



ISSN: 2448 - 6574

## **El uso de los Webtoons como material de soporte para mejorar las habilidades de lectura durante el aprendizaje del Inglés.**

Melisa Medrano García

[llollipopmel@gmail.com](mailto:llollipopmel@gmail.com)

Karolina Vargas Berra

[karolina.vargas@uvp.edu.mx](mailto:karolina.vargas@uvp.edu.mx)

Universidad del Valle de Puebla

**Área temática:** Evaluación del Aprendizaje y Desempeño Escolar

### **Resumen**

Los cómics han sido aceptados en importantes organizaciones ligadas a la enseñanza, tal como lo señala Recine (2013), miembro de TESOL. Sin embargo, en la actualidad no hay muchas investigaciones conectadas al uso de este material o el uso de la literatura digital en la enseñanza. Es por eso, que esta investigación expondrá una nueva plataforma literaria, llamada Webtoons, la cual puede ser ampliamente efectiva y adecuada en su uso como material de apoyo. La importancia de esto, es demostrar que este material puede mejorar el vocabulario de los estudiantes de la lengua inglesa e incluso si es capaz de facilitar el desarrollo de las cuatro habilidades de producción y comprensión, esta investigación se enfocará a la habilidad de lectura.

**Palabras clave:** *webtoon, competencia lectora*

### **Planteamiento del problema**

En la actualidad es un hecho que los estudiantes nacidos dentro de la era *milenial* se encuentran envueltos en un ambiente tecnológico en el que el contacto con dicha tecnología y su evolución es natural. Por consiguiente, ellos están más enfocados en usar materiales digitales dentro de su proceso de aprendizaje, en comparación con los estudiantes de eras pasadas. Por otro lado, los maestros suelen utilizar la tecnología para demostrar y crear sus actividades educativas; por ejemplo, empleando el uso de plataformas en línea y material de la red para lograr un desempeño más fácil, o el uso de dispositivos tecnológicos como computadoras y proyectores como resultado de las nuevas tendencias. Sin embargo, los

materiales literarios en sus formas digitales no han sido utilizados de forma plena tal y como podrían hacerlo. Es por esta razón que se considera necesario estudiar nuevas tendencias en cuanto a materiales literarios digitales y procesos de enseñanza aprendizaje, para explorarlos e implementarlos como soporte dentro del aula.

En línea a lo previamente explicado, según la investigación de Romero Sánchez (2014), se destaca que la tecnología le permite a la población obtener información y conocimiento utilizando la comunicación entre personas. Así mismo, menciona que siguiendo esta idea la tecnología o material digital pueden ser utilizados para atrapar la atención de los alumnos y para motivar sus intereses de tal manera que estudien de forma autónoma durante su proceso de aprendizaje. Es por esto que la inclusión de la tecnología en una clase es una necesidad, ya que si se hace un buen uso de esta se crearán diferencias en el desarrollo de los estudiantes.

Ahora bien, la Universidad del Valle de Puebla exige como requisito para los estudiantes de la carrera de Lenguas Extranjeras, la acreditación de una certificación bajo el objetivo de probar que ellos han obtenido el conocimiento de la lengua inglesa y así crear un perfil multilingüe, por lo que están obligados a presentar el First Certificate of English B2. De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) el nivel B2 representa a un usuario independiente de la lengua. Por lo que implica tener el conocimiento y habilidades necesarias para vivir y trabajar en un país que utilice el inglés de forma oficial, como segunda lengua oficial o como lengua extranjera.

### **Justificación**

Para los estudiantes de lenguas extranjeras es importante contar con material que les ayude a alcanzar un nivel independiente del idioma, así como el desarrollo de habilidades productivas y receptivas. Por esta razón es necesario utilizar nuevos recursos para incrementar el vocabulario tal como el Webtoon. Solis Solano (2016) establece que la incorporación de las TIC se relaciona directamente con el uso y el descubrimiento de nuevos materiales digitales que pueden mejorar el nivel de una lengua extranjera y desarrollar así el conocimiento y alcanzar los objetivos del aprendizaje planteados.

