CAPÍTULO VII

TIRAS CÓMICAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DE ESCRITURA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Paúl Fernando González Torres

Doctor en Adquisición de Lenguas graduado en la Universidad del País Vasco (España).
Magíster en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera; docente investigador de la
Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. Correo electrónico: pfgonzalez@utpl.edu.ec.

César Augusto Ochoa Cueva

Magíster en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera; docente investigador de la
Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. Correo electrónico: caochoa@utpl.edu.ec.

Paola Alexandra Cabrera Solano

Magíster en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera, Doctorando en Lingüística y
Lenguas; docente investigadora de la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.
Correo electrónico: pacabrera@utpl.edu.ec.

Ana Lucía Quiñónez Beltrán

Magíster en Tecnología Educativa: e-Learning y Gestión del Conocimiento de la Universidad
Rovira i Virgili. Docente durante 13 años del Dpto. de Ciencias de la Educación de la
Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). Ecuador. Co-autora de algunos artículos
en revistas indexadas. Correo electrónico: alquinones@utpl.edu.ec.

Luz Mercedes Castillo Cuesta

Magíster en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera de UTPL, y de Nova Southeastern
University de los Estados Unidos. Docente universitaria y co-autora de diversos artículos
indexados y capítulos de libro. Correo electrónico: lmcastillox@utpled.edu.ec.

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito utilizar tiras cómicas digitales para la enseñanza de escritura en inglés como lengua extranjera a estudiantes universitarios de la carrera de inglés de una universidad ecuatoriana. El estudio se sustenta en investigaciones previas que tuvieron resultados positivos al utilizar tiras cómicas para la enseñanza de una lengua extranjera (Deligianni-Georgaka y Pouroutidi, 2016; Kılıçkaya y Krajka, 2012; Yasuta, 2018; Yunus, Salehi y Embi, 2012). Los participantes fueron 56 estudiantes (hombres y mujeres cuyas edades oscilan entre 19 y 23 años) con un nivel de proficiencia en inglés A2, de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Se utilizó un diseño de investigación-acción enmarcado en el paradigma constructivista dentro del cual se emplearon como instrumentos una evaluación diagnóstica aplicada al inicio de la intervención, una evaluación final, y una encuesta de percepciones al término de la investigación. Como herramientas tecnológicas, se utilizaron tiras cómicas digitales para la enseñanza de escritura en inglés como lengua extranjera. Los resultados demostraron que

el uso de cómics digitales incrementa la motivación de los estudiantes y mejora la destreza de escritura en aspectos como gramática y vocabulario. Adicionalmente, los estudiantes tuvieron percepciones positivas con respecto al uso de estos recursos digitales para el desarrollo de la habilidad de escribir.

Palabras clave: escritura en inglés, estudiantes universitarios, tiras cómicas digitales.

DIGITAL COMICS FOR TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE WRITING IN HIGHER EDUCATION

Abstract

The purpose of the present study was to use digital comic strips to teach English as a Foreign Language (EFL) writing to students of the English Program in an Ecuadorian university. The basis for this study is constituted by previous research that obtained positive results when using comic strips for teaching a foreign language (Deligianni-Georgaka & Pouroutidi, 2016; Kılıçkaya & Krajka, 2012; Yasuta, 2018; Yunus, Salehi & Embi, 2012). The participants were 56 students (male and female, aged 19-23 years old) with an A2 English proficiency level according to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). We used an action-research design, framed within a constructivist paradigm, and applied instruments such as a pre-test at the beginning of the intervention, a final evaluation, and a questionnaire about perceptions at the end of the research; the technological tools used were digital comic strips as resources for teaching English writing. The results showed that the use of comics increases students' motivation and improves writing skills in aspects such as grammar and vocabulary. Additionally, students had positive perceptions regarding the use of these digital resources for the development of writing skills.

Key words: EFL writing, digital comic strips, university students.

Proyecto de investigación del cual se deriva: Este estudio se derivó del proyecto de innovación docente denominado “Aprendizaje activo a través del uso de dispositivos móviles en la formación de futuros docentes de inglés como lengua extranjera”. Este proyecto fue financiado por la Universidad Técnica Particular de Loja.

