

**LA HISTORIETA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO  
DE LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA ESCRITA EN LOS ESTUDIANTES  
DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL INEM  
SEDE AGUALONGO 2.**

**JAIME PADILLA JURADÓ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2013**

**LA HISTORIETA CÓMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO  
DE LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA ESCRITA EN LOS ESTUDIANTES  
DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL INEM  
SEDE AGUALONGO 2.**

**JAIME PADILLA JURADO**

**Trabajo de Grado como requisito para optar el Título de  
Licenciatura en Lengua Castellana y literatura**

**Asesor  
Dr. JUAN RAMÓN CHALAPUD V.**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2013**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado son responsabilidad  
exclusivas del autor”

Artículo n° 1 Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño Acuerdo n°  
324 de octubre 1966.

## **NOTA DE ACEPTACIÓN**

Sustentación realizada el 26 de Noviembre de

---

2013, calificación 83 puntos.

---

**DR. ROBERTO RAMÍREZ BRAVO**

**Presidente del jurado**

**LIC. ALEXIS FRANCISCO USCATEGUI**

**Jurado**

**LIC. DALIA AZUCENA ORTEGA OBANDO**

**Jurado**

San Juan de Pasto, Noviembre de 2013

*Dedico este trabajo a ese ser que me impulsó para que hiciera realidad este proyecto, que me acompañó con paciencia y amor. Agradezco eternamente su aliento y su apoyo a mi crecimiento intelectual y personal. A usted abuelo Bolívar Jurado, mil gracias y que el universo bendiga su existencia.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a DIOS por brindarme el tiempo suficiente para terminar con éxito mi trabajo de investigación.

A mis padres por su amor y su ayuda incondicional, a mi asesor de trabajo de grado quien brindó su conocimiento y profesionalismo. A todos gracias por la colaboración.

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

AE: Argumentación Escrita

CAE: Competencia Argumentativa Escrita

IEM: Institución Educativa Municipal

IAP: Investigación Acción Participación

PPII: Práctica pedagógica Integral e Investigadora

## RESUMEN

Este trabajo utilizó el enfoque cualitativo acompañado de la (IAP) investigación acción participativa, se realizó con un grupo de 23 estudiantes de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2, en el año 2011. El propósito fue mejorar la Competencia Argumentativa Escrita en los mencionados estudiantes a través del desarrollo de nuevas estrategias como fue la creación de cómics e historietas, buscando una propuesta innovadora y lúdica que contribuya además, al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Según los fines y lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, el desarrollo de las competencias básicas es fundamental en el proceso educativo y formativo, a razón de que éstas permiten al estudiante el mejor desarrollo de los procesos escolares.

Para conocer el impacto de esta investigación se plantearon las siguientes preguntas.

- ¿Es posible alcanzar el mejoramiento de la Competencia Argumentativa a través de la creación de cómics e historietas?
- ¿La creación de cómics permiten la adquisición del conocimiento en los estudiantes por tratarse de una alternativa lúdica?
- ¿tuvo “impacto” tanto en los niños como en la sede esta nueva metodología?

Mientras se avanzaba en el proyecto, se recolectaron datos importantes a través de la aplicación de pruebas diagnósticas, entrevistas a docentes y padres de familia y el desarrollo de talleres y guías que permitieron una fácil comprensión de la Competencia Argumentativa Escrita, porque la lúdica obtiene la atención, además crea y recrea consiguiendo el propósito deseado.

Los talleres que se desarrollaron fueron de fácil comprensión, en un primer momento se les enseñó, como crear un cómic y luego el trabajo se hizo conjunto entre el docente, practicante y estudiantes, saliendo de las enseñanzas tradicionales y utilizando esta estrategia que fue de mucho impacto en el área.

Finalmente, los estudiantes pudieron elaborar su propio cómic con su respectiva argumentación, logrando así conseguir los objetivos propuestos.

## ABSTRACT

This work was performed using a qualitative approach and the ( IAP ) participatory action research , which I conducted with a group of 23 students of the Municipal Educational Institution based INEM Agualongo 2 in 2011 my goal was to improve Argumentative Writing Competition in those students through the development of new strategies such as the creation of cómicsand cartoons looking for an innovative and fun to contribute also to the improvement of learning in these students.

According to the purpose and curriculum guidelines set by the Ministry of National Education, the development of basic skills is central to the educational and training process, to reason that they allow the student to the best development of school processes.

To understand the impact of this research I considered the following questions.

- Is it possible to achieve the improvement of argumentative competence through the creation of cómicsand cartoons?
- Does the creation of cómic's knowledge allow students take over, because it is a fun alternative?
- Have had an impact on both the children and at headquarters this new methodology?

As I walked in my project I gathered important data through the application of diagnostic tests, interviews with teachers and parents and the development of workshops and guides that allow easy understanding of Argumentative Writing Competition because the fun gets the attention also creates and recreates getting the desired purpose.

The workshops were developed easy to understand, at first were taught how to create a cómic and then the work was done jointly by the trainee teachers and students out of the traditional teachings and putting to work this strategy was much impact in this area.

At the end the students could make their own cómic with their respective arguments, thus achieving the objectives.

## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	16
1. REFERENTES GENERALES	18
1.1 TITULO	18
1.2 PLANTEAMIENTO	18
1.4 DESCRIPCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.5 OBJETIVOS	20
1.5.1 Objetivo General	20
1.5.2 Objetivos Específicos	20
1.6 JUSTIFICACIÓN	20
2. MARCO REFERENCIAL	22
2.1 ANTECEDENTES	22
2.2 MARCO LEGAL	24
2.2.1 La Competencia Argumentativa Escrita y la Constitución Política de Colombia	24
2.2.2 La Argumentación en la Ley General de la Educación	25
2.2.3 Ley General de Educación, febrero 8 de 1994	25
2.2.4 Estándares de la Lengua Castellana	29
2.3 MARCO CONTEXTUAL	30
2.3.1 Reseña Histórica	31
2.3.2 Ubicación Geográfica	32
2.3.3 Visión	33
2.3.4 Misión	33
2.3.5 Objetivos	33
2.3.6 Microcontexto	34
3. MARCO TEÓRICO	35
3.1 LA RETÓRICA ORIGEN DE LA ARGUMENTACIÓN	35
3.2 LA RETÓRICA EN LA GRECIA ANTIGUA	36

3.3 LA ARGUMENTACIÓN	37
3.3.1 Punto de partida de la argumentación	39
3.3.2 Técnicas argumentativas y clases de argumentos	39
3.3.3 La argumentación y los elementos de comunicación:	40
3.3.4 Características de la argumentación	40
3.3.5 Pragmática de la Argumentación	41
3.3.6 La Argumentación en las Historietas	42
3.4 LA HISTORIETA	42
3.5 LENGUAJE DE LA HISTORIETA O CÓMIC	43
3.6 DEFINICIÓN DEL CÓMIC	48
3.7 OTRAS DEFINICIONES	48
3.8 UN POCO DE HISTORIA	50
3.9 INFLUENCIA DE LA HISTORIETA EN LA EDUCACIÓN	51
3.10 LOS CÓMICS EN PASTO	56
3.11 OBJETIVOS DEL USO DEL CÓMIC EN LA ENSEÑANZA	59
3.12 VENTAJAS DEL CÓMIC	59
3.13 INCONVENIENTES DEL CÓMIC EN EL AULA	59
3.14 CARACTERÍSTICAS DE LOS CÓMICS	59
3.15 EL CÓMIC: MENSAJE NARRATIVO	60
3.16 EL CÓMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS	60
3.17 DISTINTOS PROCEDIMIENTOS	61
3.18 EXPRESIÓN DIRECTA DE LOS PERSONAJES	61
3.19 ONOMATOPEYAS	61
3.20 EL CÓMIC TIENE UNA FINALIDAD DISTRACTIVA	61
3.21. COMPONENTES DEL CÓMICS	61
3.21.1 Lenguaje Visual	61
3.21.2 El Continente tiene Tres Aspectos	62
3.21.3 Contenido	62
3.21.4 El Encuadre	62
3.22 PLANOS	62

3.22.1 El Gran Plano General (GPG)	62
3.22.2 El Plano General (PG)	62
3.22.3 El Plano Americano (PA)	63
3.22.4 El Plano Detalle (PD)	63
3.22.5 El Plano Medio (PM)	63
3.22.6 El Primer Plano (PP)	63
3.23 ANGULO DE VISIÓN	63
3.24 FORMATOS	63
3.25 EL COLOR	64
3.26 LENGUAJE VERBAL	64
3.26.1 El Bocado	64
3.26.2 La Forma del Globo va a dar al Texto Diferentes Sentidos	64
3.26.3 La Cartelera y el Cartucho	65
3.26.4 La Onomatopeya	65
3.26.5 Letras	65
3.26.6 Signos Convencionales	65
3.27 CÓMO HACER UN CÓMIC	66
3.27.1 División de Argumento	66
3.27.2 Planificación	66
3.27.3 Montaje	66
3.27.4 Realización del Guion	66
3.27.5 Creación de Personajes	67
3.27.6 Expresiones Anímicas	67
3.27.7 El Lenguaje	67
3.27.8 El Tamaño	67
3.28 ESTRATEGIA	67
3.29 DIDÁCTICA	68
3.30 ESTRATEGIA DIDÁCTICA	68
3.31 COMPETENCIA ARGUMENTATIVA ESCRITA	68

3.32 ARGUMENTACIÓN	68
3.33 COMPETENCIA	69
4. METODOLOGÍA	70
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	70
4.2 MÉTODO INVESTIGATIVO (IAP)	70
4.3 INSTRUMENTOS	71
4.3.1 Entrevistas	72
4.3.2 Taller de Lengua Castellana	73
4.4 POBLACIÓN	73
4.4.1 Descripción de la Población	74
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	75
5.1 OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA	75
5.2 ETAPA PREPARATORIA	76
5.3 ENTREVISTA A DOCENTES	76
5.4 ENTREVISTA REALIZADA A LOS DOCENTES	76
5.5 ENTREVISTAS PADRES DE FAMILIA	79
5.6 PRUEBA REALIZADA A ESTUDIANTES	80
5.7 ETAPA DE TRABAJO DE CAMPO	81
5.8 ETAPA ANALÍTICA	82
5.9 ETAPA INFORMATIVA	82
5.10 PRUEBA DIAGNÓSTICA	83
5.11 ANÁLISIS DE TALLERES DE LENGUA CASTELLANA	84
5.12 OTRAS DIFICULTADES COGNITIVAS QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM SEDE AGUALONGO 2	91
6. PROPUESTA PEDAGÓGICA	95
6.1 TÍTULO	95
6.2 INTRODUCCIÓN	95
6.3 JUSTIFICACIÓN	97
6.4 OBJETIVOS	97

6.4.1	Objetivo General	97
6.4.2	Objetivos Específicos	98
6.5	METODOLOGIA DE LA PROPUESTA	98
6.5.1	Presentación del cómic y motivación de la propuesta	99
6.5.2	Desarrollo de los temas	99
6.5.3	Producción de cómic	99
6.6	APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	99
6.6.1	Interpretación de la Propuesta	104
6.6.2	Adaptación del Argumento Literario	105
7.	CONCLUSIONES	107
8.	RECOMENDACIONES.	108
	BIBLIOGRAFÍA	109
	ANEXOS	111

## LISTA DE IMAGENES

	<b>pág.</b>
Imagen 1 Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2	30
Imagen 2 portada de la Institución Educativa Municipal INEM Sede Agualongo 2	30
Imagen 3 Escudo INEM	32
Imagen 4 Institución Educativa Municipal INEM Central	32
Imagen 5. Ejemplo de Aucas	44
Imagen 6. Ejemplo de Aleluyas	45
Imagen 7. Ejemplo de Primeras Historietas	46
Imagen 8. Ejemplo de Primeras Historietas	47
Imagen 9. Primera Historieta DICK TRACY	49
Imagen 10. Primera Historieta DICK TRACY.	50
Imagen 11. Historieta Mojicón	51
Imagen 12 Cuy Jacobo	56
Imagen 13. Familia Tarapues	58
Imagen 14. Clase explicación taller “Escribiendo Correctamente”	93
Imagen 15. Trabajos realizados por los estudiantes	98
Imagen 16. Estudiantes desarrollando una actividad	100
Imagen 17. Estudiantes con la realización de la actividad	100
Imagen 18. Estudiantes con taller	102
Imagen 19. Estudiante con taller “claves sencillas para escribir bien”	103

## LISTA DE ANEXOS

Anexo a. Entrevista a profesores.	120
Anexo b. Entrevista a padres de familia.	121
Anexo c. Prueba de entrada a estudiantes.	122
Anexo d. Entrevista profesores grado tercero.	123
Anexo e. Historieta #1 “claves sencillas para escribir bien”.	124
Anexo f. Guía “claves sencillas para escribir bien”.	126
Anexo g. Historieta # 2 “producción de textos”	127
Anexo h. Guía “producción de textos”	128
Anexo i. Historieta #3 “ojo al escribir”	129
Anexo j. Guía “ojo al escribir”	130

## INTRODUCCIÓN

El proyecto tuvo como finalidad abordar problemas presentados por los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo2 para comprender la Competencia Argumentativa Escrita. Este problema, dificulta los procesos de la enseñanza aprendizaje.

Partiendo de las necesidades educativas que presentan los estudiantes mencionados y teniendo en cuenta lo reglamentado por el Ministerio de Educación, se creó una estrategia que mejorara los procesos argumentativos de los estudiantes.

Uno de los roles que debe cumplir el docente es despertar en el niño toda su capacidad creadora, llevándolo a imaginar y crear, como parte de su desarrollo integral.

Por lo anterior, fue necesario diseñar e implementar nuevas estrategias pedagógicas que ayudaron a mejorar la Competencia Argumentativa Escrita en el grupo del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo2, puesto que el proceso Enseñanza-Aprendizaje de los textos Argumentativos, no son contenidos teóricos, sino prácticos lo que quiere decir que es necesario incluir una parte escritural, bien fundamentada con estrategias lúdicas de tal manera que los estudiantes desarrollen la Competencia Argumentativa Escrita.

Dichas estrategias se basaron en la creación de talleres y guías con cómics e historietas como recurso lúdico, buscando siempre el mejoramiento de la problemática. La idea de la historieta como producto educativo nos muestra las ricas posibilidades expresivas, experimentales y didácticas que tiene, de esta manera nos permitió entender que la historieta no se trata únicamente de contenidos grotescos o humorísticos, sino que puede convertirse en instructor, formador y transportador de conocimientos de muchos temas, entre ellos, los educativos.

Otra de las razones por la cual, se planteó el uso de las historietas y cómics es porque, el niño de hoy nace y crece en un medio cargado de imágenes, entonces, no solo nos comunicamos por medio de la lengua hablada o escrita, debemos tener en cuenta, que es muy importante el componente icónico, en el proceso educativo. Lo anterior permitió que el cómic se convirtiera en un medio muy atractivo para el aprendizaje en los educandos.

Así mismo, las historietas fueron un medio cuyas características se convirtieron en ventajas a favor del proceso educativo y el manejo de cualquier tema.

Este trabajo de investigación, describe las razones que llevaron a realizarlo, las circunstancias que originaron el problema y los objetivos que se propuso alcanzar a lo largo de la práctica, los mismos que fueron posibles lograr, pues fue, de mucha acogida la metodología utilizada. Obteniendo resultados en la parte escritural, argumentativa, creativa y teórico-práctica

## **1. REFERENTES GENERALES**

### **1.1 TITULO**

LA HISTORIETA CÓMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA ESCRITA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL INEM SEDE AGUALONGO 2.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El estudiantado del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2, presentó problemas para expresar de manera clara y coherente, sus argumentos sobre un determinado tema; no utilizó vocabulario adecuado, para redactar expresiones escritas argumentativas, En cuanto a su grafía presentó dificultades que en ocasiones hicieron ilegible su letra y no aplicó reglas ortográficas en la redacción de textos argumentativos.

### **1.3 DESCRIPCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Las dificultades que se presentaron en la competencia argumentativa escrita, se evidencian en todos los niveles de la básica primaria, más aún en el grado tercero, debido en muchas ocasiones, a la falta de implementación de estrategias didácticas, que favorezcan el desarrollo de los procesos argumentativos de los estudiantes.

Es evidente que no se ha mejorado por parte de los docentes, el problema de la competencia argumentativa escrita en el aula, y si se ha hecho, ha sido de manera superficial. Por lo tanto, es importante crear estrategias que logren superar las dificultades que presentaron los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa municipal INEM sede Agualongo 2.

Además, en los estudiantes se encontraron dificultades para expresar de manera clara y coherente sus argumentos sobre un determinado tema, no utilizaron vocabulario adecuado para redactar expresiones argumentativas, en cuanto a su grafía presentaron dificultades que en ocasiones hicieron ilegible su letra, tampoco aplicaron reglas ortográficas en la redacción de textos argumentativos acordes a su edad.

En la práctica Pedagógica, se siguieron los lineamientos establecidos por el Ministerio De Educación Nacional, en los que de acuerdo a la Ley 115 de 1994, se refleja la importancia de la comunicación con palabras y lenguajes, desarrollando competencias comunicativas básicas como son hablar, escuchar, escribir y leer. Así mismo los estándares del lenguaje refieren que es importante la expresión de pensamientos y sentimientos. La comunicación en todas las situaciones de la vida, para interactuar con todo el mundo y desarrollar nuestra ideología. También en los estándares del lenguaje la comunicación es un elemento básico para las necesidades del hombre porque, ayuda a mejorar nuestra cultura, a desarrollarnos como personas y como miembros reflexivos y críticos de nuestra sociedad. Todo lo anterior con el fin de lograr el adecuado desarrollo de la competencia argumentativa escrita, mediante la implementación de historietas y cómics, que dieron como resultado el conocimiento y la aplicación de estas estrategias en las actividades diarias de los estudiantes advirtiendo que no fue de esta forma en una minoría de los estudiantes que fueron objeto de esta investigación.

Lo expresado anteriormente, constituye un punto de partida para proponer el desarrollo de una investigación que pretende experimentar la efectividad de una estrategia didáctica, centrada en la creación y argumentación de historietas para desarrollar la competencia argumentativa escrita en los niños del tercer grado de básica primaria de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2.

Con esta investigación, se pretende formar estudiantes con un buen éxito escritor e innovador, permitiendo desarrollar el pensamiento desde la edad temprana, pues en los niños está latente esa capacidad cognitiva y lingüística, para interpretar y comprender diferentes textos argumentativos; además debe servir, para que los docentes hagan nuevas propuestas que permitan quitar la idea de que solo se argumenta en el bachillerato o universidad.

¿Lo anterior permite plantear las siguientes preguntas ¿a partir de los cómics es posible mejorar la competencia argumentativa escrita en los niños de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2?

¿Cuál o cuáles son las dificultades que presentan los niños en cuanto a la competencia argumentativa escrita?

## **1.4 OBJETIVOS**

**1.4.1 Objetivo General.** Mejorar la Competencia Argumentativa Escrita en los niños de tercer grado de la Institución Educativa Municipal INEM, sede Agualongo 2, a partir de la creación de historietas y cómics.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las dificultades lingüísticas y textuales que tienen los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2 para el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita.
- Conocer las estrategias didácticas que aplica el docente de área como fortalecimiento para el aprendizaje de la Competencia Argumentativa Escrita.
- Implementar estrategias didácticas basada en la utilización de cómics e historietas que permitan el desarrollo adecuado de la Competencia Argumentativa Escrita.
- diseñar una propuesta pedagógica e innovadora que permita mejorar el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2.
- Interpretar los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta pedagógica en los estudiantes de grado tercero.

## **1.5 JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2 y tiene como fin mejorar la Competencia Argumentativa Escrita en los estudiantes.

Según los fines y lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, el desarrollo de las competencias básicas es fundamental en el proceso formativo y educativo, a razón de que estos permiten al estudiante mejorar sus procesos escolares.

Esta investigación surge de observar las diferentes dificultades que tienen los estudiantes en el área de lengua castellana; por ejemplo, mal uso de reglas ortográficas, actitud pasiva frente a la lecto-escritura por utilizar modelos educativos tradicionalistas, por el medio social en el que se desarrolla, la falta de capacitación de los docentes.

Por lo anterior, se propone las historietas como nueva alternativa de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes creen textos de manera dinámica y práctica, igualmente, se facilita el manejo de una buena escritura utilizando reglas ortográficas para un mejor desempeño, además el uso de cómics e historietas se integra al área de artes lo que facilitó la creación de sus propias historietas.

Mejorar la Competencia Argumentativa Escrita de los estudiantes es fundamental ya que, este problema no solo es de orden escolar sino también universitario y social, además el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita es contribuir de forma decisiva al desarrollo de las personas en la sociedad.

La principal ventaja de trabajar con cómics e historietas es la motivación en los estudiantes y el agrado que sienten por el desarrollo de espacios que fomenten su creatividad infantil.

La puesta en práctica de los estudiantes fue de normal desarrollo, con dificultades pero con esfuerzo se trabajó y se obtuvieron los objetivos propuestos.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 ANTECEDENTES

Es necesario aclarar que existen muy pocas investigaciones acerca de la Competencia Argumentativa Escrita y las Historietas Y Cómics con relación a la lengua castellana, es por esto, que se realizó un rastreo que pudiera contribuir en algunos aspectos al mejoramiento de esta investigación, además de orientar el camino investigativo que buscaba dar alternativas didácticas para mejorar las dificultades previamente expuestas.

A nivel regional.