Los webtoons son un material visual que cuenta con la estructura y potencial suficiente para ser un recurso de apoyo efectivo dentro de los ambientes de aprendizaje. En la Universidad de Medellín, en Colombia; Arango Johnson, Gómez Salazar y Gómez

Hernández (2009) comentan que incluso si los comics y sus variantes no han sido utilizados a profundidad dentro del área de enseñanza, son una alternativa eficiente que puede ser empleada para incrementar el conocimiento y entablar un contexto dentro de los procesos de aprendizaje. Aunado a esto, una razón más para utilizar material visual como herramienta es proveer recursos que perfeccionen las habilidades lectoras e incrementan el vocabulario conectando el lenguaje con aspectos culturales. Del Rey Cabero (2013) miembro de la RESLA en España, dice que incluso si los cómics han sido estereotipados de ser un texto ligero y un recurso dirigido principalmente a los jóvenes. Este material puede convertirse en un medio poderoso que muestre los aspectos culturales y experiencias que, si están bien utilizados, pueden ser explotados como un material de apoyo dentro de una clase de lengua extranjera. Considerando esto, los webtoons conectarán el contexto de los estudiantes con el contexto de la lengua meta de forma fácil y amigable, de tal forma que el proceso de aprendizaje se adaptará al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

### **Fundamentación teórica**

Treinta años atrás, el Centro de Investigación Ames de la NASA, por medio de uno de sus miembros, Walatka (1998) concebía a los Webtoons como una tabla con estilo caricaturesco que unía imagemap, las cuales eran imágenes con enlaces múltiples que dirigían a los lectores a diferentes imágenes, páginas o sonidos. Sin embargo, conforme el tiempo fue avanzando y la página web y aplicación de NAVER se convirtió en una de las plataformas más populares y usadas en la actualidad, más información específica y relacionada a los Webtoons fue encontrada. Park Seokhwan (2009) informa que la palabra Webtoon es la unión entre la palabra Web y la palabra cartoon, que en inglés significa caricatura, la cual nació en Corea del Sur. En suma, Song Yosep (2012) asegura que esta palabra desplazó en gran medida a su antecesora webmic, la cual era la unión de web y comics, en el año 2000 como resultado de la creación de la plataforma de NAVER. Sin embargo, Heekyoung (2016) destaca que la palabra Webtoon no implica simplemente el término de cómic en línea, sino que es un género distinto a los cómics. Es en realidad, un sistema complejo creado para unir a los cómics al mundo digital.

Tal como Arango Johnson, Gómez Salazar y Gómez Hernández (2009) afirman, los cómics tienen características semióticas ya que sus intenciones connotativas hacen que los estudiantes creen un sentido al momento de leer a causa de las conexiones que sus cerebros hacen entre el conocimiento, el discernimiento y la interpretación. Los cómics

tienen códigos que causan intenciones para crear mediaciones previas de los iconos y las funciones de maneras potenciales para la creación del conocimiento. Debido a que los comics tienen múltiples medios de comunicación que empiezan desde la interacción de iconos y texto, ellos son en realidad un medio sistemático que puede ser utilizado para desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes.

Ahora bien, el MCERL es un estándar internacional que define las competencias lingüísticas que los estudiantes deben tomar en cuenta para externar su destreza lingüística de acuerdo a sus niveles, siendo el nivel A1 el más básico y el C2 el más alto. De acuerdo al Instituto Cervantes (2002) el Marco de Referencia tiene como objetivo crear una reflexión de objetivos y las metodologías de enseñanza de acuerdo a el aprendizaje de una lengua. Otro objetivo es el facilitar la comunicación de profesionales para que ellos puedan tener una base con la cual desarrollar curriculums, crear programas, exámenes, manuales, materiales y criterios de evaluación que sean parte del área profesional y educativa. El MCERL clasifica las habilidades del estudiante según las diversas habilidades de expresión, como lo son la producción oral y la escrita, habilidades de comprensión, como la oral y escrita. Los Webtoons son un material capaz de ayudar a los estudiantes a desarrollar cada una de estas habilidades, sin embargo, en esta investigación se utilizaron para el aprendizaje de nuevo vocabulario y el desarrollo de la comprensión escrita mediante el uso de las habilidades de lectura.

En lo que respecta a la competencia comunicativa, en los sesenta la enseñanza comunicativa de la lengua comenzó a ser desarrollada en la Gran Bretaña, sin embargo, fueron los aspectos de la teoría de la sintaxis de Chomsky (1965) la cual cambió la forma en la que las teorías estructurales del lenguaje eran demostradas. Es en esta publicación, en la que él destaca una diferencia entre una competencia, la cual era el conocimiento guardado en la mente de las personas y el acto, que era el fenómeno crítico del uso de la lengua, entre otros cambios de énfasis teóricos que fueron enfocados a las estructuras gramaticales de la lengua para los usuarios de la lengua de forma competente. La naturaleza de la competencia lingüística de los hablantes fue el objetivo principal de esta teoría.