Introducción

En el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la escritura es una habilidad importante y a la vez considerada como una de las más difíciles de lograr para los estudiantes. De acuerdo a Darus y Ching (2009) la escritura es la más compleja de las cuatro

habilidades fundamentales del inglés (escribir, leer, hablar y escuchar), pero también es un aspecto fundamental en el dominio de un idioma extranjero porque permite comunicar las ideas de manera efectiva.

Considerando la importancia del dominio de la escritura, es necesario contar con recursos y métodos efectivos para su enseñanza y que se encuentren ligados al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para el desarrollo más efectivo de esta habilidad. En el caso de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la implementación de las TIC ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años y se ha constituido en un factor primordial en el proceso de enseñanza (Suherdi, 2012). Asimismo, en este nuevo enfoque educativo basado en TIC, el docente ha dejado de ser el dueño del saber para ser un facilitador del proceso educativo (Vanegas, Castro, Jiménez y Piedrahita, 2019). Es decir, los usuarios de las tecnologías digitales se convierten en creadores de contenido que son capaces de interactuar y colaborar entre sí para aprovechar el potencial de la Internet como fuente de información, recursos, metodologías didácticas y estímulo permanente (Briceño, Rojas, Chirinos y Alaña, 2018).

Existen varias estrategias y herramientas tecnológicas que los docentes pueden usar para enseñar las habilidades de escritura en inglés de manera más efectiva. Una de esas estrategias es el uso de tiras cómicas digitales para promover la participación de los estudiantes en el desarrollo de esta destreza mediante la tecnología. En este sentido, entre las herramientas de software que permiten crear cómics se encuentran Pixton, ToonDoo y StoryBird, las cuales son conocidas por los docentes de inglés ecuatorianos debido a su fácil acceso. Además, las tiras cómicas digitales brindan oportunidades para proporcionar comentarios y compartir contenido. En el caso del presente estudio, seleccionamos las herramientas antes mencionadas como recursos que los estudiantes pueden usar para crear tiras cómicas y desarrollar sus competencias de escritura en inglés como lengua extranjera, fomentando el trabajo colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico.

Algunos estudios han analizado el uso de tiras cómicas digitales para la enseñanza de la escritura en inglés como lengua extranjera. La investigación en este ámbito ha revelado percepciones positivas sobre el uso de estos recursos (Deligianni-Georgaka y Pouroutidi, 2016; Kılıçkaya y Krajka, 2012; Yasuta, 2018) y el efecto positivo en la motivación de los estudiantes para escribir en inglés (Yunus, Salehi y Embi, 2012). Con respecto al uso de tiras cómicas digitales, Cabrera, Castillo, González, Quiñónez y Ochoa (2018), destacan la efectividad de estas herramientas en la enseñanza de gramática y vocabulario en inglés, los cuales son aspectos esenciales en la escritura de este idioma.

Con base en los aspectos antes mencionados, el propósito de nuestra investigación se centra en el uso de tiras cómicas digitales como recursos para la enseñanza de la escritura en inglés como lengua extranjera a nivel universitario. Adicionalmente, se pudo observar que la investigación formal en este tema es muy escasa, especialmente en el contexto latinoamericano, por lo que nuestro estudio pretende constituirse en un aporte en este campo. En consecuencia, las preguntas de investigación que se abordarán en el presente estudio son las siguientes:

1. ¿Es efectivo el uso de tiras cómicas digitales para fortalecer la enseñanza de la escritura en inglés como lengua extranjera?

2. ¿Cómo perciben los estudiantes el uso de las tiras cómicas digitales para aprender a escribir en inglés como lengua extranjera?

Fundamentación Teórica

Enseñanza de la destreza de escritura en inglés como lengua extranjera

En las últimas décadas, el inglés se ha constituido en un idioma muy importante para los estudiantes que viven e interactúan en un mundo globalizado donde deben enfrentar diversas dificultades en la comunicación (Craig, 2012). De hecho, McKay (2002) menciona que el inglés es considerado como el idioma de la comunicación mundial porque trasciende las fronteras nacionales y culturales. En este contexto, una de las destrezas del inglés que ha adquirido relevancia en los últimos diez años es la escritura en varios ámbitos académicos (Leki, 2001).

