

Bevort (1995) realizó en París un estudio en un colegio con estudiantes en riesgo social, utilizando imágenes en cursos de diferentes asignaturas como historia, tecnología, artes, lengua y

otros. Su objetivo fue motivar a los profesores y a los alumnos y permitir que estos últimos descifrarán las imágenes utilizando su naturaleza cultural de consumidores de imágenes (p. 61).

Las observaciones detectadas por Bevort fueron las siguientes:

- La imagen permite diferentes lecturas de acuerdo con el origen socio-cultural de los estudiantes y esta variedad permite también una interacción y asombro entre ellos.
- El trabajo con imágenes se sale de lo ordinario y se relaciona con el mundo en que se desenvuelven.
- Es un tipo de trabajo que permite cohesionar a diferentes docentes de distintas materias.

Álvarez y Azzato (2009) realizaron un trabajo de estudio sobre la lectura lúdica (o “buen leer”) en estudiantes de la Universidad de los Andes y el peso instruccional de la imagen, todo desde una perspectiva de uso de las TIC. Los investigadores detectaron dos problemas asociados: el aumento de la información ha llevado a un desmedro de la reflexión y la imagen ha sido desvalorizada en el contexto educativo.

Ellos buscaron que los estudiantes pudieran centrarse en la “textualidad de la superficie representacional de la imagen” (Álvarez y Azzato, 2009, p. 63), para que el recorrido visual permitiera generar espacios significativos. Para ello, utilizaron imágenes digitales y *collages* de fotografías para ilustrar temas concretos que al mismo tiempo servían para introducir temas de fondo más complejos y subjetivos como la percepción por parte del sujeto, relaciones temáticas, asociación abstracta de formas y significado y diferentes lecturas que van más allá de la ilustración del contenido. Sus conclusiones fueron las siguientes:

- Debe repensarse la textualidad de la imagen digital y su relación con una metodología que promueva el “buen leer”, pues abre las posibilidades de un gran campo dentro del medio educativo. Las imágenes visuales presentadas en una pantalla digital pueden propiciar una actividad lúdica que genere formación del pensamiento y búsqueda investigativa asociada al gusto de leer.

-Este uso de la imagen digital para motivar una lectura gustosa no es excluyente de otras posibilidades, se recomienda enfocar el uso de la tecnología dentro del marco de la formación humana como un simple instrumento.

-El uso de la imagen visual se ha descuidado dentro del sistema educativo, principalmente a nivel superior, conviene retomar esta práctica que unifica el buen leer con la atención al arte y las formas.

En el año 2011, Azzato complementó su estudio con una propuesta metodológica de lectura y escritura de la imagen digital dentro del campo educativo, la autora señala que la imagen se ha relegado a un papel de sustituto (de textos) y por lo general, también se resta importancia como soporte e incluso a la forma misma de la imagen.

Las conclusiones de su trabajo fueron las siguientes:

-Es necesario promover la formación de los estudiantes en estética visual. Así, los profesores pueden, mediante la imagen, mejorar sus materiales y los estudiantes pueden tener más habilidades para leer imágenes. La formación visual no debiera limitarse a los artistas.

-Las metodologías de lectura y creación de imágenes son útiles tanto para profesores como estudiantes, porque mejoran su desempeño y les sensibilizan.

Nora Villa (2008), realizó una investigación acerca de la imagen y su alfabetización, en su estudio demostró que los profesores invierten gran parte de su tiempo en lograr en los estudiantes una comprensión de textos, pero dejan en segundo plano las imágenes que los acompañan. El uso cada vez más cotidiano de las TIC ha creado un escenario propicio para la exhibición de la imagen de una forma más autónoma y protagónica. Los estudiantes deben estar habilitados para comprender los textos escritos pero también los visuales, enriqueciendo así su proceso de comprensión lectora, ya que la imagen muchas veces puede relacionarse o servir de acompañante de textos verbales.

Villa considera que la lectura de textos icónicos al lado de verbales debe proponerse conociendo ciertos elementos que constituyen el lenguaje visual. En otras palabras, propone una alfabetización visual al lado de la tradicional alfabetización verbal.

La autora concluye que la lectura de la imagen debe ser parte de un proceso que incluya la lectura de ella en relación con el texto, aunque en la vida cotidiana imagen y texto no siempre son correlativos. La alfabetización visual debe promoverse sin dejar de lado los textos verbales, donde el texto e imagen han sido creados con un propósito comunicativo dado (Villa, 2008).

Daniel Crespo realizó en el 2006 un trabajo sobre los lectores y la literatura artística de finales del siglo XVIII e inicios del siglo XIX. Según este autor, para que la literatura artística en España fuera de acceso popular fue necesario un cambio dentro de la mentalidad social, así “los contenidos artísticos debieron considerarse útiles para todos los ciudadanos” (p. 59) para que esto ocurriera, además de que se necesitó un incremento en la alfabetización y en el acceso a la letra impresa.

Chiuminatto (2011) en un estudio acerca del libro ilustrado, encuentra una unión entre comunicación escrita y comunicación visual y procede a analizar las relaciones que nacen de ella, dentro de sus conclusiones está el reconocimiento de este material como relevante para el fomento de la lectura, aunque centra su importancia para jardines de infantes, escuelas y bibliotecas públicas. Chiuminatto igual que Villa (2008) recalca que la escritura es, por sí misma, una imagen, por ello propone más que una idea de texto-imagen, una de familia de imágenes, donde el texto es llamado imagen verbal y la imagen como imagen gráfica. Establece que lo entendido como un “ancestro común” de ambos tipos de imagen es la imagen mental.

Acerca de las relaciones de las familias de imágenes, Chiuminatto (2011) menciona a Barthes quien establece tres posibles relaciones texto-imagen: ilustración (cuando la imagen aclara al texto), anclaje (el texto aclara a la imagen) y relevo (los dos elementos se encuentran en un mismo nivel como en el cine las imágenes y sus diálogos). También se presenta la clasificación lógico-semántica de expansión y proyección. La primera es la elaboración (un elemento detalla al otro), la segunda es extensión (un elemento entrega información detallada de lo que ya se ha dicho) y la tercera amplificación o realce (uno de los elementos califica al otro en términos circunstanciales como razón, tiempo, etc.). Además de la proyección que se da por citas o reproducciones entre imagen y texto o viceversa, como las citas directas de locución, es decir, palabras en los globos utilizados en el cómic.

El autor realizó una entrevista a una lectora infantil (10 años), quien aportó que el texto no expresa lo sentido por el lector y los personajes y con los dibujos el lector puede pensar más cosas, por tanto, parte de la construcción de su propia experiencia perceptiva da significado a su propia

comprensión. Finalmente, el autor recalca que las relaciones de imagen gráfica y diseño con el texto son muy importantes para incentivar la lectura.

1.2 Estudios nacionales sobre la motivación de la lectura con el aporte sensorial de la imagen

Dentro del ámbito de Costa Rica, los estudios que se relacionan con estos tópicos son escasos. Si bien se conoce y se acepta por parte de los involucrados que la motivación por la lectura es tarea compleja o difícil, se conocen pocos estudios enfocados en la motivación lectora, algunos de ellos son los siguientes:

Estudios costarricenses como el de la investigadora Ramírez (2007) señalan que la metodología empleada por los docentes de Español no es la adecuada para generar motivación hacia la lectura en los estudiantes. Ramírez brinda algunos argumentos para su fundamentación.

También realizó un diagnóstico acerca de la situación en asignatura de enseñanza y aprendizaje de literatura en secundaria y llegó a conclusiones ya conocidas, como que la forma en la cual se enseña la literatura “indispone de antemano a los estudiantes, causando desinterés” (p. 127). La investigadora plantea la necesidad de un cambio que implica cuatro aspectos:

1. Crear conciencia en el estudiante de la importancia de la lectura, la lengua y literatura.
2. Conceptualizar la literatura para que el estudiante comprenda algunos aspectos del marco histórico de esta.
3. Generar hábitos de lectura.
4. Formar al docente para que pueda propiciar el análisis literario como guía, con sus alumnos como protagonistas.

La autora enfatiza en que, a pesar de la poca profundidad de investigaciones sobre el tema, ya desde el año 1999 se realizan estudios que revelan como la enseñanza de la literatura en

secundaria carece de homogeneidad, pues se enfrentan a diferentes corrientes y visiones del análisis y la teoría literaria, en sus palabras “no se encuentra un enfoque específico en la comprensión lectora y se presenta un desarrollo impositivo, mecánico y superficial de la lectura” (p. 89). Tal y como se mencionó antes, significa que además de la falta de consenso metodológico se ofrecen enfoques poco atractivos para los jóvenes. La autora considera el problema como algo generalizado y no aislado en Costa Rica.

Ramírez, sugiere el uso de medios audiovisuales como presentaciones digitales creadas por el docente para dar un acercamiento más animado a la literatura como ejercicios de imaginación con música de fondo y foros de comentarios en el aula, dinámicas participativas, visita a la biblioteca, selección de textos literarios mediante sorteo, utilización de un diario para registrar los días de lectura y la comprensión de la misma por parte del estudiante, además de sugerencias de películas, videos y géneros musicales, pertinentes a los textos y también se sugiere el trabajo en grupo.

Entre los aspectos concluyentes, la autora manifiesta que es necesario por parte del docente, un fuerte compromiso con su grupo, además de diagnósticos regulares de este para poder definir los rumbos por tomar, el docente debe fomentar la creatividad y el desarrollo autónomo y utilizar un discurso accesible al estudiantado, además del apoyo con materiales consistentes y con altas dosis de innovación didáctica.

Por otra parte, se afirma que los medios digitales son un distractor de la lectura en los estudiantes: “se suele vincular el problema a la presencia invasiva de medios audiovisuales, tecnologías computacionales, juegos electrónicos, etc.” (Ostria, 2005 citado por Gallardo, 2008, p. 2). Gallardo (2008) también apunta que por lo general los docentes le solicitan al estudiantado un acercamiento bastante experto en análisis de significados y estructuras literarias por lo que los estudiantes sienten mayor complejidad, a esto se le suma el hecho de que la motivación es propiamente analizar los textos para poder responder las pruebas. Explica que el adolescente tiene dificultad ante el código comunicativo del libro por su formación en una cultura audiovisual con preponderancia de formas tecnológicas que son bastante disímiles a la letra impresa.

Recomienda, que para incentivar el placer por la lectura se logre un acercamiento diferente a los textos donde se destaque el adaptarse a las nuevas épocas o el promover la competencia comunicativa; en síntesis, ella propone lo siguiente: acercamiento al texto, dirigido a leer desde el placer y la creatividad, usando técnicas agradables cercanas al juego y la creatividad y que lo lleven a un reencuentro con la literatura como hecho comunicativo, de “placer y conocimiento” (Gallardo, 2008, p. 3).

Lo señalado por Gallardo (2008) brinda al estudiante un vínculo de mayor interés por la lectura, esta es una forma de acercar la lectura hacia la perspectiva de los jóvenes, adaptando el método al estudiante y no lo opuesto. Los jóvenes encuentran el saber a través de muchos medios diferentes pero relacionados con la tecnología y el manejo de la misma, así como en el mundo audiovisual más que en los impresos literarios. Los estudiantes requieren de formas educativas donde se apele más a la interpretación realizada por ellos como lectores que al análisis del mensaje o texto propiamente: “acercarlos a la lectura mediante actividades lúdicas y creativas que les ayuden a visualizar lo que ocurre por medio de las palabras” (p. 15). Así se logra demostrar que la literatura no es simplemente un aburrido análisis sino un diálogo entre ellos y el texto.

Gallardo (2008) narra una experiencia en la cual pidió a los estudiantes representar con ilustraciones pasajes de textos estudiados y concluye que “la parte visual tiene para el grupo de estudiantes más significado que la lectura” (p. 20). La autora recalca en todo su trabajo la importancia de utilizar textos que sean cercanos a la realidad (espacial, temporal o circunstancial) de los estudiantes.

Por otra parte, la investigadora Liliana Solís, de la UCR, desde el año 2010 hasta el presente, ha trabajado en la producción de un programa radiofónico, donde se propone promover la lectura en secundaria, tanto desde la visión de motivar a los alumnos como desde la de entregar a los docentes herramientas para que puedan mejorar sus propuestas pedagógicas en esta área.

Su programa radial Mis Lecturas por la Radio ha recibido, desde su creación, muy buen apoyo de docentes y padres de familia, según narró la creadora en una entrevista personal. Este soporte se puede constatar en el perfil de *Facebook* de su programa radial en el cual las personas comentan y dan su aprobación (con el botón de *like*) a las publicaciones de cada episodio y que

además, se puede descargar en audio desde una plataforma ofrecida por este servicio. Aunado a la producción del programa, se ha realizado con docentes de secundaria y coordinadores del área de español un taller basado en cómo utilizar el audio del programa radial y la forma en que se produce.

También una experiencia dentro del Liceo Franco-costarricense demostró la utilidad del programa y el interés de los estudiantes por nuevas formas de presentar los textos. En sus propias palabras, su experiencia le ha mostrado que se debe saber “qué es lo que a ellos (los estudiantes de secundaria) les gusta” y que “la motivación puede ser visual” (L. Solís, comunicación personal, 6 de agosto de 2014).

1.3 La incidencia de las investigaciones con el presente trabajo

Como síntesis de lo expresado en los antecedentes del tema de investigación, se señala que el presente trabajo se fundamenta en la premisa presentada por Gallardo (2006) y Ramírez (2007) acerca de la falta de motivación en los estudiantes nacionales hacia la lectura.

Además se nutre de la idea de poder vincular la cultura visual y multimedial con la lectura para hacerla más identificable para los estudiantes y generar motivación, idea también propuesta por Gallardo (2008). El producto se centra en la ilustración ya que se considera que la cultura actual forma a los jóvenes como “consumidores de imágenes” (Bevort, 1995).

1.4 Tema de investigación e hipótesis de trabajo

1.4.1 Tema propuesto

Viabilidad del formato electrónico como herramienta didáctica para promover la lectura de literatura de un capítulo de *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo en estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo.

1.4.2 Hipótesis de trabajo

El presente trabajo se origina en la hipótesis de que con el apoyo de una herramienta electrónica, en este caso en un formato electrónico, los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo, despierten su interés en la lectura del texto *El séptimo círculo*, basado en uno de los capítulos del texto mencionado.

1.5 Justificación

El escenario educativo en relación con la cultura por la lectura es complejo y gira en torno a diferentes factores, la solución al problema del interés por la lectura, ha sido abordada desde diversos ángulos: enseñar lectura desde la niñez o mostrar textos más simples de decodificar, todas estas son algunas de las estrategias recomendadas por Gallardo (2006).

Diferentes autores y docentes señalan la falta de interés o motivación en los alumnos de secundaria hacia los textos de lectura recomendada y a la “escasez de lectores en las aulas” (Gallardo, p. 157), afirmación que es punto de origen del presente trabajo.

En Costa Rica, la falta de motivación lectora se ha tratado de minimizar con diferentes estrategias y recursos, no obstante, para algunos autores (Ramírez, 2007; Gallardo, 2008; Solís, 2014) la forma en que se plantea el aprendizaje de la literatura es poco agradable para los jóvenes de secundaria. En algunas estrategias el enfoque busca que el estudiante se comporte como un “experto analista literario” (Gallardo, 2008, p. 2) y se exige un nivel intelectual propio de un investigador, no acorde con las capacidades del adolescente. Autores como Ostria (2005, citado por Gallardo 2008) consideran que la selección de los temas y las lecturas son muchas veces poco significativos, lo cual se suma a la dificultad que tiene el profesorado pues carece de herramientas para poder motivar a sus estudiantes dentro del aula (Solís, 2014). Se considera que las nuevas tecnologías han despertado la atención y atracción de los jóvenes hacia ellas, por lo que el sistema educativo debe procurar un mayor uso en los procesos de aprendizaje, ya que de no integrarlos, se podría afirmar que se dirige a los estudiantes con un lenguaje que les es ajeno.

La investigadora Gómez (2008), quien realizó un estudio dentro de la Escuela de Formación Docente de la Universidad de Costa Rica y considera que el uso del computador y otros dispositivos móviles junto con el aprendizaje de las nuevas tecnologías no debe ser “accesorio” sino “protagónico en la reformulación del aprendizaje” y que su empleo no se limite a la elaboración de trabajos escritos y tareas, pero para ello es necesaria una alfabetización informacional y digital del profesorado. La autora alude a un estudio realizado en Argentina en el año 2006 donde se establece que los estudiantes ante los recursos tecnológicos tienen la actitud de valorarlo, “más como un aspecto lúdico o de entretenimiento que como un potencial para aprender”. La autora considera que este tipo de herramientas puede motivar una enseñanza donde se propicie un acceso más interactivo a las fuentes de información y se motive una participación más creativa con nuevos medios y soportes. Esto, desde la visión de Gallardo (2008, p. 5), se entiende como el hecho de que los jóvenes de secundaria, el saber lo toman de otros medios, de su relación con la tecnología y del manejo de la misma, expresado de otra forma, el vínculo del estudiante con la tecnología es relevante para adquirir nuevos conocimientos.

Desde hace varias décadas, se ha venido señalando el aporte significativo a la enseñanza de las innovaciones en la tecnología de la información y comunicación como de las computadoras, otros dispositivos móviles y sus aplicaciones dentro del aula, como herramienta para nuevas experiencias de aprendizaje, por ejemplo, en 1987, Alfred Bork indicó que un aumento en el acceso a computadoras personales traería una revolución en las escuelas (Spector, Merrill, Elen y Bishop, 2014). En este mismo sentido, en la actualidad, el acceso a dispositivos móviles, tales como computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes es más de uso diario entre los estudiantes, por lo que aprovechar esta herramienta como recurso para incentivar la lectura es de vital importancia, convirtiéndose a la vez en un recurso para el autoaprendizaje.

Es vinculante señalar que los estudios en Costa Rica que abordan el tema de la falta de motivación hacia la lectura en secundaria son escasos; en los antecedentes se señalaron tres estudios que confirman que “la cultura de la lectura se encuentra en desuso” (Gallardo, 2008, p. 1), en la investigación de Gallardo (2006, p. 5) se constata que con una encuesta realizada a 50 estudiantes de noveno año de un colegio del área metropolitana, solamente un “52% de los estudiantes afirman que leen los distintos textos asignados”, algunas de las razones encontradas es que los estudiantes sienten los textos como ajenos tanto en el tiempo como en su geografía. La autora aconseja lograr

que el estudiante pueda con el texto “relacionarlo con su cultura, con esa cultura que lo envuelve y lo llena” (p. 170), además que “el uso del dibujo[...] es una forma de acercarlos a la literatura” (Gallardo, 2008, p. 24).

1.6 El libro electrónico y su aporte en el campo educativo

Las innovaciones tecnológicas cada vez más van dando dirección a nuevos estilos de vida en todo el quehacer humano, y puntualmente, en el campo de la información, la docencia y en los hábitos de lectura, los cuales están formando una nueva generación de lectores o “nuevos perfiles de lectores” (Ballester e Ibarra, 2016, p. 168). En este sentido los dispositivos móviles constituyen una valiosa herramienta tecnológica con diversos tipos de usos que van desde el entretenimiento, la comunicación y la enseñanza, por otra parte los libros en formato electrónico constituyen otra valiosa herramienta que va ganando más interés en los usuarios (Ballester e Ibarra, 2016, p. 155).

El aporte de las innovaciones tecnológicas están modificando la forma de ver y entender el tipo de educación tradicional donde cada innovación produce nuevas alternativas a la solución de problemas. Uno de estos avances que está ingresando cada vez más en la educación es el libro en formato electrónico. Este, almacenado en teléfonos inteligentes, se convierte en una valiosa herramienta de interacción cuando se dispone de Internet vía *wi-fi*. Incluso se puede pensar que ahora “cada usuario es un autor, un lector, un editor o un distribuidor en potencia” (Ballester e Ibarra, 2016, p. 154). Con libros de gran legibilidad y con texto líquido sin numeración de páginas.

1.6.1 Ventajas del libro electrónico

El tamaño y el peso constituyen ventajas significativas para los estudiantes pero también la capacidad de un libro electrónico para hacerlo interactivo es un aspecto al que los usuarios le prestan mayor interés, con la posibilidad de incluir texto, imagen, y otras funcionalidades en un solo archivo, hacen de este recurso una herramienta de mucha utilidad e interés. Los estudiantes y lectores pueden hacer subrayados, y enfatizar con algún atributo todo aquello que llame su atención,

ya que la gran mayoría de los lectores electrónicos proporcionan herramientas para destacar textos para repasar en otro momento, y rescatar ideas claves para su aprendizaje. Otra gran ventaja de los lectores electrónicos, principalmente para estudiantes con deficiencias o discapacidad visual, es la posibilidad de tener una lectura en voz alta el texto elegido.

Otro de las grandes ventajas es el costo de materiales y producción de un libro electrónico en comparación con los libros impresos (Cordón, Gómez, y Arévalo, 2012), por lo que la adquisición de un libro electrónico para un estudiante es más asequible, desde el punto de vista de precio ya que no requiere una gran inversión si se tiene el dispositivo para leerlo.

1.7 Población elegida para la presente investigación

La población elegida para el presente proyecto incluye a tres personas docentes de Español y a 153 estudiantes, con edades comprendidas de los 14 a los 17 años, de ambos sexos, que cursaron el noveno año durante el 2015 en el Colegio José Joaquín Vargas Calvo.

1.7.1 Justificación del contexto para la investigación

La población y el centro educativo en particular fueron seleccionados por su anuencia e interés para abordar el estudio. La zona a la que pertenece el Liceo, parte de la llamada gran área metropolitana hace que las características del centro y la población sean bastante usuales en muchos otros centros educativos.