- Roberto Ramírez Bravo. Propone un estudio denominado “Inteligencia práctica en la escuela aplicada al desarrollo de la competencia argumentativa escrita”, presente en la Revista Hechos y Proyecciones del Leguaje n°2 año 2003.
- Roberto Ramírez Bravo. El libro Historia y Perspectiva de la Argumentación escrita. Centro de publicaciones de la Universidad de Nariño. San Juan de Pasto, 2008.
- Sandra Lucia Narváez Coral y Jonathan Alexander Cisneros. titulada “La lectura de imágenes como Estrategia Didáctica para Cautivar la atención y mejorar la Escritura, en Estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto (2010).
- María Cecilia Vivian Chamorro Guerrero y Milena Martínez Pazmiño, titulada “las historietas, una herramienta para la comprensión y producción de textos argumentativos (2006).
- Gómez y Jiménez, En su investigación titulada “Desarrollo de Habilidades Comunicativas a partir de la producción oral y Escrita en estudiantes de grado tercero del colegio Nuestra Señora de las Lajas, destacan la dificultad de los niños para presentar y crear expresión escrita (2002).
- Luna, Ojeda Y Zambrano, En su investigación titulada “La Competencia Comunicativa desde la Expresión Oral y Escrita en los niños de Básica primaria del Jardín San Juan de Pasto, los autores recomiendan la importancia de impulsar la expresión escrita a través de su libre expresión, (2002)

- Cerón y Díaz en su investigación titulada “Desarrollo de Competencias básicas argumentativas a través de la construcción y comunicación de fantasías de niños para niños”, realizada en el colegio de “la estrella” y “Santo Sepulcro” de la ciudad de Pasto. Los autores resaltan la importancia de la expresión tanto oral como escrita en el ámbito social, (2003) .
- Grupo De Investigación GIA de la Universidad de Nariño titulada “Competencia Argumentativa Escrita en la Educación Básica, Editado por la Universidad de Nariño. Resaltan la importancia de trabajar los procesos Argumentativos y las dificultades de Estudiantes y Maestros con respecto a la C.A.E, (2010).
- Darsy Espinosa Parra. Titulada “Competencia Argumentativa Escrita”, realizada en la Universidad Pedagógica y Tecnológica De Colombia Tunja. Donde resalta la importancia de trabajar continuamente la Competencia Argumentativa Escrita en la Escuela en los diferentes niveles educativos, (2012).

#### Ámbito nacional.

- Julián de Zubiría Samper, con el texto “las competencias argumentativas a la visión de la educación”, cooperativa Editorial Magisterio,(2006).
- Revista LITTERATE n° 12 del Instituto Caro y Cuervo, existe un estudio por el Dr. Ramírez Roberto, referido a la argumentación, denominada “Aproximación a un análisis pragmático del refrán”.

#### A nivel internacional.

- Pérez, M. En su investigación titulada “El enfoque comunicativo y la Enseñanza del Español y Análisis de tres modelos y diseño de un modelo comunicativo investigador” de la Universidad M.A Universidad Interamericana de Puerto Rico. La autora señala la importancia del enfoque comunicativo para favorecer las competencias comunicativas y la importancia de éste en el idioma español (1996).
- La tesis del Dr. Roberto Ramírez Bravo, desarrollada en la Universidad Complutense de Madrid (España) en el año 2004, como tesis doctoral titulada “la Competencia argumentativa escrita en los Estudiantes colombianos del grado sexto de educación básica.

- DIDATEX: Didáctica del texto, grupo de investigación, realizada en el año 2003, una investigación sobre la producción de textos escritos en didáctica de la lengua y de la literatura. Madrid.

## **2.2 MARCO LEGAL**

La presente investigación se sustenta en las leyes sobre educación que promueve la Constitución Política de Colombia de 1991 (art. 67), los estatutos trazados en su conjunto por la ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares y los estándares del área de Lengua castellana y literatura.

**2.2.1 La Competencia Argumentativa Escrita y la Constitución Política de Colombia.** En la constitución política de 1991, se establecen reglamentos en los cuales se implanta la libre expresión del ser humano, sus pensamientos e ideas entre otros.

En el Artículo 16 se dice que “todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico”, es decir, la facultad de autonomía de cualquier persona para tomar decisiones.

En el Artículo 20, se evidencia de manera más clara el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita, ya que en éste se “garantiza a todas las personas la libertad de expresar y difundir sus ideas, pensamientos y opiniones, la de informar y ser informados de manera veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación”.

El Artículo 27 en el cual se garantiza la educación “el estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigaciones y cátedra”.

Al respecto en los Artículos 67, 70. Dicen que la persona tiene derecho a la educación, buscando el acceso al conocimiento, a la ciencia y a los valores de la cultura, la educación formará al colombiano basados en los derechos humanos, a la paz y a la democracia, teniendo en cuenta la práctica del trabajo, la recreación, lo científico y tecnológico con el fin de mejorar al aspecto cultural.

El Estado reconoce la igualdad y la dignidad de todas las personas que conviven en el país, dando lugar a la difusión de los valores culturales de la nación.

Colombia, por ser un Estado social de derecho debe exigir a la educación el mantenimiento de la cultura, las tradiciones, los valores cívicos y políticos para formar futuros ciudadanos dentro de los conceptos básicos del conocimiento con

una conciencia de respeto, dialogo en el contexto en el que se desenvuelve; es decir, formar al hombre para convivir.

El Sistema Educativo Colombiano en sus diferentes niveles de educación que ofrece debe cumplir a cabalidad estos artículos como oportunidad para los estudiantes dentro del aula.

“Los reglamentos del Sistema Educativo Colombiano muestran énfasis en el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita en los niveles de educación básica primaria”

**2.2.2 La Argumentación en la Ley General de la Educación.** La Ley General de educación en el artículo 20 de los objetivos de la educación en el literal b expresa que: “es un objeto general de la educación, desarrollar las capacidades y disposiciones de la comunicación en la lectura, en el habla, comprensión y expresión correctas”. En cuanto a los objetivos específicos se manifiesta que la Competencia Argumentativa Escrita es una de las habilidades comunicativas más importantes en el desarrollo de la lengua y para comprender de manera adecuada los textos que encontrará en su vida escolar.

**2.2.3 Ley General de Educación, febrero 8 de 1994.** De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia, define y organiza la educación formal e informal.

- El Artículo 5 Literal 6 señala: “el estudio y comprensión crítica de la cultura nacional y la diversidad étnica y del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- Literal 9: el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Sección tercera (Educación Básica).

Artículo 20: objetivos generales de la educación básica Literales B y C.

- Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente.

- Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia y tecnología de la vida cotidiana.

Artículo 21: Literal C.

- El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, , comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en Lengua Castellana y también en lenguas maternas (...).
- Literal D: el desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética.

Artículo 22 literal B.

- La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo.

Sección primera. (En la dimensión comunicativa)

- Utilizar el lenguaje para establecer diferentes relaciones con los demás.

Sección segunda. (Indicador de logro educación básica)

Numeral 6 correspondiente a Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros.

Lengua Castellana.

f/ Utilizar el lenguaje como medio de representación de procesos, acciones y estados.

f/ Presenta y argumenta puntos de vista cuando participa en actos comunicativos.

f/ Utiliza el lenguaje para lograr los acuerdos temporales en las interrelaciones con los demás.

Sección tercera (indicadores de logro para la educación básica)

f/ Reconoce los mecanismos textuales que garanticen coherencia y cohesión a los textos.

f/ Establecer semejanzas y diferencias entre los tipos de texto y actos comunicativos, en términos de los significados, las estructuras y los conceptos.

f/ Identifica y aplica las relaciones existentes entre pensamiento, lenguaje y realidad.

f/ Produce diferentes tipos de textos que obedecen a cuentos significativos, atendiendo a la estructura, el nivel lexical, y el sentido estético y el contexto.

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica.

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente

Artículo 22. Objetivos específicos de la educación básica.

b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo.

Artículo 5 numerales 2,3,4,6,7 y 13. Se refiere a la formación de valores, la comprensión crítica de la cultura nacional, al desarrollo de una adecuada comunicación para la investigación y la formación integral de la persona. Igualmente el artículo 21 de la misma ley en sus literales c, d, j, y k plantea el desarrollo de habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse en lengua castellana y lengua materna; el desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como herramienta de interacción.

Ejes alrededor de los cuales se planean las propuestas curriculares.

De este aparte de los Lineamientos Curriculares de la Lengua Castellana se seleccionó unos títulos, subtítulos que se relacionan con el proyecto

Un nivel de uso

“De estos sistemas en contextos comunicativos. Este proceso está asociado con las prácticas de lectura, escritura, oralidad, el lenguaje de la imagen...; y las funciones que se les asigna a estas prácticas como espacios de significación. Para el caso del lenguaje verbal, por ejemplo, este nivel de uso supone el desarrollo de unas competencias sintáctica, semántica, pragmática, enciclopédica presentes en los actos de comunicación y significación. También tiene que ver con la posibilidad de usar y producir diferentes tipos de textos en atención a finalidades definidas. En este sentido, la escuela debe ocuparse de trabajar sistemáticamente las habilidades para comprender y producir Diferentes tipos de textos, tanto orales como escritos, con sus características particulares: texto descriptivo, texto argumentativo, texto narrativo, texto periodístico, texto poético, etcétera; y sus usos en situaciones de comunicación y significación, resultan prioridad en este eje” (Lineamientos curriculares de la Lengua Castellana, 1998, p. 54-55).

Lineamientos Curriculares de la Lengua Castellana y la Competencia Argumentativa Escrita.

De acuerdo a la ley 115/94 y los lineamientos curriculares propuestos por el M.E.N pretenden que nos comuniquemos significativamente con palabras y lenguajes no verbales, desarrollando competencias comunicativas básicas, hablar, escuchar, escribir y leer.

Los Estándares del Lenguaje se refieren a la expresión de pensamiento y sentimientos, comunicarnos en todas las situaciones de la vida, reaccionar con todo el mundo y desarrollar nuestra ideología.

Para los Estándares del Lenguaje la comunicación es un elemento básico para las necesidades del hombre, por que ayuda a mejorar nuestra cultura, a desarrollarnos como personas y como miembros reflexivos y críticos de nuestra sociedad.

La organización de los estándares de calidad se compone de cinco aspectos básicos:

- Producción de textos (orales y escritos).
- Comprensión e interpretación.
- Literatura.
- Otros sistemas de símbolos (lenguajes no verbales).
- Procesos, funciones de símbolos y ética de la comunicación.

En los Lineamientos Curriculares lo que manifiesta en relación con Competencia Argumentativa Escrita es lo siguiente:

En este contexto, la noción de competencia es una categoría pensada desde la constitución y formación de los sujetos en las diferentes dimensiones de su desarrollo.

Pero esta noción está referida básicamente a potencialidades y/o capacidades. Las competencias se definen en términos de “las capacidades con que un sujeto cuenta para (...)”. Pero es claro que estas competencias, o más bien el de desarrollo de las mismas, solo se visualiza a través de desempeños, acciones, sea en el campo social, cognitivo, cultural, estético o físico. Esta parece ser una de las características básicas de la noción de competencia, el estar referidas a una situación de desempeño, de actuación específica.

En estos lineamientos se establece la importancia de los procesos que hay que tener en cuenta para fortalecer las competencias como lo son los contenidos conceptuales o teóricos. Uno de esos contenidos en el área de español es el estudio de los conectores, que garantizan la coherencia en un texto. Posteriormente da la importancia que tiene escribir, leer, escuchar y hablar para los actos de comunicación. Subsiguiente analizan los diferentes tipos de texto como: narrativos, científicos, periodísticos, etc., con el propósito de relacionarlos con los procesos de comprensión, interpretación y producción de textos y sus competencias.

Por último establece la importancia de los actos de escribir y argumentar, es decir no se trata sólo de leer un determinado texto sino darle su significación tanto en lo interpretativo, argumentativo y propositivo.

**2.2.4 Estándares de la Lengua Castellana.** Al igual que los lineamientos curriculares hace referencia a los procesos comunicativos y al lenguaje que es un sistema de funciones cognoscitivas.

Los estándares también le dan importancia a la comunicación, a los actos de habla y al lenguaje escrito que debe estar centrada principalmente, al desarrollo de las competencias comunicativas básicas: hablar, oír, leer y escribir.

Comunicar algo quiere decir que los ejercicios del lenguaje, (tanto oral como escrito) siempre deben estar referidos a circunstancias concretas (personas, cosas, acciones, eventos, acontecimientos, etc.) Vividas por los alumnos, bien sea de la vida extraescolar o en las otras áreas escolares. En ese sentido, el lenguaje

escrito debe ser construido a partir del desarrollo (y de las limitaciones) de la comunicación oral, y o como un simple ejercicio de producir y decodificar signos escritos.

## 2.3 MARCO CONTEXTUAL.

**Figura 1 Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2**



Fuente: proceso investigativo.

**Figura 2 portada de la Institución Educativa Municipal INEM Sede Agualongo 2**



Fuente: proceso investigativo.

**2.3.1 Reseña Histórica.** En el mes de septiembre de 1974 y como un servicio a la comunidad del Barrio Agualongo, se inician las labores escolares en el centro docente que lleva el nombre del barrio.

Los primeros profesores nombrados por Secretaria de Educación fueron: Esperanza Arcos, Beatriz Solarte de Guevara, Rosalba Quijano de Muñoz, Inés Ordoñez de Delgado, Franco Delgado, Bolívar Edmundo Guerrero y Carlos Hugo Ceballos Vivas....

Las labores escolares se inician con 282 alumnos, distribuidos en dos jornadas, mañana y tarde continuas. En este mismo año se organiza la asociación de padres de familia, siendo su primer presidente el señor Alberto Aguirre León; a partir del 22 de mayo de 1980, la asociación es reconocida jurídicamente mediante resolución n° 264.

Durante estos 40 años, son más de 1.200 el número de egresados, muchos de ellos profesionales en la actualidad. La misión del plantel ha sido y seguirá siendo: integración, trabajo y progreso.

Entre las entidades benefactoras de la institución, destacamos las siguientes: Instituto de Concentraciones Escolares ICCE, Secretaria de Educación, Alcaldía Municipal, Simana, junta de acción comunal y dirigentes políticos, entre ellos senadores, representantes y concejales.

A partir del 20 de agosto de 2003 se reformó la Educación en cuanto a unificar los establecimientos Educativos de Básica Primaria con los Colegios de bachillerato, con el propósito de mejorar el Sistema Educativo Municipal, En sus distintos campos del saber.

Es así como la Concentración Educativa Municipal Agustín Agualongo fue fusionada al INEM “Mariano Ospina Rodríguez”, hoy Institución Educativa Municipal INEM Luis Delfín Insuasty. Mediante decreto 0350 del 20 de agosto del 2003.

**Figura 3. Escudo INEM**



**Fuente: proceso investigativo.**

### **2.3.2 Ubicación Geográfica.**

**Figura 4. Institución Educativa Municipal INEM Central**



**Fuente: proceso investigativo.**

La Institución Educativa se encuentra ubicada en el Barrio Agualongo en el noroccidente del Municipio de Pasto.

Inicialmente fue diseñada para dar cobertura a la demanda educativa del barrio Agualongo, pero en la actualidad absorbe también la población en edad escolar de los barrios: Tamasagra, Altamira, Mijitayo 1 y 2, Sumatambo y Caicedo.

**2.3.3 Visión.** La Institución Educativa Municipal INEM de Pasto en el 2014 será reconocida como líder entre las instituciones educativas oficiales del departamento de Nariño, por haber establecido procesos de mejoramiento continuo de la calidad y alianzas institucionales para garantizar cadenas de formación hacia la educación técnica tecnológica y profesional, posibilitando mejores oportunidades de desarrollo humano académico y/o laboral y de creación de empresas a los educandos.

**2.3.4 Misión.** INEM de Pasto es una Institución Educativa Municipal de carácter oficial que atiende a los nivel de educación preescolar; básica y media diversificada (académica y técnica); con la corresponsabilidad de la comunidad educativa, centra su quehacer en la formación integral de los educandos, especialmente en las dimensiones científica, tecnológica, humanística, espiritual, cultural y deportiva, mediante la formación basada en competencias básicas, ciudadanas, laborales generales y específicas que le permiten desarrollar relaciones positivas consigo mismo, con los demás y con su entorno atendiendo su proyecto ético de vida y las necesidades del contexto, con lo anterior los estudiantes se facultan para integrarse a la educación superior, para vincularse al mundo laboral y para construir efectivamente al desarrollo de su comunidad.

### **2.3.5 Objetivos**

- Ofrecer educación pertinente y de calidad en los niveles de preescolar, primaria, básica y media diversificada, que cumplan con los registros establecidos en la norma vigente.
- Consolidar la articulación e integración con instituciones de educación técnica, tecnológica y superior a nivel regional y nacional.
- Mantener altos niveles de satisfacción y expectativas de nuestros usuarios y/o beneficiarios en todos los procesos.
- Consolidar la integración con el sector productivo.

- Promover un clima organizacional, basado en relaciones recíprocas de armonía, respeto, colaboración y valores institucionales.
- Buscar la generación de recursos propios que permitan mejorar la calidad de los servicios prestados.
- Implementar, mantener y mejorar el sistema de gestión de la calidad.

### **2.3.6 Microcontexto**

NOMBRE: Concentración Escolar Agustín Agualongo.

DIRECCION: Barrio Agualongo, Municipio de Pasto.

ENTIDAD TERRITORIAL: Departamento de Nariño, Municipio de Pasto.

NIVEL EDUCATIVO: Educación Básica Primaria.

NATURALEZA: Mixta.

CARÁCTER: Oficial.

### 3. MARCO TEÓRICO

“Hallábase dos querellantes en disputa ante la imposibilidad de lograr un acuerdo deciden acudir donde los jueces. He aquí que su situación se ve modificada, ya no importa quien tenga la razón, los jueces se la otorgaran al que mejor argumente”

*(Diálogos Platón).*

Uno de los objetivos de los maestros de Básica Primaria en el área de Lengua Castellana debe ser lograr que los estudiantes lleguen a tener los suficientes conocimientos para desarrollar las cuatro habilidades básicas.

Para lograr lo anterior es importante aprovechar el conocimiento innato que traen los niños en relación con la argumentación.

Por lo anterior es necesario hacer una retrospectiva acerca del significado de la argumentación y su importancia en la educación.

#### 3.1 LA RETÓRICA ORIGEN DE LA ARGUMENTACIÓN

Aristóteles define la retórica como “la facultad de describir especulativamente lo que en cada caso debe ser eficaz para persuadir”.

La retórica nace en Grecia con los sofistas a finales del siglo VI y principios del siglo V a.C. el tránsito político de las tiranías o formas democráticas provocó enormes litigios por las tierras que se debían dirimir en justicia, esto fue muy agudo sobre todo en las colonias griegas de Sicilia (lugar donde nace la retórica).

Cuando los romanos crean por primera vez un sistema educativo estructurado y configuraron ese sistema suyo a partir del siglo III a.C. va a impartir estas escuelas e insertarlas como una etapa de su sistema. Los romanos crean un sistema en tres etapas:

1. Etapa del litterator, escuela llamada ludus, en gran medida escuelas municipales y gratuitas para toda la población (enseñanza de lecto-escritura-cálculo-leyes básicas...)
2. Etapa de grammaticus o segunda enseñanza con diferentes materias (historia-geografía-astronomía-griego...)
3. Etapa del rhetor o la retórica: enseñanza en profundidad de técnicas y arte del discurso y toda su artificiosidad, con mucha filosofía y derecho, sobre todo para los que se dedicaban a la abogacía, vida pública, administración y literatura...

Entonces la palabra rethor ya no es orador sino especialista en la enseñanza de la técnica retórica.

La retórica se convirtió en la enseñanza imprescindible para todos los cultos e incluso en la Edad Media era vital y estaba incluida en las vitales enseñanzas del trívium (gramática-retórica y dialéctica), de las primitivas universidades nacidas a partir del siglo XII.

Por otra parte, HELENA BERISTAIN señala que la retórica es un “arte que se proyecta en dos sentidos<sup>1</sup>: el primero, relacionado con la elaboración de discursos gramaticales correctos, elegantes y sobre todo persuasivos. El segundo vinculado con extraer, especulativamente de cualquier asunto cotidiano de opinión, una construcción de carácter suasorio relacionada con la justicia de una causa, con la cohesión deseable entre los miembros de una comunidad y con lo relativo a su destino futuro.

En esta definición se incluye el ámbito de lo opinable en el que se desenvuelve la retórica, su meta persuasiva así como las causas de justicia, democracia y poder por los que ha transitado desde sus inicios.

Podemos afirmar entonces, que la retórica es el arte de persuadir y que siempre está presente, así sea, en su expresión más mínima o como actividad inconsciente en muchas áreas de la interrelación humana.

### **3.2 LA RETÓRICA EN LA GRECIA ANTIGUA**

Su estudio puede ser ubicado en Grecia donde el arte suasorio alcanzó un desarrollo y niveles dignos de admiración y es el origen de la comprensión retórica que ha llegado a nuestros días.

---

<sup>1</sup> ARISTÓTELES. Libro I retórica. Madrid Grecos: editorial quintin racionero., 1994 p 154-230.

<sup>2</sup> LÓPEZ. Santiago. El arte de hablar bien y convencer. Madrid: editorial Motoyo 1993 p 103-140.

Hay registros históricos alrededor del siglo V a.C. en Sicilia. Los factores que impulsaron el desarrollo de la retórica y que legitiman su vínculo directo con la labor jurisdiccional y la democracia fueron sobre todo de carácter político y social.

Al respecto Santiago López Navia<sup>2</sup> afirma que “la retórica nace de la mano de la democracia que asume a la historia universal con el final de la tiranía tras la muerte de Hierón en el año 468 a.C. Y la expulsión de Sicilia de Trasíbulo dos años más tarde”.

Igualmente, podemos decir que hubo como en todo, precursores de la retórica en Grecia, a decir, de Bulmaro Reyes: fueron entre los siglos V a.C. y VII de nuestra era: Empédocles, Córax, Tisias y Gorgias, luego Platón, Isócrates, Aristóteles, Hemágoras, Cornificio, Cicerón, Quintiliano, Cocioduro, entre otros. De éstos han merecido especial atención Aristóteles, Cicerón y Quintiliano, por su trascendencia y carácter de sus obras, las cuales representan momentos relevantes en la evolución de la retórica.<sup>3</sup>

De acuerdo con Helena Beristain en el siglo XX, la retórica fue abandonada por completo. Solo hay constancia de un curso impartido por Alfonso Reyes, el mismo que sería publicado en 1941 con el título de la “Antigua Retórica” fuera de la atención mínima que recibió la enseñanza de algunos ejercicios retóricos en algunos programas de educación básica, solo se imparten cursos a estudiantes de carreras de letras clásicas”.