Según Harmer (2004), la escritura en inglés como lengua extranjera es un proceso donde varios signos y símbolos de un lenguaje se unen para transmitir un significado. En este proceso, los alumnos deben considerar elementos importantes que se ocupan del contenido, la organización, la gramática y la puntuación. Sin embargo, aprender el proceso de escritura en este idioma es un desafío que enfrentan los estudiantes al aprenderlo, especialmente cuando están expuestos a un tiempo limitado de práctica en el aula. Esto genera muchos inconvenientes estructurales, como elegir las palabras adecuadas, usar estructuras gramaticales correctas, generar y desarrollar ideas claras sobre temas específicos (Kim y Kim, 2005).

Por lo antes expuesto, los docentes de idiomas deben estar conscientes de los procedimientos prácticos que pueden contribuir al éxito de los estudiantes en el desarrollo de la destreza de escritura. En este sentido, Ka-kan-dee y Kaur (2015) señalan que a pesar de que existen varios enfoques para la enseñanza de escritura en inglés, son pocos los profesores que conocen cómo enseñar eficientemente esta destreza en el aula. Además, se debe considerar que los estudiantes pueden tener diferentes estilos de aprendizaje, lo cual es un proceso complejo que involucra motivación e intereses (Romero, Martínez, Florez, y Bertel, 2018).

Uso de tiras cómicas para mejorar las destrezas de inglés como lengua extranjera

Hayman y Pratt (2005) afirman que un cómic es una secuencia de imágenes discretas y yuxtapuestas que pueden incluir o no información textual. Sin embargo, estos investigadores hacen una distinción entre las imágenes y otras secuencias cuando afirman que la narrativa es un componente esencial de los cómics. Además, los cómics pueden crear entornos de aprendizaje significativos que permiten a los estudiantes diseñar contextos basados en sus propias personalidades y valores. Por otra parte, Yunus et al. (2012) afirman que el uso de cómics digitales fomenta el interés de los estudiantes en la escritura. Además, estos investigadores señalan que los cómics usados como herramienta de aprendizaje de idiomas podrían ser una forma efectiva de enseñar la escritura a estudiantes con bajos niveles de

dominio del idioma inglés. Por lo tanto, crear cómics digitales con el propósito de contar historias haría de la escritura una experiencia mucho más entretenida para los estudiantes.

Tiras cómicas digitales como recurso para enseñar la escritura en inglés como lengua extranjera

De acuerdo con Dittmar (2012), los cómics digitales son secuencias de imágenes en movimiento acompañadas de efectos de audio o narraciones multimedia. Además, las tiras cómicas digitales se pueden utilizar con programas informáticos y pueden tener imágenes a color, globos de diálogo, e incluso detalles musicales. Una ventaja adicional es que estas herramientas son aplicables para desarrollar la habilidad de escribir.

Entre las herramientas que permiten la creación de cómics digitales con este propósito se encuentra Pixton. Una de las ventajas que ofrece esta herramienta de software es una licencia gratuita, aunque con uso limitado en algunas funciones (Meyers, 2014). Si bien la investigación formal sobre Pixton para enseñar la escritura en inglés como lengua extranjera es escasa, hay algunos estudios que han analizado el uso de esta herramienta con otros fines, como por ejemplo discutir la teoría a través del lenguaje visual (Meyers, 2014), o enseñar gramática y vocabulario en inglés como lengua extranjera (Cabrera et al., 2018).

Otra herramienta digital para crear cómics se llama ToonDoo. Este es un software que brinda a los estudiantes la posibilidad de crear tiras cómicas, promover el aprendizaje colaborativo y compartir ideas de manera entretenida, permitiendo a los estudiantes expresar sus pensamientos con libertad y confianza (Robles, 2017).

Adicionalmente, con el surgimiento de las herramientas Web 2.0, las destrezas de escritura pueden desarrollarse utilizando la herramienta denominada Storybird, la cual permite la creación de historias basadas en imágenes. Storybird fue creada con la intención de apoyar la narración colaborativa a través del uso de imágenes de galerías; por lo que, los estudiantes pueden construir sus propias narrativas utilizando las imágenes que les parezcan más atractivas, y organizarlas para contar una historia (Storybird, 2019).