La falta de interés lector que se evidencia dentro de la literatura académica y los estudios del Ministerio de Educación Pública (MEP) que se mencionan en el siguiente capítulo, al ser una característica habitual en la población costarricense deben estar presentes en la población elegida.

El capítulo del texto elegido para el proyecto *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo se escogió porque este investigador consideró, desde su experiencia personal, que representa muy bien el proceso del adolescente al enfrentarse al mundo del adulto. Además, por ser una obra de

dramaturgia se puede adaptar de mejor manera a una representación ilustrada y particularmente porque es uno de los textos recomendados por el MEP.

El nivel educativo coincide con el que debe realizar la lectura del texto, según los programas de estudio del Ministerio de Educación.

1.8 Objetivos del proyecto de investigación

1.8.1 Objetivo general

Identificar si la adaptación de una publicación electrónica de uno de los capítulos del texto dramático *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo contribuye con el interés hacia la lectura del capítulo específico, en estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo en el año 2015.

1.8.2 Objetivos específicos

- 1- Elaborar el diseño de uno de los capítulos del texto dramático *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo como estrategia didáctica adaptable a dispositivos móviles que promueva el interés del estudiante a la lectura del capítulo específico del texto en el Liceo José Joaquín Vargas Calvo.
- 2- Promover, con el apoyo de una adaptación electrónica de uno de los capítulos del texto *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo, la lectura del capítulo específico en los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo.
- 3- Identificar el interés de los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo en el formato electrónico para lectura de uno de los capítulos del texto *El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo.

2. Marco teórico

En el presente apartado se presentan las teorías que sustentan el eje conceptual de este proyecto, que busca la comprobación de una hipótesis. Los planteamientos se estructuran como la base conceptual del documento. Se abordarán las siguientes temáticas: enseñanza del español para secundaria, el cómic, la novela gráfica, el libro digital, la imagen visual, los dispositivos móviles, la flexibilidad y experiencia de usuario, así como los estilos de aprendizaje e interés lector.

2.2 La enseñanza-aprendizaje de la literatura en español para secundaria según el Ministerio de Educación Pública

Los programas de estudio del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (MEP) para la enseñanza-aprendizaje del español en secundaria han sido elaborados desde el 2009, por lo que luego de una exhaustiva revisión y de un proceso de mejora dentro de la educación costarricense, se identifica la necesidad de que los estudiantes adquieran el conocimiento, la sensibilidad y las competencias necesarias para vivir en el siglo XXI. En este señalamiento, se consigna que la enseñanza-aprendizaje del español y principalmente de la literatura, es la base social del individuo: “es innegable que el contacto con la Literatura permite el desarrollo de dimensiones éticas, creativas y sociales del individuo, ya que, al apreciar la diversidad de sentidos de un texto y la posibilidad de múltiples lecturas e interpretaciones, valora la pluralidad como elemento concomitante a la democracia” (MEP, 2009, p. 14).

En dicha revisión se hace énfasis en la importancia de realizar lecturas múltiples como un valor dentro de la literatura y se destaca también la necesidad de la creatividad, recomendaciones que se han presentado anteriormente como fundamento y justificación del uso de la imagen, que posibilita una lectura de carácter múltiple y un desarrollo creativo dentro del aula.

El MEP señala, de manera oficial, que una parte del fracaso escolar se debe a que los jóvenes “leen, escriben, se expresan oralmente y escuchan con notorias deficiencias” (p. 15), por ello, se considera que motivar a los jóvenes hacia una lectura más analítica y crítica es una necesidad real dentro de la educación secundaria. El gusto por la lectura ayuda al joven a no

privarse del acceso a la información y permite el desarrollo de otros aprendizajes cognitivos. El Ministerio de Educación Pública establece como responsabilidad del docente el poder generar en el estudiante “la necesidad y el placer de leer” (MEP, 2009, p. 16).

Dentro de los diferentes componentes que se establecen para la enseñanza-aprendizaje del español y la literatura (el componente motivacional, el conceptual y el lingüístico), se caracteriza un subcomponente llamado “pragmático”, como la capacidad de “adecuar el enunciado lingüístico” para el interlocutor. En otras palabras: el qué y cómo decir un enunciado viene determinado por el auditorio al que se presenta. Se ejemplifica con el hecho de que las “variedades de lenguaje” se deben promover al lado del “lenguaje culto estandarizado”, entendiendo lo anterior no como un vicio o error sino como una forma de lograr una correcta competencia comunicativa.

Es importante destacar dentro de la línea de este estudio que, entre los objetivos establecidos para la educación general básica en lo correspondiente a la asignatura de español, se destacan dos que son vinculantes para el presente estudio: “favorecer la creatividad y el aprecio por el arte” y “fomentar el gusto por la lectura de textos literarios” (MEP, 2009, p. 18).

El primer objetivo se vincula de manera significativa con la idea, que se desarrollará más adelante, de la novela gráfica como un arte y el segundo con la necesidad de proveer al estudiante de diferentes aproximaciones a los textos.

2.3 Las herramientas tecnológicas y su aporte en el desarrollo de habilidades

Para la educación, es un ideal de suma importancia que los estudiantes puedan comunicarse a través de herramientas tecnológicas y logren aprender y desarrollar habilidades gracias a las TIC. (Rojas, 2014, párr.1).

La tecnología brinda diferentes medios y herramientas y ha logrado digitalizar imágenes, textos, sonidos, etc. Permite también almacenar, distribuir y procesar toda esta información, sin

embargo, el presente trabajo se ha centrado en los libros electrónicos y las ventajas de los dispositivos móviles.

El desarrollo eficaz de de diferentes habilidades y áreas de conocimiento está ligado al uso de la tecnología desde que el docente se acepta como creador de saberes críticos y no simplemente como administrador de las tecnologías (Ballester e Ibarra, 2016, p. 167), esto indica que se deben desarrollar experiencias acorde con el escenario cambiante en que se encuentra inmerso el estudiante.

2.3.1 Libro electrónico como apoyo educativo en la era digital

La última década del siglo XX y la primera del XXI han sido decisivas en la transformación del mundo editorial tradicional (Cordón, Gómez y Arévalo, 2012, p. 54), gran parte de la maquinaria de la cadena de producción editorial se ha orientado hacia el uso y producción para medios electrónicos. En ese sentido, el uso del libro electrónico es cada vez más común e implica un costo casi mínimo en comparación con la producción del libro impreso. Los sistemas de producción electrónica están automatizados y la información es compilada y distribuida en forma digital (Cordón, Gómez y Arévalo, 2012, p. 55), la gestión digital de los contenidos dentro de las editoriales facilita enormemente la producción de libros digitales y electrónicos, por lo que mejora la producción de materiales multimediales. Paralelamente a esto, el fácil acceso del público a recursos de autoedición, lectores de contenido, sistemas de difusión y otras herramientas, han permitido también a aficionados y entusiastas producir sus propias ediciones de libro digitales, aumentando las propuestas del mercado en la red Internet.

El libro electrónico, también llamado *e-book* es un texto fluido o texto líquido, es decir, se adapta al dispositivo utilizado. Las nuevas tecnologías han contribuido al mayor uso de estos tipos de recursos móviles. Es “el último elemento en incorporarse de manera extensa a la biblioteca digital” (Alonso, Cordón y Gómez, 2011, p. 2), el cual ha cambiado a lo largo del tiempo en cuanto a formato y normas de proceso, conforme se han ido desarrollando las tecnologías, las redes y los equipos informáticos. Parte de su importancia radica en que “El modelo de libro estático, inalterable [...], se tambalea ante el empuje de estas nuevas formas comunicativas” (Cordón, Gómez y Arévalo, 2012, p. 8).

Dentro de las clasificaciones de los libros electrónicos se pueden contar, por una parte, los que se adaptan a dispositivos varios, y por otra, los rígidos (no fluyen ni se adaptan al tamaño de la pantalla). El siguiente cuadro resume algunos formatos según Román (2011):

Tabla 1	
<i>Formatos utilizados para libros electrónicos</i>	
Nombre	Características
ePub	Formato libre basado en XML (lenguaje de programación utilizado para página web). Se adapta a diferentes formatos de pantalla.
PDF	Formato de <i>Adobe Portable Document</i> , de uso muy generalizado y con estándares ISO. No se adapta correctamente a pantallas de tamaños diversos.
DJVU	Formato libre pensado en optimizar imágenes con texto.
Mobi	Formato nativo de eReader Kindle, uno de los dispositivos de lectura más populares.
Azw	Formato para los libros electrónicos de la empresa Amazon, una de las líderes en ventas de este tipo de libros.
Fb2	Formato basado en XML, realiza la estructura del libro con etiquetas y es flexible o fluido.
Doc y docx	Formato de <i>Microsoft Word</i> , procesador de texto más popular del mundo, es relativamente rígido.
html	Es el formato de las páginas <i>web</i> , es flexible (fluido).

Tabla 1. Diferentes formatos de libros electrónicos según Román (2011)

Considerando las variables de formatos que existen para la publicación de libros electrónicos, el más viable por sus características y sus posibilidades para el presente estudio es el formato HTML, por ser fluido, libre y utilizado para la red Internet.

2.4 Dispositivos móviles, sus ventajas y sus grandes posibilidades interactivas en el escenario educativo

Las tecnologías móviles han introducido en todos los campos del quehacer humano y puntualmente en la educación, el elemento de la ubicuidad, donde antes se obligaba a realizar las actividades en un tiempo y espacio específico, en la actualidad, con el aporte de las tecnologías

móviles como tabletas, teléfonos inteligentes y otros dispositivos, se innovan día tras día, se reinventan aplicaciones y funciones específicas para llenar necesidades educativas y tecnológicas y este aspecto es un gran beneficio a docentes y estudiantes, pues contribuyen al proceso de construcción de nuevos aprendizajes, por brindarles la opción de ser más protagonistas de su aprendizaje de manera más significativa.

Según Navaridas, Fermín y Tourón (2013), el escenario educativo se encuentra “caracterizado por una tecnología cada vez más móvil” y el estudiante es, cada vez, más protagonista de los procesos de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. La introducción paulatina de los dispositivos móviles dentro de la dinámica educativa ha generado cambios en la manera de construir el conocimiento con actitudes que les hace comportarse más “activos, autónomos y creativos”, siempre con la adecuada mediación del profesorado.

Los jóvenes en la actualidad forman parte de una generación que “piensa y aprende de manera interactiva” (Navaridas, Fermín y Tourón, 2013, p. 3), por lo que generalmente tienen una fuerte inclinación hacia lo digital y a los distintos dispositivos electrónicos, razón por la cual es necesario potenciar el valor pedagógico de los dispositivos.

La brecha digital sigue siendo una realidad que afecta el acceso a las tecnologías, pues estas no forman parte de las necesidades básicas de un país en desarrollo. Aun así, la democratización del conocimiento y el uso de las tecnologías se imponen en nuestro medio y son parte de los elementos que desarrolla el Ministerio de Educación Pública para el futuro de la educación, ejemplos de esto son los desarrollos de “Aulas en Red” (Rojas, 2014, párr. 1) o la realización de congresos como el *XVI Congreso Nacional de Ciencia, Tecnología y Sociedad* (Díaz, 2014, párr. 1), ambos consignados dentro de la información a la que se tiene acceso en la página *web* oficial del ministerio.

En palabras de Navaridas, Fermín y Tourón (2013, p. 4), el uso de un dispositivo personalizado genera un aprendizaje más significativo y puede modificar positivamente la dinámica del aula, el acceso y uso de la tecnología. La particularidad del dispositivo móvil de ser un elemento de propiedad personal, aumenta los niveles de “motivación, interés y compromiso” además de permitir la autonomía de los estudiantes, quienes son responsables de su propia construcción del aprendizaje.

2.5 Usabilidad, experiencia de uso y de usuario

En la actualidad, los dispositivos para acceder a los datos digitales son variados y de uso cotidiano, estos van desde las computadoras de escritorio hasta los teléfonos inteligentes, e incluso, los lectores de libros digitales, esto genera una amplia gama de posibilidades para visualizar contenido en distintos formatos, tales como los siguientes: archivos PDF, audio, video, textos y otras animaciones en Flash, así como la consulta a un sin número de sitios *web*. Esta práctica marca la dirección del presente proyecto hacia la adaptabilidad del contenido en diferentes formatos y tamaños de pantalla, dándole prioridad a las de pequeño tamaño de los teléfonos inteligentes, ya que permiten, por sus reducidas dimensiones, el uso del material de una forma personal, como si fuera un libro de bolsillo. Este concepto de adaptarse a los diferentes tamaños se conoce como “usabilidad”.

Dentro del ámbito de las tecnologías informáticas se utiliza ese término “usabilidad” para referirse a la “facilidad de uso” y su posibilidad de interacción (Hassan y Martín, 2005, párr. 3), el término es una castellanización directa del inglés *usability*, por lo que podría denominarse también de “experiencia de uso” e incluso de “experiencia de usuario” (visto desde una perspectiva más humana), incluso se utiliza la expresión “calidad de uso” (Hassan y Martín, 2005, párr. 3) aunque esta última parece referirse a un enfoque más de valor.

La experiencia de usuario es parte fundamental de las ideas que giran en torno a la “Interacción Persona-Ordenador” (Hassan y Martín, 2005, párr. 5), que, si bien es evidentemente un tema de la informática es, por sí misma, un área de estudio que se nutre de la psicología cognitiva, la ergonomía y otras. En la actualidad, el componente emocional es tan importante como el racional dentro de la interacción y la experiencia de usuario, por lo que se puede considerar que lo expuesto anteriormente acerca del uso de dispositivos y su apropiación significativa por parte de los estudiantes, es un tema de importancia en el momento de diseñar un producto tecnológico.

Entre los parámetros para una correcta experiencia de usuario, según Garrett (2011, pp. 19-21), existen cinco conceptos o planos que se superponen y se concatenan para formar un producto ideal, estos son los siguientes:

- Estrategia: involucra a los sujetos o usuarios finales y sus necesidades al utilizar producto. Responde a interrogantes como el ¿qué busca el usuario?

Una estrategia correctamente articulada es fundamental para el inicio de una experiencia de usuario exitosa, y en este sentido, este aspecto es una dirección inequívoca para el presente proyecto de investigación.

Conocer lo que deseamos del producto tanto para cumplir con la visión de nuestra organización como lo que esperamos de él para complacer a los usuarios nos brinda información sobre las decisiones que debemos tomar en cada aspecto de la experiencia de usuario. Pero responder estas simples preguntas puede ser más complicado de lo que parece (Garrett, 2011, p. 35).

Planear la estrategia debe responder a dos realidades: la del producto por sí mismo (los objetivos del producto) y la del usuario (las necesidades del usuario). La principal falencia que se puede encontrar en los productos finales no es tecnológica sino la falta de respuesta a las interrogantes ¿qué esperamos como creadores del producto? y ¿qué esperan los usuarios de él? (Garrett, 2011, p. 17).

En consecuencia, los siguientes aspectos son de vital importancia considerarlos para conseguir las expectativas tanto del desarrollador del proyecto o producto didáctico como de los usuarios (Garrett, 2011, p. 19).

- Alcances: define los requisitos de contenido, es un proceso valioso que genera un resultado de valor. El valor del proceso se fundamenta en el incentivo que fuerza al creador a identificar posibles conflictos y defectos cuando el producto aún no está concretado y el valor del producto se da en función de su cualidad como punto de referencia. Lo básico para establecer correctos alcances se centra en poder responder las preguntas ¿qué se espera construir o crear? (en el sentido de haber

definido los requisitos) y ¿qué no se espera construir? (que sería el proceso de desechar las otras opciones probables, aun siendo buenas alternativas, por el simple hecho de concretar, aunque se pueden almacenar estas ideas para hacer crecer el proyecto una vez concluido) (Garrett, 2011, p. 20).

- Estructura: expresa cómo se comporta el sistema o producto ante la interacción. Acá el producto inicia su materialización aunque no todas las partes de la estructura sean tangibles o visibles para el usuario. Se debe considerar el diseño de interacción que es la experiencia (estructurada) que recibe el usuario del producto y la arquitectura de la información o el desarrollo del contenido. Ambos conceptos deben definir los patrones o secuencias en que el producto se presentará al usuario (Garrett, 2011, p. 20).

- Esqueleto: si el plano de la estructura define cómo va a funcionar el producto, el plano del esqueleto define cuál forma tendrá esa funcionalidad. Este esqueleto se subdivide en diseño de información que se refiere a los datos y su presentación hacia el usuario, diseño de interfaz que son los botones, espacios y otros componentes del producto y diseño de navegación que es una especialización del anterior (diseño de interfaz) adaptado para presentar los espacios donde se encuentra el contenido (Garrett, 2011, p. 20).

- Exterior: es el producto final enfrentado ante la experiencia sensorial, por lo que se habla de “diseño sensorial”. El diseño de información del esqueleto (plano anterior) determina cómo se maneja la información y en qué elementos visuales se presenta. El exterior busca impactar los sentidos, principalmente el tacto, el oído y la vista. En este último apartado, el balance entre contraste y uniformidad son importantes (Garrett, 2011, p. 20).

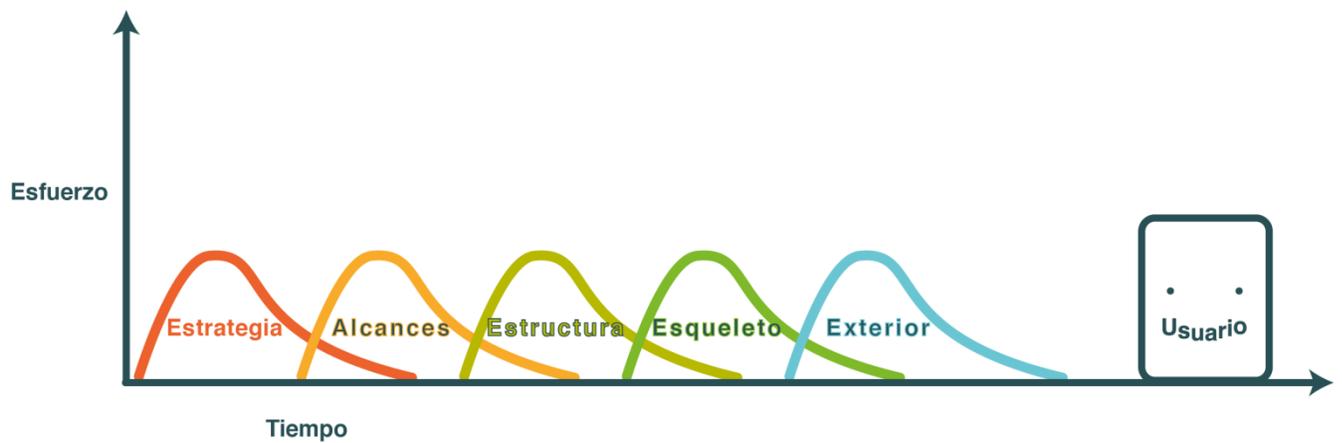


Figura 1. Interacción de los cinco planos de Garrett (2011).

2.6 Los estilos de aprendizaje y su relación con la forma de adquirir nuevos conocimientos

Las diferentes formas de acercarse a la realidad y el conocimiento son denominadas estilos de aprendizaje, según el investigador y médico Jean-Paul Despins (1989), estos estilos se asocian con los hemisferios cerebrales y pueden resumirse de la siguiente forma:

a) El estilo activo: se fundamenta en la experiencia directa. Las personas activas tienden a buscar roles de liderazgo, por lo que es bueno para el trabajo en grupo, la organización de sus pares, y la muestra pública de su conocimiento. Su forma de aprender trata de responder el cómo de las cosas, por esta razón necesitan la acción.

b) El estilo reflexivo: se basa en la observación y recolección de datos (ponderado, concienzudo, receptivo, analítico y paciente). Las personas reflexivas se solazan en conseguir y estudiar datos por lo que son buenos en trabajos de investigación, la profundización del conocimiento y el intercambio de opiniones. Su forma de aprendizaje se centra en el porqué de las cosas.

c) El estilo teórico: basado en la conceptualización abstracta. Las personas teóricas son partidarias del sintetizar los hechos, de la claridad y seguimiento de planteamientos y procedimientos. Son hábiles para tareas de orden y análisis. Tienden a las labores que reten su intelecto como el análisis o la elaboración de marcos conceptuales, son los buscadores del “qué” de las cosas.

d) El estilo pragmático: su fundamento está en la experimentación activa y búsqueda de aplicaciones prácticas. Son personas que gustan de roles estimulantes y exploratorios, del probar

ideas, formas o prácticas. Son buenos en experimentos y en tareas de aplicación. Ponen en funcionamiento los procesos para encontrar los resultados. ¿Qué pasaría si se hiciera de esta forma?, es su motor de búsqueda.

Ninguna persona debería considerarse un claro prototipo de un solo estilo, ya que los diferentes estilos de aprendizaje se mezclan, pues los seres humanos alternan el uso de sus hemisferios cerebrales (Despins, 1989). Cada estudiante puede tener inclinaciones hacia una forma, por ello el uso de estrategias que integren diferentes estilos es siempre necesario.

La teoría de los estilos de aprendizaje es la que va a permanecer como clave para la creación del producto (capítulo IV), que busca dar al estudiante: una experiencia activa y directa dada por la necesidad de descender para explorar el producto (activo y pragmático), imágenes para la observación (reflexivo) y estructura visual clara (teórico). Esta necesidad de abarcar los diferentes estilos es necesaria ya que, en palabras de Alonso (2008):

“El profesor ayuda a mejorar las preferencias de Estilos de Aprendizaje de sus alumnos utilizando diversos métodos y estilos de enseñar, utilizando de diversas maneras los medios tecnológicos, que exijan diversas formas de captar y procesar la información, de comunicarse, etc.” (p. 9).