Para Perelman el desarrollo del mundo actual en muchas áreas ha despertado nuevamente el interés por la persuasión a través del lenguaje. Este mismo autor atribuye el resurgimiento tardío de la retórica en occidente, a pesar de una larga traducción democrática, al prestigio prepotente de la ciencia positiva, a causa del cual nada se considera persuasivo si no se amoldaba a criterios estrictamente científicos, cosa que no cumple la retórica”. Podemos decir entonces, que la retórica siempre está en cada acto de nuestro quehacer cotidiano escolar.

### **3.3 LA ARGUMENTACIÓN**

Según Perelman la argumentación es una disciplina que estudia las técnicas discursivas que permiten producir o acrecentar la adhesión de un auditorio. Perelman inicia sus investigaciones en el ámbito de la filosofía analítica, se interroga desde sus inicios por la justicia desde la perspectiva positivista. Para ello parte de la regla de la justicia formal, según la cual los seres deben ser tratados todos de igual manera, esto lo lleva a plantearse los juicios de valor.<sup>4</sup>

En el tratado de la argumentación de Perelman (los límites de la argumentación) este intenta primeramente distinguir (oponer) la demostración de la argumentación, mostrando que la primera se caracteriza por el uso de un lenguaje artificial y unívoco desprovisto de toda ambigüedad, de manera que la única obligación que tiene el axiomático es la de elegir un lenguaje que no conduzca a dudas o equívocos. Esto no sucede en la argumentación que al utilizar un lenguaje natural no puede excluir la ambigüedad por anticipado.<sup>5</sup>

Además de lo anterior, la demostración se distingue de la argumentación porque, a diferencia de esta última, la primera se entiende como correcta con arreglo a ciertas reglas de deducción que son previamente instituidas,<sup>6</sup> en la medida que toda argumentación está orientada a influir en el auditorio, en una comunidad efectiva de personas a la que está dirigida. Perelman reconoce que la formación de esta comunidad efectiva exige establecer ciertas condiciones previas, entre éstas resalta el contacto intelectual<sup>7</sup> que supone un contacto entre los espíritus del orador y el auditorio, pues aunque se trata de una reflexión íntima, en la que, tanto el orador y el destinatario son una misma persona, la razón del discurso es la de ser escuchado o leído.<sup>8</sup> Lo anterior dice Perelman, solo es posible si existe un lenguaje en común que permita la comunicación y el consentimiento o concurso mental del interlocutor y esto último exige del orador: cierta disposición a pensar en el interlocutor, buscar los argumentos que pueden influir en el interlocutor, preocuparse por él y su estado de ánimo.<sup>9</sup>

La necesidad de contacto entre orador y auditorio es necesaria incluso en los ambientes científicos en donde comúnmente se cree que los hechos hablan por sí solos, ello es posible porque los canales ya han sido establecidos previamente entre autor y auditorio por la institución científica, la sociedad o la revista especializada. De manera que para que se desarrolle la argumentación es necesario que el destinatario tenga algún interés y preste atención, y que este contacto inicial<sup>2</sup> se mantenga durante todo el desarrollo de la argumentación.<sup>10</sup>

Lo anterior permite distinguir entre la demostración y la argumentación pues mientras para la demostración basta señalar los procedimientos utilizados para lograr la aceptación, en la argumentación es necesario el contacto intelectual como requisito previo para lograr la adhesión, esto exige un lenguaje en común, el

---

<sup>5</sup>PERELMAN. Chaim. La argumentación escrita. Italia: editorial Tyteca Lucie. 1997.p 10-125.

<sup>6</sup>PERELMAN. Chaim. Olberchhts. Italia: editorial tyteca lucie. 1994 p 254-300.

<sup>7</sup>PELERMAN. Chaim. Tratado de la argumentación. Italia: Biblioteca Romanica hispana. 1994 p 120-200.

<sup>8</sup>PELERMAN. Chaim. El imperio retórico y la argumentación. Colombia: Editorial norma. 1997 p 100-145.

<sup>9</sup>PELERMAN. Chaim. Olberchhts. Italia: editorial tyteca lucie. 1995 p 153-300.

<sup>10</sup>PELERMAN. Chaim. La argumentación escrita. Italia: editorial Tyteca lucie. 1997. p 52-125.

deseo de establecer una comunicación y de mantenerla y el cumplimiento de ciertas reglas que lo haga posible.<sup>11</sup>

**3.3.1 Punto de partida de la argumentación.** El inicio y desarrollo de toda argumentación exige tener presente que es el orador el que debe adaptarse al auditorio y por consiguiente que éste no puede cometer el error de partir de premisas que no gocen de la aceptación del auditorio, sino que debe escoger la tesis admitida por aquellos a quienes se dirige, de allí que, a menos que el orador quiera fracasar, no puede incurrir en lo que Perelman llama petición de principio.<sup>12</sup>

Dice Perelman que entre los objetos de acuerdo que constituyen el punto de partida de la argumentación, porque pueden servir de premisa, encontramos los relativos a lo real o bien a lo preferible. Entre los primeros se incluyen a los hechos, las verdades y las presunciones, entre los segundos los valores, jerarquías y lugares de lo preferible.<sup>13</sup>

**3.3.2 Técnicas argumentativas y clases de argumentos.** Los argumentos se presentan bajo la forma de un nexos o bajo la forma de una disociación. Bajo la primera forma el nexos posibilita transferir a la conclusión de la adhesión acordada a las 3 premisas, bajo la segunda, se persigue separar elementos que han sido ligados previamente uno a otro a través de un lenguaje o a una tradición reconocida.<sup>14</sup>

Perelman distingue tres tipos de nexos: los cuasi lógicos, los argumentos fundados sobre la estructura de lo real y los argumentos que fundan la estructura de lo real. Los cuasilógicos se denominan así porque se aproximan al pensamiento lógico formal o matemático y en su utilización pareciese que se pretende reducir la realidad o un esquema de pensamiento lógico formal o matemático, no se lleva a cabo una deducción formal y presuponen más bien una adhesión o tesis de naturaleza no formal.<sup>15</sup>

---

11 MONSALVE. Alfonso. Teoría de la argumentación. Antioquia: editorial Universidad de Antioquia. 1992 p 80-120.

12 PERELMAN Chaim. Tratado de la argumentación. Italia: editorial Románica hispana. 1994 p 180-200.

13PERELMAN. Chaim. Técnicas argumentativas. Italia: editorial Románica. 1994 p 120-250.

14PERELMAN. Chaim. Técnicas discursivas. Italia: editorial Románica. 1997 p 58-60.

Los argumentos fundados sobre la estructura de lo real se apoyan en los nexos de sucesión o coexistencia. Las relaciones de sucesión se apoyan sobre los lazos que existen entre los elementos de lo real en la medida en que se suponen la creencia en estructuras objetivas que no se discuten.<sup>16</sup>

Los argumentos que fundan la estructura de lo real son aquellos que a partir de un caso particular acreditado permiten fundar o instituir un precedente, un modelo o una regla general.

**3.3.3 La argumentación y los elementos de comunicación:** Argumentar es aportar razones para defender una opinión, un punto de vista. Cuando creemos que debemos apoyar o refutar un hecho o asunto. Al argumentar se pretende que el otro cambie de opinión, se convenza, se ponga de lado del punto que defendemos. Para conseguir que el destinatario resulte persuadido, el producto del texto persuasivo deberá reunir argumentos, pruebas, razones, con los que dará credibilidad a su discurso y presentarlos coherentemente de manera que conformen un conjunto semántico y lingüístico capaz de modificar las convicciones de quien nos escucha, ofrecer una sucesión de pruebas; clara y ordenada, es, sin duda, una de las tareas más complejas de la argumentación, pero no la única ni la más importante.

De lo que verdaderamente depende que un texto realice su función persuasiva, es de que esos argumentos sean los adecuados a los destinatarios y a la situación de comunicación en relación con el asunto a tratar; son los elementos pragmáticos de la comunicación, productor, destinatario, contexto, las que verdaderamente condicionan la tarea argumentativa-persuasiva, de los que depende el acto de habla que representan el texto argumentativo culmine felizmente su cometido o fracase en su tarea de incidir en el receptor. La argumentación es en consecuencia, una tarea compleja que exige dominar mecanismos lógicos y psicológicos pero también aspectos estrictamente comunicativos y contextos dependientes, pues es ahí donde la argumentación encuentra su verdadero sentido discursivo.

**3.3.4 Características de la argumentación.** Partiendo de lo anterior se puede señalar cuatro componentes básicos.

- **Objetivo:** cualquier tema controvertido, dudoso, problemático que se pueda tratar de diferentes maneras.

- Locutor: es quien manifiesta un determinado punto de vista sobre la realidad, quien toma una determinada posición.
- Carácter: polémico, pues se basa en la contraposición de dos o más posturas, los enunciados están todos relacionados unos con otros por oposición, contraste, etc.
- Objetivo es provocar adhesión, persuadir, convencer al interlocutor de la aceptabilidad de una idea o de un punto de vista.

Estos cuatro componentes están al servicio de la construcción del texto argumentativo. En la argumentación se distingue tres elementos importantes:

- Tesis: es la idea fundamental entorno a la cual se reflexiona, la tesis supone el núcleo de la argumentación de ahí que deba presentarse de forma clara y explícita. La tesis representa el punto de vista de quien la expone. En ocasiones no se trata de una cuestión simple por lo que la tesis puede incluir una serie de razonamientos encadenados.
- Cuerpo argumentativo: está formado por el proceso reflexivo que desarrolla, reafirma, refuta, o aplica la idea principal. Es el cuerpo argumentativo donde deben integrarse todos los argumentos y todas las técnicas que hacen posible la defensa o refutación de una idea o un concepto.
- Conclusión: en las argumentaciones inductivas, es la tesis hallada tras el razonamiento. En las deductivas, recoge brevemente las ideas principales expuestas en la argumentación.

A lo largo del texto construido con estos componentes tienen lugar las operaciones argumentativas.

Según Platón " la argumentación es la operación lingüística mediante la cual un enunciador pretende hacer admitir una conclusión".<sup>17</sup>

**3.3.5 Pragmática de la Argumentación.** Toda construcción lógica de un discurso argumentativo, está condicionada por los elementos pragmáticos de la comunicación es finalmente la definición de una comunidad interpretativa y el establecimiento de una finalidad clara para el discurso lo que condiciona las elecciones semánticas y expresivas que el productor del texto argumentativo debe realizar.

En la actualidad la argumentación está presente en tres tipos fundamentales de textos: los de los medios de comunicación-periodísticos de opinión, revistas temáticas, los textos del ambiente político, la propaganda o los discursos electorales y la publicidad en la que la argumentación encuentra en la actualidad sus más sofisticadas manifestaciones.

**3.3.6 La Argumentación en las Historietas.** Para tratar la argumentación en las historietas y cómics se deben tener en cuenta los Estándares en Lengua Castellana.

En el presente trabajo el objetivo es, mejorar la competencia argumentativa escrita. Se tuvo en cuenta el eje de la interpretación textual en el que se dio campo a la caracterización de historietas y cómics para la creación de textos. El eje referido a la producción textual ayudó a la producción de nuevos textos. El eje referido a la estética del lenguaje ayudó a la caracterización de códigos verbales y no verbales. El eje de ética y comunicación sirvió para caracterizar roles desempeñados en las historietas.

### **3.4 LA HISTORIETA**

Se llama historieta o cómic (del inglés *comic*) o tebeo (de la revista española TBO) a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como, al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector"

Francis Lacassin ha propuesto considerar la historieta como el noveno arte.

El nombre de historieta se aplica en Argentina, Colombia, Cuba, España, México, Venezuela y Perú. Aunque en español existen otras formas locales de denominarla: Tebeo(España), Colorines(Canarias), Monitos(México, Colombia y Chile), Muñequitos(Cuba y Colombia), Suplementos(Venezuela), etc.

Historieta viene del latín *historia* y éste a la vez del griego cuya raíz es *Histor* que significa juez. Hacia a los años 1970 se empezó imponer en el mundo hispano-hablante el término de origen anglo-sajón *comic* aceptado también en español.

Algunos mantienen que el origen de la historieta se remonta a la antigua edad. Se puede decir que las pinturas rupestres pintadas en las grutas como las de Lascaux en Francia o aquellas que hay en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes.

### **3.5 LENGUAJE DE LA HISTORIETA O CÓMIC**

El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en la serie de espacios o recuadros llamados viñetas.

El texto escrito suele ir encerrado en lo que se conoce como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad de los contenidos.

Los primeros cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Topffer publica un folleto sobre fisonomía que puede considerarse como el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Hacia 1865 el caricaturista Alemán Wihelm Bush crea Max un Moritc, tal vez los dos primeros personajes de historietas, dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea.

La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic. En Europa se suman a estos elementos la tradición proveniente, por un lado, de aucas y aleluyas y, por otro, el auge de las novelas por entregas.

Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra “aleluyas” más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie.

Figura 5. Ejemplo de Aucas



Fuente:

<http://www.uclm.es/ceclm/centenarioquijote/tboquijote/tbos/NuevoDQ/index.htm>

## IMAGEN 6. Ejemplo de Aleluyas



Fuente:

<http://www.uclm.es/ceclm/centenarioquijote/tboquijote/tbos/NuevoDQ/index.htm>

Hacia finales del siglo XIX en Europa y los Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de

impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplemento dominicales apareciera una página en color. En esta página de el “New York World” apareció en 1885 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de las historietas actuales.

Para controlar el mercado tanto en Europa como en EEUU los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y así controlaban el mercado. La modernización de los sistemas de impresión en EEUU, permite que a partir de 1983 en los suplementos dominicales apareciera una página a color. En esta página del “New York World” apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard Foutcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

**Figura 7. Ejemplo de Primeras Historietas**



**Fuente:**

<http://www.uclm.es/ceclm/centenarioquijote/tboquijote/tbos/NuevoDQ/index.htm>

Figura 8. Ejemplo de Primeras Historietas



Fuente: <http://www.uclm.es/ceclm/centenarioquijote/tboquijote/tbos/NuevoDQ/index.htm>

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periodistas incluyeran tiras cómicas en sus páginas. Las perspectivas económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de los EEUU.

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana establece un control Hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado

Internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España y Argentina. Los temas marginales y aquellas que denuncian una sociedad cada vez más deshumanizada son el motivo principal de la historieta de underground que, en la década de los 80 constituyen el punto de atención de los nuevos lectores del cómic.

### **3.6 DEFINICIÓN DEL CÓMIC**

Según el diccionario: “secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo.”

### **3.7 OTRAS DEFINICIONES.**

“Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas”.

“La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores”... “así los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”.<sup>18</sup>

“es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema sino de dos: lenguaje e imagen”.<sup>19</sup>

Según M.Dahrendorf: “historietas en las que predomina la acción, contaba en secuencia de imágenes y con un específico repertorio de signos”

Según M:V Manacorda de rosetti: una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas ( boom, crash, bang etc..)

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edg<sup>4</sup>ar Rice Burrough "Tarzan" con dibujos de Hal Foster y la primera historieta de ciencia ficción " Bulk Rogers" de Philip Noulan como gionista y Dick Calkins como dibujante.

La vida de Al Capone fue fuente de inspiración para la creación en 1937 de la primera historieta policiaca "Dick Tracy" de Chester Gould.

**Figura 9. Primera Historieta DICK TRACY.**

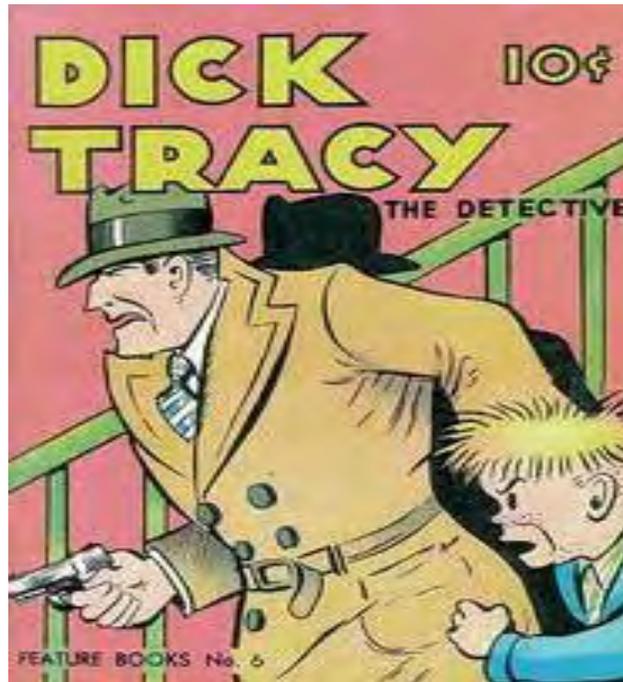


Fuente: [http://www.retrocpu.com/nes/games/d/dick\\_tracy](http://www.retrocpu.com/nes/games/d/dick_tracy)

<sup>18</sup> ECO, Humberto. los cómics. Turin: editorial Universidad de Turin. 1973 p 299-350.

<sup>19</sup>BAUR, Elisabeth. los cómics. Bordeaux: editorial Lemans. 1978 p 23-155.

**Figura 10. Primera Historieta DICK TRACY.**



**Fuente:** [http://www.retrocpu.com/nes/games/d/dick\\_tracy](http://www.retrocpu.com/nes/games/d/dick_tracy)

### **3.8 UN POCO DE HISTORIA**

El origen del cómic está vinculado a las características económicas sociales y culturales de la sociedad en la que se origina.

El cómic o historieta es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas.

El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética o semántica.

Desde esta perspectiva puede considerarse como uno de los primeros antecedentes del cómic publicado en la prensa o una litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista Inglés James J. Gillray, publicada hacia 1800 de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncian una sociedad cada vez más deshumanizada, son el motivo principal de la historieta de Underground que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores del cómics.

### 3.9 INFLUENCIA DE LA HISTORIETA EN LA EDUCACIÓN

En Colombia. 1924: Los cómics se empiezan a publicar en el diario gráfico de la tarde mundo al día “mojicón” la que se considera la primera historieta colombiana, obra del maestro Adolfo Samper, una adaptación de la estadounidense “Smithy”, publicada en el “Darly News”.

Desafortunadamente, llegó la crisis de los treinta y con ella el cierre de “Mundo al Día” y por consiguiente de “Mojicón”.

Figura 11. Historieta Mojicón



Fuente: [www.facartes.unal.edu.co](http://www.facartes.unal.edu.co) mojicón

1933: Hace su aparición la revista infantil “chanchito” que incluye las historietas:

“Las fantásticas aventuras de tito y tof” las aventuras de “Mickey mouse” de Walt Disney.

1943:El semanario sábado publica dos historietas originales de Adolfo Samper “Misia Escopeta” y “Don Amacise”. También se empieza a publicar la revista infantil Merlín.

1945:Se edita la revista “MICHIN”.

1948: Empieza la publicación de la revista “Pomba”.

1952:Adolfo Samper publica por su cuenta en edición independiente, las aventuras de “don Amacise”, logró un grande pero efímero éxito, hasta junio de 1953.

1962:Comienza a publicarse en el Diario “El Tiempo” de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia “Copetín” de Ernesto Franco.

1964:La Policía Nacional edita la revista “policía en acción” que incluye trabajos de Ernesto Acero y Francisco Bernal. Por otra parte surge “Ediciones Colombia” empresa encabezada por Luis Emiro Ramos que produjo las revistas “Mundo Maravilloso”, “Fabulandia” y “Futurama” con trabajos de los dibujantes Carlos Cajiao y Fernando Acosta, quienes con un estilo muy básico, crearon personajes como “Jaimito” o el superhéroe “Deimas”.

1967:En una galería del centro-colombo americano de Bogotá se inaugura la “Primera muestra de dibujantes de historietas” organizada por jóvenes interesados en promover el género y entorno a la figura de Ernesto Franco. De esta muestra surgió la revista quincenal “Súper Historietas” que llegarían a cinco números en 1968. Incluye personajes como “Makú”, “Dago y Cirilo” de la mano de Ernesto Franco y de Carlos Garzón, Jorge Peña, Nelson Ramírez y Julio Jiménez.

1970:Carlos Garzón crea “Calarcá” tira cómica que cuenta las aventuras de un indígena colombiano, donde se deja ver una marcada influencia de “Hogarth”, el dibujante de “Tarzán”, “Calarcá” se publicaba en el diario el tiempo. Por su parte el espectador publicaría una tira similar, creada por Serafín Díaz llamada “La Gaitana”, mientras que el matutino el pueblo de Cali haría lo propio con “Ibana”, “Teniente Colombiano” y “El castillo de los frailes” de Valverde.

1971:Mav con aprenda a dibujar, y Barti con “Clubman” resulta ganadores en un concurso de tiras cómicas y promovido por El Tiempo.

1973:Se edita la revista infantil “Mini-Monos” del caricaturista “Pepón” (José maría López), con trabajos de Juan Valverde, Hernando “chato” La torre, Patricia Donald,

Bernardo Roza, Ronald Cristoffani y Hernando Campos y personajes como “Papá Jipy”, “ Los chiconautas”, “Zipita&Protin”, el agente zz7 “Vladimir”, “los sárdinos”, “Los Minimounstros” y Jojoa.

1975:La tira cómica “Los invasores”, de Elkin Obregón empieza a ser publicada en “El Colombiano”. De Medellín hasta 1977.

1978:En la ciudad de Cali como trabajo de grado de la Escuela de Artes, Ricardo Potes presenta la revista “Soldados Zona Bananera 1928”.

1979:En Cali surge el colectivo CLICK entre sus miembros estaba Ricardo Potes, León Octavio, Hans Andoregg, Jorge Saavedra, Marco Aurelio Cárdenas, Wilson Ramírez y Gilberto Parra. Por otra parte aparece la revista Underground “mala compañía” de Oscar y José Campo.

1980:La tira cómica “Juan Paradoja” del dibujante Darry, publicada en el tiempo es recopilada en forma de libro, así como “Bolita” de León Octavio.

1981:Con la asesoría de Jorge Peña el periódico El espectador renueva su sección de historietas dominicales y la convierte en la revista “Los Monos” donde se incluyeron personajes como “Tukano”, “Pacho y el Dibujante”, “Los Marcianitos” y los “Cuidapalos” . Además surgieron “La toma de la Embajada y “un año espantoso”, ambos de carácter político.