Finalmente, es importante mencionar que se han realizado estudios con otros desarrolladores de tiras cómicas digitales como recursos para enseñar la escritura en inglés como segunda lengua o lengua extranjera. Estos estudios han demostrado actitudes positivas hacia la creación de tiras cómicas por parte de los estudiantes (Kılıçkaya y Krajka, 2012), y el reconocimiento de que los cómics digitales pueden motivar y apoyar a los alumnos con bajo rendimiento al escribir en inglés (Yunus et al., 2012). A continuación, se describirán estudios previos relacionados con este tema con mayor profundidad.

Estudios previos

Graham (2011) realizó un estudio en el que se usó tiras cómicas en línea (makebeliefs comix.com) a fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés, incluidas las destrezas de escritura. Los participantes fueron estudiantes de educación básica en Tailandia, quienes tuvieron que completar cómics con texto a fin de aprender aspectos de la escritura como el

uso de mayúsculas y la puntuación. Los resultados indican que los estudiantes se sintieron motivados a reutilizar el contenido aprendido para poder establecer relaciones de forma, significado y función mientras utilizaban el inglés para alcanzar un objetivo de aprendizaje.

Kılıçkaya y Krajka (2012) determinaron las percepciones de los estudiantes con respecto a la creación de sus propias tiras cómicas y si esto facilitaba el aprendizaje de la gramática y la escritura de oraciones. Para este propósito, participaron 25 estudiantes turcos de inglés como lengua extranjera quienes completaron tareas relacionadas con la creación de tiras cómicas después de aprender sobre un aspecto gramatical durante un período de 5 semanas. El uso de la gramática y la calidad de las oraciones realizadas por los estudiantes fueron analizados cualitativamente. Los estudiantes también respondieron a un cuestionario relacionado con sus percepciones sobre la creación de los cómics. Los resultados fueron positivos respecto a la creación de tiras cómicas y la motivación de los alumnos.

Yunus et al., (2012) investigaron las percepciones de profesores sobre el uso de cómics digitales para enseñar escritura en inglés como segunda lengua. Los participantes fueron 30 profesores de inglés como segunda lengua quienes respondieron a un cuestionario sobre el uso de las TIC en la enseñanza de escritura, las ventajas y limitaciones del uso de cómics digitales en las aulas de inglés, y la aplicación de cómics digitales en la enseñanza de inglés a estudiantes con bajo rendimiento académico. Los resultados indicaron actitudes positivas de los docentes hacia el uso de las TIC en la enseñanza de la escritura. Además, la mayoría de los docentes afirmaron que contar historias a través de la creación de tiras cómicas digitales motiva a los estudiantes con bajo rendimiento a escribir en inglés.

El estudio de Deligianni-Georgaka y Pouroutidi (2016) se enfocó en la combinación de tecnología y escritura como una técnica alternativa para motivar a los estudiantes a escribir. Este estudio tuvo como objetivo investigar si la creación de historias mediante el uso de cómics digitales mejora el interés de los estudiantes al escribir en inglés. Este fue un estudio de caso en el que participaron alumnos de sexto grado de educación primaria. Se utilizaron observaciones, entrevistas y cuestionarios para recopilar los datos. Los resultados fueron positivos ya que el diseño de cómics digitales promovió la colaboración grupal y despertó sentimientos positivos en los estudiantes.

Yasuta (2018) analizó el potencial de la implementación de actividades basadas en proyectos utilizando cómics en línea en el aula de inglés como lengua extranjera. El objetivo fue estimular la curiosidad intelectual de 44 estudiantes de inglés y cambiar sus actitudes hacia el aprendizaje y la interacción con otros alumnos. Los participantes trabajaron en un proyecto grupal durante el curso y crearon cómics bilingües (japonés/inglés) dirigidos a turistas. Los resultados revelaron que el uso de cómics fue percibido por los estudiantes como una experiencia muy fascinante que cambió positivamente su perspectiva hacia el trabajo en grupo y el aprendizaje del inglés.

Metodología

Diseño y participantes

Este estudio, cuyo propósito fue utilizar tiras cómicas digitales para la enseñanza de escritura en inglés, tuvo una duración de 5 meses. Enmarcados dentro del constructivismo

y considerando las ventajas de las TIC para crear experiencias de aprendizaje que estimulen al alumno en la construcción del conocimiento (Rama, 2013), se utilizó un diseño de investigación-acción que tiene el propósito de mejorar la práctica docente a nivel universitario. En este caso, la investigación se realizó en la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador), en la cual se investigó a 56 estudiantes (hombres y mujeres cuyas edades oscilan entre 19 y 23 años) con un nivel de proficiencia en inglés A2, de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Los participantes estuvieron matriculados en un curso de la carrera de inglés en el que recibían 9 horas de clases semanales, y en el que se usó un enfoque comunicativo para la enseñanza de dicho idioma. El mencionado enfoque, de acuerdo a Richards (2006), tiene el objetivo de enseñar las competencias comunicativas en base a aspectos relacionados con la comprensión y producción del lenguaje.