Lo expresado por Alonso indica que el uso de los medios tecnológicos debe promover diferentes formas de captar la información acorde con los diversos estilos de aprendizaje, así se puede promover en el estudiante una aproximación más integral al conocimiento.

2.7 Algunos estilos gráficos relacionados con la literatura

Paralelo al ámbito se manifiesta una relación entre las diversas formas gráficas y los estilos de ilustración que son propios del campo editorial. Para el presente trabajo interesa en particular el estilo de la “novela gráfica”, el cual se podría considerar como una derivación del cómic que vio sus inicios con la difusión de los medios de comunicación impresos y se mantienen unidos hasta el presente.

2.7.1 El cómic

Para definir este término es indispensable hacer una ligera distinción entre el concepto de tira cómica (*comic strip*) y el cómic (*comic book*), el primero es una serie de imágenes generalmente parte de un medio masivo (un periódico, por ejemplo) y el segundo, un conjunto de tiras que abordan una historia particular.

Sin embargo, ambos estilos se utilizan casi sin distinción y, por influencia española, también se les conoce como “tebeos”, por ser la revista infantil TBO el máximo exponente editorial de historietas en España (Gómez, 2013). En todos los casos se da la asociación con lo caricaturesco, infantil o sin gran desarrollo dramático.

Dentro de este trabajo se utilizan como sinónimos cómic e historieta como ilustraciones de corte caricaturesco, pero se separan del concepto de novela gráfica como una ilustración más madura según se explica en el siguiente apartado.

2.7.2 Novela gráfica

Novela gráfica es para algunos estudiosos como Janeiro (2010) la actual “madurez discursiva” de lo que se conoce como cómic y que, alcanzando la mayor madurez en la evolución de su lenguaje, trata de una “amplia variedad temática”. Si el cómic es una “historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados” (Rodríguez, 1991, p. 20), la novela gráfica es este tipo de historia, enfocada en públicos adultos y abordan temas los cuales tienden a llamar la atención de esta población.

El término “novela gráfica” fue acuñado por Will Eisner (Janeiro, 2010) como una forma de desligar este naciente arte del concepto tradicional del cómic. Esto porque el cómic no fue considerado un arte por ser para un público popular e infantil y por sus características alienadoras propias de la cultura de masas. El cómic es, de cierta forma, un híbrido que mezcla características de literatura, cine y arte ilustrativo.

En países como España donde el cómic (llamado “tebeo”) es más conocido y se ha desarrollado desde hace varias décadas, es en la última que ha alcanzado con la novela gráfica, el prestigio y dignidad de literatura, el cual ahora se vende en las librerías no especializadas en cómic (Gómez, 2013), es decir, se acepta como un género más, no como resultado de una subcultura.

2.8 Imagen plástica

Se entiende por imagen plástica la creada en sentido artístico, resultado de un proceso creativo donde “se adecúan materiales y técnicas para lograr transformaciones sensoriales y mnémicas” (Crespi y Ferrario, 1995, pp. 57-58).

Villa (2008, p. 208) ubica temporalmente el inicio del estudio académico acerca de la alfabetización visual o educación enfocada en la comunicación de las imágenes a finales de la década del 60 del siglo XX, de manos de estudiosos como Debes, Williams, Ross, Turbayne, Wendt y Nibeck, quienes definieron a grandes rasgos tres principios básicos: 1) el lenguaje visual existe; 2) las personas pueden pensar de manera visual y 3) las personas pueden y deben aprender a expresarse de forma visual.

Las imágenes son por naturaleza polisémicas (Broncado 2014, p. 180), ya que pueden adoptar diferentes significados de acuerdo con su contexto social, cultural o histórico en el que fueron generadas, pero también en relación con el que exista cuando se realice una lectura posterior. Así una misma imagen puede ser utilizada indiferentemente por las personas para informar, crear, persuadir, atacar, etc. e igualmente puede ser abordada para su estudio desde muchas disciplinas como el arte, la publicidad, la etnografía, psicología y demás.

Muchas veces, el estudio de las imágenes no parte del ámbito del diseño, es decir, no habla el mismo lenguaje desde el cual fueron creadas. Esto principalmente por ser el diseño una disciplina más joven que otras mencionadas anteriormente. Para el abordaje desde esta perspectiva se requiere:

[...] el estudio del medio y de sus actores; la proposición de una solución; el análisis de los criterios técnicos, funcionales, estéticos, ergonómicos, etc.; la creación de la solución y, finalmente, la implementación en el medio y el estudio de aplicabilidad.
(Álvarez, 2014, p. 33).

El presente trabajo busca vincular los puntos esenciales (estudio, proposición, análisis, solución e implementación), señalados por Álvarez (2014) para enfocar la creación de la imagen desde su lenguaje propio, el del diseño y del arte donde se propicie un proceso de “evaluación, (...) reflexión, (...) selección y (...) organización de una serie de elementos visuales y textuales” (p. 35), que se encuentra en detalle en los siguientes capítulos.

2.9 El uso del cómic o historieta para motivar la lectura de textos educativos

Una variante o estilo de imagen gráfica que se ha vinculado con los textos y con la lectura es el del cómic o historieta, esta razón hace necesario describir el uso del cómic en Costa Rica y el posible vínculo de este con la lectura, ya que es el estilo utilizado en el producto que este estudio propone.

La caricatura que inició en Costa Rica en los periódicos locales en la década de 1920, logró su aporte educativo hasta la década de los 70, con Hugo Díaz Jiménez, quien realizó la ilustración de los *Cuentos de Tío Conejo* y la serie inconclusa *Las Fisgonas de Paso Ancho*, del dramaturgo Samuel Rovinski (Sierra, 2002), además de muchos otros proyectos de ilustración educativa. El artista Carlos Figueroa realizó un aporte al fundar la primera empresa de edición independiente de revistas, casa editorial que creó Tricolor, posteriormente, llamada Tricolín, revista infantil con temas infantiles y educativos a finales de los 70.

También Ronald Días Cabrera realiza en 2004 el primer libro (ya no revista) cómic: *Desafíos* y luego *Leyendas de un sabanero*. Y en el año 2011, junto con Oscar Sierra *Leyendas costarricenses en novela gráfica*.

Si bien la historia de la ilustración de cómic no es amplia en Costa Rica, el uso de textos nacionales y de teatro no es una novedad, ya que varios ilustradores y dibujantes reconocidos en su

campo, entre ellos, Hugo Díaz, Félix Arbuola, Franco Céspedes o Pablo Céspedes ya lo habían propuesto, aunque no se registran por ahora casos de su uso para un proyecto de investigación que se haya publicado, sino como experiencias por parte de autores y grupos de artistas y editores, por ello, no se pueden considerar propiamente como antecedentes por carecer de un marco metodológico adecuado. Sin embargo, es necesario destacar estos esfuerzos como muestra de que el problema es parte de la realidad nacional.

2.10 El interés lector

Si bien existen muchas formas (además de la imagen) de aproximarse a la lectura, para Colomer (1997), todo esfuerzo por acercar al lector a un texto es pobre si no se desarrolla en él la idea de que la lectura aumenta sus posibilidades comunicativas y de acceso al conocimiento. Esta es la única motivación real de los alumnos desde esta perspectiva, el hecho de que los estudiantes busquen por sí mismos la lectura sería una forma de ver que se desarrolla esta “experiencia interna” (p. 8).

Así, el interés lector o motivación es una experiencia personal, entendiendo por motivación la capacidad de “estimular a alguien o despertar su interés” y el interés como la “inclinación de ánimo hacia un objeto, una persona, una narración, etc.” según lo define el diccionario de la Lengua Española (2014). Esta última definición, la inclinación del ánimo hacia una narración, es la base para encontrar en el estudiante la apropiación de la idea de “querer leer” (Colomer, 1997. p. 8).

A partir de lo anterior, el desarrollo de este trabajo busca motivar hacia la lectura del capítulo seleccionado para así demostrar la hipótesis planteada. Esto mediante una experiencia personal del estudiante con el producto generado.

3. Marco metodológico

En el presente capítulo se describe la propuesta y la estrategia metodológica para la obtención de la información requerida para el presente proyecto, en concordancia con la hipótesis planteada: que con el apoyo de una herramienta electrónica, en este caso en un formato electrónico, los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo, despierten su interés en la lectura del texto *El séptimo círculo*, basado en uno de los capítulos del texto mencionado. Además, se define el tipo de investigación, el contexto de análisis, la muestra y los instrumentos utilizados.

3.1 Contexto de investigación

Esta investigación se realiza en el Liceo José Joaquín Vargas Calvo, una institución educativa de secundaria del sistema público nacional, ubicada en el Gran Área Metropolitana de Costa Rica, cuya oferta educativa se enfoca principalmente en familias de nivel socioeconómico medio, que habitan dentro del circuito 3 de la Dirección Regional de San José Norte.

Según decreto presidencial, se funda en el año 1951, siendo el primer liceo mixto del país (Liceo Vargas Calvo, *s.f.*), destaca su oferta académica y los altos valores declarados en su plan estratégico. Su misión es:

“Promover una formación integral en el campo académico, científico, tecnológico, artístico y humano que brinde a nuestros jóvenes los valores fundamentales que fortalezcan su crecimiento personal y social logrando así una mejor calidad de vida que responda a las exigencias y retos del presente y el futuro” (Liceo Vargas Calvo, *s.f.*).

La investigación que busca corroborar la hipótesis se realizó en un grupo de noveno año, para lo que se les asignó leer un capítulo de una novela gráfica de la obra de teatro denominada *El séptimo círculo*, el cual forma parte del currículo de la asignatura Español, pues dicha obra es recomendada por el MEP.

Para su realización, se contó con el permiso de la institución y de las personas involucradas en el estudio (ver Anexo 9). De esta forma, se pudo recabar la información con las técnicas

adecuadas, ya que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) consideran que el estudio de comportamientos implica que se trabaja con personas y por lo tanto, que deben ser “tratadas de forma que se cumplan los estándares éticos” (p. 23).

3.1.1 Delimitación temporal y espacial

La investigación se llevó a cabo durante el mes de noviembre de 2015, en el Liceo José Joaquín Vargas Calvo, se contó con el permiso de la dirección para aplicar la encuesta en la sala de clase, durante el horario lectivo, con el fin de facilitar su recolección y la discusión grupal que se realizó posteriormente. La muestra de treinta y dos estudiantes de noveno año fue seleccionada en forma aleatoria del total de 153 estudiantes pertenecientes a 4 grupos.

A su vez, se aplicó un cuestionario a los docentes en el lugar donde ellos solicitaron, dado que este fue auto administrado. Luego de recibido, se analizó la información recabada.

3.2 Tipo de investigación

Esta investigación tiene un enfoque metodológico mixto que combina “al menos un componente cuantitativo y uno cualitativo en un mismo estudio” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 546), de carácter correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 76). Se analiza un fenómeno (la imagen para promover la lectura) dentro de una población o grupo, para definir características y determinar si lo que se propone (motivación a la lectura o “acercamiento amigable”) era viable dentro de los parámetros establecidos. Se desea sacar provecho de las ventajas de la investigación cualitativa, pues son de valor para este trabajo, las opiniones y los puntos de vista de los sujetos y sus vivencias. Se propone recolectar información por medio de entrevistas y evaluación de experiencias. Sin embargo se mantienen también técnicas y mecanismos propios de la investigación cuantitativa.

El enfoque cualitativo es adecuado para el presente estudio porque es un tipo de investigación que nace de la observación del entorno educativo de secundaria, específicamente de noveno año del Liceo Vargas Calvo, con datos aportados en primera instancia por los instrumentos

seleccionados enunciados en el apartado de “Fuentes de información” y de otros que provienen de personas quienes tienen una relación vinculante con el medio. Por ejemplo, la entrevista realizada a la profesora Solís.

La medición que se realizó es de carácter exploratorio, pero no probabilística o estadística, pues se utilizó para definir algunas tendencias en cuanto a vivencias e inclinaciones personales. Se pretendía con esto iniciar en las experiencias de los participantes y generar un tipo de unidad a partir de la diversidad de ellos mismos.

3.3 Alcances de la investigación

El alcance del presente estudio es de carácter exploratorio, precisamente por ser un tema del que se ha estudiado con poca profundidad.

La importancia del estudio es su posible aplicación a grupos mayores, ya que, según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 82) el estudio puede predecir el resultado de la aplicación de una variable a otra si se conoce su relación. Así, si se logra motivar a los estudiantes seleccionados con un libro electrónico se podría suponer que el formato puede aplicarse a otros textos.

3.4 Fuentes de información

3.4.1 Fuentes primarias

Para el presente estudio, se definieron cuatro fuentes principales, tres de ellas fueron accesadas verbalmente: los estudiantes del Liceo J. J. Vargas Calvo, una investigadora universitaria y tres docentes de español del mismo liceo, como opinión de expertos. Los primeros por ser el público a quien está dirigido el producto, la segunda por haber realizado estudios y contar con experiencia en procesos similares y los últimos por ser quienes normalmente aplican las estrategias para motivar la lectura; la cuarta fuente son los textos consultados cuyos autores son los investigadores que publican sus resultados como son casi todos los utilizados en la justificación y marco teórico.

Así, entre las fuentes primarias se pueden resaltar la entrevista realizada a la profesora Liliana Solís, quien aportó una visión muy completa acerca la promoción de la lectura. Los profesores que dieron a conocer el entorno concreto y los estudiantes del Liceo Vargas Calvo quienes fueron el contexto propio de la investigación. Además es importante destacar el trabajo realizado por la investigadora Isabel Gallardo, por estar dentro del contexto nacional y porque introduce el concepto necesario de la “lectura por placer”, precisamente porque este es el aporte más significativo de su estudio, el hecho de que los estudiantes se sientan más interesados y atraídos por los textos que logren la identificación con la realidad que les rodea, en relación con la propuesta del presente trabajo (Gallardo, 2008, p. 2).

3.4.2 Fuentes secundarias

Dentro de las fuentes secundarias se añade todo el resto del estudio bibliográfico, como el de Spector, Merrill y Bishop (2014), un completo compendio sobre estudios del campo de la educación en comunicación y tecnología, o el de Román (2011) que es una recopilación de características de formatos electrónicos.

3.5 Instrumentos y técnicas de recolección de datos

Se utilizaron: un instrumento de recolección de datos, el cuestionario (más relacionado con las investigaciones cuantitativas) y dos técnicas, más propias del estudio cualitativo, la entrevista y la discusión en grupo. Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 13) consideran que el investigador es un instrumento de investigación, ya que le corresponde sumergirse y mimetizarse con el mundo que se investiga para “capturar lo que las unidades o casos expresan” por lo que los dos últimos instrumentos deberían considerarse más de peso dentro del estudio del problema y el alcance de los objetivos planteados.

Se aplicó una entrevista a los profesores de la asignatura de español dentro del centro educativo seleccionado para el estudio, con la finalidad de conocer el uso que hacen de la imagen visual para promover la lectura, solo de carácter exploratorio. Con dicho instrumento se pretende

obtener una visión más amplia acerca del tema por estudiar y poder constatar que está vinculado a la investigación, una especie de “inmersión inicial” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 376).

Como complemento a esta primera inmersión, se planteó una muestra no probabilística que cumplió la función de ser una fuente de información, sin relación personal con el investigador, acerca del libro electrónico que se diseñó para el presente trabajo. La aplicación de la herramienta se realizó en un grupo de 32 estudiantes proporcionados por el centro educativo y seleccionados aleatoriamente por el investigador con la ayuda de los docentes. Esta muestra es, como se ha destacado antes y detallan Hernández, Fernández y Baptista (201, p. 171), “no probabilística” ya que no busca “la generalización en términos de probabilidad”, sino simplemente definir una aproximación a las variables necesarias para cumplir con el propósito de diseñar una propuesta didáctica viable.

Se aplicó a este grupo de estudiantes el instrumento diseñado sin que tuvieran contacto con el libro digital desarrollado pero se les pidió responder primero únicamente la pregunta “¿te consideras buen lector?”, así se pudo apreciar las respuestas de los estudiantes acerca de su motivación luego de presentar el producto, pues se les pidió completar el resto del cuestionario para conocer si esa motivación había aumentado. Es decir, si un estudiante manifestaba que no se considera un buen lector, pero luego de tener contacto con el producto declara que se identifica con los personajes y las situaciones y por tanto, le gustaría tener más textos como este, evidentemente su motivación ha aumentado.

El uso de cuestionarios con dos grupos, en este caso profesores y estudiantes, es una forma de asegurar la triangulación que en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 439) se caracteriza por “utilizar diferentes fuentes y métodos de recolección de datos”. Esta triangulación permite tener una visión más completa y poder comprobar la información.

Dentro de esta investigación es importante destacar que los datos de peso serán más las “formas de expresión” y no tanto el hecho de poder “medir variables” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 409), pues son los conceptos y las percepciones los que interesan para el enfoque cualitativo.

3.5.1 Cuestionario

En relación con el cuestionario aplicado a los docentes (anexo), se realizó una variante del cuestionario aplicado por Fanaro, M., Otero, M., y Greca, I. (2005), al mismo se le han incluido puntos de interés para la presente investigación, esto significa que se ha analizado y variado para poder adaptarlo a la realidad del presente estudio. Además, se le han suprimido varios ítems y se ha acortado el punto 6 por ser excesivamente amplio. El instrumento de Fanaro, Oteri y Greca fue aplicado en Argentina a profesores de secundaria para analizar el uso de la imagen como estrategia dentro de las ciencias naturales, sin embargo, su alcance es bastante general y por tanto útil para este trabajo acerca de la imagen visual, luego de haber realizado la adaptación antes mencionada.

El instrumento se sometió a una validación de tres expertos en docencia y tecnología educativa, docentes universitarios con amplia experiencia en investigaciones. Esto para poder asegurar una buena adaptación al contexto del país y de la investigación.

El diseño del instrumento permite conocer tres aspectos concretos:

- a) El uso o carencia de la imagen visual dentro del currículo de la asignatura de Español.
- b) La percepción de los docentes sobre su eficacia pedagógica dentro de sus grupos de clase.
- c) La percepción de los docentes sobre la importancia en general de la imagen.

El análisis de las respuestas se puede observar con detalle dentro del siguiente capítulo, cabe mencionar que el cuestionario se encuentra dentro de los anexos del trabajo 1 y 2.

3.5.2 Entrevista y discusión en grupo

Las técnicas utilizadas fueron la entrevista, en este caso, se utilizó para obtener de los diferentes profesionales de la institución, información que permitiera profundizar en aspectos de experiencias de clase con sus estudiantes en torno al tema de motivación hacia la lectura. La finalidad es conocer las percepciones del personal docente acerca de las herramientas para promover la lectura y motivación de los estudiantes hacia la misma.

La entrevista como técnica es una forma de interacción del investigador con los participantes para poder obtener información de forma exploratoria, según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 418) “ésta se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado)”. En el presente caso se utilizó como un instrumento que permitiera un contacto más directo y una exploración más detallada en relación con el tema investigado.

El tipo de entrevista es semiestructurada por considerarse apropiada para el tema de investigación, ya que se presenta como un tipo de conversación donde el investigador conoce la perspectiva del entrevistado y su forma de construir sus experiencias. Se entiende por entrevistas semiestructuradas las que “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 418).

Y finalmente la discusión en grupo, que permite tener otra aproximación a los datos recolectados.

3.6 Procedimientos metodológicos de la investigación

3.6.1 Población de interés

En el caso del presente trabajo, la población de interés son los estudiantes de noveno año del Liceo Vargas Calvo del año 2015. Un total de 153 estudiantes distribuidos en cuatro secciones con un promedio de 37 estudiantes cada una ya que ellos son el “conjunto de todos los casos que concuerdan” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 174). con las especificaciones dadas por la hipótesis.

3.6.2 Tipo de muestreo

El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico, de selección intencional y a conveniencia del investigador por ser estudiantes que están en el lugar y tiempo apropiado en el momento que se realiza la investigación, las unidades de muestreo son accesibles, fáciles de medir y cooperativas.

La muestra se ha seleccionado para el estudio por el investigador dentro de la población de noveno año del Liceo Vargas Calvo.

3.6.3 Tamaño de la muestra

La muestra consta de 32 estudiantes de noveno año del Liceo Vargas Calvo de una población total de 153.

3.6.4 Selección y distribución

La selección de la muestra se ha realizado por medio de una selección intencional, esta se basa en el buen juicio del investigador. Se tomaron elementos que se juzgaron típicos o representativos de la población, sin embargo, por no ser conocido su nivel de representatividad, se le considera una muestra no representativa. La distribución se dio de forma proporcional con 8 estudiantes de cada sección. Sin embargo, por no ser las secciones subgrupos con características diferenciadas, no se considera un muestreo por cuotas sino, como ya se definió, por conveniencia.

3.6.5 Unidad de muestreo

La unidad de muestreo se corresponde con cada uno de los individuos de la población. Está definida por los estudiantes de noveno año del Liceo Vargas Calvo. En el caso específico, la unidad es el estudiante.

3.6.6 Unidad informante

Para el presente proyecto de investigación, se contó con dos tipos de unidad informante. Una de ellas, se consideran informantes generales, en este caso cada uno de los 32 estudiantes de la muestra, todos ellos alumnos de noveno año del Liceo Vargas Calvo durante el año 2015. La otra, los tres profesores de la asignatura de español, quienes cumplieron la función de unidad informante clave o muestra de expertos (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 197) por ser un apoyo en el momento de selección de los individuos de la muestra.