1983:De la mano de los hermanos sierra aparece “Bolívar” una biografía del libertador en forma de historieta. La editora Cinco editaria semanalmente “La Capitana” historieta de Liliana Cadavid y Martha De La rosa y dibujo de los hermanos Valvuela, José Juliao, Bernardo Rincón, entre otros.

1985:Aparece la historieta “Fuerzas Extrañas” de Jose Juliao y Armando Rosales. La editora Cinco crea la revista quincenal “Montecristo” adaptación de un programa radial de humor.

1986:Los hermanos Sierra crean “Historias del Boxeo” para un periódico de la Costa Atlántica. Por otra parte Fernando Mancera, Jorge Grosso y Bernardo Rincón producen “WC” la única revista nacional de historietas de gran formato y de una única edición. Aparece en el suplemento femenino “Carrusel” del diario El Tiempo el personaje “Subsana” creación de Miña.

1987:Ricardo Potes con la colaboración de estudiantes de Bellas Artes lanza en Cali “La Gazapera”. Se inaugura una exposición en homenaje a “Copetin” de Ernesto Franco. Jorge Grosso crea “La princesa Creolina”.

1988:La dibujante Cecilia Cáceres “Ceci” crea “Miss Cosas” para la revista “Carrusel” de El tiempo. Para este mismo diario Jorge Grosó y Quir (quiriam pinilla) crean la tira cómica “Querubin”. Bernardo Rincón produce la tira semanal “Dina” para el suplemento juvenil del periódico El Espectador.

1989:El “Taller de Humor” lanza la revista “Querubin” presentando a dibujantes como Grosso, Quir, Ceci, Calero, Roa y Rincon e historietas como “Patasola &cia”, “Atila”, “Que bárbaro”, “Converts”, “San Victorino” y “Mugrosso”

1991:En el antiguo diario Bogotano la Prensa con el apoyo del “Taller del Humor” publican “La Tiradera”, “Leocomix”, Rincón y Santiago con personajes como “DR Jorge y Sr Mate”, “Charly G” y “Dino”.en Cali emerge el grupo “tercer Milenio” con su revista homónima de la cual hacen parte José Campo, Wiliam Alzate Jurado, Fernando Suarez. En el mismo año en Corferias en Bogotá se celebran las ferias y fiestas mundiales del cómic.

1992:El “Taller del Humor” publica la revista “El Bus”. Oscar y José Campo participan en el periódico “La Palabra” de la universidad del Valle con “Viñetas Negras”. Al finalizar el año Bernardo Rincón, Leocomix y Pepe Peña fundarían “Acme cómics”.

1993:En la universidad Nacional de Colombia se inicia la cátedra de historietas, creadas por Bernardo Rincón. En Medellín aparecen las revistas “Agente Naranja” y Zape Pelele.

1994: En el museo de arte de la Universidad Nacional, los dibujantes Caramelot, leocomix, Nigio, Pepe Peña y Quilo, lanzan la revista “TNT”. La exposición cómics. Otra visión, en la ciudad de Cali en el “Primer salón de historieta y caricatura”, Carmelo crea “RhinoRisso” igualmente en el periódico El Occidente aparecen el suplemento “Calicromia”.

1995:El Espectador publica “El Gato” de Daniel Rabanal premiado en “Lucca cómics96” (ITALIA). Aparece “Urraka Mandaka” con historietas de Orlando Martínez, Roque y German Fernández.

1996:Se lanza “El Premio Internacional de Cómics”, “Top Cómics”. la revista “Acme Cómics” sería invitada a participar en el primer salón cómicsen Venezuela, en febrero “Quinto Encuentro Internacional de Historietas” celebrado en la Habana, Cuba y en el mes de noviembre, al “Lucca Cómics96” en la ciudad

Italiana del mismo nombre. El número ocho de la revista ya aparece en forma digital apoyado por el laboratorio de imagen digital de la Universidad Nacional.

1997: Aparece el segundo número de “Maus”, también nace “Prozac”; en Cali. Fernando Suarez imprime “La feria de los Nomulantes”, mientras los estudiantes de Bellas Artes publican “Neocómics”.

1998:Aparecen los Fonzines universitarios “Maldita”, “Meduza” ,“Deposición cómic”, “Pcircópata”, “Mosca”, “Transhumantes”, “Metamorfobia”, “paro nacional” y “Septa Cómics” así mismo aparece “Hombres De Acero”; el diario occidente publica “Tito” y “Comando Verde”.

1999:Se crea “Hixtorieta”, en este año se lleva a cabo la segunda convención Nacional de Cómic.

2000:Se inaugura la página web del Museo Virtual de la historieta colombiana, creada y diseñada por la hoy Escuela de Imagen Digital de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Colombia.

En mayo se inaugura “Yo Tu El Usted” de Jorge Peña, en junio “Copetin” es declarado símbolo de la historia Colombiana, en noviembre se lanza el segundo número de la revista “Max Turbo” en Pasto.

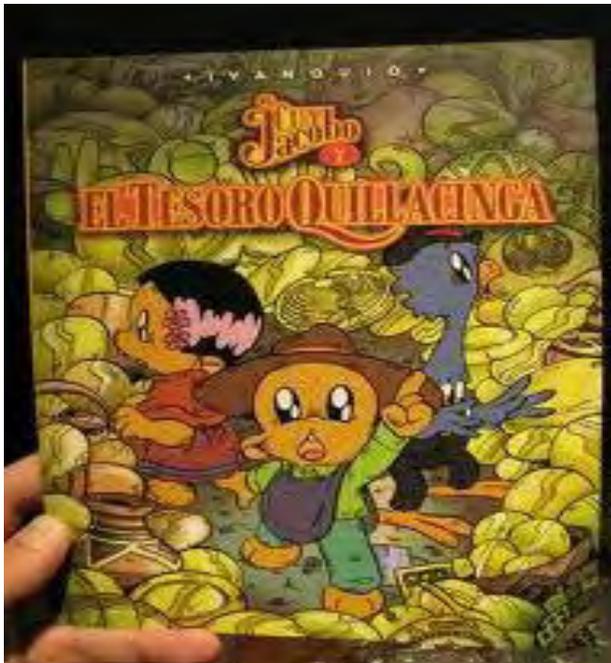
2001:En abril Qilo publica “Jesucristina” en la feria internacional del libro se lanza “Dimensia” de Mauricio Pinzón, “Forgas “del Nariñense John Esche. En noviembre sale el fanzine “Sacro” de Andrés Montealegre.

2002:Aparecen los Fansines “Transhumantes”, “Dimencia”, “Neura”, “El Necio” y la escuela de diseño gráfico de la Universidad Nacional sacó como apoyo a la área el fansine “Guillotina”.

2003:Aparecen “Robot”, “Trucha Frita”, los estudiantes de teoría de la imagen de la Corporación Universitaria “Minuto De Dios” publican como ejercicio práctico la revista “FICOM”.

### 3.10 LOS CÓMICS .EN PASTO

Figura 12. Cuy Jacobo



Fuente: <http://www.banrepcultural.org/evento/club-del-c-mic-0>

En enero del 2010 durante los carnavales de Pasto, IVANQUIO autor del Cuy Jacobo contacta a Quique (Pedro Pablo Enríquez) el autor de la familia Tarapues, historieta publicada durante los últimos quince años en el Diarios Del Sur y lo invita a ser parte del museo.

Iván Benavides, quien firma sus cómics con el nombre de “Ivanquio” es uno de los pocos autores Colombianos que se va dedicando a explorar el potencial del cómic como motor de lectura para públicos infantiles y juveniles siendo además un dedicado investigador de la faceta documental y de la investigación que puede contener una narración dibujada.

Autor de la serie “El Cuy Jacobo”, “Ivanquio” cuenta con una destacada experiencia en ese campo que busca dar cuenta del cómic como recurso didáctico, y, eventualmente, como práctica pedagógica.

A propósito de su primera visita a Armenia y al Club de lectores “Ivanquio” compartirá acerca del proceso investigativo que sustenta el guión de una narración gráfica, así como la articulación del cómic en el marco legal de la ley de educación, con el ánimo de ampliar la discusión a docentes y bibliotecarios, las posibilidades de la utilización del cómic en el aula y dejará sobre la mesa una propuesta didáctica para producir cómic en el aula.

**Figura 13. Familia Tarapues**





Fuente: [http://www.facartes.unal.edu.co/muvirt/personajes/familia\\_t.html](http://www.facartes.unal.edu.co/muvirt/personajes/familia_t.html)

### 3.11 OBJETIVOS DEL USO DEL CÓMIC EN LA ENSEÑANZA

- Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verboicónico a través del lenguaje verbal.
- Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los estudiantes.
- Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos.
- Se asienta en la combinación de técnicas de trabajo en grupo, trabajo individual, crítico o creativo, capacidad de expresión oral o escrita.
- Se orienta hacia la creatividad.

### 3.12 VENTAJAS DEL CÓMIC

- Es manipulable.
- Poco costoso.
- Les gusta a los niños.
- Se presta a la manipulación.
- Motiva al niño porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Crea buenos lecto-escritores.
- Estimula el pensamiento.
- Elemento eficaz para superar las dificultades lecto-escritoras.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel con cualquier tema.

### **3.13 INCONVENIENTES DEL CÓMIC EN EL AULA**

- Puede tomarse como un simple entretenimiento perdiendo su fin.
- No se puede utilizar con niños que aún no puedan leer ni escribir.

### **3.14 CARACTERÍSTICAS DE LOS CÓMICOS**

Uno de los rasgos más frecuentes es el carácter narrativo del cómic. El cómic presupone un soporte temporal, un “antes” y un “después” de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.

Otro punto a considerar es la interacción de lo verbal y lo icónico. La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más.

El cómic gira entonces, de acuerdo a estas características:

- Carácter predominante narrativo diacrónico, del mensaje.
- Integración de elementos verbales e icónicos.
- Utilización de una serie bien definida, en sus aspectos básicos, de códigos y convenciones.
- Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
- Su finalidad es predominantemente distractiva.

### **3.15 EL CÓMIC: MENSAJE NARRATIVO**

Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un “antes” y un “después”.

El antes y el después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia.

En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se incluye como futuro. La secuencia temporal es dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el

seguimiento izquierda-derecha, coordinada con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura.

### **3.16 EL CÓMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS**

La integración puramente externa se realiza bien en el CARTUCHO (texto de relevo y anclaje). En el globo se presentan los textos de carácter diagonal, los que emiten los personajes del cómic.

### **3.17 DISTINTOS PROCEDIMIENTOS**

CARTUCHOS, superficies normales rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos.

### **3.18 EXPRESIÓN DIRECTA DE LOS PERSONAJES**

Se incorporan por medio del Globo o Bocadillo.

### **3.19 ONOMATOPEYAS**

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

### **3.20 EL CÓMIC TIENE UNA FINALIDAD DISTRACTIVA**

Surge como un instrumento de entretenimiento y diversión como una función distractora casi exclusiva.

## **3.21. COMPONENTES DEL CÓMICS**

**3.21.1 Lenguaje Visual.** La viñeta: Es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, la unidad de significación, unidad de mensaje y unidad de percepción diferencial.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido. Continente está formado por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic.

### **3.21.2 El Continente tiene Tres Aspectos**

- Características de las líneas constitutivas, rectas, curvas ligeramente ondulados, etc.
- La forma de la viñeta, La más frecuente es la rectangular, aunque se puede encontrar cuadradas, triangulares, etc.
- Dimensiones de la viñeta.

**3.21.3 Contenido.** Se puede especificar como contenido icónico y verbal.

El ícono puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva las características, por ejemplo: el movimiento, expresividad derivada de la información icónica.

**3.21.4 El Encuadre.** A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distingue diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos) al ángulo de visión adaptado al espacio que ocupa en el papel (formato).

## **3.22 PLANOS**

**3.22.1 El Gran Plano General (GPG).** Describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

**3.22.2 El Plano General (PG).** Tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: plano entero o de conjunto.

**3.22.3 El Plano Americano (PA).** Encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.

**3.22.4 El Plano Detalle (PD).** Selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, su detalle puede ocupar toda la imagen.

**3.22.5 El Plano Medio (PM).** Recorta el espacio a la altura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.

**3.22.6 El Primer Plano (PP).** Selecciona el espacio desde la cabeza a los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos, expresiones y se conoce el estado psicológico, emocional del personaje.

### **3.23 ANGULO DE VISIÓN**

- En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.
- En el ángulo de visión en picada, la acción es representada de arriba hacia abajo, este tipo de ángulo da la sensación de pequeñez.
- En el ángulo de visión en contrapicada la acción es representada de abajo hacia arriba. Ofrece la sensación de superioridad.

- El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
- El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto, la elección de un plano de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.

### **3.24 FORMATOS**

Es el modo de representar el encuadre en el papel. Puede ser rectangular, horizontal o vertical, circular, triangular, cuadrado. El formato implica una selección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

### **3.25 EL COLOR**

Ocupa un lugar importante en la composición de la viñeta. El color cumple diferentes funciones:

- Figurativo.
- Estético.
- Psicológico.
- Significante.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que da lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede significar cosas distintas.

### **3.26 LENGUAJE VERBAL**

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido tiene las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y los pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo en la cartelera.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

**3.26.1 El Bocadillo.** Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de dos partes; la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

### **3.26.2 La Forma del Globo va a dar al Texto Diferentes Sentidos**

- ❖ El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- ❖ El contorno delineado con formas temblorosas significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío etc.
- ❖ El entorno en forma de dientes de serrucho expresa un grito, irritación o estallido.
- ❖ El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos o confidencias.
- ❖ Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- ❖ El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- ❖ Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa peleas, actos agresivos.
- ❖ El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes.

**3.26.3 La Cartelera y el Cartucho.** La cartelera es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

El cartucho es un tipo de cartelera que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

**3.26.4 La Onomatopeya.** Es la imitación de un sonido y puede estar fuera o dentro del globo.

**3.26.5 Letras.** El tipo de letra usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usa letras de otro tipo. Ejemplo si el personaje grita se usan letras grandes, si el personajes canta las letras tienen un ritmo ondulante.

### 3.26.6 Signos Convencionales

- **Metáfora visual:**

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Ejemplo tener una idea luminosa, sentimientos destructivos, recibir un golpe.

- **Figuras cinéticas:**

Son las respuestas gráficas a la naturaleza inmóvil de las imágenes fijas que reflejan una realidad dinámica.

- **Montaje:**

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado.

### 3.27 CÓMO HACER UN CÓMIC

En primer lugar se busca la idea, el argumento, lo que queremos contar, Caracterización de los personajes que van a intervenir, tanto principales como secundarios, lo mismo los lugares y el ambiente en que transcurre la historia, es importante tener en cuenta los recursos narrativos que se disponen:

- Acción lineal: es la que lleva un orden cronológico de los hechos.
- Acción paralela: es la que permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.
- Acción cortada: en la que la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro.

**3.27.1 División de Argumento.** Una vez se tenga el argumento bien detallado de los personajes y ambiente, se procede a la división del argumento en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para comprensión.

Cada una de las unidades en que se dividió el argumento constituye el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones: lineal, paralela o cortada.

**3.27.2 Planificación.** Se elige el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas.

**3.27.3 Montaje.** Se establece los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartelera, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño del formato.

**3.27.4 Realización del Guion.** Cada uno de los elementos descrito va a constituir el guión.

**3.27.5 Creación de Personajes.** Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar la historia. Para inventar el personaje se puede recurrir a:

- Creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- Creación de personajes a partir de formas isomorfas sobre todo a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- Creación de personajes a través de la figura humana o de animales.
- Creación a partir de técnicas mixtas.

### **3.27.6 Expresiones Anímicas**

- Cabello erizado: sensación de miedo, terror, cólera.
- Cejas altas: sensación de sorpresas.
- Boca sonriente: alegría.

**3.27.7 El Lenguaje.** Complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen. Por tanto la imagen necesita del texto y viceversa.

**3.27.8 El Tamaño.** Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos gana en calidad.

Se debe variar el tamaño y la disposición de los cuadros pero siempre conservando la armonía.

### **3.28 ESTRATEGIA**

Se puede definir como un conjunto de acciones enfocadas a cumplir un determinado objetivo, además esta busca innovar para mejorar los procesos de aprendizaje.

### **3.29 DIDÁCTICA**

La didáctica es la encargada de estudiar las distintas razones por las cuales no se obtiene un buen desarrollo de los procesos de aprendizaje, Así mismo está se encarga de formular distintas alternativas en pro de mejorar los procesos formadores.

Esta opción pedagógica busca que los conocimientos lleguen a los estudiantes de distintas maneras visuales auditivas entre otras.

### **3.30 ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

El término estrategia didáctica hace referencia a una serie de herramientas que mejoraran el desarrollo del conocimiento en los estudiantes, además es una herramienta clave para el adecuado desarrollo de la labor docente.

### **3.31 COMPETENCIA ARGUMENTATIVA ESCRITA**

Esta competencia hace parte fundamental del desarrollo educativo de cualquier estudiante. así mismo la Competencia Argumentativa Escrita ayuda en la formación de estudiantes críticos, capaces de defender sus ideas y persuadir acerca de una postura en un determinado tema.

Así mismo la argumentación escrita es manejada en distintos ámbitos del sistema educativo nacional como por ejemplo el político, jurídico, educativo, entre otros. Igualmente el desarrollo de esta competencia no solamente se da a través de procesos educativos sino también en la vida diaria lo que enriquece la vida escolar del estudiante.

### **3.32 ARGUMENTACIÓN**

La argumentación es un proceso basados en la adecuada exposición de ideas o posturas que influyan en una temática cualquiera, ésta se basa en una tesis y un conjunto de premisas que buscan persuadir y tener conclusiones acerca de tema tratado.

Esta busca un razonamiento basado en una serie de opiniones que se dirijan a un determinado auditorio para así lograr la persuasión que se quiere y desarrollar de distintas maneras los procesos comunicativos.

### **3.33 COMPETENCIA**

La competencia organiza y trabaja las habilidades y actitudes que se tomen en el desempeño de actividades del diario vivir, esta mejora los procesos educativos de la escuela ya que busca potenciar los conocimientos empíricos que posean los estudiantes. De manera particular busca resolver problemas de contexto y desarrollar las destrezas tanto lingüísticas como cognitivas de los estudiantes en el ámbito educativo como en la vida diaria.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Para el enfoque de este trabajo es muy importante tener en cuenta la definición de LUCCA y BERRIOS (2003) quien afirman que ésta “se trata del cuerpo de conocimientos que forma los distintos diseños y estrategias de investigación que producen datos o información de naturaleza textual, visual o narrativa, los cuales son analizados a su vez, mediante medios no matemáticos”. Por tanto se puede decir que la presente investigación se realizó desde un tipo de investigación cualitativa, ya que este permitió estudiar el problema utilizando estrategias metodológicas que facilitó realizar un análisis interpretativo de la Competencia Argumentativa Escrita en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2.

En este tipo de investigación las personas, los escenarios los grupos y los quehaceres humanos no son reducidos a variables que se controlan, si no que “a través del análisis e interpretación de sus actitudes, durante el proceso de investigación, se rescata y resalta las cualidades del fenómeno que se estudia” (Lucca y Berrio 2003).

TAYLOR y BODDAN (1986) consideran la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas habladas o escritas, y la conducta observable”. Esta definición sustenta finalmente el enfoque de la investigación, ya que, en ésta se realizaron descripciones a partir de observaciones realizadas en forma de entrevistas pruebas diagnósticas, guías entre otras, esto permitió identificar más claramente las dificultades presentadas por los estudiantes, como por ejemplo, la dificultad para expresar de manera clara y coherente sus argumentos sobre un tema determinado.

### **4.2 MÉTODO INVESTIGATIVO (IAP)**

Después de superar la etapa anterior se planearon las acciones que se llevarían a cabo durante la investigación. Se tuvo en cuenta que el método investigativo IAP (investigación acción participativa), tuvo en cuenta las características que definen a este tipo de investigación. Según JOHN ELLIOT la investigación acción

participación en las escuelas analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores como las problemáticas susceptibles de cambio que requieren una respuesta práctica. “la investigación acción participación se relaciona con los problemas prácticos experimentados por los profesores, a su vez con los problemas teóricos” definidos por los investigadores puros en el entorno de una disciplina del saber.

El propósito de la investigación acción participativa consiste en profundizar la comprensión del profesor (Diagnostico) de su problema. La investigación acción participación adopta una compostura teórica según la cual la acción emprendida para cambiar la situación se suspende temporalmente hasta conseguir una comprensión más profunda del problema en cuestión. La investigación acción participativa permitió conocer la problemática que se encontró dentro del aula de clase y como darle una alternativa de solución.

Debido al enfoque de esta investigación se utilizó técnicas como diagnósticos, entrevistas, talleres y guías.

En esta etapa se determinó iniciar con la prueba diagnóstica y entrevistas, luego se analizó los resultados arrojados, a la vez que se elaboraron los cómics e historietas, se fue evaluando las pruebas y las entrevistas y con base en esto se elaboró nuevas guías.

#### **4.3 INSTRUMENTOS**

Debido al enfoque de la investigación se utilizaron instrumentos que facilitarían la apropiación de la problemática.

Una vez aplicada a los estudiantes la prueba diagnóstica se pudo observar que les era difícil argumentar pequeños textos, porque la metodología aplicada con su docente era diferente a la propuesta por el practicante.

Así mismo una vez diseñados los talleres se fueron desarrollando paulatinamente, de tal manera que no afecte el cambio de metodología. Se observó en ellos mucha aceptación y una fácil comprensión de la Competencia Argumentativa Escrita.

De igual manera se crearon las guías de manera lúdica; para que los estudiantes las trabajen, comprendan y apliquen y así cumplan los objetivos propuestos. Teniendo en cuenta que el propósito de estos instrumentos es mejorar el

desarrollo y aplicación de la Competencia Argumentativa Escrita y así lograr desarrollar en los educandos un pensamiento crítico y productivo para la sociedad.

Cada uno de los instrumentos aplicados en esta investigación se desarrolló pensando en las dificultades presentadas por el grupo objeto de investigación, en las entrevistas se tuvo como propósito la identificación de las causas que generaban en los estudiantes la no utilización de los procesos argumentativos y la relación que existía entre esta problemática y el papel del docente y del entorno familiar en el desarrollo educativo de los educandos.