Instrumentos y procedimientos

En lo referente a los instrumentos utilizados en el presente estudio, mencionamos los siguientes:

- Una encuesta antes de la intervención que incluyó seis preguntas cerradas y una pregunta abierta con el objetivo de determinar la experiencia previa de los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas, así como su propia percepción sobre sus habilidades lingüísticas para escribir en inglés.
- Una evaluación de diagnóstico a los estudiantes para determinar su nivel de competencia en escritura en inglés. Esta evaluación incluyó preguntas abiertas y párrafos cortos que se calificaron a través de una rúbrica.
- Una evaluación final con las mismas características de la evaluación de diagnóstico para verificar el progreso en la habilidad de escribir en inglés de los estudiantes después del proceso de intervención.
- Una encuesta de salida para conocer la opinión de los estudiantes sobre el uso de tiras cómicas digitales como recursos para aprender a escribir en inglés como lengua extranjera. Este instrumento consistió en cuatro preguntas objetivas y nueve ítems basados en una escala de Likert.

Todos los instrumentos anteriormente mencionados fueron piloteados con un grupo de 20 estudiantes con el propósito de corregir errores en los mismos. Las encuestas fueron validadas utilizando el Alfa de Cronbach con un índice de 0.81 para la encuesta antes de la intervención y un 0.73 para la encuesta de salida, lo que indica que la confiabilidad de las mismas tiene un nivel aceptable.

Con respecto al procedimiento metodológico del presente estudio, se inició con una evaluación de diagnóstico utilizando los laboratorios de inglés de la universidad en donde se desarrolló la investigación. Este instrumento permitió evaluar conocimientos de gramática y vocabulario de los estudiantes y midió sus habilidades para escribir en inglés a través de la redacción de un párrafo sobre sus últimas vacaciones. Además, se aplicó una encuesta inicial para determinar la experiencia previa de los estudiantes en el uso de herramientas

tecnológicas, así como su propia percepción sobre sus habilidades lingüísticas para escribir en inglés.

Con base en los resultados obtenidos, se implementó un proceso de intervención que incluyó el uso de tiras cómicas digitales a través de tres herramientas tecnológicas que fueron seleccionadas por sus características de accesibilidad y facilidad de uso. Estas herramientas fueron Storybird, Pixton y ToonDoo en las que los estudiantes crearon sus cuentas y diseñaron un total de 10 tiras cómicas cada uno de acuerdo a temas establecidos en la planificación docente. Estas actividades fueron presentadas y explicadas en clase por los estudiantes, quienes recibieron la posterior retroalimentación del docente.

Al finalizar el proceso de intervención, se aplicó una evaluación final para verificar el progreso en la habilidad de los estudiantes para escribir en inglés utilizando tiras cómicas digitales. Adicionalmente, los participantes contestaron una encuesta de salida que permitió conocer su percepción con respecto al uso de las herramientas tecnológicas antes mencionadas como recursos para desarrollar esta habilidad.

La información proveniente de las evaluaciones y encuestas se organizó y tabuló usando Excel y los resultados se clasificaron en función de las variables vocabulario, gramática, coherencia y cohesión de acuerdo a rúbricas diseñadas para evaluar la producción escrita de los estudiantes. Las calificaciones obtenidas en la evaluación de diagnóstico y evaluación final fueron comparadas para determinar la influencia de las herramientas tecnológicas usadas en el proceso de intervención.

Resultados y discusión

Al inicio de este estudio de investigación-acción, los resultados de la encuesta previa a la intervención demostraron que la mayoría de los estudiantes (83%) habían usado herramientas tecnológicas para escribir en inglés.