3.6.7 Definición de variables

Las variables que se mencionan a continuación constituyen los aspectos o características cualitativas y son las unidades de análisis que permitieron ser observadas para el presente estudio.

- Motivación a la lectura: es la acción de estimular a alguien o despertar su interés hacia la comprensión e interpretación de un texto.
- Imagen visual: se entiende por imagen visual la figura, representación, semejanza o apariencia de algo que se capta con la vista.

Tabla 2

Cuadro de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador
Motivación a la lectura	Estimular a los estudiantes, despertar su interés hacia la comprensión de un texto.	Es la búsqueda personal de hacer lecturas e integrarlos al ocio regular, se refiere al acercamiento gustoso a la literatura.	Lo estimulante y gratificante del texto	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Placer • Gusto • Texto
Imagen visual	Figura, representación, semejanza o apariencia de algo que se capta con la vista.	Son dibujos o representaciones gráficas que se pueden comprender e identificar al ser vistas.	Lo visual	<ul style="list-style-type: none"> • Color • Diseño • Gráfico

Tabla 2. Variables cualitativas para la investigación.

Ya que en el estudio cualitativo “La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 10) la motivación será medida por, justamente, la perspectiva de los participantes, esto es, por su respuesta ante la interrogante de si se considera motivado, interesado o identificado. Aquí no se busca una medición numérica porque “en ocasiones sólo basta una pregunta para recolectar la información necesaria sobre la variable considerada” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 224) y se considera que esta metodología es suficiente para conseguir una perspectiva.

3.7 Limitaciones

Es importante señalar que la investigación se realizó dentro de un contexto concreto y particular de una institución educativa de tercer ciclo, por lo que los resultados no pueden ser generalizados dentro de todo el ámbito educativo, a pesar de las argumentaciones señaladas en el presente estudio acerca de la falta de interés generalizada. Sin embargo existe la probabilidad de que las conclusiones del estudio puedan ser similares en otros centros educativos del país, es decir, que en otros centros educativos de secundaria pública del área metropolitana se podrían encontrar también efectos y reacciones de aceptación ante el producto realizado.

El poco tiempo con que se contó para realizar el proyecto, debido a que el investigador no laboraba en la institución, fue la principal limitación, de haberse podido solventar habría reflejado conclusiones más contundentes y concretas.

Otras limitaciones que se presentaron son las siguientes:

- 1- No se probó el producto con otro texto sino solamente la porción de texto seleccionada por lo que no se puede señalar de forma específica que la reacción de la muestra se deba al texto, al formato o simplemente a la novedad.
- 2- No se logró hacer una profunda comprobación de la comprensión lectora (competencia del docente) ni del grado de motivación generado por el producto.
- 3- La mayoría de las respuestas recabadas se verían enriquecidas con observaciones dadas por los mismos entrevistados. Esto es, no simplemente indagar su respuesta de forma dicotómica sino también dar lugar a un por qué en cada caso de respuesta.
- 4- La validación es parcial, ya que las preguntas realizadas no recabaron los suficientes datos para brindar información concluyente.

4. El libro electrónico como producto tecnológico

4.1 El libro electrónico y el enfoque pedagógico de su uso

La teoría del aprendizaje significativo (Ausubel, Novak y Hanesian, 1978) plantea el enfoque de que el material educativo debe poseer una estructura o composición racional o lógica y aportar un conocimiento que el estudiante pueda incorporar por afinidad con su propio ser cognitivo ya que se “produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada” (p. 14). Desde esta visión, los productos instruccionales que cumplan esta función podrán ser generadores de conocimiento. Es decir, las creaciones que se relacionan con el entorno mental del estudiante son más propicias para su aprendizaje.

Un producto digital que se apegue a esta naturaleza facilitaría lo que D'Agostino, Meza y Cruz (2005, p. 399) señalan como una línea de interés en la producción de material educativo: “favorecer la interacción educativa, la comunicación bidireccional y ambientes de aprendizajes creativos y participativos”. Esto porque facilitan la comunicación y promueven el aprendizaje creativo y participativo con su interactividad. En otras palabras, si el producto multimedia se relaciona con el entorno cognitivo del estudiante y propicia la interacción y comunicación, estaríamos ante un material de interés. Ya que los dispositivos electrónicos son parte del ambiente de los estudiantes, estos mismos dispositivos deberían estar presentes en la motivación a la lectura.

Cuando se habla de recursos digitales se hace referencia a una variedad casi ilimitada de recursos como archivos de texto, material multimedial (vídeos, archivos de audio con sus variantes música, audio entrevista, etc.), plataformas educativas (como los sistemas de administración de la enseñanza –Learning management system o simplemente LMS-), juegos interactivos como tipo pregunta-respuesta y juegos de rol, sitios web y redes sociales. Estos recursos se pueden utilizar como un complemento de los recursos que se han convertido en elementos tradicionales de los procesos educativos como los siguientes: libros, ejercicios de pizarrón, juegos en el patio de la escuela con materiales propiamente didácticos y deportivos, actividades de participación extraclase, etc.

El recurso electrónico no es por sí mismo educativo; es decir, la tecnología es un medio, pero no un fin, los beneficios que brindan en este campo son valiosos, entre los cuales se podría mencionar los siguientes: facilita la ubicuidad, la facilidad de almacenamiento y la difusión. Si estas características están al servicio de la docencia, el aula puede convertirse en un espacio mucho más ágil y así romper con las restricciones de espacio y tiempo, pues si los recursos son atractivos para el estudiante (por ejemplo juegos educativos), podrá acceder en cualquier momento. Además del aspecto anteriormente mencionado de la alfabetización, también se está suponiendo un acceso a la tecnología que no siempre se brinda dentro del sistema educativo nacional aunque se hacen esfuerzos al respecto: la Fundación Omar Dengo había impartido 9228 capacitaciones durante el 2012 (Barrantes, 2013) y el Ministerio de Educación invierte al año unos 22 millones de colones en “capacitación de docentes y compra de nuevas tecnologías” (Barrantes, 2013, párr. 2).

Fundamentado en lo anterior, los recursos electrónicos son muy versátiles, Zorita *et al* (2014) exponen que los objetos electrónicos de aprendizaje se caracterizan por su flexibilidad de uso y que “la capacidad de utilización íntegra de un objeto determinado para su incorporación en un contexto que no tiene por qué ser del mismo ámbito que el contexto original del objeto” (p. 154).

Como puede verse, su capacidad de reutilizarse en diferentes contextos es una de las claves de su eficacia, aunque los autores advierten que la creación de los mismos para poder mantener esta cualidad es un trabajo al que debe dedicársele mucha atención.

Establecidos estos parámetros se ha buscado una forma de generar interacción y de utilizar un lenguaje visual que sea propio de la naturaleza del estudiante: el cómic. Por esta razón, se elige una estructura de cuadrícula con imágenes de novela gráfica o cómic para acompañar los textos del libro de Daniel Gallegos Troyo. Se pretende que el material sea visualmente creativo y requiera de una exploración por parte del estudiante y su lenguaje no le sea ajeno.

De hecho, la relación de los adolescentes y los cómics puede verse en elementos como la actual guerra de taquillas entre la *DC Comic* y la compañía *Marvel* que se presenta en el cine (en el momento en que esto se escribe se encuentran en cartelera las películas *Ant-Man*, *La liga de la justicia* y *Los vengadores todas originales del cómic impreso norteamericano*). El juego de video *Grand Theft Auto* (con una presentación visual de mercadotecnia inspirada en el cómic) se

encuentra en auge y las convenciones de *Cosplay* en el país son eventos de ciclicidad anual. Basta que se dé una mirada a los medios de comunicación para entender esta relación y la forma como este lenguaje visual se ha vuelto cotidiano para los adolescentes nacionales (Gómez, 2015, párr.5 y Arias, 2015, párr. 7).

La selección del estilo (ilustrado) y del formato (electrónico) nace de las aseveraciones de la investigadora Gallardo (2006) cuando afirma que los jóvenes “tienen sus raíces educativas en esta época del Internet y los video juegos” (166) y que parte de la dificultad en sentirse atraídos por un texto, es su formación audiovisual, donde se combina imagen y texto de forma interactiva. Según la misma autora, los adolescentes deben ser enfrentados a textos con los que logren “identificarse y que puedan constatar con la realidad que los rodean” (p. 166), aspectos significativos al momento de elegir *El séptimo Círculo* del escritor Daniel Gallegos Troyo, obra teatral que presenta la lucha de la juventud por encontrar su espacio dentro del mundo y el roce contra las generaciones más antiguas ya posicionadas, así “los jóvenes se sienten incómodos e inseguros y culpan de ello a sus antecesores” (Méndez, 2004, p. 133); además de ser una obra de lectura recomendada por el MEP a los estudiantes de noveno año.

4.2 Propuesta de producto

El presente estudio toma un texto de lectura recomendada por el MEP (*El séptimo círculo* de Daniel Gallegos Troyo), y lo presenta como una novela gráfica digital e interactiva mezclada con ilustración con programas de mapa de puntos (*bitmap*) y de gráficos vectoriales de software libre, montado en un sitio web con HTML5/CSS3 para permitir su uso desde dispositivos móviles, obteniendo el máximo de aprovechamiento de la tecnología de los dispositivos móviles (teléfonos inteligentes) aunque no es privativo hacia los mismos (se puede acceder desde dispositivos de escritorio).

El producto está enfocado en la forma descrita anteriormente, sin embargo, no limita su uso y aplicación porque puede ser utilizado en cualquier computador que tenga instalado un navegador web. Además, podría eventualmente utilizarse para generar una edición impresa como novela gráfica tradicional. El proceso aplicado y el resultado obtenido es también extensible a cualquier material escrito que mantenga características similares a las del utilizado para el producto.

Una vez analizada la información de los capítulos anteriores, se procede a crear y diseñar una propuesta de solución al problema para incentivar el interés por motivar a los jóvenes a la lectura, considerando las tecnologías móviles. El producto realizado se detalla a continuación.

4.2.1 Descripción del producto

La herramienta tecnológica, en este caso, un capítulo del libro *El séptimo círculo*, que es un texto de lectura recomendada por el MEP, servirá como estrategia didáctica para incentivar la lectura en formatos electrónicos. Dicha propuesta concretamente está enfocada a adaptar un capítulo del texto mencionado a un formato electrónico o *e-book*, caracterizado por su estilo visual de novela gráfica que permite a los estudiantes hacer lectura de manera lúdica (Álvarez y Azzato, 2009, p. 63). Este producto se desarrolló de tal forma que pueda adaptar su diseño a dispositivos de diferente tamaño, como teléfonos inteligentes, tabletas digitales y computadoras de escritorio. El material se mantiene alojado en *Internet* (www.setimocirculo.phpnet.us) y se ha adaptado para ser utilizado y visualizado desde el navegador *web* de la computadora o dispositivo, por lo tanto, se simplifica la necesidad de tener instalados programas específicos de lectura para documentos.

4.2.2 Diseño adaptativo en los dispositivos móviles y la flexibilidad de visualizar el contenido

Las pantallas de las computadoras de escritorio tienen tamaños variados ligeramente estandarizados medidos normalmente en píxeles (puntos de luz en el monitor), estas pantallas son, generalmente, más grandes que las de las computadoras portátiles que son a su vez más grandes que las tabletas y los teléfonos inteligentes. Un contenido desplegado en una pantalla de dimensiones pequeñas pero diseñado originalmente para una más grande tiene, por lo tanto, dos opciones: mostrarse incompleto o reducir su tamaño. Si las pantallas no tienen dimensiones proporcionales, el reducir el tamaño del contenido puede generar problemas dentro del área, como se puede entender con los conocimientos más elementales de geometría.

Esta problemática de la adaptación de un mismo contenido a diversos tamaños ha generado lo que se conoce como la corriente del diseño *web* adaptativo, lo cual permite cierta flexibilidad

dentro del contenido en las áreas menos sensibles sin afectar aspectos esenciales como el tamaño de la letra en los textos, la resolución de imágenes o la cantidad de elementos que se pueden ver en la pantalla. Para lograrlo, se deben enriquecer con elementos que el navegador pueda modificar ligeramente como los creados con lenguaje HTML (el utilizado por las páginas *web*). En consecuencia, esta herramienta tecnológica facilita la integración de texto e imagen sin ser distorsionada, adaptando su tamaño al de la pantalla, de acuerdo con el dispositivo elegido.

Como se mencionaba anteriormente, la propuesta, técnicamente, tiene un diseño adaptable que se centra en la estructura del código sobre la imagen. Esto significa que parte de la estructura visual del producto se fundamenta en las posibilidades del pseudo-lenguaje HTML que se utiliza para Internet, por ello, puede variar y adaptarse según el navegador empleado. Elementos como texturas de fondo, colores degradados, formas y tipografías son definidos dentro del código HTML y sus hojas de estilo CSS y no son elementos o imágenes estáticas. Esta forma de trabajo permite un resultado más versátil en cuanto a cantidad de datos que requiere cargar el dispositivo para poder utilizar el producto final o libro electrónico.

Para comprenderlo de forma más simple, se puede plantear el diseño como un conjunto de cajas con elementos en sus extremos izquierdos y derechos. Si la caja es amplia, los elementos se separan, si se reduce el espacio se acercan, esto permite una flexibilidad dentro de pantallas que tengan diferentes proporciones.



Figura 2. Una línea con dos viñetas, como se ve en un monitor amplio (1920 x 1080 pixeles) y la misma línea, en una pantalla reducida (720 x 1080 pixeles) muestran diferente proporción.

4.3 Recomendaciones

El proyecto se desarrolló para ser utilizado por el estudiante en forma personal como un libro de texto regular, ya fuera con la guía del maestro, siguiendo una tabla de ejercicios o simplemente como un texto recreativo de lectura individual. Por ser la adaptación autorizada (ver anexo 6) de un libro ya existente, está sujeto a muchas de las utilidades de este y el ser digital le agrega las ventajas y facilidades del producto multimedia, tal y como se detalla en el capítulo acerca de alcances y limitaciones.

Su uso no está restringido a la asignatura Español de noveno año de secundaria, también abre la posibilidad de ser utilizado por otros docentes en diferentes niveles, o por los estudiantes como material para estudio e incluso por los mismos padres de familia como producto educativo de referencia para su propia formación cultural.

4.3.1 Conducta de entrada

Se destacan algunos aspectos tecnológicos y cognitivos que se consideran deseables para no limitar el uso del producto creado. Estos son los siguientes:

- 1- Manejo de equipo electrónico básico, principalmente la computadora o tableta.
- 2- Comprensión de interfaz gráfica de usuario (uso de menú, desplazamiento, etc.).
- 3- Capacidad de navegación en Internet y sitios *web*.

Si bien son deseables, su ausencia no puede ser considerada propiamente limitante, pues se presupone que el libro electrónico y, en general, los dispositivos tecnológicos presentan lenguaje de manejo intuitivo, siendo esto un principio del desarrollo de cualquier producto tecnológico.

4.3.2 Delimitación de los ambientes

El proyecto está conformado por una secuencia de espacios o contenedores divididos en tres grupos: una portada o contenedor de inicio que no está separado visualmente del resto del contenido, un contenedor de navegación que se mantiene visible a lo largo de todo el recorrido y las

pantallas o contenedores que presentan el contenido como tal, ordenado en forma secuencial de acuerdo con el texto ilustrado. Paralelo a esto existen dos contenedores secundarios a modo de sub-páginas: el que presenta los créditos de realización y el que presenta la información del texto y datos del escritor, a continuación se ilustra esta estructura.

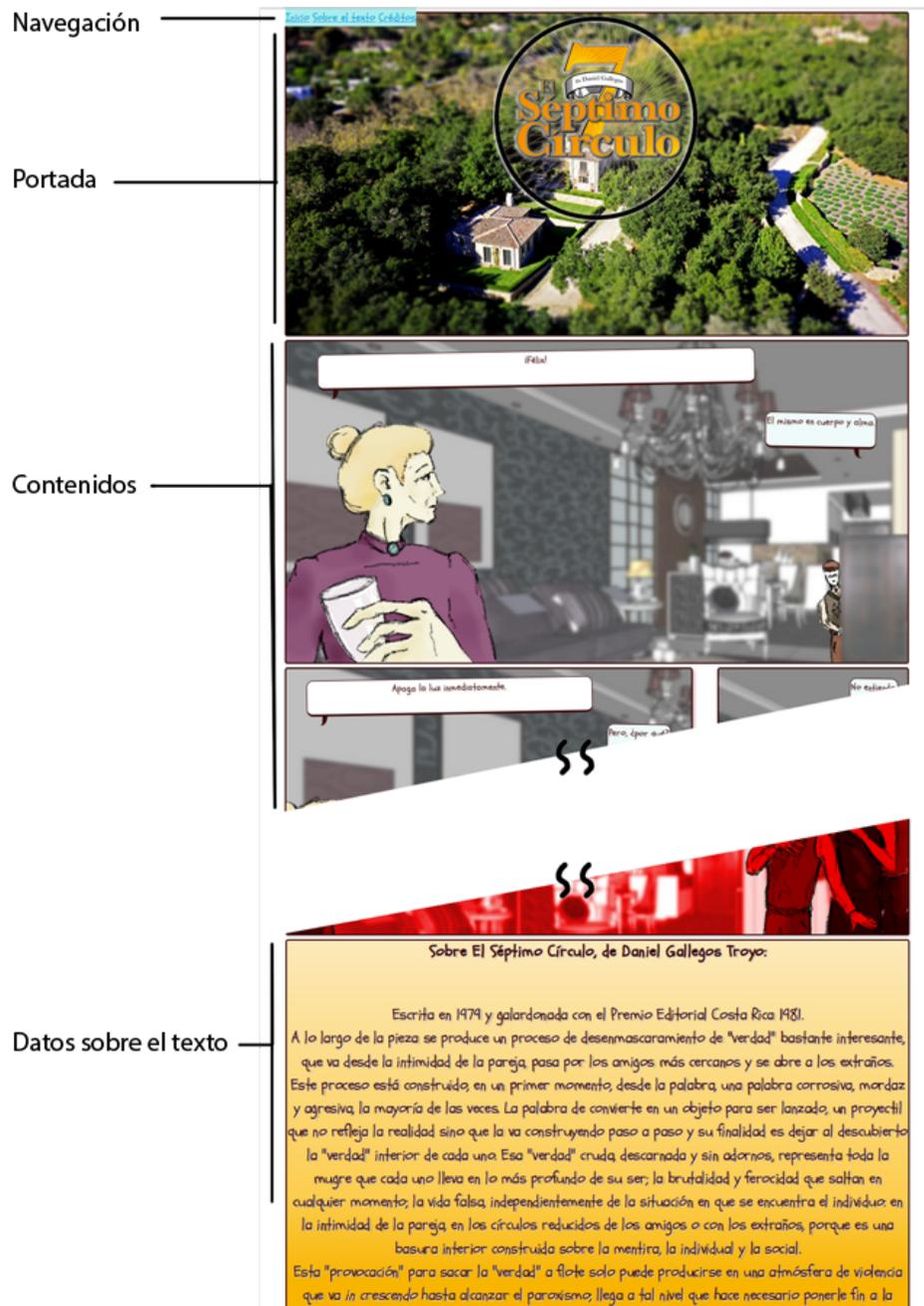


Figura 3. Estructura completa del producto.

4.4 Descripción de la aplicación, su interactividad y sus escenarios (Navegabilidad de la herramienta)

La propuesta se desarrolla como una pieza homogénea y completa, con subdivisiones por recuadros que se van desplegando hacia abajo y se presentan en cuatro formatos: el formato de uno solo por fila, el de dos, el de tres y el de cuatro. La estructura de división de dos cuadros por fila es la más variable, ya que pueden aplicarse para abarcar la mitad de la fila en forma equitativa, o uno de los dos cubrir un tercio de la fila y el otro los restantes dos tercios o incluso uno de los dos ubicarse en una cuarta parte de la fila y el otro en los restantes tres cuartos. Esta estructura es más clara si se analiza el siguiente gráfico.

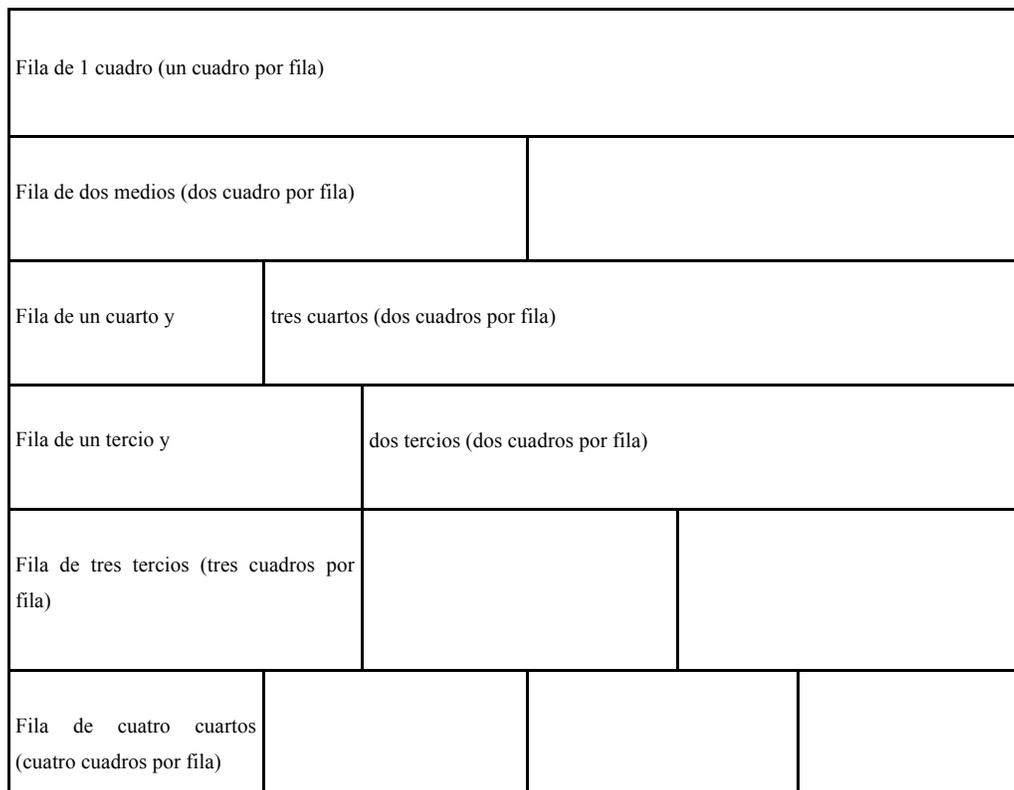


Figura 4. Posibilidades estructurales para mantener la fluidez del recorrido visual.