En los talleres se trabajó un elemento importante en la educación como es la lúdica, fue así como la construcción de cada taller se realizó con un firme propósito el que los estudiantes adquieran conocimientos básicos acerca de las competencias básicas y el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita, cada uno de los talleres se realizó con el acompañamiento del docente titular del grado, lo que fortaleció los procesos de aprendizaje ya que se hizo un trabajo conjunto y pensado en el beneficio de los estudiantes.

**4.3.1 Entrevistas.** Inicialmente se hizo una entrevista al docente titular del área con el fin de indagar acerca de sus conocimientos sobre la Competencia Argumentativa Escrita. Igualmente se entrevistó al resto de docentes de áreas como sociales, ciencias naturales, inglés.

Se realizaron entrevistas a los estudiantes para saber el nivel de conocimiento que existía respecto a la competencia argumentativa escrita. Así mismo se entrevistó a algunos padres de familia para saber el compromiso que adquirieron con sus hijos y con la Institución.

De igual manera la entrevista permitió conocer aspectos fundamentales para el desarrollo de esta investigación como por ejemplo conocer qué tipo de acompañamiento que reciben los estudiantes de parte de sus padres en sus actividades diarias ya que es muy importante tener claridad en ciertos aspectos que pueden tener influencia en el desarrollo de la problemática.

En la entrevista a docentes se pudo conocer que los niveles de motivación eran muy bajos, este hecho influyo de manera fundamental en la planeación de las actividades propuestas con base en los cómics e historietas. Así mismo se conocieron hechos que determinaron el curso de la presente investigación y que

motivaron replanteamientos en la manera de abordar la temática y la forma en que se haría el trabajo con los estudiantes.

Entrevistas al profesor del área y de más profesores del establecimiento educativo, Se realizaron una serie de preguntas para conocer acerca de los temas específicos objeto de investigación.

En la entrevista diseñada a los padres de familia se pudo conocer su cultura, el compromiso con sus hijos y con la institución donde lleva a cabo su formación educativa.

Prueba diagnóstica para estudiantes elaborada con preguntas generales y acerca del problema que presentaban para medir el actual grado de conocimiento de la Competencia Argumentativa Escrita.

De esta manera se trabajó el enfoque metodológico y el tipo de investigación, así mismo que se desarrolló un trabajo a conciencia y que dejó buenos resultados.

**4.3.2 Taller de Lengua Castellana.** Se aplicaron para lograr superar las dificultades y para detectar las falencias y fortalezas en la Competencia Argumentativa Escrita, a través de la creación de historietas y cómics.

Así mismo cada taller abarcaba un fundamento teórico práctico en base a la creación de cómics e historietas, estos pretendieron subsanar dificultades tanto de tipos lingüísticas y textuales que se hacían de vital importancia para desarrollar en los estudiantes avisos argumentativos y así mejorar el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita.

En los talleres de Lengua Castellana se formuló como objetivo fundamental la comprensión de la temática y la aplicación de la misma, fue así como desde la aplicación del primer taller se pretendió que los estudiantes manejaran aspectos claves como el manejo de reglas ortográficas y la complementación de textos que con un trabajo continuo fortalecerían los procesos educativos de los estudiantes y de sus entornos más cercanos.

Es así como de una manera general toma forma la aplicación de la propuesta pedagógica fuente de trabajo en esta investigación.

#### **4.4 POBLACIÓN**

Se aplicó la investigación acción participativa la que se desarrolló a los 23 estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2 con el propósito de valorar el estado de la Competencia Argumentativa Escrita.

Con esta prueba nos dimos cuenta que los estudiantes no sabían argumentar de manera sistemática y el conocimiento de la competencia era bajo, por lo que fue preciso adoptar nuevas metodologías fáciles y lúdicas que permitieran un mejor aprendizaje.

##### **4.4.1 Descripción de la Población**

Grado: tercero.

Nº de estudiantes: 23

Niños: 13.

Niñas: 10

Edad: entre 8 y 9 años

**4.4.2 Las fuentes de información.** Para acceder a información relevante en el accionar de este proceso investigativo se recurrió al docente titular del grado tercero, ya que conocía la totalidad del proceso formativo de los estudiantes y fue la persona encargada de orientarnos en el desarrollo de la propuesta pedagógica basada en la Competencia Argumentativa Escrita.

El docente de lengua castellana dijo que los estudiantes tenían dificultades sobre el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita a razón de que sus procesos pedagógicos y educativos se han visto sometidos a la utilización de metodologías tradicionalistas y además se ha trabajado en base a la adquisición de la lectura y la escritura pero se ha descuidado el cómo y el que se escribe. Así mismo los docentes expresan que la población educativa se ve sujeta a ciertos cambios debido a su entorno social lo que dificulta la adquisición no solo de las competencias básicas sino también de las diferentes áreas del saber.

De igual manera la información que se recolectó se adquirió a través de pruebas diagnósticas a estudiantes y entrevistas a docentes y padres de familia.

el coordinador de la institución resalto la importancia de implementar nuevas estrategias que favorezcan el mejor desarrollo de ciertas competencias entre las cuales se encuentra la Competencia Argumentativa Escrita, ya que por su carácter crítico social ayudara a los estudiantes en su desarrollo personal y educativo.

## **5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

### **5.1 OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA**

En el desarrollo de la presente investigación fue necesaria la utilización de la observación participativa ya que esta permitió llegar a conocer aspectos fundamentales en el desarrollo de la problemática y los posibles aspectos de análisis que dio más claridad sobre la presente exploración pedagógica.

Este proceso se tuvo en cuenta desde la etapa inicial de la investigación, es decir desde la etapa preparatoria y fue constante durante los demás momentos ya que esta nos permitió tomar las acciones que contribuirían a desarrollar la Competencia Argumentativa Escrita con los estudiantes.

Por medio de esta se pudo evidenciar aspectos que desde la perspectiva del investigador eran determinantes para la generación de la presente problemática, además esta herramienta investigativa nos permitió tener más claridad sobre los procesos educativos que se viven en el día a día en la escuela y en el sistema educativo Colombiano.

Así mismo se pudo evidenciar en los estudiantes que existe capacidades suficientes como para lograr el desarrollo de las competencias básicas como en este caso la Competencia Argumentativa Escrita, este aspecto invitan a cualquier investigador a buscar alternativas lúdico-pedagógicas que pudieran mejorar el desarrollo de esta competencia y buscar así que en los procesos educativos en los que se encuentran implícitos los estudiantes sean más claros y más significativos para los educandos.

Para llegar al desarrollo de la comprensión del tema de estudio, se siguieron las siguientes etapas.

- Etapa preparatoria.
- Etapa de trabajo de campo.
- Etapa analítica.
- Etapa informativa.

## **5.2 ETAPA PREPARATORIA**

Etapa reflexiva: en esta etapa se hizo un diagnóstico sobre lo observado en los niños de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo. Lo que evidenciaba un bajo nivel en el desarrollo de la competencia argumentativa escrita, problema que motivo esta investigación.

En esta etapa se habló con el profesor del área para que permitiera durante la práctica crear alternativas diferentes que sean atractivas a los estudiantes y que tengan un mayor desenvolvimiento en cuanto a Lengua Castellana, a través de actividades lúdico pedagógicas.

Se hizo una reflexión acerca de los resultados obtenidos en el diagnóstico, entrevistas y talleres.

En la prueba diagnóstica se pudo establecer el bajo rendimiento de 97 % de los estudiantes con relación a la competencia argumentativa escrita cómic.

## **5.3 ENTREVISTA A DOCENTES**

En cuanto a la entrevista, los profesores son conscientes de la falta de aplicación de la competencia argumentativa escrita y su incidencia en el desempeño académico, por cuanto un estudiante que no puede desarrollar muy bien las competencias básicas tendrá dificultad en todas las áreas.

## **5.4 ENTREVISTA REALIZADA A LOS DOCENTES**

Se les solicitó a todos los docentes la colaboración respondiendo la entrevista, para tener una idea clara y precisa de su formación como de su desempeño.

Todos los docentes poseen al menos una especialidad en las distintas áreas del saber; estudio que realizan en su mayoría para lograr un ascenso en el Escalafón y otros, además, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La mayoría de los docentes han optado por esta labor porque sus padres son educadores, otros porque desde pequeños “soñaban” con la docencia; permitiendo que su labor sea de entrega hacia los estudiantes. Ellos se sienten complacidos y tratan cada vez más de dedicar todas sus capacidades al servicio de los estudiantes.

Los docentes se plantean objetivos y el principal es lograr que los estudiantes aprendan y este aprendizaje les sirva para el resto de su vida estudiantil.

Aquí nos podemos dar cuenta que si hay compromiso por parte de los docentes para lograr una buena educación con calidad y su establecimiento educativo tenga buen renombre dentro del contexto donde se encuentra ubicada.

A pesar de que cada vez hay mejores formas de auto-capacitarse, los docentes dicen que las herramientas que utilizan son las tradicionales: tablero y cuaderno. Podemos pensar que de esta manera no se está motivando a los niños a conocer y utilizar la argumentación como parte del análisis y comprensión de la Lengua Castellana; igualmente se puede decir que lo anterior puede ser un factor que contribuya a la baja calidad en la educación.

“El tema de la argumentación, explícitamente nos enseña “se desarrollan los temas tal como aparecen en los texto, ósea se trabajan la competencia argumentativa, interpretativa y propositiva tal como dice el texto que se esté utilizando, sin hacer ningún énfasis en ninguna de las competencias.

Aquí se puede ver que los docentes no manejan una idea clara y precisa sobre argumentación, no conocen investigaciones de argumentación escrita. Por tanto es importante que el maestro conozca la teoría y luego la aplique a la práctica para conseguir así un verdadero desarrollo de la competencia argumentativa escrita adaptada al sentido común de los niños.

Otro aspecto a resaltar es la no utilización de nuevas metodologías para el desarrollo de sus clases. No le prestan importancia a trabajar utilizando historietas y cómics, pues el trabajo que Ellos hacen es según su texto guía y porque al detenerse en la creación de nuevas metodologías emplean más tiempo lo que puede perjudicar cumplir con el plan de área.

No obstante los docentes se mostraron interesados en buscar nuevas metodologías como la utilización de cómics e historietas que faciliten el aprendizaje y fomenten de manera precisa la argumentación escrita, pues las historieta van acompañadas por guías que los estudiantes deben contestar con argumentos creados por ellos y que soluciones algunos problemas que en la clase e hayan presentado. Por ejemplo, la mala redacción, mala escritura, falta de ortografía etc.

El docente acompañante titular de grado tercero, colaboro de manera efectiva para la realización de la entrevista, dando la información necesaria acerca de los estudiantes por cuanto ha sido director de grupo por espacio de dos años.

En cuanto a su formación académica tiene una especialidad y actualmente estudia Derecho, el docente conoce muy bien a los estudiantes los que le permite saber sobre su desempeño académico y el comportamiento que tiene cada uno de los estudiantes.

Con relación a la pregunta de Lengua Castellana, señala que la C.A.E no se enseña de manera explícita pero que le parece importante que en el plan de estudios tenga un espacio especial para trabajar la competencia argumentativa escrita. Lo anterior nos demuestra que no hay ninguna nueva metodología o alternativa que le dé la importancia que tiene la argumentación sobre todo en el área de lengua castellana.

En cuanto a la implementación de nuevas metodologías el docente entrevistado está de acuerdo y le parece “ que todos deben estar abiertos al cambio para lograr una educación de calidad” igualmente le gustaría capacitarse en metodologías que sean entretenidas, amenas, que trasmitan no solo conocimientos sino valores, que motiven y favorezcan el aprendizaje.

Aquí se puede dar cuenta que a los docentes les falta más trabajo en equipo donde todos propongan nuevas alternativas de enseñanza, ellos tienen la disposición hacia el cambio.

El docente no ha trabajado los cómics e historietas contestando que “no se le había ocurrido” pero si le parecería interesante ya que el material es de fácil adquisición. Además al docente le parece atractiva la propuesta y se le nota el ánimo que tiene para iniciar una nueva etapa de enseñanza.

Finalmente, el docente no promueve espacios para que los estudiantes expresen sus pensamientos a través de historietas y cómics. “los estudiantes leen cuentos tradicionales y luego hacen un resumen escrito de lo leído”. En este punto el profesor acompañante asiste a una clase donde el practicante enseña a los niños las reglas ortográficas utilizando historietas e cómics y él se puede dar cuenta de lo atractivo que es la implementación de esta estrategia.

Algunos docentes aducen a la falta de tiempo para crear otras alternativas distintas a las que se evidencian en los textos tradicionales.

## **5.5 ENTREVISTAS PADRES DE FAMILIA**

En la realización de las entrevistas se pudo observar factores que pueden incidir de alguna manera a la generación y reafirmación de la problemática como por ejemplo, los padres de familia indican que el nivel sociocultural influye de manera fundamental en el desarrollo de estas problemáticas.

Por lo anterior se puede decir que la mayoría de padres de familia pertenecientes al establecimiento educativo poseen un grado de cultura elemental y en algunos casos son analfabetas, de allí que no puedan colaborar con el desarrollo de las actividades escolares de sus hijos; en algunos casos se manifiesta por parte de algunas madres de familia que han recibido capacitación en el Sena. Un factor determinante son sus ocupaciones diarias que no les permiten cumplir con este compromiso, ya que se desempeñan en actividades como empleadas del servicio doméstico y esto les toma la mayor parte del tiempo.

En la gran mayoría de los casos los padres de familia desempeñan labores que ocupan mucho tiempo por ejemplo algunos son obreros o vendedores ambulantes y esto los aleja un poco de su entorno familiar y por supuesto del acompañamiento que deben prestar a sus hijos con los deberes diarios.

Todo lo anterior contribuye al desarrollo de problemáticas tanto educativas como sociales y que afectan el proceso formativo de los niños. Contesta la mayoría de padres de familia que cuando ellos llegan del trabajo sus hijos ya se encuentran dormidos.

Otro factor determinante en el proceso educativo es el desconocimiento de éstos, del Manual de Convivencia y por ende sus derechos y deberes, pues manifiestan que por parte del colegio no ha existido una socialización de éste.

Según los padres de familia el acompañamiento a sus hijos no es un factor determinante para la educación de ellos, ya que los estudiantes asisten con muchas ganas al colegio y con total disposición a aprender, pero también podemos decir que la realidad es que los niños asisten al colegio por no quedarse en sus casas encerrados hasta que lleguen sus padres de trabajar, adicionalmente y teniendo en cuenta que el mayor incentivo según los padres de familia que les pueden dar a sus hijos para que estudien es el matricularlos y darles los implementos necesarios para ir al colegio, nos lleva a determinar que no están comprometidos con la educación de sus hijos.

También diremos que los padres de familia ven a sus hijos como personas calladas y sumisos, valores que no se acercan a la realidad ya que en ocasiones los niños tienen tendencias a comportarse totalmente diferente, es decir los padres de familia en muchas ocasiones no conocen las realidades de ciertos aspectos en sus hijos, esto sumado a que en sus horas de descanso la interacción con sus hijos es muy mínima y basada en lo estrictamente necesario se puede inferir que no ahí compromiso respecto a sus hijos y a su educación.

En la realización de estas entrevistas muchos padres de familia evidencian la importancia de estudiar, pero muchos de estos no conocen que los procesos formativos se llevan de la mano con el hogar, esto fundado en su bajo nivel educativo y cultural que no les permite realizar una interacción con el entorno donde sus hijos desarrollan sus estudios.

## **5.6 PRUEBA REALIZADA A ESTUDIANTES**

Los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal Agualongo 2, no estaban acostumbrados a contestar entrevistas, por lo en el primer momento les causó distintas impresiones: unos fueron apáticos a contestar, a otros les causaba risa y otros niños no sabían cómo contestar. Por lo anterior el Docente practicante calmó los ánimos dándoles confianza para que contestaran advirtiéndoles que no era una evaluación, no se iba a calificar, sino una dinámica para conocer distintos aspectos de la vida estudiantil.

Con respecto a la primera pregunta contestaron que si les gusta ir a la escuela y argumentaron que era mejor que quedarse encerrado en su vivienda, además les gustaba mucho las horas de descanso, Aquí se puede dar cuenta que sus padre son personas que trabajan y que no hay otra alternativa que no sea la de dejarlos encerrados todo el día porque no tienen quien los cuide, provocando en los niños mucho susto y por eso ven a la escuela como una solución a su problema.

El mejor momento de la escuela es la clase de educación física, matemáticas, el recreo. Lo anterior nos da a conocer que si les gusta la escuela porque les permite espacios de diversión.

Con relación a la pregunta sobre el cómic e historietas; la palabra cómics les era desconocida pero cuando se les habló de cuentos de “Condorito” si sabían y algunos los habían leído “son chistes”, asocian los cómics sólo como cuentos de

chistes, de allí la importancia de aprovechar que les gusta, para enseñar por medio de ellos.

Después de darles una explicación de la manera como se puede trabajar por medio de la historieta, ellos asumieron una actitud de alegría y compromiso para trabajar en Lengua Castellana. Es fácil darse cuenta que les llama mucho la atención aprender con historietas y cómics dónde ellos los van a ver, crear, recrear, leer, facilitando así su aprendizaje.

De la anterior pregunta surgió la respuesta de que si les gustaría crear sus propias historietas, les gusta dibujar pintar y crearles una historia a esos dibujos. Esto permite que la práctica sea atractiva para los estudiantes, que el docente practicante logre los objetivos planteados, deje abierta la posibilidad de que en un futuro se pueda poco a poco implementar ésta además de otras metodologías que vayan a la par con el desarrollo intelectual mejorando la calidad educativa, logrando estudiantes competitivos.

## **5.7 ETAPA DE TRABAJO DE CAMPO**

En esta etapa se informó a los estudiantes sobre la nueva metodología que se implementaría, con el único ánimo de mejorar la Competencia Argumentativa Escrita.

Aquí se aplicó la prueba diagnóstica, se hizo las entrevistas a padres de familia y profesores de grupo y de los otros grados. Luego se hizo un análisis de la misma.

Una vez realizado el diagnóstico y encontradas las dificultades lingüísticas y textuales como son desconocimiento de los signos de puntuación mal uso de reglas ortográficas, pobreza en sus textos argumentativos se realizó como primer punto la utilización de guías de reconocimiento, lectura y elaboración de cómics e historietas con el propósito de ir reforzando las falencias que presentaban los niños de acuerdo a la prueba diagnóstica.

En las guías los estudiantes se fueron vinculando con las actividades- aunque con mucha lentitud, por cuanto la metodología era diferente a la que se venía desarrollando.

La primera guía se trata sobre las reglas ortográficas por cuanto los estudiantes carecían de conocimiento de las mismas, por ejemplo: falta de conocimiento de la terminación “ción”; falta de uso de la “h” en las palabras que empiezan con “ue”,

entre otras los niños mostraban muchas dificultades pero que fueron superadas en un alto porcentaje con la ayuda de la metodología propuesta.

Para el desarrollo de esta guía titulada “claves sencillas para escribir bien” se escogió los cómics de Condorito y con los textos elaborados por el practicante se fue introduciendo cada una de las reglas ortográficas.

La segunda guía se tituló “escribiendo correctamente”

Otra guía donde ya identificaban las palabras correctamente escritas, La guía se tituló “escribiendo correctamente” se utilizó el cómic de CONDORITO, En la cual se hizo un fragmento de texto para que el niño la termine la historia basado en las viñetas dadas con el texto.

## **5.8 ETAPA ANALÍTICA**

En esta etapa se hizo el análisis de las guías de tal forma que fue posible visualizar el avance de cada guía y se puede concluir que:

- Los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2 no aplicaban en su escritura reglas ortográficas por ejemplo: no utilizan “b” cuando el verbo esta en pasado ejemplo: cantaba, rezaba
- Había poca colaboración de sus padres para hacer las correcciones correspondientes puesto que muchos padre de familia poseían algunos, hasta quinto grado de primaria, en otros casos son analfabetas lo que les dificultaba ayudar a sus hijos en las tareas.
- Las metodologías utilizadas por los profesores titulares eran tradicionalistas o sea del tablero al cuaderno, sin buscar alternativas que hicieran más ameno el aprendizaje, por ejemplo iniciaban la clase sin motivación.

## **5.9 ETAPA INFORMATIVA**

Se inició con los estudiantes una sensibilización acerca de la importancia de trabajar con una estrategia moderna como fue la utilización de cómics e historietas para el desarrollo de esta etapa se pidió a los niños que realicen un breve escrito sobre su familia en la cual se pudo observar una pobreza argumentativa no utilizan signos de puntuación carecen del uso de ortografía no saben organizar sus ideas. E igualmente se les solicito realicen con su texto escrito una historieta pero los estudiantes no conocían sobre cómo hacer historietas. En la producción de los

textos se encontró mucha repetición de palabras no hubo una secuencia en el mismo porque sus ideas no estaban bien organizadas , lo que se puede deducir que les falta practica en la elaboración de textos, igualmente el docente practicante vio la importancia de hacer énfasis en la utilización de reglas ortográficas, redacción de textos, uso de signo de puntuación, organización de idea que se hizo a través de la elaboración de guías y talleres lúdicos o icono verbales que les hiciera más atractiva y significativa con respecto a la competencia argumentativa escrita.

La nueva estrategia implementada por el docente practicante fue acogida con mucho agrado y desde un principio se notó un avance en las dificultades previamente mencionadas.

Para reforzar la estrategia se les insinuó a los educando leer cuentos e historietas como Condorito, Mafalda, La Familia Tarapues con el ánimo de que ellos se familiaricen con las historietas y los cómics.

Con esta etapa previa las guías que ellos desarrollaron como parte de la propuesta pedagógica fueron mucho más fáciles pues ya conocían el uso y creación de historieta y cómics, así mismo la problemática encontrada fue mejorando a medida que el proceso se iba desarrollando.

El proceso de este trabajo culminó con la elaboración e informe del mismo, los resultados fueron entregados al profesor titular con el ánimo de contribuir, de alguna forma, a mejorar la competencia argumentativa escrita de una manera que crea y recrea la estrategia y problemática presentada.

## **5.10 PRUEBA DIAGNÓSTICA**

La prueba aplicada es de mucha valides y confiabilidad por cuanto fue elaborada de acuerdo a parámetros establecidos para esta experiencia.