Con respecto a las herramientas más comunes utilizadas por los docentes para enseñar a escribir, los estudiantes señalaron que las más utilizadas fueron las siguientes: presentaciones Power Point (74%), documentos compartidos en línea (8%), foros (7%), redes sociales (5%) y otras como videos, grabaciones de audio, podcasts, etc. (6%).

En cuanto a la encuesta previa a la intervención, los resultados evidenciaron que el 63% de los estudiantes consideraron tener un buen nivel, el 14% muy buen nivel y el 23% mencionó que necesitaba mejorar. Sin embargo, en los resultados de la evaluación diagnóstica los participantes obtuvieron un promedio de 5.2 sobre 10 puntos, lo que significó que necesitaban mejorar sus habilidades de escritura.

Después del proceso de intervención, los resultados de la evaluación final mostraron una puntuación promedio de 7.8 sobre 10 puntos, lo cual refleja que la incorporación de los recursos digitales utilizados fue un factor importante para fortalecer las habilidades de escritura de los estudiantes. En este sentido, el uso de tiras cómicas digitales mejora el rendimiento de los estudiantes en las habilidades de escritura en inglés como lengua extranjera, dependiendo de su nivel de competencia (Castillo-Cuesta, Quinonez-Beltran, Cabrera-Solano, Gonzalez-Torres y Ochoa-Cueva, 2018).

En relación a la encuesta de salida, los resultados evidenciaron un alto nivel de satisfacción de los estudiantes sobre el uso de Pixton, ToonDoo y Storybird como herramientas para desarrollar sus habilidades de escritura. En este contexto, Kılıçkaya y Krajka (2012) destacan las percepciones positivas y la motivación de los estudiantes respecto al desarrollo de actividades de gramática y vocabulario incluyendo la creación de tiras cómicas digitales para mejorar sus habilidades de escritura.

Como se muestra en la Tabla 1, la mayoría de los estudiantes señalaron que las tiras cómicas digitales les ayudaron a escribir coherentemente y a practicar la gramática y el vocabulario. Esto apoya lo planteado por Megawati y Anugerahwati (2012), quienes afirman que el uso de las tiras cómicas puede ayudar a los estudiantes de inglés como lengua extranjera a generar y a organizar ideas, así como a usar la gramática, el vocabulario, y la puntuación más apropiados.

Del mismo modo, los estudiantes afirmaron que el uso de estas herramientas les permitió participar más eficientemente en las actividades de la asignatura y demostrar sus conocimientos ya que señalaron que trabajaron de forma más dinámica debido al uso de Pixton, ToonDoo y Storybird. Es así que, las tiras cómicas digitales pueden involucrar a los alumnos para que puedan analizar visualmente y reflexionar activamente los temas que deben estudiarse (Popa y Tarabuzan, 2015). Además, el interés y la motivación de los estudiantes se incrementaron debido al uso de estos recursos.

Tabla 1. Percepciones de los estudiantes sobre el uso de tiras cómicas digitales.

Enunciados	Totalmente satisfecho	Satisfecho	Neutral	Insatisfecho	Muy insatisfecho
Las tiras cómicas digitales fueron útiles para desarrollar mis habilidades de escritura.	80%	11%	6%	3%	0%
Las tiras cómicas digitales permitieron involucrarme en las actividades del curso.	71%	16%	10%	3%	0%
Mi interés por la asignatura se incrementó debido al uso de tiras cómicas digitales.	62%	26%	8%	4%	0%
Las tiras cómicas digitales me ayudan a escribir coherentemente.	58%	28%	12%	2%	0%

Tabla 1. Percepciones de los estudiantes sobre el uso de tiras cómicas digitales (Continuación).

Enunciados	Totalmente satisfecho	Satisfecho	Neutral	Insatisfecho	Muy insatisfecho
Las tiras cómicas digitales fueron útiles para practicar gramática y vocabulario.	65%	16%	10%	9%	0%
El uso de tiras cómicas digitales me motivó para realizar las actividades de esta asignatura.	71%	11%	10%	8%	0%
Mi nivel de atención en las actividades de la asignatura mejoró gracias al uso de tiras cómicas digitales.	68%	12%	10%	10%	0%
El uso de tiras cómicas digitales me ayudó a realizar un trabajo más dinámico.	85%	6%	5%	4%	0%
El uso de tiras cómicas digitales me ayudó a demostrar los conocimientos adquiridos en la asignatura.	54%	18%	24%	4%	0%

Fuente: elaboración propia (2019).