Las diferentes posibilidades de estructura se aprovechan para poder mantener una fluidez en el recorrido visual del producto y para generar un ritmo según se necesite con el objetivo de generar la atmósfera narrativa apropiada, se podría comparar con el uso de la puntuación dentro de la literatura. Esto es lo que en el área del arte gráfico se conoce como ritmo visual según Kyrnin (2015, párr.1).

Estos recuadros se dividen en dos tipos, los que contienen simplemente texto y los que acompañan el texto con la imagen. Por lo tanto, carece de cortina de inicio, página inicial u otras divisiones que se consideraban convencionales por el diseño *web* de los años anteriores al 2012 (Cao, 2015). Se hace necesario señalar que el primer recuadro cumple las funciones de una portada o página de inicio porque presenta el título del producto y el estilo visual, además de que introduce al usuario en la atmósfera donde se desarrolla el relato, aunque mantiene las características de los demás recuadros de la estructura, mismos que cumplen la función de contenido del producto.

El único recuadro que presenta excepción dentro de esta estructura es el menú de navegación, esto porque se mantiene estático en el borde superior de la pantalla sin importar si se navega hacia abajo o hacia arriba. Esta particularidad le hace mantenerse siempre presente en la lectura con el fin de facilitar la navegación dentro del producto. La otra diferencia con el resto de los recuadros es que su contenido de texto crea un enlace o hipervínculo a áreas específicas del producto: “inicio”, “sobre el texto” y “créditos”.

La navegación que realiza el usuario dentro del producto por los hipervínculos del menú no presenta ningún tipo de efecto visual, ya que simplemente desplaza al usuario hacia el punto requerido, esto porque, como se mencionó anteriormente, el producto es homogéneo y no tiene subpáginas ni enlaces a sitios externos, por ello, el navegador simplemente simplifica la tarea de ubicación normal que requeriría el mantenerse desplazado en forma vertical por la página (*scrolling* según los términos utilizados normalmente en este tipo de productos).

La navegabilidad de la herramienta se hace de manera intuitiva, se espera que por su presentación gráfica y su característica de texto líquido y continuo, no es necesaria una instrucción sobre su uso, los estudiantes, hoy día, manipulan su dispositivos de forma intuitiva sin perder el sentido de la lectura, precisamente el uso de imágenes facilita el seguimiento de la lectura (véase *Figura 12* del capítulo de resultados para la confirmación de este punto).

4.5 Metáfora didáctica

Se conoce como metáfora didáctica al uso de elementos de la vida real que el estudiante puede identificar y facilitan así su aproximación al producto electrónico (Moral, González, García

y Cueva, 2001, p. 30). En el caso de este producto se ha trabajado con una metáfora pedagógica que está presente en los elementos gráficos y en toda la línea conceptual del proyecto, para esto se ha seleccionado el concepto del cómic. Según Díaz (2011) la metáfora pedagógica mejora y hace más vivido el lenguaje ordinario. Son elementos por lo general gráficos que proveen de unidad visual a todo el producto. Un ejemplo puede ser el usar una imagen de lápiz de color para ubicar los botones de navegación (el lápiz remitiría a los materiales propios del estudiante). En el caso del presenta producto, los contenedores de imagen más texto remiten a las viñetas de los cómics, así se busca crear, en palabras de Díaz (2011) “empatía, identificación, complicidad y atención” en los usuarios.

En el cómic algunos de los colores seleccionados buscan ser vibrantes y, desde una perspectiva óptica, violentos (naranjas, amarillos, rojo). Colores que contrastan con el ambiente de fondo donde predominan los matices de gris y el violeta, la ropa de los personajes ancianos presenta tonos apagados y fríos y la de los jóvenes tiende más hacia los cálidos y a tonos más contrastados.

Visualmente, los colores y estilo gráfico que se manifiesta en la portada o primer recuadro contenedor, además de lo antes mencionado, remiten a un popular juego de video de gusto de los adolescentes: *Grand Theft Auto* (El gran robo del auto), actualmente en su quinta versión. El video juego se caracteriza por la violencia y el uso de armas, tal y como ocurre en el libro de Gallegos a partir de la segunda mitad del primer acto.



Figura 5. Imagen del producto multimedia comparada con imagen del videojuego GTA-V

4.6 Requerimiento de los dispositivos de entrada y salida necesarios

Para el correcto uso del multimedia se requiere que el usuario cuente con los siguientes elementos dependiendo del dispositivo que emplee:

- Dispositivo móvil (teléfono inteligente, tableta, computador portátil) con un navegador web y conexión a internet.
- Computadora de escritorio: navegador web, un monitor, un ratón, conexión web. Y en caso de que no tenga conexión, se vuelve necesaria además la unidad de CD-ROM o puerto USB para poder utilizar el material desde un disco o una memoria externa.

4.7 El proceso creativo

El proceso de producción, diseño y realización del proyecto, a nivel creativo estuvo enteramente a cargo del investigador, desde el planteamiento hasta el hospedaje en línea del mismo.

Como ya se ha mencionado, el desarrollo del material se hizo codificado en HTML, este proceso fue realizado por el investigador con la ayuda del *software Gedit*, un procesador de texto de código abierto y de distribución gratuita que permite trabajar con código de diferentes lenguajes (C++, Java, PHP, HTML, CSS) y señala, de manera visual, la sintaxis de los mismos. La estructura general utiliza como base la grilla *Skeleton*, creada por Dave Gamache en 2014 con licencia MIT (licencia gratuita) una hoja de HTML que permite manipular la cantidad de columnas y filas que se despliegan en pantalla. El acabado final de los cuadros o viñetas es propio del investigador mediante los estilos correspondientes al HTML por medio de un código CSS, escrito en la hoja de estilos en cascada, los globos de texto fueron también creados enteramente con código, al igual que algunos fondos de color degradado usados en varias viñetas. Todo esto para lograr la mayor cantidad de elementos con el código sin recurrir a imágenes, ya que así se vuelve más flexible la estructura.

Las ilustraciones se realizaron con la ayuda de una tableta digitalizadora *Genious Mousepen*, y en el software *GIMP* (también de código abierto). Con *GIMP* se dibujaron y colorearon de manera digital las imágenes de los personajes, con caracterizaciones visuales según el texto: Félix como adulto mayor, serio y de carácter suave; su esposa Esperanza, también mayor aunque mucho más extrovertida; Dora su amiga, mujer un poco tímida y tradicional; Rodrigo, adulto que se niega a aceptar su madurez y Rona, la hermosa joven que es utilizada para poder entrar a la propiedad de

Félix y Esperanza. En algunos casos, se utilizó un modelo fotografiado como ayuda para seguir el patrón del movimiento del cuerpo humano. Las viñetas que no tienen el fondo como color dado por el código, usan una imagen de fondo, un renderizado de arquitectura creado por Son Minh para *Google Sketchup* como recurso gratuito, que representa una casa de lujo, acorde con el escenario de la acción de la obra.

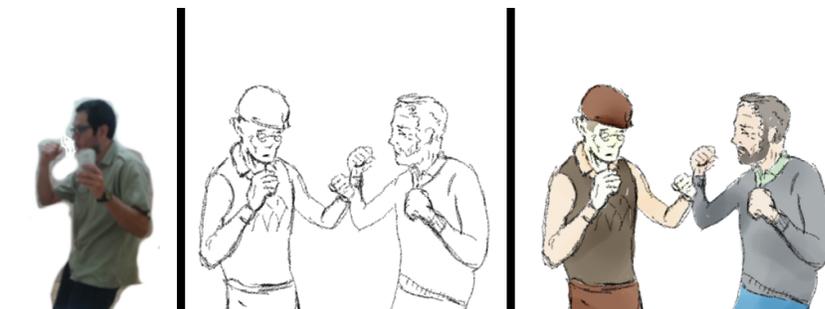


Figura 6. Proceso de realización de los personajes, foto de modelo humano, boceto y resultado final.

El texto fue adaptado de su original por el investigador, con la autorización del autor (ver anexo 6) sin afectar el sentido de la lectura y su mensaje, de lo contrario, se ocuparía una serie demasiado larga de imágenes para ilustrarlo o incluir demasiados caracteres escritos en cada viñeta, en contraposición con el objetivo de usar la imagen para motivar, por cuanto se volvería un simple agregado al texto.

Fragmento de ejemplo tal y como está en el original escrito:

Félix: —¿De veras?

Esperanza: —Bueno, sí... Ahora estaremos más tiempo juntos.

Félix: —Sin embargo, estoy seguro de que ahora pensarás: ¿qué voy a hacer con un hombre metido todo el día en la casa? Y ya puedes dejar de preocuparte, tengo muchos planes.

Esperanza: —Yo también. Por lo pronto, quisiera liberarme un poco de las obligaciones domésticas, que me han esclavizado todos estos años.

Félix: —Machismo femenino.

Esperanza: —Llámalo como quiera, pero he pensado que me podrás ayudar un poco. Empezando desde ahora, ya que llegaste temprano.

Félix: —Sí. Pero déjame prepararme un trago para dilatar los vasos sanguíneos.

Esperanza: —Con el champán los vamos a tener suficientemente dilatados.

Alcázame las copas, las de tallo alto.

Félix: —No se dice tallos, no son plantas. Son copas de pie alto.

Esperanza: —Me gusta decirlo así. Y prepara cuatro para el vino tinto, cuatro para el blanco y aquellas pequeñas para el licor dulce.

Félix: —Y ahora, ¿para qué me estás entrenando?, ¿para camarero?

Esperanza: —Serías un camarero tan guapo y distinguido (lo besa): Vamos, ayúdame.

(Gallegos, 1999, p. 3).

Ejemplo de texto adaptado dice:

Félix: —¿De veras?

Esperanza: —Bueno, sí... Ahora estaremos más tiempo juntos. Vamos, ayúdame.

El producto se encuentra hospedado en un sitio de alojamiento web gratuito al cual se accede mediante la dirección electrónica www.setimocirculo.phpnet.us. Todo el trabajo de gestión del dominio (nombre) y del alojamiento así como el soporte en general fue realizado por el investigador, el producto está optimizado para cualquier navegador aunque puede presentar problemas al ser accesado con Internet Explorer por sus limitadas capacidades de soporte al HTML5.

Todo el proceso descrito en este apartado se hizo en un ordenador de escritorio con sistema operativo Ubuntu, de código abierto. El realizador de este trabajo es partidario de las licencias abiertas y del *software* libre.



Figura 7. Personajes ilustrados: Felix, Esperanza, Rona, Dora y Rodrigo.

5. Análisis de la información recolectada (datos)

En el presente capítulo se describen e interpretan los datos obtenidos luego de que se aplicaron los instrumentos para el análisis de la información, para ello, la información se expresa en cuadros y gráficos, seguidos del análisis interpretativo del investigador.

Los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados fueron cuantificados con el apoyo del *software* Excel y esta información permite observar, de manera general, la apreciación de estudiantes y profesores ante esta propuesta didáctica para estimular la lectura sugerida por el Ministerio de Educación Pública. La información solicitada fue recogida en muchas de las preguntas con una escala tipo Likert (serie de 5 posibles respuestas que incluye un punto neutral y dos grados de gusto o disgusto).

5.1 Percepción del estudiante hacia la lectura

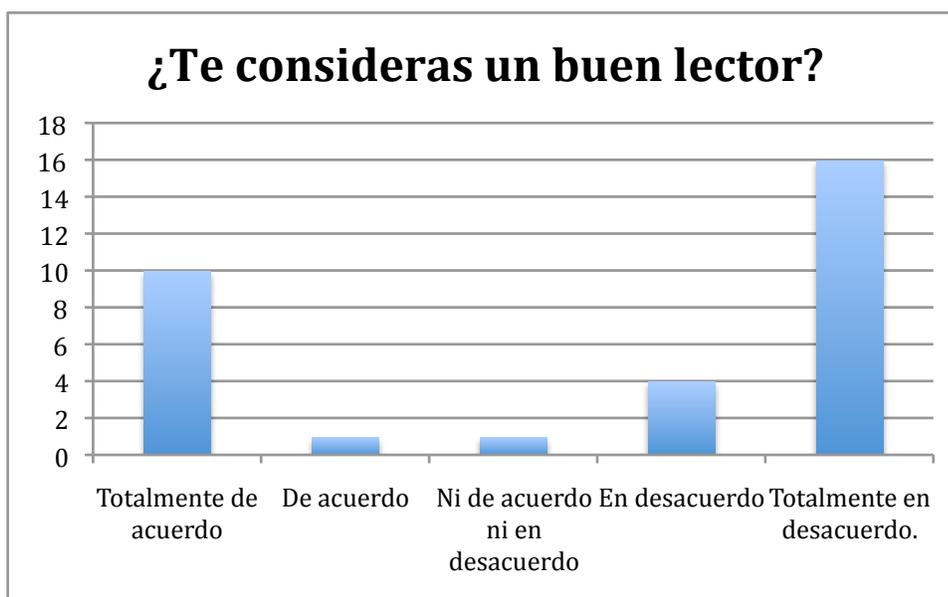


Figura 8. Percepción personal de los estudiantes del nivel lector.

La lectura de los resultados posiciona ante una visión bastante clara, tanto desde la perspectiva del profesorado como del estudiantado. El 62% de los estudiantes encuestados aceptaron su falta de gusto por la lectura ya que no se consideraban buenos lectores. Si se observa la *Figura 8* se puede ver que 16 estudiantes se consideraban totalmente en desacuerdo y 4 en desacuerdo cuando se les preguntó si se consideraban buenos lectores.

No se realizó consulta sobre su disposición relacionada con los tipos de lecturas o géneros literarios, así como tampoco se recabó información sobre la razón de su desinterés. Esta simplificación, como se detalló en el punto 3.7, fue de recurso temporal.

Así también, a modo de complemento y para confirmar los datos de la *Figura 8*, se puede constatar que dos de tres profesores consideraron que el estudiante no disfruta la lectura a pesar de que todos aceptaron utilizar estrategias motivadoras de diversa índole (*Figura 9*, se preguntó a los profesores si consideran que el estudiante disfruta cuando lee). Esto confirma las aseveraciones de Gallardo (2008) sobre la dificultad del profesorado para la motivación en el aula.

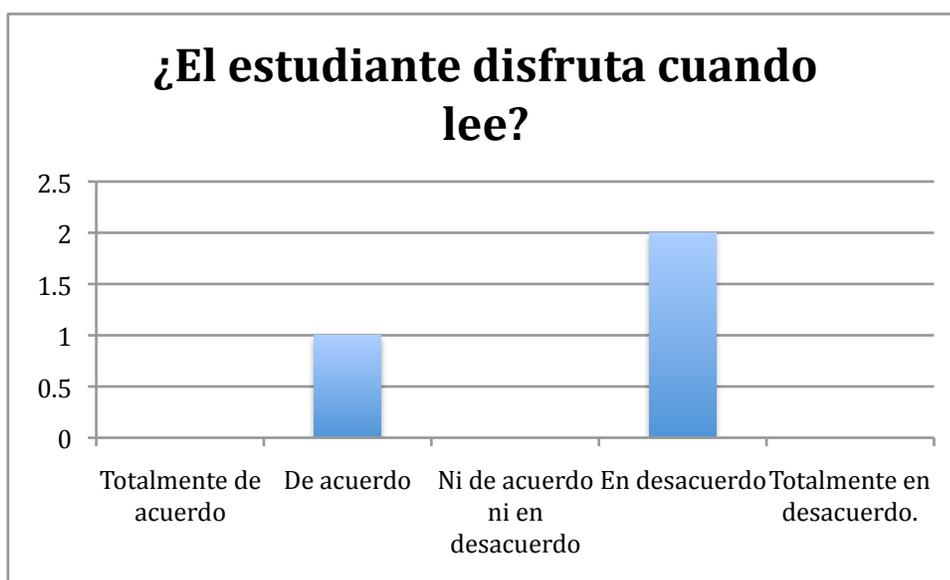


Figura 9. Nivel de percepción del profesorado sobre el gusto por la lectura de sus estudiantes

No se detalló la información sobre los aspectos que los docentes consideraban como reveladores de esta actitud, sin embargo, con estos sencillos datos se pudo inferir que el placer

lector no es parte de la vida académica de muchos estudiantes a pesar del esfuerzo de sus docentes. Se podría suponer con los datos y la visión de Ramírez (2007, p. 141) que se “ofrecen enfoques poco atractivos para que los jóvenes se interesen por la literatura”, por lo que el producto educativo podría solucionar el problema.

5.2 Acceso de medios electrónicos de la muestra elegida

Para conocer si efectivamente los medios electrónicos alejan al estudiante de la lectura, se preguntó cuáles tipos de textos acostumbraban leer, y si lo hacen en formato impreso o digital (*Figura 10*).

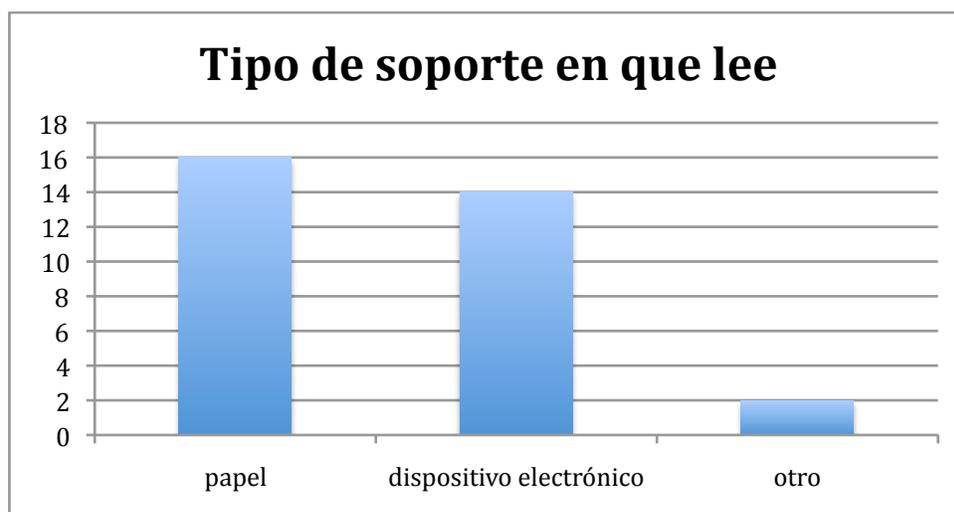


Figura 10. Soportes utilizados para la lectura.

Los resultados fueron los siguientes: 50% de los estudiantes señalan leer en formatos impresos y 43% en formatos digitales. El 7% restante indicó “otro”, sin embargo, en el momento de especificar cuáles otros, sus respuestas fueron reiterar “no acostumbro leer” o del tipo “internet” y “Facebook” (en este caso los sujetos no comprendieron la pregunta pues su respuesta debió ser “dispositivo electrónico”). Este tipo de información confirma parcialmente las ideas de la investigadora Gallardo (2008) del hecho que los estudiantes de secundaria tienen contacto con el saber gracias al contacto y manejo de las tecnologías.

La pregunta no se complementó con un sondeo sobre cuáles de los estudiantes tenían acceso a dispositivos ni cuáles tipos por no considerarse pertinente, sin embargo, lo anterior hace inferir que el libro digital puede ser aceptado sin problemas por casi la mitad de la población meta, la lectura en este tipo de formatos es parte de su cotidianidad.



Figura 11. Tipo de texto que generalmente se lee.

La *Figura 11* muestra el uso de medios digitales por los estudiantes: casi un 30% de ellos está acostumbrado a leer material de internet (material digital) y un 43% leen en dispositivos electrónicos. Por lo tanto, se puede concluir que el medio digital es parte de la cotidianidad de algunos de los estudiantes y se prodría usar para acercarlos a la lectura. Según las idea planteada por Gómez (2008) al asegurar que en la formación de los jóvenes el uso de las tecnologías debe ser protagónico.

5.3 Nivel de percepción por parte de estudiantes acerca del formato del recurso propuesto

Una vez planteada la premisa de que la tecnología puede ser una herramienta que beneficie a la lectura (Navaridas, Fermín y Tourón, 2013), se comprende que el producto realizado podría motivar a los estudiantes, por ello, se procedió a presentarlo y ellos se mostraron interesados en el mismo, según se constata por sus respuestas. Tanto los personajes como las situaciones les resultan

identificables, razón por la cual, se puede decir que se encuentra un nivel de inclinación de su ánimo (interés lector). Sin embargo, no se indagó (por las razones expresadas antes), si esa identificación les permitía una mejor comprensión de la lectura, tampoco se confirmó, si gracias a ello, se consideraban, buenos lectores luego de su experiencia con el producto.