En la actualidad, el Instituto Cervantes (2002) dice que la competencia comunicativa combina el conocimiento, las habilidades y capacidades según el área. Hablando sobre la lengua, los usuarios usan sus habilidades generales para comunicarse más y en una manera directamente ligada a la lengua. Recientemente, la competencia comunicativa tiene

tres componentes principales, las cuales son las competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas, que implican de manera interna otras más como las competencias gramaticales, léxicas, semánticas, fonéticas, ortográficas, ortológicas, entre otras. En este estudio en particular se trata de determinar el desarrollo de la comprensión lectora mediante las habilidades comunicativas aquí descritas.

Una habilidad de lectura como tal es una capacidad cognitiva que una persona emplea para comprender al momento de ejercer la lectura, esta capacidad está orientada a diversas tareas y sucede de forma inconsciente. Smelser y Baltés (2001) afirman que, ya que las habilidades lectoras son exigidas de forma individual por distintas valoraciones de lectura y componentes fundamentales, debido a la unión de procesos de lectura que pueden variar según los procesos análisis, los procesos ortográfico-fonológicos, los procesos de significado léxico y los procesos de sintaxis y texto; ellos ayudan a añadir significado al conocimiento de los estudiantes.

A su vez, estas habilidades tiene cuatro posibles criterios, los cuales son la implicación lógica cuyo objetivo es el presuponer habilidades y el desarrollo de la lengua; la implicación pragmática se refiere a la exposición de las habilidades mejor desarrolladas del lector para poder enfocarse en el mejoramiento de las menos desarrolladas y al orden de ciertas actividades según dificultad, partiendo desde las más fáciles hasta las más difíciles; por último, la implicación del desarrollo dice que algunas habilidades pueden ser adquiridas antes que otras.

Por otro lado, Scholastic (2015) afirma que las novelas gráficas recientes son lingüísticamente apropiadas para su empleo como material de lectura, ya que implica el uso de las mismas habilidades y contiene un vocabulario aún más avanzado que aquel que se encuentra en la literatura tradicional. Esto es debido a que los lectores deben estar activamente atraídos para poder comprender otras formas de literatura, tales como las estructuras narrativas, la metáfora y sus simbolismos, la ironía y el sarcasmo de algún punto de vista, y el uso de los juegos de palabras, aliteraciones, la intertextualidad y la inferencia. De tal forma que al final, las novelas gráficas como los Webtoons ayuden a los estudiantes a expandir su habilidad de pensamiento crítico necesario para leer literatura que signifique un nuevo desafío para ellos.

## Objetivo de la investigación

A partir de la revisión teórica previa es que se plantea el objetivo de investigación, a saber: demostrar que tan efectivos los Webtoons pueden ser como un material extra dentro del proceso de aprendizaje del inglés en cuanto a estructuras gramaticales y vocabulario de forma inductiva, en estudiantes de Lenguas Extranjeras que cuentan con nivel B2 de la Universidad del Valle de Puebla.

## Metodología

Según lo que Wiersma (2000) estipula, esta investigación tiene un alcance cualitativo ya que se enfocará en encontrar los resultados del objetivo previamente mencionado, así como la exposición de los resultados de las actividades que los alumnos realizaron durante esta investigación. El enfoque es transversal ya que la intención era predecir y observar el comportamiento de las variables que se han tenido y desarrollado durante la aplicación de los instrumentos a la muestra. En adición, la población de esta investigación son los estudiantes de la Universidad del Valle de Puebla y la muestra corresponde a los alumnos del séptimo nivel de inglés de la licenciatura de Lenguas Extranjeras.

Finalmente, esta investigación es no experimental, pues de acuerdo a Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucía (2014), en su libro “Metodología de la investigación”, durante esta investigación las variables serán analizadas con el objetivo de estudiar como ellas actúan naturalmente, así que no serán intencionalmente modificada ya que se pretende observar su reacción y relación con todas las variables.