Conclusiones

En el contexto de la enseñanza de inglés como lengua extranjera a nivel superior, es frecuente encontrar estudiantes cuyas competencias en la escritura no cumplen con los niveles requeridos. Es así que el nivel de escritura diagnosticado en los participantes al inicio del estudio fue bajo, evidenciando la necesidad de un proceso de intervención. Efectivamente, luego de este proceso, el nivel de competencia de escritura mejoró considerablemente a través del desarrollo de actividades que involucraron el uso de tiras cómicas digitales; lo cual demuestra la eficacia de las herramientas utilizadas en este estudio.

La educación superior exige un proceso de escritura académica de alto nivel en el que debe existir una apropiada organización de ideas y un uso óptimo de la gramática y

vocabulario en una lengua extranjera. Es así que la planificación y aplicación de diversos tipos de actividades mediante el uso de las herramientas Pixton, ToonDoo y Storybird ayudaron a los estudiantes a mejorar significativamente sus habilidades para escribir en inglés en relación a su nivel de proficiencia.

En un mundo globalizado y digitalizado, donde el uso de las TIC en el área educativa va ganado terreno, el uso de estrategias como el diseño de tiras cómicas para aprender un idioma extranjero ha demostrado ser eficaz. En este sentido, la presente investigación demuestra que, gracias a las tiras cómicas digitales, los estudiantes se involucraron en actividades dinámicas e interesantes a través de las cuales pudieron crear sus propios escenarios, personajes, e historias. Por lo tanto, se evidenció una notable motivación en los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje durante las actividades de escritura planificadas y desarrolladas.

Nuestra investigación tiene implicaciones didácticas tanto para alumnos como para profesores de inglés como lengua extranjera ya que se genera conocimiento útil para contribuir al mejoramiento de la enseñanza de la destreza de escritura a través del uso de nuevas tendencias metodológicas basadas en TIC. Además, se recomienda que futuros estudios sobre este tema se realicen con un número más amplio de participantes a fin de que existan mayores posibilidades de que los resultados puedan ser generalizables a otros contextos. Se podrían también emplear otras herramientas tecnológicas que permitan mejorar la enseñanza de la destreza de escritura en una lengua extranjera en otros niveles educativos.

Agradecimiento

Los autores de esta investigación expresan su agradecimiento a las autoridades de la Universidad Técnica Particular de Loja por promover y apoyar proyectos de investigación e innovación docente a través del Grupo *EFL Learning, Teaching and Technology Research*.

Referencias bibliográficas

- Briceño, J., Rojas, D., Chirinos, Y., y Alaña, Y. (2018). *E-competencias, apropiación social y actitudes hacia las TIC – TAC – TEP en las necesidades formativas del docente*. En Y. Chirinos, A. Ramírez, N. Alvarado y L. Camejo (Comps.), *Tendencias en la Investigación Universitaria. Una visión desde Latinoamérica* (pp. 166-192). Venezuela: Fondo Editorial Universitario Servando Garcés de la Universidad Politécnica Territorial de Falcón Alonso Gamero.
- Cabrera-Solano, P., Castillo-Cuesta, L., Gonzalez-Torres, P., Quinonez-Beltran, A., y Ochoa-Cueva, C. (2018). *The Impact of Using Pixton for Teaching Grammar and Vocabulary in the EFL Ecuadorian Context*. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53-76.
- Castillo-Cuesta, L., Quinonez-Beltran, A., Cabrera-Solano, P., Gonzalez-Torres, P., y Ochoa-Cueva, C. (2019). *Using digital educational comics for learning EFL*