Como confirmación a la hipótesis de que el formato digital es aceptado y puede motivar al estudiantado en el texto específico se plantearon tres preguntas: ¿Te gustaría leer otras historias en este formato? , ¿Piensas que este formato de lectura se presta más para el diálogo o interacción que el libro de texto normal? Y ¿Consideras que los formatos electrónicos interactivos contribuyen a la motivación por la lectura?, los resultados en sendos casos se muestran a continuación.

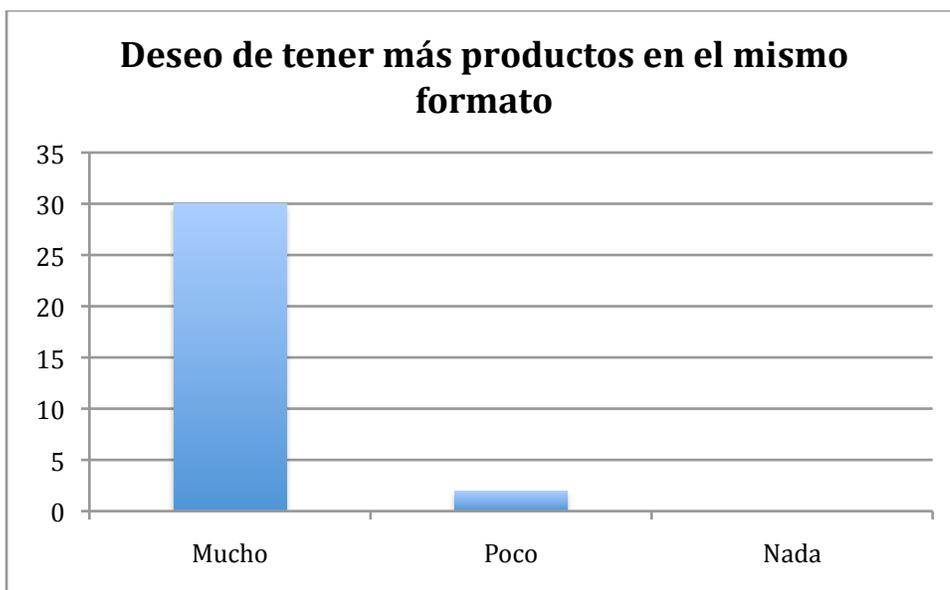


Figura 12. Disposición a más lecturas en el formato digital.



Figura 13. Preferencia del formato digital en contraposición al libro impreso.

Un 93% del estudiantado se muestra anuente a más lecturas en el formato del producto desarrollado (Figura 12), así como también un 93% manifiestan que es mejor para el diálogo e interacción (es decir para una posible experiencia didáctica guiada por el profesor) que el texto impreso (Figura 13). Desde esta perspectiva la aceptación al formato y la percepción de su posibilidad didáctica es evidentemente concreta lo que confirma, de manera clara, la idea de que el estudiante requiere del uso de la tecnología para su aprendizaje (Gómez, 2008).

Igualmente, la implementación de una pregunta más abierta, hubiera permitido ampliar y tener más criterio por parte de los encuestados, habría reflejado una aproximación más clara a los alcances del proyecto.

Al preguntarles sobre si consideran que el formato contribuye ala motivación por la lectura un 78% de la población se inclina por el formato como motivador en oposición a un 6% que no lo considera una mejora a su interés por la lectura, el resto de la población (16%) fue indiferente ante la propuesta (Figura 14).

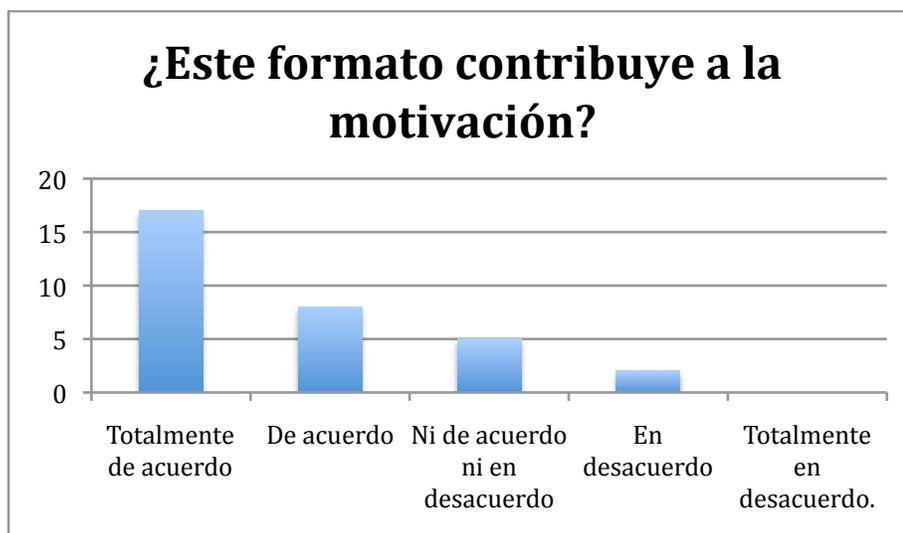


Figura 14. Relación del formato (electrónico) con la motivación.

El análisis se vería enriquecido con otras variables como preguntas que no se realizaron por los motivos de tiempo. Otras preguntas como: si la motivación nace propiamente del formato de distribución, del texto o de otros factores con preguntas que propicien respuestas abiertas e incluso despejar el interrogante sobre qué tipo de motivación podría ayudar a dar una caracterización más concreta.

A pesar de lo anteriormente descrito, como dato rescatable dentro de la experiencia del investigador, los jóvenes mostraron mucho entusiasmo tanto por lo novedoso de la propuesta como por ser tomados en cuenta para la investigación, en otras palabras, la incursión del investigador dentro del ámbito de la clase ya fue un factor positivo para la acogida de la propuesta, lo cual podría interpretarse que el innovar (tanto en técnicas como en recursos) es un factor para incentivar la motivación del estudiantado.

Un 75% de los encuestados manifestó no tener ningún problema para interesarse por los personajes del producto (*Figura 15*), de lo que se puede inferir que existe un alto nivel de interés por la lectura más si se considera que 62% de los estudiantes no se consideraban buenos lectores.

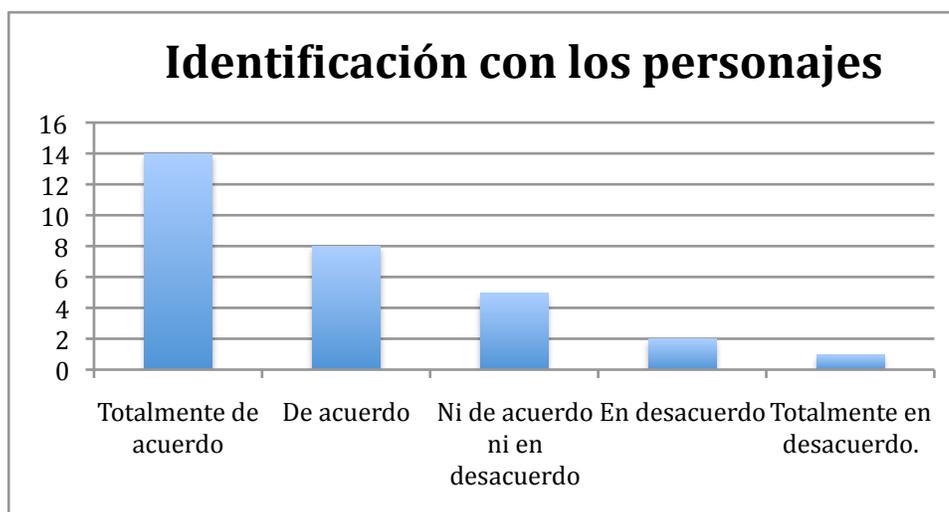


Figura 15. Nivel de identificación con los personajes

Cabe señalar que el estudiantado se siente identificado con los personajes que se mencionan en el primer capítulo, lo cual puede considerarse como un resultado positivo para el proyecto.

5.4 Uso de estrategias por parte de profesores

Se planteó en la investigación el conocer sobre el uso de estrategias motivadoras por parte de los profesores, ya que se entiende que el estudiante no puede ser motivado si se carece del esfuerzo del docente, a este respecto Gallardo 2006 plantea que el docente busca la motivación del estudiante pero no se han encontrado “las fórmulas que proporcionen el éxito de la lectura” (p. 157), el resultado arrojado por el instrumento (*Figura 16*) confirma el planteamiento de Gallardo ya que todos los tres profesores utilizan estrategias motivadoras de diversa índole y sin embargo el estudiante no disfruta de la lectura.

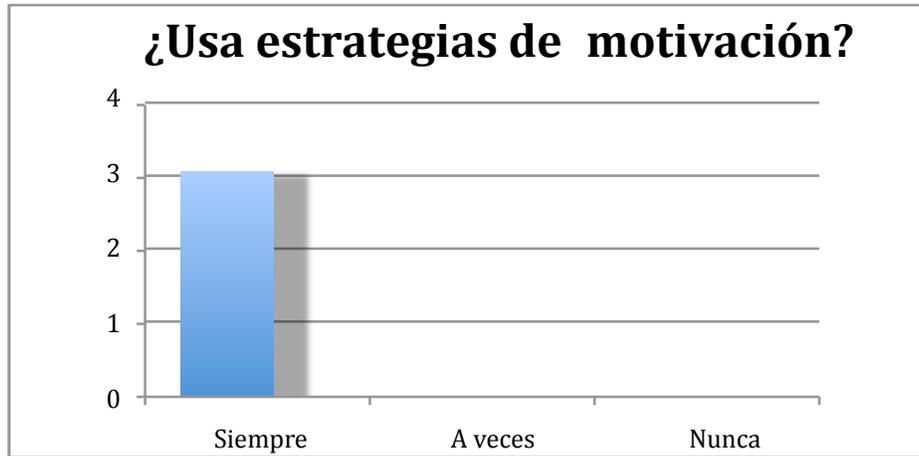


Figura 16. Uso de herramientas de motivación por los profesores

Según los datos recopilados, los docentes utilizan estrategias de motivación, y al delimitar los tipos de motivación, la respuesta que se obtuvo fue que dos de tres profesores utilizan motivación verbal, no visual. No se profundizó sobre la relación de estas respuestas con el texto específico por la limitación temporal descrita anteriormente.

5.5 Resultados recopilados en la entrevista a docentes

Los datos obtenidos durante la entrevista arrojaron similares respuestas a las obtenidas con los cuestionarios: los docentes externaron su preocupación por la motivación y sus deseos de poder ofrecer más alternativas como se ve en la expresión “En otras ocasiones no hay tiempo o no hay como hacerlo. Falta de recursos.” (Profesor 1, entrevista personal, 2016). Los docentes consideran el uso de las imágenes como una alternativa para lograr un mayor interés y para ellos los estudiantes no disfrutaban la lectura, en algunos casos por las distracciones tecnológicas: “muchas veces la materia se vuelve pesada y no hay forma de variar porque ese es el programa.” (Profesor 1, entrevista personal, 2016) y “muchas veces no estudian por estar con los juegos de video” (Profesor 3, entrevista personal, 2016) (ver anexo 10).

5.6 Resultados recopilados en la entrevista a estudiantes

Los estudiantes, en discusión de grupo, se mostraron receptivos a los nuevos aportes para su estudio y demostraron su interés por el proyecto y por la lectura con formatos más novedosos que el libro impreso. Algunos manifestaron agrado por los esfuerzos externos a la institución con el fin de motivar sus estudios, pues, algunas veces, se consideran dentro de un sistema muy repetitivo, esto es que la institución les da pocas oportunidades de novedad y están agradecidos con los aportes externos (“que el profe nos siga trayendo [al aula de multimedios]”, estudiante, entrevista en grupo 2016) (ver anexo 11).

6.1 Conclusiones generales

A lo largo del proyecto, se buscó corroborar la hipótesis que con el apoyo de una herramienta electrónica, en este caso en un formato electrónico, los estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas Calvo, despierten su interés en la lectura del texto *El séptimo círculo*, basado en uno de los capítulos del texto mencionado.

Luego del análisis y reflexión de la información obtenida, se concluye lo siguiente:

- 1- Los estudiantes elegidos para el estudio afirman que un formato electrónico influyen en su motivación por la lectura, aunque es preciso aclarar que el proyecto se limita a un capítulo de la obra por lo que no se puede generalizar a todo el texto.
- 2- Los docentes están anuentes al uso del material generado y son partidarios de utilizar este tipo de recursos como motivación para promover la lectura. Puesto que se puede emplear en dispositivos móviles y computadoras de escritorio, dando así un mayor rango de acción por parte del docente.
- 3- El formato del recurso propuesto no es extraño en la cotidianidad del estudiante, pues algunos de las personas encuestadas usan los dispositivos electrónicos, aunque no se realizó un sondeo profundo sobre características de los mismos.
- 4- El producto es aceptado y los estudiantes muestran interés e incluso deseos de recibir más y de compartirlo con sus pares.
- 5- Los estudiantes se muestran interesados con el producto que se expresa mediante textos flexibles (o líquidos) donde el texto y los demás elementos gráficos se visualizan de manera fluida a través del dispositivo.

6.2 Limitaciones y proyecciones del estudio.

Una de las limitaciones de este trabajo está relacionada con el tiempo de aplicación del mismo. Lograr una profundización completa dentro del estudio requiere de una mayor cantidad de tiempo para así enriquecer más el análisis. El cumplimiento del objetivo se alcanzó, no obstante,

a criterio del investigador, se infiere que un nivel mayor de profundidad acerca el tema reflejaría una mayor evidencia acerca de las causas y otras variables. Este tema se tocó ampliamente en el punto 3.7.

El espacio dentro de la institución educativa también se ve limitado por la temporalidad, porque la prisa por cumplir el currículum de estudio ante los retrasos normales de una institución pública de gran capacidad es normal y recorta el tiempo que se puede emplear en una investigación.

6.3 Recomendaciones.

Es recomendable, para la producción de cualquier tipo de producto similar, contar con un equipo interdisciplinario que facilite el trabajo y haga posible la incorporación de más elementos que enriquezcan la experiencia del usuario y pueda hacer una revisión completa y detallada para que se despliegue correctamente en todos los navegadores a pesar de no ser un formato estático.

Ya que el material está realizado en formato digital, y tanto los navegadores como las tecnologías y dispositivos están en constante cambio y evolución, es recomendable revisar su funcionamiento si se utiliza en años posteriores a la fecha en que se realizó.

Si bien el producto está confeccionado para accederse por el estudiante en su propio equipo, es recomendable que el centro educativo pueda invertir en mantener el equipo tecnológico del laboratorio escolar actualizado y funcional para que el docente saque provecho en el aula y complemente la experiencia del estudiante.

El formato HTML facilita mucho la flexibilidad o fluidez del material, su uso es recomendable para este tipo de productos.

- Alonso, C. M. (1992). Hemisferios cerebrales y aprendizaje según la perspectiva de Despins. *Revista de Orientación Educativa y Vocacional*, 4(6), 9-18.
- Álvarez, C. y Azzato, M. (2009). Repensar la textualidad de la imagen digital: Una propuesta metodológica para la lectura lúdica de pantallas digitales. *Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social" Disertaciones"*, 2(2), 62,88.
- Álvarez, J. (2014). Diseño visual: Un paso hacia la atención multicultural. *Archivos argentinos de pediatría*, 112(1), 33-40.
- Alonso, J., Cordón, J. y Gómez, R. (2011). El libro electrónico en la biblioteca universitaria y de investigación. *Biblios*, 42,1-21.
- Alonso, J. y Cordón, J. (2010). El libro electrónico y los DRM. *Anuario ThinkEPI*, 5, 249-253.
- Ausubel, D., Novak J. y Hanesian H. (1978). *Educational psychology: a cognitive view*. Nueva York: Holt, Tiesman & Wilston.
- Ávalos, G. (2008). El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. *Educación*, 32(1), 77-97.
- Arias, D. (2015). Allan: El hombre de los cómics. Recuperado de <http://www.revistalevelup.com/2015/06/entrevista-allan-el-hombre-de-los-comics.html>
- Azzato, M. (2011). Funciones de la imagen digital en la Educación: Propuesta de una metodología para la lectura y la escritura de la imagen digital en pantallas instruccionales. *Digital Education Review*, 19, 1-19.
- Ballester, J. e Ibarra, N. (2016). La educación lectora, literaria y el libro en la era digital. *Revista Chilena de Literatura*, 94, 147-171.
- Barrantes, A. (2013). Tecnologías llegan al aula con débil capacitación de docentes. Recuperado de http://www.nacion.com/nacional/comunidades/Tecnologias-llegan-debil-capacitacion-docentes_0_1324067650.html
- Bevort, E. (1995). La lectura de la imagen: tema transversal. *Comunicar*, 5, 60-62.
- Broncado, F. (2014). *Las imágenes como artefactos comunicativos: EN cuestión de imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

- Calzón, J. (2009). Lectura versus contemplación. Los límites visuales del texto. *Extravío. Revista electrónica de Literatura Comparada*, 3, 48-61.
- Cao, J. (2015). *The Curated Collection of Web Design Techniques*. Cards & Minimalism. California: Uxpin.
- Crespi, I. y Ferrario, J. (1995). *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*. Argentina: Eudeba.
- Crespo, D. (2006). Lectura y lectores en la España de la Ilustración: el caso de la literatura artística. *Cuadernos de Historia Moderna*, 32, 31-60.
- Chiuminatto, M. (2011). Relaciones texto-imagen en el libro álbum. *Universum*, 26 (1), 59-77.
- Colomer, T. (1997). La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. *Signos*, 20, 6-16.
- Cordón, J., Gómez, R. y Arévalo, J.(2012). Los libros electrónicos: la tercera ola de la revolución digital. *Anales de Documentación*, 13, 53-80.
- D'Agostino, G., Meza, J. y Cruz, A.(2005). Elementos y características del material impreso que favorecen la formación y el aprendizaje a distancia en la UNED: sistematización de características y resultados globales. *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia* 8(1), 335-366.
- Despins, J. (1989). *La música y el cerebro*. España: Gedisa.
- Díaz, K. (2014). Abierta al inscripción para XVI Congreso Nacional de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/noticias/abierta-inscripcion-para-xvi-congreso-nacional-ciencia-tecnologia-sociedad>
- Díaz, L. (2011). Principios sobre la metáfora pedagógica. Consultado el 15 de enero, 2017, en: <http://www.luisfernandodiaz.com/?tag=metafora-pedagogica>
- Estado de la Nación. (2015). Consultado el 10 de enero, 2015, en: <http://www.estadonacion.or.cr/educacion2015/>
- Fanaro, M., Otero, M. y Greca, I. (2005). Las imágenes en los materiales educativos: las ideas de los profesores. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 4(2), 1-24.
- Gallardo, I. (2006). La lectura de textos literarios en el colegio ¿porqué no leen los estudiantes?. *Revista Educación*, 30(1), 157-172.
- Gallardo, I. (2008). Leer por placer en los colegios: ¿misión imposible?. *Actualidades Investigativas en Educación*, 8(3), 1-26.
- Gallegos, D. (1999). *La casa y otras obras*. San José: Editorial Costa Rica

- Garrett, J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. California: Newriders.
- Gómez, G. (2008). El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. *Educación*, 32 (1), 77-97
- Gómez, J. (2013). La novela gráfica: un cambio de horizonte en la industria del cómic. *Ítaca*, 3, 35-65
- Gómez, P. (2015). Cosplay 2015 celebra su segundo día con trajes creativos y danza japonesa. Recuperado de http://www.nacion.com/ocio/farandula/Cosplay-celebra-segundo-creativos-japonesa_0_1499250133.html
- Hassan, Y. y Martín, F. (2005). *La experiencia del usuario*. Recuperado de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.html
- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Janeiro, F. (2010). La novela gráfica Santiago García Astiberri, *Forma*, 1, 115-118
- Kyrnin, J. (2015). *Rhythm- Basic principles of design*. Recuperado de <http://webdesign.about.com/od/webdesignbasics/p/aarhythm.htm>
- Liceo Vargas Calvo (s.f.). Historia. Recuperado de <http://www.jjvc.org/>
- Méndez, N. (2004). Daniel Gallegos y el círculo de la violencia: propuesta para el abordaje del género dramático en el aula. *Educare*, 5,131-140.
- Miller, K., Voas, J, & Hurlburt, G. (2012). "BYOD: Security and Privacy Considerations." *It Professional* 14 (5) , 53-55.
- Ministerio de Educación Pública (MEP). (2009). Programas de Estudio, Español. Recuperado de [http://www.mep.go.cr/programa-estudio?term_node_tid_depth\[hierarchical_select\]\[selects\]\[0\]=3252](http://www.mep.go.cr/programa-estudio?term_node_tid_depth[hierarchical_select][selects][0]=3252)

- Moral, M., González, B., García, S. y Cueva, J. (2001). Metáforas para el diseño de entornos hipermedia educativos y lúdicos. *Revista de Enseñanza y Tecnología, 1* (21), 29-34.
- Navaridas, F., Santiago, R. y Tourón, J. (2013). Valoraciones del profesorado del área de Fresno (California Central) sobre la influencia de la tecnología móvil en el aprendizaje de sus estudiantes. *Relieve, 19*(2), 1-16.
- Ramírez, C. (2007). Propuesta didáctica: herramienta metodológica y didáctica para analizar textos literarios con séptimos años. *Educación, 31* (2), 127-181.
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (24.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Rodríguez, J. (1991). *El cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza*. México: Gustavo Gili.
- Román, P. (2011). Libros electrónicos (ebooks). Recuperado de <http://www.recurstic.educacion.es/observatorio/web/ca/equipamiento-tecnologico/hardware/954-libros-electronicos-ebooks->
- Rojas, K. (2014). Centros educativos forman comunidades de aprendizaje virtual. Recuperado de <http://www.mep.go.cr/noticias/centros-educativos-forman-comunidades-aprendizaje-virtual>
- Sierra, O. (2002). La tardía evolución del arte de la historieta en Costa Rica. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta Latinoamericana 1*(1), 349-57.
- Spector, J., Merrill, M., Elen, J. & Bishop M. (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Nueva York: Springer Science+Business Media.
- Villa, N. (2008). Propuesta de alfabetización visual para estudiantes de educación básica apoyada en recursos hipermediales: Un aporte a la comprensión lectora. *Revista Interamericana de Bibliotecología, 31*(1), 207-225.
- Zorita, L., López, A., Latorre, M., Blázquez, M., San Cristóbal, E., Martín, S., ... y Castro, M. (2014). Creación de objetos digitales de aprendizaje y su inclusión en el repositorio institucional eEspacio-UNED. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 17*(1), 147-177.