### **Los resultados fueron:**

- ✓ Existe un alto índice de estudiantes con dificultad en la aplicación de las competencias básicas, se puede decir que un 2% superó la prueba, de 9 preguntas solo un estudiante contesto correctamente.
  - No entienden los enunciados de las guías. (3 estudiantes).

- Poseen exiguo léxico (4 estudiantes).
- Su escritura es intangible. (5 estudiantes).
- No conocen reglas ortográficas. (4 estudiantes)
- Estructura sintáctica (2 estudiantes)

Por lo anterior se vio necesario y urgente iniciar con la aplicación de las nuevas estrategias para reforzar las competencias básicas.

### **5.11 ANÁLISIS DE TALLERES DE LENGUA CASTELLANA**

Se iniciaron los talleres tomando como base las dificultades presentadas en la prueba diagnóstica, se elaboraron cómics utilizando los personajes de Condorito con textos creados al principio por el practicante y después inventados por los mismos estudiantes; se pudo apreciar que es más fácil y llamativo enseñar de manera didáctica con motivación intrínseca porque los niños sienten gusto por dibujar, pintar y crear los textos de acuerdo al tema tratado.

Teniendo en cuenta que la metodología es distinta a la que trabajaban con el maestro titular se realizaron una serie de orientaciones para facilitar el trabajo y lograr así cumplir cada uno de los objetivos propuestos con los talleres, además en la aplicación de estos se pudo evidenciar que la didáctica era un factor determinante para lograr la respuesta esperada en los niños.

Durante este proceso se requirió de tiempo y dedicación ya que la aplicación de esta generaba cambios significativos en la forma de enseñanza, se puede decir que se trabajó conjuntamente con el docente para lograr conseguir que los estudiantes se sintieran cómodos con este nuevo proceso que implicaba la utilización de herramientas como los cómics e historietas.

También podemos referenciar que el mejoramiento de las dificultades que eran objeto de investigación se fueron trabajando en una serie de guías y talleres que con el acompañamiento necesario fueron dando sus frutos a medida que este avanzaba.

El cambio de metodología propuesto en esta investigación siempre implica conocer ciertos aspectos determinantes de acuerdo al contexto educativo y social en el que se desarrolla la investigación, es por esto que se tomó a los cómics e historietas por su carácter lúdico y didáctico ya que estos nos permite la creación tanto de textos y el mejoramiento de los procesos escritores.

En el desarrollo de cada uno de los talleres se requirió de un tiempo mayor al estipulado ya que en los estudiantes existían dudas, inseguridades y desconocimiento de este tipo de enseñanza que tratamos de implantar en los niños, a pesar de esto, con el trabajo y las explicaciones necesarias se mejoraron y se obtuvieron buenos resultados como el adecuado uso de las reglas ortográficas, la buena utilización de los signos de puntuación, la creación de textos sin repetición de palabras.

Es necesario resaltar que en el comienzo del trabajo de campo se tuvieron dificultades de orden práctico, es decir la realización de cada taller implicaba una serie de explicaciones que hacían del trabajo lento y poco progresivo.

En el primer taller se evidencio que los estudiantes tenían temor ante la posibilidad de creación ya que aunque no era el objetivo del taller relacionaban este con la utilización de medios teóricos como las Cartillas de apoyo las cuales no eran de agrado para ellos por su experiencia vivida a lo largo de sus años escolares.

Esta experiencia puede llegar a ser catalogada como poco productiva ya que los niños afirmaban en conversaciones extracurriculares que el trabajo que se realizaba con los libro era “aburrido” razón por la cual se hizo necesario mejorar la concepción del trabajo y supervisar su adecuado uso en el desarrollo mismo de las actividades.

En el desarrollo del primer taller se pudo evidenciar que los niños no conocían ningún sentido elemental de reglas ortográficas, razón que nos llevó a hacer un análisis más profundo tanto personal como social de la problemática, En este proceso se realizó un acercamiento a la realidad de los estudiantes y su vida tanto social como familiar, Se pudo evidenciar que existen varios aspectos que contribuyen al desarrollo de esta problemática en particular, es decir el hecho que los educandos vienen de un sector marginado socialmente donde evidenciamos casos desde desplazamientos obligados hasta analfabetismo en muchos casos y entornos económicamente débiles no han permitido por ejemplo que sus padres o familiares más cercanos desarrollen un proceso escolar adecuado lo cual no permite el conocimiento de reglas ortográficas.

Este aspecto contribuyo a que la responsabilidad por conocer reglas elementales de escritura como es el uso de la ortografía no tenga importancia alguna ni en su entorno social ni en su vida particular ya que no le exigen la utilización de estos elementos como un hecho determinante para su formación.

En muchas ocasiones se da porque los padres de familia no tienen las bases necesarias para colaborar en el desarrollo escolar de sus hijos y en otras porque sus anteriores maestros no le daban la importancia necesaria a este aspecto dejando pasar errores ortográficos posiblemente porque su función era enseñar a escribir pero le restaban importancia a él como se escribía.

Si bien, están en una etapa que podríamos denominarla como “preliminar” en su educación por su grado y por su edad, se hace necesario resaltar que desde etapas tan elementales se puede impulsar al estudiante a que realice el uso de reglas ortográficas simples que en un futuro determinaran un mejor desenvolvimiento en sus actividades escolares. A si mismo se referencia que en muchas ocasiones los estudiantes creen que lo más importante es saber escribir pero no dan importancia a la forma escritural que siendo un objeto tan importante del desarrollo gramatical en cualquier persona queda aislado y subdesarrollado hasta el comienzo del bachillerato.

Al analizar el desarrollo de este taller en particular se evidencia que la metodología aplicada en base a los cómics e historietas genera en los estudiantes una respuesta positiva ya que en el cómic utilizado para esta ocasión se trabaja tanto la parte lúdica y creativa como el aprendizaje y aplicación de lo que se enseña en la historieta.

La historieta tiene como fin enseñar en base a una serie de dibujos que son atractivos a los niños se puede decir que el trabajo de enseñanza no solo se realiza en el tablero o por medio de evaluaciones y tareas ya que el desarrollo de un simple taller nos puede contribuir a mejorar aspectos sencillos o difíciles en el cumplimiento de aspectos curriculares o particulares como en este caso.

Partiendo de esta premisa el desarrollo del taller nos dio como resultado la aplicación de reglas ortográficas en la construcción de simples y sencillas oraciones que hacían parte de la historia utilizada en el taller, además no solo la enseñanza es importante, sino la aplicación de lo aprendido juega un rol determinante en este proceso ya que el aprovechamiento de momentos significativos como este nos llevará a que el estudiante aplique lo aprendido en el colegio con sus tareas sino también y en cualquier etapa posterior de su vida.

En este sentido la mayoría de la gente piensa en el hecho de que la cultura escritural es un proceso que se obtiene naturalmente pero restan importancia a un hecho en particular y es que la escritura forma parte integral de los procesos desarrollados tanto en un ámbito educativo como en un entorno personal, esta cultura de la cual hacemos eco en este análisis nos indica que el sentido de

escribir y leer dan cierto tipo de cultura que nos permite interactuar en un medio social, de esto partimos en el momento en que asociamos la relación entre escritura e interacción ya que si ponemos en consideración que para poder ser una persona activa en cualquier sociedad necesitamos las habilidades comunicativas ,necesarias que nos permitan relacionarnos con diferentes medios por ejemplo la relación que se lleva a cabo en un aula de clase no solo es verbal también necesita y requiere de aspectos escritos que nos dan más claridad sobre cualquier hecho determinante que es necesaria para cualquier persona. Ahora bien, si analizamos y partimos del hecho de que no podemos interactuar con los demás ni de manera verbal ni escrita los procesos formativos se afectan y en un caso particular pero real no se podrá cumplir con los objetivos propuestos en el plan curricular del área.

Todo lo anterior nos demuestra que la realización de actividades que como manifiesta Margaret Meck contienen un carácter lúdico y requieren de interacción son de vital importancia no solo en los procesos educativos sino también en la construcción de una cultura escritural, en el caso particular se puede decir que a pesar de las dificultades propias de cada proceso el objetivo se cumplió y en muchas ocasiones se requiere de un cambio de forma que permitirá obtener un resultado más significativo sin afectar el fondo de un objetivo planteado.

La innovación e interés por mejorar los procesos formales educativos juegan un rol determinante en la presente etapa, ya que vivimos en un mundo cambiante que requiere de personas y docentes que sean capaces de mejorar los procesos de enseñanza que se llevan a cabo en la escuela. Esa misma premisa nos llevó a establecer que si no existe un cambio significativo no se hubiera podido llegar a mejorar la educación y la percepción de esta en una sociedad crítica que exige el mayor esfuerzo en pro de un objetivo claro que es construir una mejor sociedad basada en la educación.

Precisamente en el hecho particular de este taller se evidencia aspectos como el lúdico y el pedagógico ya que en esta investigación se trabajó en conseguir cierta respuesta que nos permita llegar a obtener en un momento determinado un objetivo. A pesar de que los procesos formales son una exigencia particular del sistema educativo colombiano se puede decir que no solo se evalúa o califica un proceso por medio de una evaluación, también hay que tener en cuenta el transcurso de éste y lo que arroja de maneras menos formales. Por ejemplo, en las relaciones diarias que se tiene con los estudiantes se puede conocer diversos aspectos de importancia que determinaran si el proceso se está llevando de buena manera. Esto fue concluyente en la realización del taller denominado “claves

sencillas para escribir bien” ya que en los estudiantes se observa que la constancia y el trabajo continuo son un factor a tener en cuenta a la hora de calificar una actividad o un proceso escritural.

Además los talleres parten de un argumento referenciado por Margaret Meck en el cual se nos indica que “el que escribe muere, pero sus palabras subsisten” un hecho un poco controversial pero verídico y evidenciado desde la antigüedad, la escritura como todos sabemos es tan importante como el proceso verbal de aquí que en los talleres se pretende construir en los niños bases que en un futuro mejoren sus métodos tanto de aprendizaje como de comunicación.

Así mismo en la realización del segundo taller se propuso un objetivo que partía de la premisa de desarrollar la competencia argumentativa escrita en base a la creación y complementación de un texto corto y sencillo pero significativo y transformador. En muchas ocasiones los actores de un medio social creen que la complementación de un texto es algo sencillo y fácil de realizar, pero dejan de lado el que para muchas personas o estudiantes esto significa una dificultad que afectara no solo su vida escolar si no también su forma de trabajar en base a un argumento o texto ya escrito, en los niños de grado tercero esto se mostraba como un objeto raro de trabajo ya que se encontraban acostumbrados a realizar actividades donde solo bastaban respuestas como si y no y nunca les habían pedido que usen su imaginación en terminar o complementar un texto.

Este taller invitaba a los estudiantes a comprender la utilidad de escribir con sentido y con lógica ya que los acontecimientos que se pueden plantar en este tipo de actividades son inmensos y de gran ayuda para la expresión y plasmación de pensamientos, lo que llevara a los estudiantes a escribir con gusto y seguridad en base a un tema determinado bien sea en su escuela como fuera de ella.

Para la realización de este taller también se tuvo en cuenta que la escritura es un instrumento de poder que nos lleva a conseguir muchas cosas en la vida, esta premisa invita a que los estudiantes a pesar de su corta edad vean los procesos escritos como posibles herramientas que en algún momento de su vida contribuirán al alcance de alguna meta particular.

De igual forma debemos tener en cuenta que los procesos escritores y argumentativos hoy en día se ven sujetos a las exigencias de un entorno y que todavía existen lugares en el mundo donde la escritura es vista como algo sin sentido y poco productiva hasta que requieren de ella para formar o trabajar en base a una premisa particular, es decir vivimos en un mundo donde la tecnología da pasos agigantados cada día que afectan las actividades normales de un ser

humano por ejemplo escribir y defender una premisa en un libro en la antigüedad era signo de sapiencia y conocimiento, hoy escribir solo hace parte de vivir en un mundo competitivo que exige nuevas cosas para poder subsistir. Desde este punto de vista tenemos que mejorar e incentivar en los nuevos estudiantes una cultura escritural y argumentativa que junto a el trabajo normal del aula nos lleven a desarrollar las diversas competencias y a crear seres críticos que no solo expresen de manera verbal sus puntos de vista sino también que sean capaces de redactar, defender y crear argumentos de manera escrita que puedan cambiar el sentido de las cosas del diario vivir.

En el tercer taller partimos de un hecho que si bien se supone debe ser un objeto de trabajo en el desarrollo curricular de cualquier escuela se ha visto aislado y poco comprendido tanto desde la relación docentes-estudiantes como familia-estudiantes. Básicamente es el de escritura intangible una dificultad que afecta a una gran cantidad de estudiantes en el curso que fue objeto de investigación y también en muchos ambientes escolares no solo de Colombia sino del mundo entero.

Esta dificultad no permite que los textos o creaciones de los estudiantes sean claros y coherentes ya que la dificultad para entender un texto modifica de alguna manera su sentido y su percepción de entendimiento, en este caso en particular se determinó que existen ciertos aspectos de importancia que contribuyen a esta problemática como son el que varios de los estudiantes provienen de sectores del país aislados educativamente hablando como por ejemplo culturas indígenas, corregimientos donde la enseñanza de la escritura es empírica y aplicada por personas con bajos conocimientos de pedagogía, a esto debemos sumarles que esta problemática se ve asociada a trastornos de aprendizaje que afectan los procesos educativos y sociales de los niños. Si bien esto no es razón de estudio para esta investigación se hace necesario referenciarlo porque de una u otra manera influyen en el desarrollo de competencias básicas y particularmente en el desarrollo de la competencia argumentativa escrita que es la competencia objeto del presente trabajo.

A pesar de todo esto se puede decir que por un gran número de estudiantes la actividad fue acogida con agrado ya que el proceso que se había llevado preliminarmente los invitaba a esforzarse para lograr conseguir un objetivo que en los estudiantes era obtener una buena nota pero que en el investigador era trabajar en base a esto para desarrollar la competencia previamente citada. De igual manera se debe tener en cuenta que el que los niños estén inmersos en un proceso escritor no significa que este sea frecuente y para toda la vida.

Sin embargo, respecto a esto se puede decir que si no se le dan las bases necesarias a los niños para que interactúen y aprendan lo interesante que es llevar a cabo un proceso formal o no formal escrito perderemos esa cualidad innata del ser humano que es la de expresarse, esto nos lleva a que comprendamos que los procesos escriturales como los verbales son de vital importancia para la vida de cualquier ser humano, esto podríamos decir que es un factor que influye en la enseñanza y en el aprendizaje que se debe llevar a cabo en cualquier entorno social.

En mayor o menor medida el saber escribir es un hecho que nos invita a replantear la significación de solo hacerlo, no olvidemos que en personas de corta edad como nuestro estudiantes se puede potencializar y fortalecer los procesos escritos y verbales que de una u otra manera nos conducen a adquirir costumbres y cualidades que hacen lógica la existencia de cualquier ser humano en la sociedad, debido a esto se puede trabajar y plasmar una nueva serie de argumentos no solo teóricos sino vivenciales del porque es tan necesario saber manejar los procesos tanto mentales como psicológicos implícitos en el escribir y defender una premisa. El defender una idea hace parte de la riqueza que se encuentra en una diferencia, es decir si la vida de un ser humano gira entorno a ciertos aspectos que determinaran en un futuro sus actitudes y acciones, entonces, porque no hacer de un elemento tan útil como la argumentación una forma diferente de interactuar con distintos medios.

Basados en esto se puede decir que los talleres que se plantearon sirvieron para cumplir unos objetivos de investigación si no también contribuyeron en un porcentaje a que la argumentación sea vista como medio de trabajo y enseñanza, así mismo referenciaremos que el mejor momento para realizar e implantar en los estudiantes este tipo de culturas es cuando se manejan metodologías lúdicas que buscan enseñar y aprender en el desarrollo de cualquier proceso.

Para finalizar diremos que al analizar los talleres una vez terminado el proceso evidenciamos que a pesar de que existían dificultades que hicieron del trabajo mucho más difícil se pudo cumplir con los objetivos propuestos y se contribuyó de alguna forma en el desarrollo de la competencia argumentativa escrita.

## **5.12 OTRAS DIFICULTADES COGNITIVAS QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM SEDE AGUALONGO 2**

Para solucionar los problemas educativos que tienen las instituciones escolares, es propicio contar con la ayuda de la psicología cognitiva que da paso a la búsqueda de estrategias didácticas lúdicas como los cómics e historietas, que antes de generar temor, generan un ambiente de goce y aceptación entre los distintos sectores del proceso de aprendizaje.

Al hacer una rápida revisión histórica sobre lo lúdico en la enseñanza, encontramos que ya Platón y Aristóteles citaban que el juego propiciaba un clima ideal para el aprendizaje. Aquí los cómics y las historietas son un juego si lo tomamos como la diversión que produce en los estudiantes una clase cuya metodología está basada en la creatividad de los mismos.

Si nos remontamos a las culturas primitivas donde no había sistemas educativos organizados, el juego el relato de cuentos y los jeroglíficos eran los instrumentos educativos con que se llevaba a cabo la transmisión cultural y de conocimientos.

En la actualidad, donde se supone existe una organización en el sistema educativo contar con herramientas didácticas diferentes a las utilizadas por los actuales docentes; hace que el estudio produzca en los niños “libertad” porque no se vuelve rutinario el trabajo. “placer” porque la creación de cómics e historietas es una actividad que divierte y alegra por lo que resulta deseable para los niños.

Además los cómics e historietas se convierten en medios de socialización, expresión artística y comunicativa y por medio del trabajo en equipo cooperativo establece relaciones con sus pares, ayuda a formar vínculos afectivos y principalmente desarrolla en el estudiante el amor por realizar sus actividades diarias con gusto pues no son rutinarias; el papel del docente practicante lo acompaña en el encuentro de nuevos significados y en el descubrimiento de nuevas relaciones. Cuando el profesor integra su práctica docente una actitud lúdica su labor se hace más exitosa.

Al analizar el Plan de Área de la Institución se observa que ahí actividades de fortalecimiento para los estudiantes que presentan dificultades y que no permiten avanzar el normal proceso de aprendizaje, de allí la necesidad de trabajar en beneficio del estudiante buscando nuevas alternativas que sean además de lúdicas, de fácil comprensión y que permitan que el conocimiento perdure y permanezca en la vida diaria.

El compromiso social del maestro hace que tenga la oportunidad de acompañar el maravilloso proceso de fortalecimiento de sus competencias con metodologías que hagan que el alumno mantenga su concentración y atención, y esto es posible si cambiamos las viejas tradiciones por nuevas metodologías fáciles de entender y de aplicar, además que enseñe y recree al estudiante.

Una de las falencias encontradas diariamente en el desarrollo de la práctica fue la dificultad para expresar sus argumentos en un determinado tema. Como parte importante del fortalecimiento es preciso el trabajo en equipo cooperativo el que se realiza con el acompañamiento del docente practicante.

Esta falencia se presenta en el grado tercero de la sede Agualongo 2 por los siguientes casos.

- Al hacer la prueba diagnóstica a los estudiantes se comprobó que desde el inicio del año escolar no se trabaja la argumentación. No hay una verdadera dinámica que permita al estudiante plasmar en un texto escrito su opinión coherente sobre una situación determinada basada en un por qué.
- El entorno social no le brinda al estudiante los recursos necesarios para que desarrolle sus procesos tanto orales como escritos.
- Los niveles económicos de los estudiantes que asisten a las Instituciones Públicas no son las mejores, carecen de materiales suficientes y acordes a la modernidad que les permiten el acceso al conocimiento global.
- Estos problemas son evidentes en el Sistema Educativo Colombiano porque las políticas que regulan la educación en Colombia carecen de un presupuesto que supla las necesidades de recursos tanto humanos como materiales que permitan a las Instituciones brindar una educación de calidad.
- Las dificultades presentadas en las grafías dependen en su gran mayoría, por un lado, de la falta de un buen aprestamiento en las etapas iniciales del desarrollo motor debido a la escasez en las escuelas primarias de personal capacitado para detectar estos problemas y brindarles una asesoría continua y permanente que permita superar al final del proceso sus dificultades. Por otro lado la aversión por la lectura que impide el contacto directo con las palabras y el uso correcto que la lengua exige.

- Todo lo anterior se puede superar si se implementa el juego organizado, el relato de cuentos, la creación de historietas y cómics para que los estudiantes aprendan de manera natural a desarrollar la competencia argumentativa escrita, a socializar de manera oral y escrita su imaginación, a establecer relaciones sociales para dar su propio punto de vista a las situaciones de su entorno.

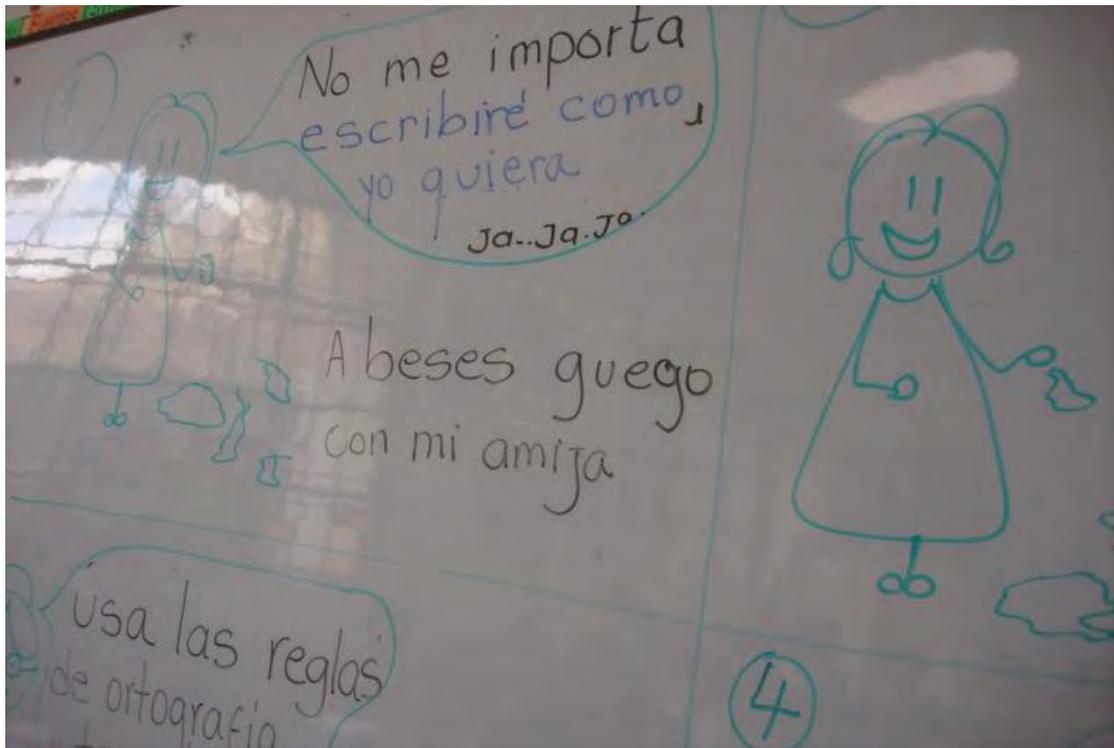
De esta manera desarrolla su lenguaje, su memoria, su creatividad y aprende a argumentar en conflictos tanto sociales como escolares.