- vocabulary. En *Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (pp. 11-14). España: Dialnet, Universidad de la Rioja.
- Craig, J. (2012). *Integrating writing strategies in EFL/ESL university contexts: A writing-across-the-curriculum approach*. New York, EE.UU: Routledge.
- Darus, S., y Ching, K. (2009). *Common errors in written English essays of form one Chinese students: A case study*. *European Journal of Social Sciences*, 10(2), 242-253.
- Deligianni-Georgaka, A., y Pouroutidi, O. (2016). *Creating digital comics to motivate young learners to write: A case study*. *Research Papers in Language Teaching and Learning* 7(1), 233-263.
- Dittmar, J. (2012). *Digital comics*. *Scandinavian Journal of Comic Art: SJoCA*; 2 (1), 82-91.
- Graham, S. (2011). *Comics in the classroom: Something to be taken seriously*. *Language Education in Asia* 2(1), 92-102. doi: <http://dx.doi.org/10.5746/LEiA/11/V2/11/A07/Graham>
- Harmer, J. (2004). *How to teach Writing*. Pearson Longman, Harlow, England.
- Hayman, G., y Pratt, H. (2005). *What are comics? A Reader in Philosophy of the Arts*, ed. En D. Goldblatt and L. Brown (eds) *Aesthetics: A Reader in Philosophy*, 2da ed, Upper Saddle River, NJ: Pearson-Prentice Hall.
- Ka-kan-dee, M., y Kaur, S. (2015). *Teaching strategies used by Thai EFL lecturers to teach argumentative writing*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 208, 143-156. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.191>
- Kılıçkaya, F., y Krajka, J. (2012). *Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing?* *British Journal of Educational Technology*, 43(6), E161-E165. doi: 10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x.
- Kim, Y. y Kim, J. (2005). *Teaching Korean University Writing Class: Balancing the Process and the Genre Approach*. *Asian EFL Journal*, 7(2). 1-15.
- Leki, I. (2001) *Material, educational, and ideological challenges of teaching EFL writing at the turn of the century*. En R. Manchón, *Writing in the L2 Classroom: Issues in Research and Pedagogy*. The International Journal of English Studies (pp.197-209). España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- McKay, S. (2002). *Teaching English as an international language: Rethinking goals and approaches*. Oxford: Oxford University Press.
- Megawati, F., y Anugerahwati, M. (2012). *Comic Strips: a study on the teaching of writing narrative texts to Indonesian EFL students*. *Teflin Journal*, 23(2), 183-205.
- Meyers, E. (2014). *Theory, technology, and creative practice: using pixton comics to teach communication theory*. *Communication Teacher*, 28(1), 32-38.
- Popa, N., y Tarabuzan, E. (2015). *Using comic strips in teaching and learning French as foreign language: Changes in motivational beliefs*. *Review of Artistic Education*, 1(10), 273-278. doi: 10.17165/TP.2017.1-2.14

- Rama, C. (2013). *El contexto de la reforma de la virtualización en América Latina*. En N. Arboleda y C. Rama (Eds.), *La Educación Superior a Distancia y Virtual en Colombia: Nuevas Realidades* (pp. 21-29). Colombia: ACESAD/VIRTUAL EDUCA.
- Richards, J. (2006). *Communicative Language Teaching today*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Robles, A. (2017). *Evaluating the use of Toondoo for Collaborative E-Learning of selected pre-service teachers*. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 9 (11), 25-32. doi:10.5815/ijmecs.2017.11.03.
- Romero, I., Martínez, J., Florez, B., y Bertel, E. (2018). *Complemento para el LMS Moodle que genera una ruta de aprendizaje personalizada basada en la caracterización del estudiante universitario*. En V. Meriño, E. Martínez, A. Antúnez y C. Martínez (Comps.), *Gestión del Conocimiento: Perspectiva Multidisciplinaria* (pp. 271-291). México: Colección Unión Global.
- Storybird (2019). *Visual storytelling for everyone. A platform for readers, writers, and artists of all ages*. Recuperado de: <https://storybird.com/about/>
- Suherdi, D. (2012). *Towards the 21st century English teacher education: an Indonesian perspective*. Bandung: Celtics Press.
- Vanegas, W., Castro, C., Jiménez, J., y Piedrahita, G. (2019). *Blockchain: una estrategia de tecnología para el proceso enseñanza - aprendizaje*. En V. Meriño, E. Martínez, A. Antúnez y C. Martínez (Comps.), *Gestión del Conocimiento: Perspectiva Multidisciplinaria* (pp.103-118). México: Colección Unión Global.
- Yasuta, T. (2018). *Online Comic Creator for EFL Writing: An Effective Tool for Collaborative Learning*. En: 11th Innovation in Language Learning International Conference, Florence, Italia.
- Yunus, M. Salehi, H., y Embi, M. (2012). *Effects of using digital comics to improve ESL writing*. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 4(18), 3462-3469.