Anexos

Anexo 1

Cuestionarios a profesores (sobre su realización, véase punto 3.5.1 de “Metodología”)

Estimado profesor: El siguiente cuestionario tiene como fin conocer el uso de la imagen como estrategia didáctica aplicada en sus clases.

Lea cuidadosamente y conteste lo más espontáneo y veraz posible.

Esta información será usada para fines de una investigación universitaria.

1- ¿Utiliza usted estrategias de motivación para que el estudiante se interese y sienta gusto por realizar lecturas?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2- ¿Cree usted que la motivación es fundamental para que el estudiante desarrolle el gusto por la lectura?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3- ¿Percibe que el estudiante disfruta la lectura cuando lee?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4- ¿Qué recurso utiliza más frecuentemente en sus clases para motivar a la lectura?

- Motivación verbal
- Exposición del tema mediante recurso de texto escrito (antología, análisis, etc.)
- Videos
- Imágenes
- Internet
- Otro _____
- No utilizo recursos

5- Suponga que se le entrega un material para motivar y promover la lectura que emplea gran cantidad de imágenes fijas o con movimiento ¿lo utilizaría con sus alumnos para trabajar en clase?

- Sí, sería muy útil contar con un material de esas características
- Lo haría, pero la infraestructura del centro educativo no lo permite
- No, porque no creo que favorezca el aprendizaje
- No, porque el tiempo disponible me lo impide
- Otro motivo: _____

6- Marque con x si considera válida cada una de las siguientes afirmaciones:

- Por su carácter estético un material educativo que presenta gran cantidad de imágenes resulta motivador y, al llamar la atención de los estudiantes, contribuye a que el tema sea mejor comprendido.
- Los materiales educativos deben incluir un buen número de imágenes para estimular la imaginación y el pensamiento creativo de los estudiantes.
- Las imágenes sirven para trasladar los conocimientos científicos a la realidad cotidiana, constituyéndose en medios eficaces para reducir la abstracción.
- El auge de la cultura visual permite utilizar gran cantidad de imágenes como recurso educativos sin necesidad de un entrenamiento previo o “educación visual”.
- Las imágenes son más concretas y se recuerdan mejor que las palabras por lo que son más adecuadas para fijar los conceptos.

7- En relación con la secuencia de los contenidos ¿qué tipo de material prefiere?

- Tipo texto: la estructura es lineal.
- Tipo hipertexto: la estructura es de red el texto es líquido y continuo sin pautas de paginación.

Anexo 2

Cuestionarios a estudiantes (sobre su realización, véase punto 3.5.1 de “Metodología”)

Estimado estudiante: Nos gustaría conocer tu opinión sobre el tema de la lectura y de las imágenes. Lee cuidadosamente y contesta lo más espontáneo y veraz posible. Esta información será usada para fines de una investigación universitaria, tu nombre no será publicado y tus respuestas no tienen relación con la nota del curso.

1- ¿Te gustaría leer otras historias en este formato?

- Mucho
- Poco
- Nada

2- ¿Compartirías con tus amigos esta historia leída?

- Sí
- No
- Tal vez

3- ¿Te identificas con los personajes del texto que has leído?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4- ¿Te identificas con las situaciones del texto que has leído?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5- ¿Piensas que este formato de lectura se presta más para el diálogo o interacción que el libro de texto normal?

- Sí
- No

6- ¿Has tenido problema para interesarte por la lectura?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7- ¿Qué tipo de textos acostumbras a leer?

- revistas
- periódicos

- novelas
- poesías
- cuentos
- material fotocopiado
- material de *Internet*
- otro: _____
- no acostumbro leer

8- ¿Dónde los lees?

- papel
- dispositivo electrónico (tablet, teléfono, computadora)
- otro: _____

9- ¿Consideras que los formatos electrónicos interactivos contribuyen a la motivación por la lectura?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10- ¿Te consideras buen lector?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Anexo 3

Datos obtenidos en el cuestionario a profesores

1- ¿Utiliza usted estrategias de motivación para que el estudiante se interese y sienta gusto por realizar lecturas?	Siempre 3	A veces	Nunca					
2- ¿Cree usted que la motivación es fundamental para que el estudiante desarrolle el gusto por la lectura?	Totalmente de acuerdo 3	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo			
3- ¿Percibe que el estudiante disfruta la lectura cuando lee?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo 1	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo 2	Totalmente en desacuerdo			
4-¿Qué recurso utiliza más frecuentemente en sus clases para motivar a la lectura?	Motivación verbal 2	Exposición del tema mediante recurso de texto escrito (antología, análisis, etc.)	Videos	Imágenes	Internet 1	Otro	No utilizo recursos	
5- Suponga que se le entrega un material para motivar y promover la lectura que emplea gran cantidad de imágenes físicas o en movimiento ¿lo utilizaría con sus alumnos para trabajar en clase?	Sí, sería muy útil contar con un material de esas características 3	Lo haría, pero la infraestructura del centro educativo no lo permite	No, porque no creo que favorezca el aprendizaje	No, porque el tiempo disponible me lo impide	Otro motivo			
6- Marque con x si considera válida cada una de las siguientes afirmaciones:	Por su carácter 3	Los materiales 2	Las imágenes 1	El auge de la cultura 2	Las imágenes 2			
7- Con relación a la secuencia de los contenidos ¿qué tipo de material prefiere?	Tipo texto: la estructura es lineal. 1	Tipo hipertexto: la estructura es de red, el texto líquido y continuo sin pautas de paginación 2						

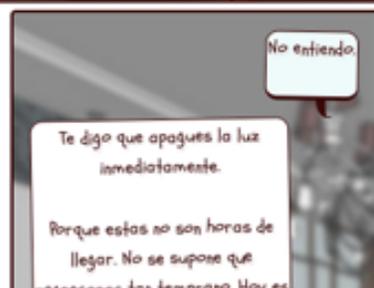
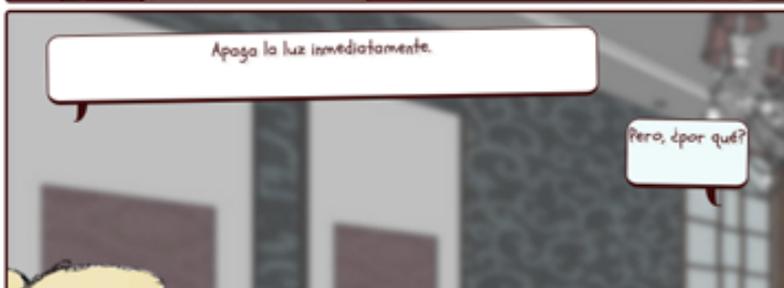
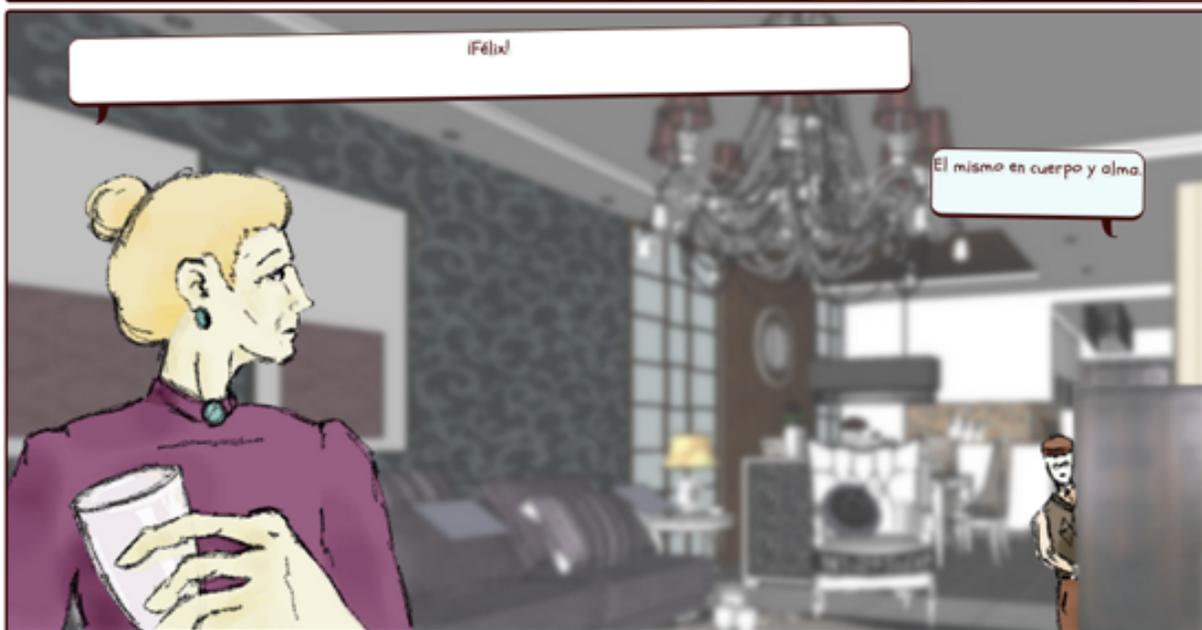
Anexo 4

Datos obtenidos en el cuestionario a estudiantes

1- Una vez leída la historia que se te brindó. ¿Te gustaría leer otras historias en este formato?	Mucho	Poco	Nada						
	30	2							
2- ¿Compartirías con tus amigos esta historia leída?	Si	No	Tal vez						
	20	1	11						
3- ¿Te identificas con los personajes del texto que has leído?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo				
	14	8	5	2	1				
4- ¿Te identificas con las situaciones del texto que has leído?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo				
	16	8	3	3	2				
5- ¿Piensas que este formato de lectura se presta más para el diálogo o interacción que el libro de texto normal?	Si	No							
	30	2							
6- ¿Has tenido problema para interesarte por la lectura?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo				
	8		4		20				
7- ¿Que tipo de textos acostumbras a leer?	revistas	periódicos	novelas	poesías	cuentos	material fotocopiado	material de internet	otro	no acostumbro leer
	5				2	8	10	2	5
8- ¿Donde los lees?	papel	dispositivo electrónico	otro						
	16	14	2						
9- ¿Consideras que los formatos electrónicos interactivos contribuyen a la motivación por la lectura?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo				
	17	8	5	2					
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo				
10- ¿Te consideras buen lector?									
	10	1	1	4	16				

Anexo 5

Propuesta (www.setimocirculo.phpnet.us):

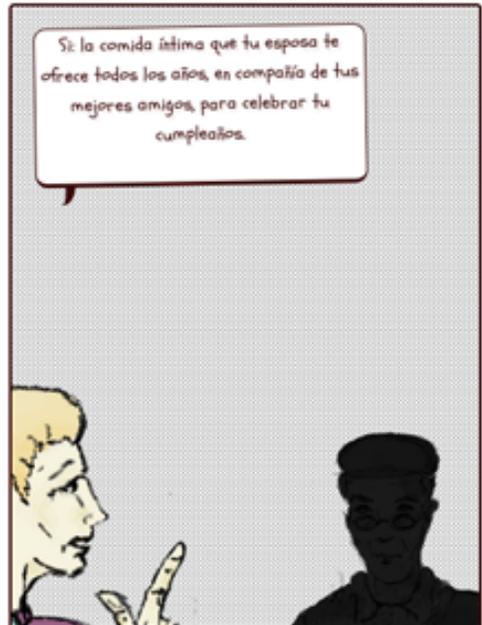




...un día especial.



Perdona, mi amor, debí imaginar que me preparabas algo.



Si la comida íntima que tu esposa te ofrece todos los años, en compañía de tus mejores amigos, para celebrar tu cumpleaños.



Lo siento, mi amor. Me he arredado un poco en tantas despedidas de la gente en la oficina.

Por eso quiero que lo celebremos esta noche aquí, en casa. Y no te vayas a poner nostálgico.



No estoy nostálgico.

Si que lo estás... Pero yo me alegro de que te hayan pensionado.



¿Te la mostraré esta noche?

Estás loca...



¿Te la pondrás esta noche?

¿Esta noche...? Me la pondré ahora mismo. Está preciosa.



Estás loca..

No. Quiero que Dora me vea con ella puesta; se va a morir de envidia. Ya sé, me la pondré para la cena.



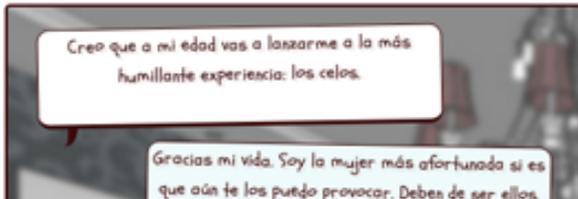
Pensé que te iba a gustar, pero no a arrebatarte de esa manera.

Es la prerrogativa de tener la edad que tengo. ¿No crees que ya es hora de hacer lo que una quiere?



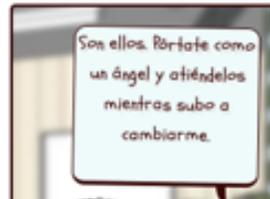
¿Y cuándo no lo has hecho?

No siempre, no siempre.. Ah, estoy tan contenta de que te hayan pensionado. Ahora tendría tiempo para dedicarme a otras cosas. Podría tomar algunos cursos en la universidad.



Creo que a mi edad vas a lanzarme a la más humillante experiencia: los celos.

Gracias mi vida. Soy la mujer más afortunada si es que aún te los puedo provocar. Debes de ser ellos.



Son ellos. Bórtate como un ángel y atiéndelos mientras subo a cambiarme.



Bienvenidos.

Querido Félix.



¿Y cómo te sientes ahora que llegas a la venerable edad de los setenta?

Igual que tú cuando cumpliste sesenta y ocho el año pasado.



No soporta que sea menor que él. ¿Te das cuenta, Dora?

En una época del año tienen casi la misma edad!



No tienes por qué preocuparte. Tengo planeadas muchas actividades que me mantendrán ocupado.

Pues ten cuidado, no te vayas a caer. Una quebradura a tu edad puede ser fatal.



Cuidado con lo que hablas, no te olvides que fui campeón de boxeo en la escuela.

¡Basta! Van a romper un adorno.



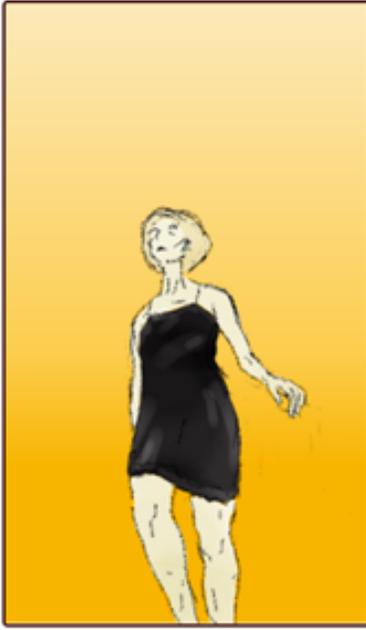


Eres más joven que yo, pero respiras como un fuelle descompuesto

Te mantienes ágil... eres un milagro del paleolítico inferior.

Ves Rodrigo, le podrías pedir la receta.

El que puede, puede.



Y hablando del que puede, puede!

No me lo vas a creer, pero este bello regalo me lo dio mi esposo hoy y decidí estrenarla para la ocasión.

Por supuesto que te lo creo y te envidio. A ese marido mío nunca se le ocurre darme regalos de esta clase.

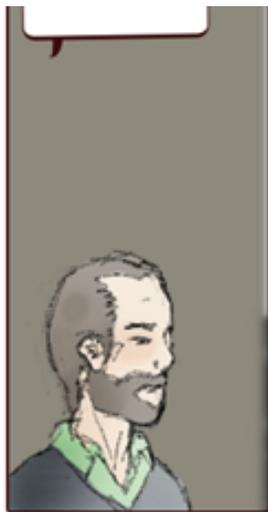
Te he llenado la casa de electrodomésticos por los que te vuelves loca.

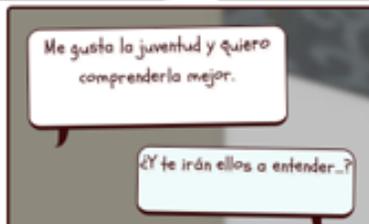
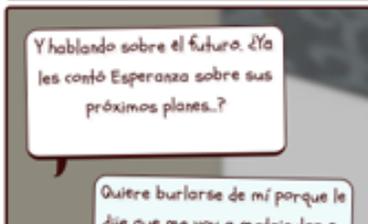
¡Sí me encanta lo que funciona.

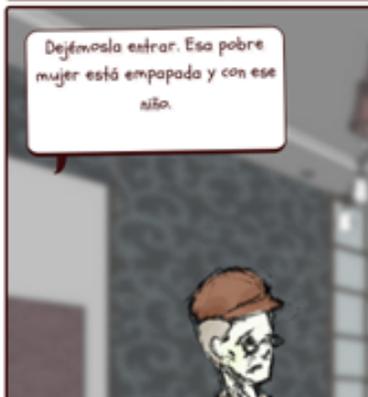
Todo funciona con el estímulo correcto, querida.

Estoy de acuerdo. Sigamos nuestro consejo, Félix y yo salimos en un crucero durante seis semanas. Seis semanas de extático placer en el Caribe.

Bueno, a tomar este buen champán y la brindar!









Gracias por permitirme entrar. Me llamo Rosa, Renata, pero todos me llaman Rosa. Muchas gracias por dejarme entrar.

Pase adelante.



El carro se paró y no lo pude arrancar. Por este camino hay una casa a cada kilómetro.

Si es la delicia de vivir en los suburbios. Lo pueden matar a uno y nadie se entera.



Yo estaba aterrada cuando me vi sola en la carretera. Por eso no quise dejar al niño en el auto. ¿Me permite ir a la cocina y calentarle un poco de leche...? Todo lo tengo preparado en el maletín. Únicamente necesito calentarla.

Por supuesto, la llevaré a la cocina.

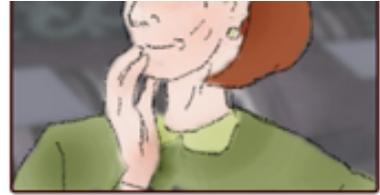
¿Me permite tenerlo en mis brazos...?



Por supuesto

Está guapa la Roña esa. Quiero decir: la señora Renata.





... Me llamó mucho la atención el sistema de circuito cerrado de TV que tienen a la entrada.

Es parte de la protección de que hablábamos.



RIIIING

¿Diga...?



¿Se encuentra con ustedes una joven llamada Roña con un niño... ?



¿Quién es usted..?

Soy su esposa.



Por favor, déjelo entrar.

Pero hay otro hombre con él.



Es el mecánico. Déjelo entrar.

Mejor salga usted.

No, ellos van a entrar y yo no voy a salir. Abran o disparo. Esto es un asalto.



Sobre El Séptimo Círculo, de Daniel Gallegos Troyo:

Escrita en 1979 y galardonada con el Premio Editorial Costa Rica 1981.
A lo largo de la pieza se produce un proceso de desenmascaramiento de "verdad" bastante interesante, que va desde la intimidad de la pareja, pasa por los amigos más cercanos y se abre a los extraños.



Sobre El Séptimo Círculo, de Daniel Gallegos Troyo:

Escrita en 1979 y galardonada con el Premio Editorial Costa Rica 1981.