Finalmente podemos decir que cuando el estudiantes representa en un cómic y de manera creativa situaciones de su entorno social desarrolla una espontaneidad que le facilita el alcance de argumentar y proponer soluciones que vislumbren para él y para su contexto actitudes positivas de fraternidad, respeto, tolerancia y así mismo imponga reglas que le permitan mejorar su calidad educativa y de vida.

# "Aprendiendo a Argumentar"

## 6. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Figura 14. Clase explicación taller “Escribiendo Correctamente”



Fuente: proceso investigativo.

### 6.1 FUNDAMENTACIÓN.

El uso de historietas son estrategias que permitió motivar al estudiante a que desarrolle sus argumentos, la motivación según Piaget "es el proceso por el cual una persona realiza algo de manera voluntaria, además la motivación es un factor relevante que conlleva el éxito en cualquier área"; de este modo es fundamental antes de realizar la actividad, motivar a los educandos a que realicen por su propia cuenta la actividad planeada para el respectivo momento.

Así mismo, juega un papel determinante el uso de una nueva estrategia que llegue a desarrollar capacidades innatas en los estudiantes tanto en el área de Lengua Castellana como de dibujo y que puede extenderse a todas las áreas del saber.

Debemos tener en cuenta que el medio social en el que se desarrolló la propuesta pedagógica, es de total vulnerabilidad, lo que contribuyó al desarrollo de las distintas problemáticas no solo cognitivas y lingüísticas sino personales y sociales. Ya que como afirma Piaget “el factor social determinara la transmisión e interacción que realicen los estudiantes en sus procesos educativos”, esto basados en que en un ambiente hostil los estudiantes no obtendrán un buen rendimiento escolar. De igual manera la importancia que tiene en el sistema educativo la implementación de nuevas y novedosas estrategias que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, según Nisbet y Shuckersmith la innovación en las estrategias pedagógicas son los procesos ejecutados mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el “aprender a aprender”. Los mencionados procesos formaran estudiantes críticos y capaces de defender sus argumentos ante una sociedad o ante su entorno más próximo.

Para finalizar la propuesta pedagógica se realizó para mejorar y transformar el desarrollo de las distintas competencias inmersas en el sistema educativo colombiano. Así mismo esta trabajo aspectos importantes en el desarrollo del ser humano, ya que fortaleció el proceso existente y amplió el rango de entornos inmersos en los procesos educativos desarrollados por los estudiantes.

## **6.2 TÍTULO**

“APRENDIENDO A ARGUMENTAR”

## **6.3 INTRODUCCIÓN**

Las historietas como alternativas pedagógicas para mejorar los procesos de la Competencia Argumentativa Escrita con los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2.

Mediante la presentación de elementos basados en los cómics e historietas se fortaleció el trabajo pedagógico empleando un enfoque diferente al tradicional, esta estrategia puede convertirse en el camino que brinde mejores posibilidades

para lograr un aprendizaje diferente y siempre cumpliendo los objetivos y fines de la educación.

A partir del problema se elaboró una propuesta pedagógica con elementos basados en los cómics e historietas, que permitan desarrollar la competencia argumentativa escrita en el grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2, y con la confianza de que en un corto plazo sea acogida por la sede como una alternativa de enseñanza de la educación en todos los niveles, buscando con ello un acercamiento activo y efectivo del estudiante hacia la competencia argumentativa escrita.

Esta propuesta pedagógica titulada “aprendiendo a argumentar” está basada en la realización de talleres utilizando historietas y cómics de condorito, así mismo se busca que por medio de la presente los estudiantes desarrollen el proceso inicial de argumentación que será una constante a lo largo de su proceso educativo por su carácter crítico y formativo.

Además teniendo en cuenta que la aplicación y desarrollo de las competencias básicas se deben generar desde el grado tercero estamos en el tiempo y momento adecuado para trabajar con los estudiantes este nuevo proceso.

La presente propuesta permite cumplir con estos objetivos planteados en el desarrollo curricular y educativo de los estudiantes, como se referencia anteriormente está basada en la utilización de historietas y cómics que serán de gran ayuda por su carácter lúdico y porque permiten en los estudiantes que aprendan de una manera diferente y más creativa.

Es necesario resaltar que inicialmente se planeó la aplicación de ocho talleres que constaban cada uno de una historieta o cómic y su guía de apoyo y desarrollo, a lo largo de este proceso fue difícil la aplicación de todos los talleres inicialmente planeados por razones ajenas al investigador y al grupo. Una de estas razones parte del hecho de que el maestro titular del grupo obtuvo su jubilación y se presentó en medio del año escolar, lo que nos dejó como resultado la llegada de un nuevo maestro el cual no brindó los espacios y tiempos necesarios para lograr su aplicación, además la aplicación de los talleres llevo más tiempo del estipulado por diferentes factores entre ellos podemos resaltar que los estudiantes se sintieron desorientados por los cambios bruscos de metodologías entre el anterior docente el nuevo y el docente practicante.

A pesar de lo descrito anteriormente se pudo aplicar varios talleres que obtuvieron los resultados esperados en los estudiantes no solo en el orden curricular sino en lo personal y social.

## **6.4 JUSTIFICACIÓN**

El desarrollo de las estrategias básicas en el aula de clase puede caer fácilmente en el estancamiento por falta de estrategias pedagógicas convencionales; no se han visto cambios significativos, por tanto se pretende con las historietas tratar de mejorar las metodologías para crear y recrear por medio de su lenguaje gráfico y lograr optimizar los procesos de la C.A.E.

La presente investigación se fundamenta en el mejor aprendizaje en base a la competencia argumentativa escrita, además se busca en los estudiantes incentivar el trabajo lúdico-pedagógico en el aula a razón de que los estudiantes se han visto sometidos a la utilización de estrategias convencionales y tradicionales que han dejado en los estudiantes poca motivación por el desarrollo de ciertas competencias que son de vital importancia para el desarrollo educativos de los niños objeto de investigación.

Además se busca trabajar las historietas y cómics como una estrategia diferente y de fácil acceso que sea agradable a los niños y que permita no solo el aprendizaje sino también la interacción con el proceso educativo.

Finalmente esta propuesta pedagógica es importante porque ayuda a subsanar las dificultades presentadas por los estudiantes, ya que el desarrollo de la C.A.E es una habilidad básica para que el estudiante interactúe con su medio social. Así mismo desarrollara en los estudiantes la adecuada escritura teniendo en cuenta las reglas ortográficas y así mejorar sus procesos escritores.

## **6.5 OBJETIVOS**

**6.5.1 Objetivo General.** Brindar a los docentes de básica primaria una nueva alternativa pedagógica que permita considerar el cómic y la historieta como una estrategia para la enseñanza de la C.A.E.

### 6.5.2 Objetivos Específicos

- Proponer un conjunto de talleres basados en historietas y cómics que faciliten el desarrollo de la competencia argumentativa escrita en los estudiantes.
- Mostrar las distintas posibilidades que ofrecen las historietas como mecanismos para el fortalecimiento de la competencia argumentativa escrita.
- Subsanan las dificultades lingüísticas y textuales a través de las actividades de la propuesta pedagógica “aprendiendo a argumentar”

**Figura 15. Trabajos realizados por los estudiantes**



**Fuente: proceso investigativo.**

### 6.6 REFERENTE TEÓRICO.

**6.6.1 La Argumentación.** Según Perelman la argumentación es una disciplina que estudia las técnicas discursivas que permiten producir o acrecentar la adhesión de un auditorio. Perelman inicia sus investigaciones en el ámbito de la filosofía analítica, se interroga desde sus inicios por la justicia desde la perspectiva positivista. Para ello parte de la regla de la justicia formal, según la

cual los seres deben ser tratados todos de igual manera, esto lo lleva a plantearse los juicios de valor. En los cuales se utilizan los procesos argumentativos para buscar persuadir a un determinado auditorio en pro de vender una idea o un planteamiento en particular.

**6.6.2 Clases y Tipos De Argumentación.** Existen tipos y clases de argumentación que permiten el desarrollo de estas habilidades en los diferentes campos del saber educativo, entre las más importantes encontramos:

- La argumentación escrita:  
Es la que se elabora mediante documentos y que permite razonamientos formales o informales en donde lo que se pretende es mostrar la verdad de las premisas formuladas.
- La argumentación oral:  
La podemos definir como la actividad verbal, social y racional en la que se exponen en forma verbal sin reglas formales, es decir, suprimiendo premisas del argumento o razonamiento por ser muy obvias o por estar sobre entendidas.
- La argumentación coloquial:  
Este tipo de argumentación se desarrolla por cualquier persona que participa en una conversación o en una polémica y sin someterse a las reglas de la lógica convence a los interlocutores o auditorio.
- La argumentación formal:  
Esta clase de argumentación requiere el seguimiento de ciertas pausas lógicas que permiten corregir la validez de los razonamientos expresados, por lo tanto los sujetos participantes deben tener conocimientos y práctica de la lógica para demostrar sus argumentos.
- La argumentación persuasiva:  
En esta clase de argumentación aunque no se recurre a las reglas ni a los principios lógicos se convence a los interlocutores, debido a los recursos y técnicas argumentativas que emplea el exponente, y en ocasiones se utiliza en forma voluntaria o en forma involuntaria para influir en el auditorio o locutor.

**6.6.3 La Historieta.** Se llama historieta o cómic (del inglés cómic) o tebeo (de la revista española TBO) a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como, al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”

Francis Lacassin ha propuesto considerar la historieta como el noveno arte.

El nombre de historieta se aplica en Argentina, Colombia, Cuba, España, México, Venezuela y Perú. Aunque en español existen otras formas locales de denominarla: Tebeo (España), Colorines (Canarias), Monitos (México, Colombia y Chile), Muñequitos (Cuba y Colombia), Suplementos (Venezuela), etc.

Historieta viene del latín historia y éste a la vez del griego cuya raíz es Histor que significa juez. Hacia a los años 1970 se empezó imponer en el mundo hispanohablante el término de origen anglo-sajón cómic aceptado también en español.

La historieta según Francis Lacassin es “un arte el cual por medio de la naturaleza de sus argumentos toca temas espinosos y contribuye a la generación de procesos argumentativos y controversiales”, así mismo este elemento educativo nos permite el desarrollo de capacidades fundamentales para los procesos educativos, por ejemplo el adecuado uso e implementación de las competencias básicas en la etapa escolar de los estudiantes.

Así mismo la historieta es un elemento importante en la educación actual, ya que este desarrolla procesos formativos, educativos, creativos y narrativos. Según Francis Lacassin “la historieta no participa de la inocencia de naturaleza que goza la pintura. El grafismo, la imagen visual, el tipo de dibujos, se hallan en la historieta ligados al uso del relato”, lo anterior nos permite conocer la riqueza de la utilización de elementos que contribuyan a desarrollar no solamente la Competencia Argumentativa Escrita, sino también el desarrollo de procesos lecto-escritores.

**6.6.4 La Argumentación en las Historietas.** Para tratar la argumentación en las historietas y cómics se deben tener en cuenta los Estándares en Lengua Castellana.

En el presente trabajo el objetivo es, mejorar la competencia argumentativa escrita. Se tuvo en cuenta el eje de la interpretación textual en el que se dio

campo a la caracterización de historietas y cómics para la creación de textos. El eje referido a la producción textual ayudó a la producción de nuevos textos. El eje referido a la estética del lenguaje ayudó a la caracterización de códigos verbales y no verbales. El eje de ética y comunicación sirvió para caracterizar roles desempeñados en las historietas.

La argumentación y la historieta desempeñan roles activos en los procesos educativos, ya que busca el desarrollo de los procesos discursivos tanto de manera oral como escrita ayudando a mejorar el desarrollo de capacidades lingüísticas y textuales desde edades tempranas. La argumentación está presente en la historieta ya que toca temas espinosos y controversiales que se hacen por medio de este elemento precisamente por su carácter gráfico textual y su naturaleza práctica.

## **6.7 METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA**

En esta etapa se busca que el tema parta de los conocimientos previos que posee el estudiante, detectar las dificultades que presenta y partir desde un punto de encuentro entre la competencia argumentativa escrita y los cómics e historieta.

La metodología de la propuesta en el aula requiere de seguir unas fases o etapas con sus respectivos talleres didácticos, se tuvo en cuenta la definición de LUCCA y BERRIOS (2003) quien consideraron que ésta “se trata del cuerpo de conocimientos que forma los distintos diseños y estrategias de investigación que producen datos o información de naturaleza textual, visual o narrativa, los cuales son analizados a su vez, mediante medios no matemáticos”. Por tanto se puede decir que la presente investigación se realizó desde un tipo de investigación cualitativa, ya que este permitió estudiar el problema utilizando estrategias metodológicas que facilitó realizar un análisis interpretativo de la Competencia Argumentativa Escrita en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo 2.

En este tipo de investigación las personas, los escenarios los grupos y los quehaceres humanos no son reducidos a variables que se controlan, si no que “a través del análisis e interpretación de sus actitudes, durante el proceso de investigación, se rescata y resalta las cualidades del fenómeno que se estudia” (Lucca y Berrio 2003).

TAYLOR y BODDAN (1986) consideran la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas habladas o

escritas, y la conducta observable”. Esta definición sustenta finalmente el enfoque de la investigación, ya que, en ésta se realizaron descripciones a partir de observaciones realizadas en forma de entrevistas pruebas diagnósticas, guías entre otras, esto permitió identificar más claramente las dificultades presentadas por los estudiantes, como por ejemplo, la dificultad para expresar de manera clara y coherente sus argumentos sobre un tema determinado.

**6.7.1 Método Investigativo (IAP).** Después de superar la etapa anterior se planearon las acciones que se llevarían a cabo durante la investigación. Se tuvo en cuenta que el método investigativo IAP (investigación acción participación), tuvo en cuenta las características que definen a este tipo de investigación. Según JOHN ELLIOT la investigación acción participación en las escuelas analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores como las problemáticas susceptibles de cambio que requieren una respuesta práctica. “la investigación acción participación se relaciona con los problemas prácticos experimentados por los profesores, a su vez con los problemas teóricos” definidos por los investigadores puros en el entorno de una disciplina del saber.

El propósito de la investigación acción participación consiste en profundizar la comprensión del profesor (Diagnostico) de su problema. La investigación acción participación adopta una compostura teórica según la cual la acción emprendida para cambiar la situación se suspende temporalmente hasta conseguir una comprensión más profunda del problema en cuestión. La investigación acción permitió conocer la problemática que se encontró dentro del aula de clase y como darle una alternativa de solución.

**6.7.2 Instrumentos.** Debido al enfoque de la investigación se utilizaron instrumentos que facilitarían la apropiación de la problemática.

Una vez aplicada a los estudiantes la prueba diagnóstica se pudo observar que les era difícil argumentar pequeños textos, porque la metodología aplicada con su docente era diferente a la propuesta por el practicante.

Así mismo una vez diseñados los talleres se fueron desarrollando paulatinamente, de tal manera que no afecte el cambio de metodología. Se observó en ellos mucha aceptación y una fácil comprensión de la Competencia Argumentativa Escrita.

De igual manera se crearon las guías de manera lúdica; para que los estudiantes las trabajen, comprendan y apliquen y así cumplan los objetivos propuestos.

Teniendo en cuenta que el propósito de estos instrumentos es mejorar el desarrollo y aplicación de la Competencia Argumentativa Escrita y así lograr desarrollar en los educandos un pensamiento crítico y productivo para la sociedad.

Cada uno de los instrumentos aplicados en esta investigación se desarrolló pensando en las dificultades presentadas por el grupo objeto de investigación, en las entrevistas se tuvo como propósito la identificación de las causas que generaban en los estudiantes la no utilización de los procesos argumentativos y la relación que existía entre esta problemática y el papel del docente y del entorno familiar en el desarrollo educativo de los educandos.

En los talleres se trabajó un elemento importante en la educación como es la lúdica, fue así como la construcción de cada taller se realizó con un firme propósito el que los estudiantes adquieran conocimientos básicos acerca de las competencias básicas y el desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita, cada uno de los talleres se realizó con el acompañamiento del docente titular del grado, lo que fortaleció los procesos de aprendizaje ya que se hizo un trabajo conjunto y pensado en el beneficio de los estudiantes.

**6.7.2.1 Presentación Del Cómic Y Motivación De La Propuesta.** En esta fase se motiva a los estudiantes frente al cómic como una nueva herramienta de aprendizaje, así mismo se dio a conocer el cómic y su lenguaje básico y la estructura elemental. Con base en lo anterior se buscó que los niños produzcan historietas basadas en los problemas encontrados.

**6.7.2.2 Desarrollo De Los Temas.** Para el desarrollo de las historietas se tomaron dibujos de condorito, creando textos diferentes con los cuales se les añadió textos diferentes con los cuales se pudiera trabajar en base a las dificultades previamente detectadas. De igual forma la creación de los cómics siempre se desarrolló basada en dibujos que permitieran en los estudiantes el desarrollo de la imaginación ya que las imágenes son un elemento que pueden complementar y orientar un texto en general.

**6.7.2.3 Producción De Cómic.** El docente practicante presenta una serie de historietas para que los estudiantes se vayan familiarizando con la temática y se inicia el proceso de creación y complementación de historietas. En esta fase la finalidad es utilizar los argumentos y la narración.

Con base en los talleres y guías cada estudiante realizará una breve historieta.

**6.7.3 Estudio Técnico.** El estudio técnico comprende aquellos elementos que relacionan su funcionalidad a conseguir una serie de objetivos presentados en una investigación. En éste proyecto se utilizaron técnicas como la utilización de una estrategia basada en los comics e historietas en función de mejorar la competencia argumentativa escrita.

De igual manera se plantearon interrogantes de:

¿El cómo mejorar la C.A.E?

¿Por qué mejorar la C.A.E?

¿Para qué mejorar la C.A.E?

De esta manera se responde a las necesidades de la problemática entendiendo que se tomó a la historieta como una alternativa lúdica que mejoró los procesos argumentativos, así mismo se creó para mejorar el desarrollo de las competencias básicas en los estudiantes, para obtener estudiantes críticos, participativos y con un buen desarrollo de los procesos escriturales. Para el desarrollo de los objetivos aparte de los ya mencionados se trabajó en la Institución Educativa Municipal INEM sede Agualongo2, cursos, papel, lápices, historietas, graficas, como material humano se trabajó con docentes, estudiantes, directivos, practicante.

## **6.8 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

El primer taller titula “ claves sencillas para escribir bien se realizó bajo la supervisión del docente titular y el docente practicante, en el cual los niños obtuvieron claves ortográficas sencillas que les permiten su uso a lo largo de su proceso escolar, además esta nos permitió la aplicación de lo aprendido por medio de una guía adjunta a la historieta.

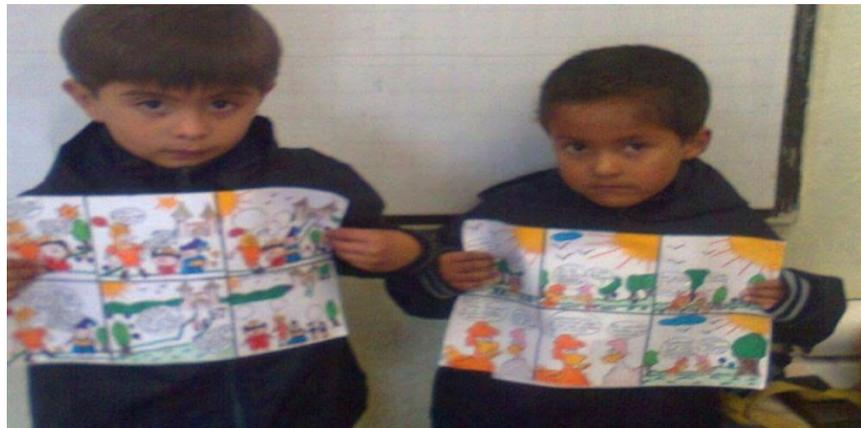
Así mismo esta propuesta tiene como objetivo el desarrollo de la competencia argumentativa escrita, basada en el desarrollo y aplicación de reglas ortográficas, buena escritura, textos coherentes y buena redacción.

**Figura 16. Estudiantes realizando una actividad**



**Fuente: proceso investigativo.**

**Figura 17. Estudiantes con la realización de la actividad**



**Fuente: proceso investigativo.**

En la aplicación de cada uno de los talleres se trabajó el desarrollo particular de cada uno de los elementos de investigación, estos elementos nos permite desarrollar desde bases fundamentales en los procesos de lecto-escritura. Estas bases como el conocimiento de las reglas ortográficas permitirán que el estudiante logre escribir textos sencillos donde plasme de manera clara y coherente sus pensamientos argumentos e imaginación.

A lo largo de este proceso se tuvo en cuenta cada una de las dificultades que tenían los niños al escribir igual que al redactar una frase sencilla debido a que

apenas comienzan sus actividades escritas lo mismo que argumentativas, este es un proceso nuevo para ellos diferente al antes llevado con sus respectivos maestros. Se debe referenciar que no fue fácil la aplicación de este taller en particular porque los educandos ven en la historieta una forma de distracción lo cual nos obligó a reforzar la atención en ellos para orientar cada uno de los procesos en el aula.