La dinámica de aplicación de instrumentos consistió en la realización de ocho diferentes instrumentos cuyo objetivo era analizar y evaluar la comprensión lectora y el proceso de desarrollo que los sujetos demostraron al adquirir como hábito la lectura de textos informales con estructura de imágenes secuenciadas, tales como los Webtoons. Durante esta dinámica los alumnos debían leer de uno o dos capítulos del Webtoon UnOrdinary, escrito y dibujado por la autora uru-chan, para después contestar ejercicios distintos. La complejidad de los mismos estaba en función del uso del nuevo vocabulario aprendido, las habilidades de lectura y la memoria, en conjunto con las reglas gramaticales, la inferencia de significado, coherencia, morfología y semántica.

Los instrumentos para los ejercicios tenían distintas características. Uno utilizaba dos elementos principales, los cuales eran un recuadro el cual contenía palabras y expresiones;

y una tabla la cual tenía siete diferentes iconos extraídos del Webtoon, cuyos diálogos habían sido modificados. Con el objetivo de inferir significados y mantener ciertas frases de la lectura en mente, los estudiantes debían añadir las palabras del recuadro en las líneas de los diálogos de los iconos tras haber leído el tercer capítulo del Webtoon. Otro correspondía a un cuestionario abierto de seis preguntas acerca del cuarto capítulo de la historia, con el fin de medir la capacidad que los alumnos tenían para comprender el texto, analizarlo y mantener cierta información en su memoria. Siguiendo la dinámica de cuestionario, en otro ejercicio de lectura también se incluyeron reactivos de correcto e incorrecto. Así mismo un cuestionario semi abierto el cual utilizaba a su vez cuatro imágenes las cuales fueron utilizadas para marcar ciertos contextos trazados.

Otro instrumento contenía una tabla con nueve distintas imágenes tomadas del texto cuya secuencia se había modificado. Para analizar la capacidad de los sujetos para entender y comprender la coherencia de un texto y para memorizar aspectos básicos de lo previamente leído. Otro ejercicio utiliza cuatro imágenes, cuyos diálogos fueron eliminados, y una tabla con cinco diálogos extraídos del séptimo capítulo del texto. Los estudiantes debían relacionar los textos con los globos dentro de las imágenes, colocando el número del diálogo en el globo al cual pertenecía.

Otro instrumento de ejercicios consistía en una tabla con siete diferentes iconos, los cuales contenían siete palabras comúnmente no conocidas marcadas por un círculo. Debajo de estos iconos, había tres sinónimos de estas palabras, sin embargo, sólo una de ellas compartía el mismo contexto que la palabra circulada. El último ejercicio utilizado exigía a los alumnos comprender de forma correcta la coherencia del texto ya que se usaron imágenes con dos globos, únicamente uno de estos globos fue modificado, colocando en vez del texto original, otro diálogo del mismo texto con cierto nivel de correspondencia para lograr un nivel de dificultad alto. Se agregó una tabla con los diálogos originales ordenados numerológicamente para que los alumnos pudieran colocar el número dentro de un recuadro, el cual fue agregado a las imágenes, según su relación con el icono.

## Resultados

Tras haber realizado la aplicación de los ocho distintos instrumentos con los cuales se pretendían analizar la efectividad de los Webtoons durante el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa, se llevó a cabo una recopilación de datos con las calificaciones de los sujetos por ejercicio y sus puntajes y porcentajes totales tomando en cuenta que el 80 era la

calificación total y el 100% era el porcentaje total. En la siguiente tabla (figura 1) se muestran los resultados, estos son clasificados verticalmente según el sujeto y horizontalmente según el desempeño de cada sujeto durante la aplicación de los ocho instrumentos, el total y el porcentaje de cada sujeto.

**Figura 1. Concentrado de Calificaciones.**

Estudiante	ex 1	ex 2	ex 3	ex 4	ex 5	ex 6	ex 7	ex 8	TOTAL	PORCENTAJE
SUJETO 1	3.4	2.9	0	6	2	10	7.2	10	41.5	52%
SUJETO 2	5.6	5.6	5.5	10	6.5	8.8	4.2	10	56.2	70%
SUJETO 3	0	0	3.3	10	8	3.8	4.3	6.6	36	45%
SUJETO 4	5.6	7.2	5.5	10	8	8.8	5.8	10	60.9	76%
SUJETO 5	3.4	2.8	3.3	10	2.5	5	7.2	10	44.2	55%
SUJETO 6	10	8.5	5.5	10	7	7.5	7.1	10	65.6	82%
SUJETO 7	4.5	5.6	5.5	10	6.5	10	7.2	10	59.3	74%
SUJETO 8	4.5	2.8	0	5	0.5	6.3	4.3	6.7	30.1	38%
SUJETO 9	5.6	5.7	4.4	10	4.5	10	5.7	10	55.9	70%
SUJETO 10	2.3	4.2	2.2	4	4.5	2.5	5.7	6.6	32	40%