A lo largo de la pieza se produce un proceso de desenmascaramiento de "verdad" bastante interesante, que va desde la intimidad de la pareja, pasa por los amigos más cercanos y se abre a los extraños. Este proceso está construido, en un primer momento, desde la palabra, una palabra corrosiva, mordaz y agresiva, la mayoría de las veces. La palabra se convierte en un objeto para ser lanzado, un proyectil que no refleja la realidad sino que la va construyendo paso a paso y su finalidad es dejar al descubierto la "verdad" interior de cada uno. Esa "verdad" cruda, descarnada y sin adornos, representa toda la mugre que cada uno lleva en lo más profundo de su ser; la brutalidad y ferocidad que saltan en cualquier momento; la vida falsa, independientemente de la situación en que se encuentra el individuo: en la intimidad de la pareja, en los círculos reducidos de los amigos o con los extraños, porque es una basura interior construida sobre la mentira, la individual y la social. Esta "provocación" para sacar la "verdad" a flote solo puede producirse en una atmósfera de violencia que va *in crescendo* hasta alcanzar el paroxismo; llega a tal nivel que hace necesario ponerle fin a la obra, cerra la pieza de cuajo,

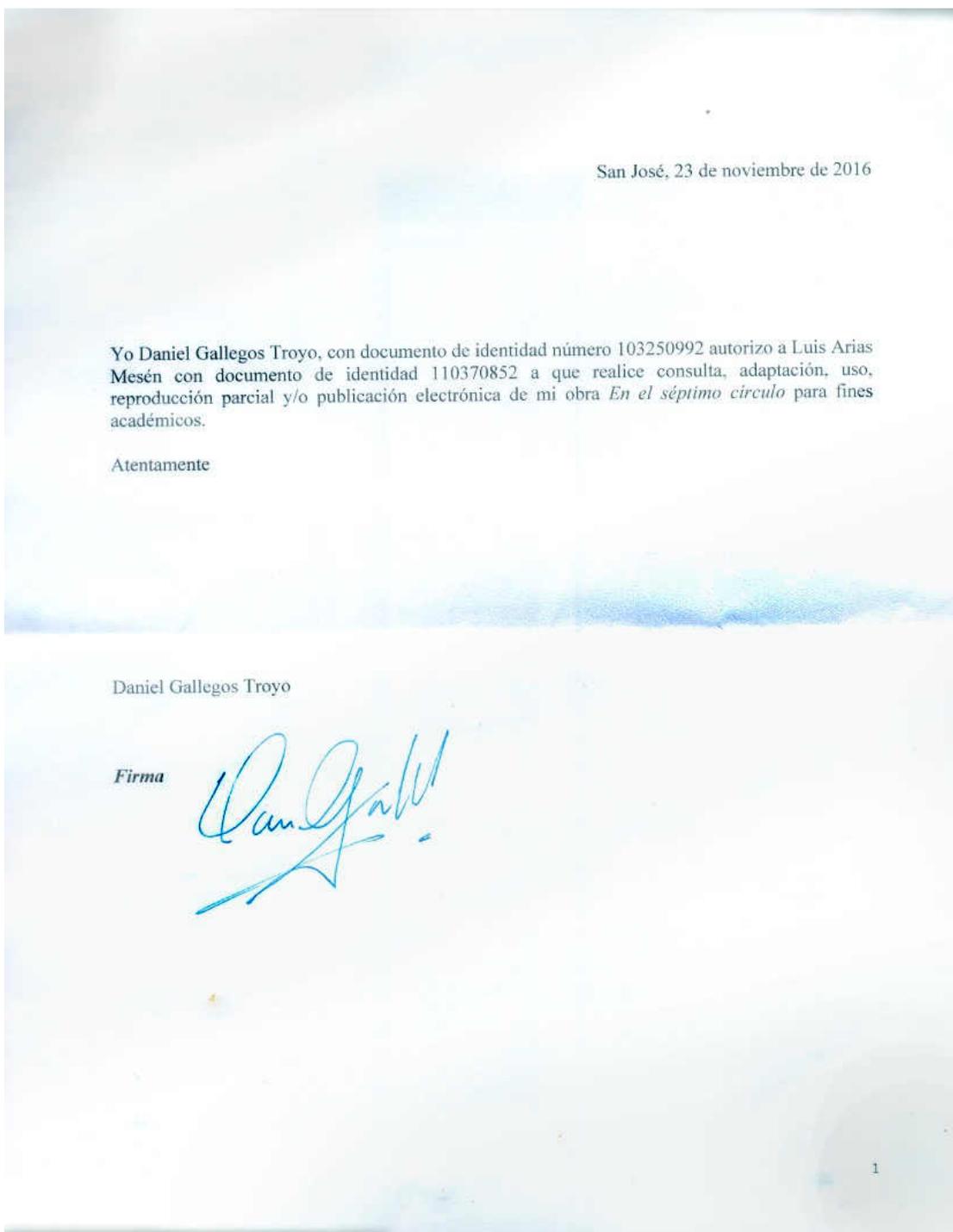
Texto extraído de Olga Marta Mesén. *El teatro de Daniel Gallegos Troyo. Su "obra única"*.

Dibujo, diseño y producción: Luis Diego Arias
Texto: El Séptimo Círculo de Daniel Gallegos Troyo

Este producto tecnológico forma parte del Trabajo Final de Graduación para optar por el Grado de Magister en Tecnología Educativa con Énfasis en Producción de Medios Instruccionales, de la Universidad Estatal a Distancia.

Anexo 6

Carta de consentimiento del autor.



Anexo 7

Carta de corrección filológica.

San José, 01 de diciembre de 2016

Atención
Sistema de Estudios de Posgrado
Maestría en Tecnología Educativa
Escuela de Ciencias de la Educación
Universidad Estatal a Distancia

Hago constar que leí y corregí el Trabajo Final de Graduación del estudiante Luis Diego Arias Mesén, cédula 110370852, denominado: *Diseño de un libro electrónico adaptable a tecnologías móviles, fundamentado en uno de los capítulos del texto dramático "El séptimo círculo de Daniel Gallegos". De lectura recomendada a estudiantes de noveno año del Liceo José Joaquín Vargas.* Para optar por el grado académico: Magister en Tecnología Educativa con énfasis en Producción de Medios Instruccionales

Se revisaron errores gramaticales, de puntuación, ortográficos, de estilo y otros relacionados con el campo filológico, los cuales se manifestaron en el documento escrito.

Con base en lo anterior, se considera que dicho trabajo cumple con las exigencias establecidas por la Real Academia Española, las normas del APA (American Psychological Association) en su sexta edición, todo lo relacionado con la normativa filológica vigente y puede ser presentado como requisito de graduación.

Se suscribe cordialmente,



M.Sc. Marilyn Vásquez Arce

Filóloga. Universidad de Costa Rica.

Cédula 205990988 Carné 149 Acfil

<p>Marilyn Vásquez Arce Filóloga Código ACFIL 149</p>

Anexo 8

Carta de la Institución.

Ministerio de Educación Pública
Dirección Regional de Educación San José
Liceo José Joaquín Vargas Gallo

30 de setiembre de 2015

A quien interese

Reciba un cordial saludo

Hemos tenido el agrado de recibir al señor Luis Diego Arias Mesén del Sistema de Estudios de Posgrado de la Universidad Estatal a Distancia quien a realizado una investigación y un producto multimedia en nuestra institución.

El señor Arias se presentó el 1° de setiembre del año en curso y compartió con los estudiantes y los docentes de español. Finalizada su labor nos facilitó un disco CD con el material producido que ahora forma parte de la Biblioteca del Liceo.

Esperamos la experiencia le haya sido enriquecedora para su formación profesional y deseamos poder seguir contando con la confianza de la Universidad y de los estudiantes hacia nuestra labor educativa con 65 años de trayectoria.

Atentamente

Msc. Mario González Matamoros
Director.

Tels 2225-0281 / 2280-0232 *“Educar para una nueva ciudadanía”*

Anexo 9



Ministerio de Educación Pública

Dirección Regional de Educación San José

Liceo José Joaquín Vargas Calvo

San José, 10 de agosto de 2015

Universidad Estatal a Distancia

El Liceo José Joaquín Vargas Calvo autoriza al señor Luis Diego Arias Mesén, cédula 1-10370852, estudiante de posgrado a realizar la investigación para su trabajo de posgrado en educación.

El trabajo se realizará en el aula con los profesores presentes, e involucra a los estudiantes para recabar respuestas a un multimedia.

Se agradece la cooperación para el trabajo del señor Arias.

Atentamente

M.Sc. Mario González Matamoros
Director



cc Archivo

Tels 2225-0281 / 2280-0232

“Educar para una nueva ciudadanía”

Anexo 10

Transcripción de entrevista a profesores.

Entrevista Profesor de Español, Liceo José Joaquín Vargas Calvo.

Profesor 1

Fecha 4 de Setiembre de 2015, 1:30pm, sala de profesores del Liceo. Presentes:

Profesor(p) e Investigador(i)

(i) Buenas tardes profesor, muchas gracias por permitirme esta pequeña entrevista para mi trabajo.

(p) Con mucho gusto, para servirle. El colegio siempre está anuente a ayudar.

(i) ¿Cuánto tiempo tiene de trabajar acá en el colegio?

(p) Llevo 8 años.

(i) ¿Cuánto tiempo ha dado en noveno?

(p) Todos

(i) Los estudiantes siempre son diferentes, cada generación pero... ¿considera enseñar literatura un trabajo sencillo?

(p) Ningún trabajo, por sencillo que parezca es en realidad simple. La pedagogía es un tipo de vocación ya que los elementos que dificultan la labor docente son muchos: tenemos encima el tiempo, la disposición de los muchachos, las clases que se pierden por "a" o por "b" y además la materia no siempre les gusta, muchas veces en la casa no nos ayudan a enseñarles.

(i) ¿Piensa usted que el aprendizaje de la literatura nace en la casa o en el colegio?

(p) Los dos, no podemos nosotros jalar para un lado y que en la casa den dos pasos para atrás cuando acá solo dimos una para adelante.

(i) ¿Hay muchos distractores?

(p) Claro! (risas) pídale a un muchacho de 15 que esté concentrado en algo por más de quince minutos... ahora imagínese tenerlo sentado todo el día. Para ellos no es fácil, muchas veces la materia se vuelve pesada y no hay forma de variar porque ese es el programa.

(i) ¿Piensa que las tecnologías, televisión, celular y otros influyen en esto?

(p) Así es, antes podía ser un poco más fácil. Muchas veces hay que hablarles con ejemplos de lo que ellos viven. Decirles "imagínense que van a mandar un mensaje de texto" o decirles para la tarea no me usen Wikipedia...

(i) ¿Entonces las tecnologías alejan a estudiante de la lectura?

(p) Pues no, yo creo que ellos si leen, muchas veces hacen trabajos muy bien estructurados con información de Internet y con presentaciones o video que antes no podíamos tener. Tal vez nada más es que ahora se concentran por menos tiempo o requieren varias líneas de interés, como si se hablara menos profundo pero de más cosas, ¿me explico?

(i) Si, por supuesto, me queda claro ¿piensa entonces que ahora ocupan más estímulo visual?

(p) Eso si, por eso es más fácil que vean un documental del Quijote a que se lean todo el libro, o incluso un resumen. Los videos de *Youtube* son muy buenos para que entren en materia, para introducir conceptos, las imágenes de *Internet* muchas veces sirven para que se den una idea de las cosas, por ejemplo como era Costa Rica antes y eso. Acá el problema es lo que le digo, de no caer en lo superficial y de enseñarles a investigar de una forma más seria y que puedan aceptar responsabilidades.

(i) ¿Cree que los teléfonos inteligentes y las *laptops* son accesibles para ellos?

(p) Ahora algunos muchachos tienen mejor celular que el mío (risas), es difícil a veces porque, ¿usted sabe? si un muchacho a los trece no tiene teléfono "no es nadie", no puede mandar *whatsapp* no puede ser parte del grupo, se le margina. Algunos papás tienen que endeudarse por eso. Por dicha siempre se pueden conseguir planes de pagos, pero si, la mayoría de los estudiantes tienen celulares y sino los tienen desean tenerlos. Las computadoras ahora más bien son secundarias, mucho hacen la tarea en un *Internet* (café *internet*), muchos aprovechan que la U está acá y van en el recreo.

(i) ¿Entonces considera que la cultura visual de los estudiantes sería una de las puertas de entrada de la pedagogía?

(p) Si, eso es claro.

(i) ¿Utiliza usted estrategias que incluyan el factor visual en sus clases?

(p) Cuando se presta, si. Muchas veces lo hacemos. En otras ocasiones no hay tiempo o no hay como hacerlo. Falta de recursos, por eso le decía que esto es una vocación.

(i) Muchas gracias profesor.

(p) Con mucho gusto

Profesor 2

Fecha 4 de Setiembre de 2015, 2:15pm, sala de profesores del Liceo. Presentes:
Profesor(p) e Investigador(i)

(i) Buenas tardes profesor, muchas gracias por permitirme esta pequeña entrevista.

(p) Con mucho gusto.

(i) ¿Cuánto tiempo tiene de trabajar acá en el colegio?

(p) Empecé hace cuatro años, apenas terminé la carrera.

(i) Los estudiantes siempre son diferentes, cada generación pero... ¿considera enseñar literatura un trabajo sencillo?

(p) Siempre se tienen sus pros y sus contras. El proceso de enseñanza-aprendizaje es un diálogo complejo entre el docente y el estudiante. Desde las épocas de Jean Piaget se entiende que hay diferentes etapas en el conocimiento. Muchos jóvenes asimilan más rápido que otros. A veces se suman factores distractores en el aula, el clima, los ruidos, tantas cosas. La lectura siempre es un tema... casi siempre complicado, no tenemos mucha cultura de lectores, no hay mucha motivación, y los factores que resalta la sociedad son otros. Casi todos los chicos están acostumbrados a no tener que leer o hacerlo lo mínimo. Cambiar ese paradigma es todo un reto.

(i) Entonces ¿Hay muchos distractores?

(p) Tal vez más que distractores es un cultura, un paradigma que se transmite, donde estudiar no es algo que se vea como entretenido.

(i) ¿Piensa usted que el aprendizaje de la literatura nace en la casa o en el colegio?

(p) Ni lo uno ni lo otro. Todo está en la mente de los chicos, es algo que no depende del entorno o de la motivación sino de la madurez, de la decisión.

(i) ¿Piensa que las tecnologías, televisión, celular y otros influyen en esto?

(p) Si, puede ser que si.

(i) ¿Siente que las tecnologías alejan a estudiante de la lectura?

(p) Es una posibilidad, como todo. Pero también la tecnología puede ser una aporte a la docencia, si se sabe manejar. Es como una herramienta, puede ser usada para

destruir pero también para construir. No se puede demonizar algo porque no hemos logrado nuestra parte.

(i) Si, cierto, ¿piensa que los jóvenes de ahora ocupan más estímulo visual?

(p) Mucho, todo lo visual se asimila en segundos, los colores el movimiento. Una imagen vale más que mil palabras.

(i) ¿Cree que los teléfonos inteligentes y las *laptops* son accesibles para ellos?

(p) En gran medida. No puedo decir que todos los chicos puedan permitirse eso, algunos vienen de familias muy humildes o dependen muchos de el mismo salario, pero si son importantes en su vida, para socializar, para entretenerse, y a veces para distraerse...

(i) ¿Entonces considera que la cultura visual de los estudiantes sería una de las puertas de entrada de la pedagogía?

(p) Habría que tener un planteamiento metodológico y un objetivo, pero si, podría ser. Bien usada debería ser positiva.

(i) ¿Utiliza usted estrategias que incluyan el factor visual en sus clases?

(p) En muchos casos, es necesario para mantener la atención de los chicos. Pero otras veces todo es cosa de estructura gramatical o tiempo verbal, ahí es más difícil.

(i) Muchas gracias profesor.

(p) Con gusto

Profesor 3

Fecha 4 de Setiembre de 2015, 2:35pm, sala de profesores del Liceo. Presentes:
Profesor(p) e Investigador(i)

(i) Buenas tardes profesor, muchas gracias por permitirme esta pequeña entrevista.

(p) Un placer, siempre es bueno dedicar un momento de reflexión a quehacer educativo.

(i) ¿Cuánto tiempo tiene de trabajar acá en el colegio?

(p) Tengo toda la vida, bueno, no toda en realidad llevo veinticinco años. Pero es como si fuera toda la vida, porque he visto muchas cosas.

(i) Los estudiantes son diferentes en cada generación pero... ¿considera enseñar literatura un trabajo sencillo?

(p) Ser docente no es un trabajo fácil, pero si muy gratificante, porque uno está ayudando a construir y mejorar lo mejor que tiene un país, su gente. El español puede ser difícil para los muchachos pero otras asignaturas les hacen la vida más dura e incluso inciden en la deserción. Con la literatura es muy bonito porque es enseñarles cómo una persona puede transmitir pensamiento, historia e ideas desde un punto lejano. Es como un tesoro que se abre, bueno, toda la docencia es eso aunque algunos compañeros no lo disfrutaban tanto.

(i) Entonces ¿Hay muchos distractores?

(p) A lo largo de todos los tiempos siempre ha sido complicado y siempre tenemos distracciones, créame que hasta los docentes tenemos momentos de perder el hilo, por eso hay que tener un buen plan de clases. Pero lo que más cuenta es la actitud de uno ante los muchachos.

(i) ¿Piensa usted que el aprendizaje de la literatura nace en la casa o en el colegio?

(p) En todo lado, vea que yo tenía una mamá que siempre me apoyó para estudiar y acá me ve, tratando de hacer lo mismo por estos muchachos.

(i) ¿Piensa que las tecnologías, televisión, celular y otros pueden influir negativamente en la motivación hacia la lectura?

(p) Bueno, muchos muchachos quieren estar con el teléfono todo el día, y muchas veces no estudian por estar con los juegos de video. Pero si tuviéramos más apoyo de los padres todo sería mejor para ellos. Lo que necesitan es que los apoyen.

(i) ¿Piensa que los jóvenes de ahora ocupan más estímulo visual?

(p) Si, lo visual los llama mucho. Es a lo que están acostumbrados.

(i) ¿Cree que los teléfonos inteligentes y las *laptops* son accesibles para ellos?

(p) Si, toda la tecnología les gusta mucho, yo creo que si.

(i) ¿Entonces considera que la tecnología y cultura visual sería una de las puertas de entrada de la pedagogía?

(p) Siempre todo lo nuevo se ve como algo malo, pero con el tiempo los docentes vemos que pueden ser cosas útiles para la educación.

(i) ¿Utiliza usted estrategias que incluyan el factor visual en sus clases?

(p) Si, me gusta mucho motivarlos con imágenes y ellos hacen carteles para exponer.

(i) Muchas gracias profesor.

(p) Con gusto

Anexo 11

Transcripción de diálogo con estudiantes.

Alumnos, diálogo grupal ocurrido antes, durante y después de ver el producto.

Fecha 8 de Setiembre de 2015, 10:00 am, sala de audiovisuales del Liceo. Presentes: Profesor(p), investigador(i) y estudiantes (e)

(p) Bueno muchachos, vamos a tener la clase con don Luis, que realizó un producto muy creativo para ustedes. Díganle buenos días.

(e, varios) Buenos días.

(i) Buenos días a todos, me alegra poder compartir con ustedes y su profesor. Como él les dijo tengo un producto tecnológico, una especie de material de clase y quiero que lo usen y me digan que opinan. Ninguna opinión está equivocada, si les gusta, si no les gusta, si tienen sugerencias, si no entienden. No estamos acá para ponerles nota ni para evaluarlos a ustedes sino para que ustedes puedan evaluar lo que yo les voy a mostrar. Para eso tienen esos cuestionarios en donde pueden poner, luego de que lo usemos juntos, si les gustó, o si no les parece. Les agradezco mucho y cualquier duda pueden preguntarme a mí o al profesor.

(e, algunos) Gracias.

(i) El producto es un libro pero ilustrado, en sus pupitres tienen las *tablets* y si las encienden pueden verlo viendo, la idea es que lo lean en forma personal como si leyeran un libro en clase, yo voy a ir pasando por los pupitres para ver cuánto van avanzando.

(p) El trabajo es individual chicos.

-Los estudiantes inician la lectura-

(e 1, luego de 15 minutos) "profe" (al investigador), esto es como una fábula de unos viejillos, ¿verdad?

(i) Si, es una historia de una señores mayores pero seguro al final los sorprende por lo que pasa.

(e 2) Yo ya casi llego al final. Ah, no! Todavía me falta un montón. (risa de varios estudiantes).

(p) Sigán con lo suyo...

(i) No se preocupen todavía tenemos tiempo.

-Luego de 45 minutos, ya todos completaron la lectura-

(p) Ahora sí, don Luis va a hacerles unas preguntas para ver si les gustó.

(i) Sí, muchas gracias. Primero: les parece entretenida la historia.

(e3) Está vacilona, yo pensé que lo iban a matar, ¿total en que termina?

(e4) En que los asaltan, ¿no vio?

(e5) No si no les pasa nada, porque son muchos, no hay tantas balas, ~~jaja~~, ni que fuera una "AK".

(i) Tranquilos muchachos, todos pueden opinar pero levanten la mano o háganlo en orden.
¿Les gustó?

(e, varios) ~~Siiii~~.

(e 6) Yo pienso que es mejor que las fotocopias de la semana pasada. (risas).

(i) ¿Creen que es más divertido que los libros de texto normales?

(e, varios) Si.

(i) ¿Por qué?

(e 7) Porque tiene dibujos.

(e 8) Porque es a colores.

(e 9) Porque está en la ~~tablet~~.

(e 10) Porque nos trajeron a multimedios, que tiene aire acondicionado.

(e 11) A mi me gusta, pero es muy triste si los matan.

(i) Bueno, les adelanto que el libro termina cuando no se sabe si los matan.

(e, casi todos) ~~Ahhh~~.

(i) Pero es un estilo literario, es para que sean ustedes, los que o leen los que decidan si pasa o no pasa. Es una forma de escribir. Piensan que es más dinámica esta forma de clase

(e, varios) Si.

(e 12) Que el ~~profe~~ nos siga trayendo.

(p) Bueno, muchas veces hemos tenido material muy interesante para las ~~clases~~.

(i) Si, puede ser que yo vuelva a traerles más, también. Muchas gracias por participar, ya el profesor me dice que tenemos que ir terminando. Pero les agradezco mucho si me llenan la encuesta antes de salir y me la entregan por favor.

-Luego de unos cinco minutos todos los estudiantes entregan el cuestionario lleno, algunos agradecen por el tiempo-