En la realización del segundo taller llamado “escribiendo correctamente” se trabajó basados en la complementación y terminación de textos según los dibujos y el transcurrir de la historieta, en esta ocasión los niños completaron y terminaron una historieta que tenía espacios en blanco la cual por medio de las gráficas enseñaba lo que ocurría en la viñeta.

Así mismo en este taller fue necesario que se extendiera el tiempo de aplicación ya que los niños se sintieron un poco confundidos por la utilización y relación entre textos e imágenes.

Este taller desarrollo además en los estudiantes la creatividad por su forma lúdica e infantil, ya que el texto y las gráficas lo invitan a utilizar su creatividad para determinar qué final le darán a la historia.

**Figura 18. Estudiantes con taller**



**Fuente: proceso investigativo.**

A continuación se realizara un muestreo del taller ya desarrollados por los estudiantes donde plasmaron su creatividad no solo en la creación del texto sino en los colores de las gráficas como podemos apreciar a continuación..

En el tercer taller titulado “ creando una historia para condorito” se trabajó lo relacionado a la coherencia de un texto teniendo en cuenta la labor fundamental de este en cualquier actividad de la vida social, este taller se basó en la creación del texto en base a la serie de viñetas presentado en la historieta.

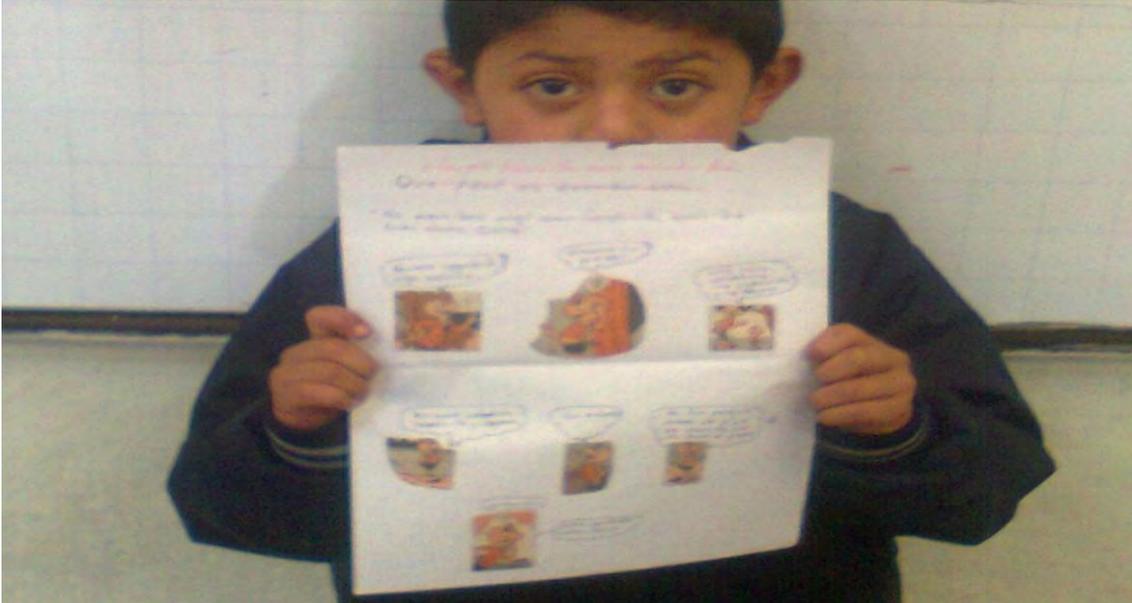
Esta etapa del trabajo se plantea con el fin de lograr una buena creación de textos cortos que complementen la relación que impulsamos entre los gráficos y los textos, además este tipo de actividades se fundamentan en la relación que existe entre el contexto y el sentido de la palabra en una sociedad.

Así mismo este taller tuvo como objetivo el desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes ya que, si tenemos en cuenta que el factor social exige la interacción tanto de manera oral como escrita para ser un actor participante en cualquier entorno la cultura tanto escrita como argumentativa serán de vital importancia para la memoria e intercambio directo que se puede realizar por medio de la argumentación con un ámbito en particular.

Este taller busca evitar que los estudiantes sean actores simbólicos y poco participantes en un entorno mediático de conocimientos, es decir que los estudiantes por medio de la escritura y la argumentación sean capaces de resolver diferentes problemáticas o simplemente expresen sus pensamientos de una forma distinta a la oral.

Teniendo en cuenta lo anterior y a pesar de que los textos creados por los estudiantes son cortos se volverán significativos en el momento que esta cultura se quede planteada en su vida social y escolar.

**Figura 19. Estudiante con taller “claves sencillas para escribir bien”**



**Fuente: proceso investigativo.**

Así mismo se puede decir que la propuesta pedagógica se basó en diferentes talleres que fueron aplicados de diversas maneras en el grupo. Estos talleres fueron planeados para desarrollar los procesos argumentativos de manera sencilla y practica y siempre respondiendo a necesidades encontradas en los estudiantes.

Si se tiene en cuenta que la argumentación llega a ser uno de los factores más importantes de la vida como el defender una postura sea cual sea el caso, el desarrollo de la misma es de vital importancia en cualquier persona. En estas razones se basa la propuesta que busca desde una etapa inicial que se desarrollen los procesos fundamentales comunicativos e interrelacionares a los que se ve expuesto cualquier sujeto en una sociedad.

**6.8.1 Interpretación de la Propuesta.** El estudiante tomo como referente uno de los problemas encontrados, por ejemplo el mal uso de las reglas ortográficas y adopto a una historieta utilizando los elementos narrativos de los cómics. Esto permitió mejorar sus procesos formadores e incentivar desde su corta edad la importancia de saber utilizar como en este caso las reglas ortográficas o demás instrumentos escriturales que den claridad al desarrollo de las diversas competencias básicas.

Así mismo el estudiante conoció aspectos de vital importancia para llevar a cabo su integración a la cultura escritural. Siempre basados en el mejor desenvolvimiento del estudiante en el aula de clase y en las problemáticas que se vea integrado.

De igual manera la realización de actividades en pro de mejorar el desarrollo de la competencia argumentativa escrita estuvo acompañado de las diferentes actividades que cumplirían con los objetivos propuestos. En la primera actividad titulada "no escribas mal como condorito, escribe bien como Coné" se hizo un cómic acompañado de su respectiva guía para trabajar lo referente a la escritura y al cómo se escribe, está tuvo grandes resultados al final fue muy productiva porque existió una motivación en los estudiantes por el cambio de metodología.

Dicha actividad nos permitió interactuar de una forma distinta con el grupo objeto de investigación ya que el acompañamiento continuo que se realizó motivo el trabajo y el interés por aprender. Lo que nos indica que la actividad tuvo gran impacto en los estudiantes y cumplió con los objetivos propuestos.

En una posterior actividad titulada "producción de textos" se motivó a los estudiantes a la producción y complementación de la historia contenida en el taller, así mismo esta nos permitió mejorar los procesos lecto-escritores y fomentar la creatividad e imaginación como una alternativa de complemento al desarrollo de sus habilidades innatas.

Esta actividad tuvo un buen desarrollo y acogida en los estudiantes, fue enriquecedor porque fomentó el desarrollo escritural y argumentativo. Fueron muy diversas las creaciones de los estudiantes en algunas ocasiones se notó que existía una idea similar en ciertos estudiantes a razón de que conocían la historia que se narraba en la historieta. Fue un elemento de gran ayuda para la comprensión de ciertos aspectos que se pretendían interpretar.

Un tercer taller titulado "ojo al escribir" obtuvo buenos resultados ya que este planificaba animar al estudiante a encontrar los errores presentes en la historieta, lo que haría que el estudiante aplique lo anteriormente aprendido, este taller en particular se hizo para que el estudiante realizara acciones escriturales y así poder integrar a su proceso educativo distintas habilidades que le fueron de gran ayuda en esta etapa.

En general la aplicación de la propuesta fue buena se cumplió los objetivos propuestos y así se contribuyó a que los estudiantes mejoraran en el desarrollo de sus habilidades básicas, además la aplicación de estrategias didácticas nuevas

logran en el estudiante gran impacto por su carácter lúdico creativo e infantil. Estos talleres se aplicaron a los 23 estudiantes del grupo en algunos fue más evidente la mejora que en otros pero se pudo evidenciar al final del proceso que se estaba aplicando lo aprendido.

Debemos tener en cuenta que son niños de entre ocho y nueve años y que sus capacidades tanto lingüísticas y cognitivas están en desarrollo y q la aplicación de propuestas como esta fomenta y mejora el desarrollo de ciertas habilidades que no solo son útiles en la escuela sino también en su vida ya que creara seres socialmente capacitados para las exigencias que tienen tiempos venideros.

Es muy importante resaltar que el grupo en general trabajo continuamente y que fue de gran acogida para ellos la utilización de elementos sencillos y prácticos como este genera un cambio en el desarrollo de las actividades curriculares, así mismo referir el grupo era muy visual lo que facilito mucho el trabajo y la aplicación de los diferentes talleres previamente creados.

**6.6.2 Adaptación del Argumento Literario.** En este espacio es necesario tomar los contenidos de la realidad del problema, se puede utilizar los personajes sacados de otras historietas y adaptarlos a una determinada situación que beneficie el trabajo de las problemáticas encontradas en los estudiantes de grado tercero.

Aquí el estudiante se enfrenta a crear los argumentos que deben convertir en guiones y luego en historietas, esto permitió que el niño se integrara en procesos escriturales que lo llevo a convertirse en un actor social participativo.

Igualmente las creaciones escriturales de los estudiantes serán gran referente de observación no solo para el investigador sino también de alguna manera para el docente titular para poder basar el trabajo en las necesidades específicas que requiera el grupo

## 7. CONCLUSIONES

- Los docentes de instituciones educativas no conocen las posibilidades que ofrecen los cómics e historietas como estrategia de enseñanza en el área de castellano y como recurso para optimizar la comprensión de la competencia argumentativa escrita.
- En las instituciones educativas no existen suficientes estudios ni se encuentra en el plan de área del colegio estrategias referentes a cómics como estrategias de enseñanza, por lo tanto este trabajo plantea un campo de acción que pueda ser de gran utilidad en los procesos de enseñanza.
- Algunos docentes no se abren a la posibilidad de aplicar nuevas estrategias, lo cual genera el rechazo de buena parte de ellos o la antipatía ante la posibilidad de considerar nuevos cambios en su forma de enseñar.
- En la sede Agualongo 2 los docentes carecen de los mínimos recursos básicos como una adecuada biblioteca, material de apoyo didáctico, lo que dificulta la labor del docente para el desarrollo de nuevas estrategias diferentes a las tradicionales.
- El cómic como táctica de aprendizaje nos lleva a acciones que conducen al estudiante a aprender recreándose, desarrollando sus capacidades cognitivas y sus habilidades fortaleciendo así su aprendizaje.
- El cómic sirve como una herramienta facilitadora de los procesos básicos de comprensión de la competencia argumentativa escrita, esta permite una interacción entre los estudiantes haciendo su estudio más dinámico y vivencial.

## **8. RECOMENDACIONES**

Las recomendaciones para continuar con el proceso de desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita son:

El desarrollo de la Competencia Argumentativa Escrita es de vital importancia en el desarrollo de los procesos educativos de los educandos, hay que concientizarnos de que en lo académico, social y personal del estudiante se necesita el desarrollo de las habilidades básicas para una adecuada formación.

Tener en cuenta que en las instituciones educativas no existe una capacitación continua, esto no permite la innovación y desarrollo de nuevas alternativas pedagógicas que fortalezcan el desarrollo escolar de los estudiantes.

Se debe tener presente que el desarrollo de las competencias básicas, es un proceso continuo, es decir, que necesita tiempo constancia y esfuerzo. Lo que demanda compromiso por parte del ente educativo y de la comunidad tanto administrativa como docente del plantel.

Finalmente se invita a los docentes a que creen estrategias basadas en el mejor aprendizaje de los educandos, que continúen los procesos existentes y que fortalezcan sus procesos investigativos en pro de una mejor educación.

## BIBLIOGRAFÍA

AGUDELO.Martin. hercanismo jurídico. Bogotá: editorial Leyes. 2001 p 19-155.

ANNA. capms. comunicación argumentative. Paris: editorial le mans. 2000 p 65-156.

ARISTOTELES.chaim. Etica nicomaquez. Bogotá: editorial Universales.1987 p 36-180.

ARISTOTELES. Chaim. Libro i retórica. Madrid: editorial quintin racionero.1994 p 154-230.

COMA. Javier. Historia de los cómics. Barcelona: editorial Toutarin.1982 p 96-250.

FERNÁNDEZ. Laura. El cómic en el aula. Madrid: editorial Alhambra.1990 p 22-90.

GOMEZ, Adolfo. seis lecciones sobre la teoría de la argumentación. Madrid: editorial Alego.2001 p 46-122.

ISORCIA. Luis. La práctica de la argumentación. Medellín: editorial ICESI.1998 p 142-200.

JAEGER. paideia. Los ideales de la cultura griega. D.F México: editorial juares 1994 p 125-190.

JURGEN. Habermas. Racionalidad comunicativa. Madrid: editorial alhambra 1998 P 50-92.

LENGUAJE Y EDUCACIÓN. Revista n° 26. Bogota: editorial magisterio.1995 p 16-40

LÓPEZ. Santiago. El arte de hablar bien y convencer. Madrid: editorial Motoyo. 1993 p 103-140.

LO CASIO. Visercio. Gramática de la argumentación. Madrid: editorial turin. 1994. p 149-210.

MARGARET. Merk. El entorno a la cultura escrita. Londres: editorial universidad de Londres.1991 p 56-185.

MARGARET. Merk. Enseñar a leer y escribir. Londres: editorial The bondley Head. 2004 p 74-180.

MARIMON. Carmen. Teoría de la argumentación. Madrid: editorial Universidad de Alicante. 2008 p 154-264.

MONSALVE. Alfonso. Teoría de la argumentación. Antioquia: editorial Universidad de Antioquia. 1992 p 80-120.

PERELMAN. Chain. El imperio retorico y la argumentación. Bogota: editorial norma.1997 p 100-145.

PERELMAN. Chaim. olberchhts. D.F México: editorial tyteca lucie 1994 p 254.1995

PERELMAN. Chaim. *La argumentación escrita*. D.F México: editorial: Tyteca lucie 1997. p 10-125.

PERELMAN. Chaim. La nueva retorica primera impresión. Roma: editorial Biblioteca Románica hispánica.1994 p 215-312..

PERELMAN. Chaim Tratado de la argumentación. Roma: editorial Biblioteca Romanica hispana.1994 p 120-200.

POSADA. Pedro. Argumentación, teoría y práctica. Bogotá: editorial santillana (manual) 1998 p 76-140.

RAMIREZ. Nancy. Nuevo lenguaje cómics e historietas. Bogotá: editorial Santillana. 2006 p 25-70.

RAMIRES. Gerardo. La retórica antigua y moderna. Medellín: editorial norma.1995 p 18-100.

REYES. Bulmaro. Límites de la retórica clásica. Ciudad Juarez: editorial Note. 2000. p 19-180.

TOULMIN. Stethen. Uso de la argumentación. Barcelona: editorial publicaciones península (Manual). Barcelona.1992 p 143-355.

# ANEXOS

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM**  
**SEDE AGUALONGO 2**

**Nombre:**

**Fecha:**

**Lugar:**

**ENTREVISTA A PROFESORES.**

1. ¿Cuál es su formación educativa?
2. ¿Por qué decidió trabajar en la rama de la educación?
3. ¿Se ajusta al plan de área que tiene la institución donde usted desarrolla su trabajo?
4. ¿Se plantea usted objetivos en el desarrollo de cada una de sus clases?
5. ¿Qué herramientas didácticas utiliza usted en el desarrollo diario de sus clases?
6. ¿En el área de lengua castellana, estimula usted la argumentación como parte del desarrollo de las competencias básicas?
7. ¿Qué material didáctico emplea fuera del tradicional para conseguir desarrollar la competencia argumentativa escrita?
8. ¿Qué hace usted para mejorar el desarrollo de la competencia argumentativa escrita?
9. ¿A utilizado usted los comics e historietas para desarrollar sus clases?
10. ¿Le gustaría emplear o iniciar una nueva metodología para la enseñanza de la competencia argumentativa?

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM**  
**SEDE AGUALONGO 2**

**ENTREVISTA PARA PADRES DE FAMILIA**

**Nombre:**

**Fecha:**

**Lugar:**

**Nombre y apellido del padre de familia:**

**Nombre y apellido del estudiante:**

- 1.Cuál es su grado de escolaridad:
  - Primaria: \_\_\_\_\_
  - Bachillerato: \_\_\_\_\_
  - Universitarios: \_\_\_\_\_
  - Otros: \_\_\_\_\_
2. ¿Cuál es su ocupación actualmente?
3. ¿Sobre quien recae la responsabilidad educativa de su hijo(a)?
4. ¿Cómo padre de familia cumple usted con todos los deberes que exige el MANUAL DE CONVIVENCIA de la institución donde estudia su hijo(a)?
5. ¿Qué problemas encuentra usted para educar a su hijo(a)?
6. ¿Cree usted que su hijo(a) asiste a el colegio con gusto?
7. ¿Incentiva usted en su hijo(a) la importancia de estudiar?
8. ¿incentiva usted de alguna manera a su hijo(a) a leer y a escribir?
9. ¿En qué áreas del saber cree tiene mejor rendimiento su hijo(a)?
10. ¿Cómo definiría usted a su hijo(a)?
11. ¿Qué actividades le gusta realizar a su hijo(a)?
12. ¿En que emplea su hijo el tiempo libre en los fines de semana?
13. ¿Cuántas horas aproximadamente dedica su hijo a ver televisión?
14. ¿Sabe usted que programas de televisión ve su hijo?
15. ¿Le gusta a su hijo(a) leer comics e historietas?
16. ¿Asocia las historietas y comics con su estudio?

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM**  
**SEDE AGUALONGO 2**

**Nombre:**

**Fecha:**

**PRUEBA DE ENTRADA PARA ESTUDIANTES.**

Lee detenidamente cada una de las preguntas y contesta el cuestionario.

1. ¿Te gusta ir a la escuela?
2. ¿Recibes ayuda de tus padres para desarrollar las tareas que te dejan en el colegio?
3. ¿Qué momento de la escuela te gusta más?
4. ¿Qué área de las que te enseñan en el colegio te gusta más?
5. ¿Crees tú que las calificaciones que obtienes son buenas?
6. ¿Sabes que son los comics e historietas?
7. ¿En alguna área has trabajado con comics e historietas?
8. ¿Te gustaría trabajar en lengua castellana con comics e historietas?
9. ¿Te gustaría aprender a crear comics e historietas?

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM**  
**SEDE AGUALONGO 2**

**Nombre:**

**Fecha:**

**Lugar:**

**ENTREVISTA A PROFESOR DEL GRADO TERCERO.**

1. ¿Cuál es su formación educativa?
2. ¿En el plan de área de Lengua Castellana se contempla de manera explícita la enseñanza de la Competencia Argumentativa Escrita?
3. ¿Permite usted espacios para que los estudiantes expresen sus pensamientos a través de comics e historietas?
4. ¿Ha trabajado en alguna área utilizando comics e historietas?
5. ¿Le gustaría implementar nuevas metodologías en el desarrollo de su trabajo?

## Claves sencillas para escribir bien.

“No escribas mal como condorito, escribe bien como coné”

Quiero regalarte algo sobrino.



Gracias tío, y que es?



Una rica colonbina, una sonbrilla y una lanpara



Tio será colombina, sombrilla y lámpara.



Es lo mismo



No tío, porque antes de p y b se escribe con m. siempre lo dice el profe. "ortografía tío"



Ortografía?



Debo aprender cómo coné

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM

SEDE AGUALONGO 2

Nombre:

Fecha:

Claves sencillas para escribir bien.

Guía # 1.

Reglas ortográficas.

Antes de p y b se escribe con m.

Observa la ilustración anterior y contesta:

1. ¿De qué habla condorito y coné?

---

---

2. ¿Qué le corrige cone a tu tío?

---

---

3. ¿Es lo mismo escribir sonbrilla, colonbia y lanpara que sombrilla, Colombia y lámpara?

---

---

4. ¿En que cambia la escritura de las anteriores palabras?

---

---

5. Escribe algunas palabras que cumplan esta regla ortográfica.

---

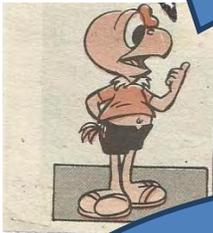
---

6. ¿Qué enseñanza te dejo la historieta?

# Produccion de textos.

Has escuchado el cuento de blanca nieves?

No sobrino.



¡Te contare!

Había una vez una niña que era huérfana, solo tenía una madrastra que era muy mala...



Se me olvido.

Tío puedes continuar?



No sobrino, que difícil pensar.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL INEM

SEDE AGUALONGO 2

Nombre:

Fecha:

Producción de textos.

Guía # 2.

1. ¿El cuento que coné le conto a su tío se llama?

- La pobre viejecita.
- Blanca nieves y los siete enanitos.
- La bruja.
- Alicia en el país de las maravillas.

2. Condorito no sabe el final del cuento, necesita de tu ayuda para terminarlo.  
Escribe en los renglones en blanco el final del cuento según tu creatividad.

---

---

---

---

---

---

3. Escribe un cuento corto inventado por ti.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# ¡Ojo al escribir!

Niños y niñas hoy hay evaluación de escritura.



¡Yo si estudie!!



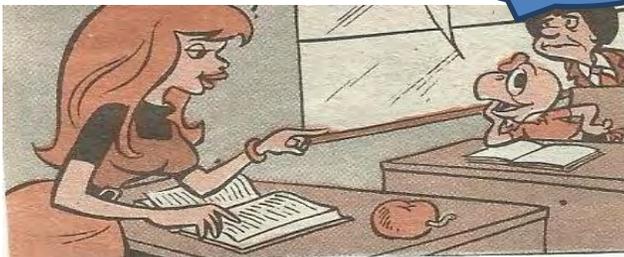
A copiar comé!!



Debo escribir muy claro.



Si profe...



Alauna sale laluna  
A las dostedigo adiós  
Alas tres caminoal revés  
A lascuatro ha unga to.