Fuente: creación propia

Los ejercicios fueron elaborados siguiendo cinco rubros distintos de enfoques, los cuales fueron tomados en cuenta para agrupar los ejercicios y los resultados que los alumnos mostraron durante la aplicación de instrumentos. Los ejercicios que se crearon a partir del uso y aprendizaje del vocabulario y la memoria, fueron el primero y el quinto. Tras el primer ejercicio se puede ver que cuatro de los sujetos tuvieron un resultado superior a la media, mientras que en el quinto fueron cinco. Scholastic (2015) ha indicado que este tipo de textos contienen un vocabulario más avanzado que el que se encuentra en los textos tradicionales. Por ello, los sujetos retuvieron y aprendieron nuevo vocabulario a un paso lento, sin embargo, la mejoría es visible.

En tanto al enfoque a la memoria y la comprensión lectora, Solis Solano (2016) explica que el uso de materiales como los Webtoons ayuda a desarrollar el conocimiento de una lengua y sus componentes, en este caso de la comprensión lectora. Como se aprecia en la tabla, en el ejercicio 2, el 50% de los resultados están sobre la media, sin embargo, es necesario explicar que durante la aplicación de este ejercicio dos sujetos estuvieron ausentes, por lo cual a la siguiente sesión tuvieron que presentar este y el siguiente ejercicio por lo cual esto puede obstaculizar su capacidad para retener información.



Los ejercicios tres, cuatro y ocho se realizaron para analizar la coherencia y comprensión. Gómez Salazar y Gómez Hernández (2009) observan que los materiales semejantes a los Webtoons contienen intenciones connotativas que ayudan al cerebro a comprender la coherencia y secuencia del texto. Como se aprecia en la tabla, en primer instante 4 sujetos tuvieron una calificación superior a la media, luego nueve y por último diez, reflejando que los Webtoons logran en su totalidad el desarrollo de la comprensión lectora en tanto a coherencia y secuencia. El ejercicio seis estaba enfocado a la comprensión del contexto. Universidad de Medellín, en Colombia; Arango Johnson, Gómez Salazar y Gómez Hernández (2009) indican que el aprendizaje de vocabulario es fácil de alcanzar si es posible comprender el contexto de la lengua meta. Como la tabla muestra, ocho alumnos fueron capaces de obtener resultados sobre la media ya que desde este ejercicio ellos ya habían presentado una mejora visible de la comprensión lectora gracias al hábito de leer Webtoons.

Por último, para analizar la comprensión y aprendizaje del vocabulario, el ejercicio siete tomó en cuenta las palabras de Del Rey Cabero (2013) para analizar la eficacia de los Webtoons. Como se puede apreciar, siete sujetos tuvieron un dato superior a la media, de los cuales seis son superiores al siete. Por lo que es palpable la eficacia que los Webtoons tienen en tanto a la comprensión de significados y el aprendizaje de nuevo vocabulario, a pesar de que este sea de una dificultad alta.

## **Conclusiones**

Como se puede apreciar de forma clara en la tabla, siete de los sujetos tuvieron un aprovechamiento superior al porcentaje y total de la media, de los cuales cinco incluso superaron el sesenta por ciento. Des de esto se puede concluir que los Webtoons realmente pueden ser utilizados como una herramienta de apoyo que ayude a los estudiantes a aprender nuevo vocabulario, desarrollar su comprensión lectora en tanto a la comprensión de secuencia, contexto y significado, y trabajar en su capacidad de retención.



[5878%26lang%3Dspi%26nopassword%3Dtrue%26service%3Dblob%26suite%3Ddef#locale=spi&gridView=true](#)

Song Yosep. (2012). 웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언 (A study on the formation of webtoon and suggestions for its development). 한국정보기술학회지 (Korea Institute of Information Technology Magazine) 10 (4) 133-137. 서울시 : 오마이 북.

Walatka, P. (1998). How to Make A WebToon. Tech Report on NASA Ames Research Center 98 (014) 1-32. Retrieved from <https://www.nas.nasa.gov/assets/pdf/techreports/1998/nas-98-014.pdf>.

Wiersma, W. (2000). *Research methods in education: An introduction*. Boston: Allyn and Baco