



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS
ESCUELA DE PEDAGOGÍA EN INGLÉS

**USO DEL FANZINE COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
LA MOTIVACIÓN EN LA ADQUISICIÓN DE
VOCABULARIO EN EL SUBSECTOR INGLÉS EN
ALUMNOS DE ENSEÑANZA MEDIA**

AUTORA: SEPÚLVEDA FLORES, DEINA MONSERRAT

PROFESORA GUÍA: Molina Castillo, Sandra Annette

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN MEDIA
EN INGLÉS

CHILLÁN, 2020

Agradecimientos

Siendo este el término de una de las etapas más importantes de mi vida, quiero agradecer a Dios por permitirme llegar a esta instancia. A mis padres por ser mi apoyo y soporte incondicional. A Matías, Colomba y Fernanda por recordarme que todo es posible. A la señora Angelica por llegar a mi vida y quererme como a una sobrina. A la profesora Sandra por ser una excelente guía en esta última etapa y a la profesora Ruth por su apoyo incondicional en los momentos más difíciles.

Finalmente agradecer al establecimiento Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás, especialmente a sus profesores y alumnos. Gracias por permitirme aprender de ustedes.

Índice

Agradecimientos.....	2
Introducción.....	5
Capítulo I: Planteamiento del Problema de Investigación.....	7
1.1. Antecedentes del problema de investigación	7
1.2. Objetivos de la investigación.....	9
1.2.1. Objetivo general.....	9
1.2.2. Objetivos específicos	9
Capítulo II: Marco Teórico	10
2.1 Motivación en términos de aprendizaje	10
2.1.1 Definición	10
2.1.2 Motivación en el ámbito educativo	11
2.1.3 Tipos de Motivación	11
2.1.3.1 Motivación intrínseca	11
2.1.3.2 Motivación extrínseca	12
2.1.4 Teorías de motivación	13
2.1.4.1 Jerarquía de necesidades de Maslow.....	14
2.1.4.2 Teoría de la autodeterminación	15
2.2 Recursos didácticos en la asignatura Inglés.....	16
2.2.1 Método y recursos didácticos.....	17
2.2.2 Relevancia de los recursos didácticos.....	17
2.2.3 Consideraciones al seleccionar recursos didácticos.....	18
2.3 Adquisición de vocabulario.....	20
2.3.1 Definición de vocabulario	21
2.3.2 Conocimiento de vocabulario	23
2.3.3 Rol de la memoria	25
2.3.4 Adquisición de vocabulario y estrategias de aprendizaje	26
2.3.5 Definición de estrategias de aprendizaje.....	27
2.4 Fanzine	28
2.4.1 Origen	29
2.4.2 El fanzine en Chile	30
2.4.3 Estructura y características del fanzine	31
Capítulo III: Metodología	33

3.1. Diseño de la investigación.....	33
3.2. Sujetos de estudio.....	34
3.3. Instrumentos	35
3.3.1. Entrevista a docentes.....	35
3.3.2. Escala Likert	35
Capítulo IV: Análisis de Resultados	36
4.1. Análisis entrevista a docentes	36
4.1.1. Conocimiento del fanzine	37
4.1.2. Percepción del fanzine como recurso didáctico.....	38
4.1.3. Motivación.....	41
4.1.4. Realidad Educativa	41
4.2. Análisis escala para la motivación en la adquisición de vocabulario.....	42
Capítulo V: Conclusiones	49
Bibliografía	51
Anexos.....	55

Introducción

El Ministerio de Educación ha dado un fuerte énfasis al aprendizaje del inglés. Es así que en el año 2004 se crea el Programa Inglés Abre Puertas como entidad encargada de “mejorar el nivel de inglés que aprenden los(as) estudiantes” (Programa Inglés Abre Puertas, 2016). Podemos ver que lo anterior se lleva a cabo mediante la creación de instancias de inmersión que promueven y refuerzan el uso de esta lengua, tales como los *AfterSchool Workshops* y los *English Winter/Summer Camps*. Estas instancias tienen en común el interés de los estudiantes por aprender la lengua, así, lamentablemente los beneficios que puedan ofrecer quedan limitados a aquellos que tengan la motivación suficiente para participar.

Se entiende que la motivación debe ser generada desde la sala de clases por lo cual es necesario considerar la relevancia que tiene la manera en que los contenidos son presentados a los estudiantes. Es en relación a esto último que nace la idea de proponer el fanzine como un recurso didáctico para la adquisición de vocabulario.

El fanzine, si bien tiene su auge en los años ochenta, sigue aún vigente como forma de auto publicación aficionada, independiente y a muy bajo costo. Estas características sumado a su fin comunicativo suponen ventajas que pueden ser aprovechadas en el aula para proporcionar a los alumnos una instancia de aprendizaje que despierte su interés.

El objetivo general de la presente investigación es determinar la eficacia del recurso didáctico fanzine, en el nivel de motivación en el proceso de adquisición de vocabulario, lo cual será investigado a través de una metodología de enfoque mixto

con preponderancia en lo cuantitativo. Los sujetos de estudio serán en una primera instancia profesores y posteriormente estudiantes, siendo estos últimos en quienes se medirá el nivel de eficacia alcanzado por el recurso didáctico propuesto.

Capítulo I: Planteamiento del Problema de Investigación

1.1. Antecedentes del problema de investigación

En la actualidad, las limitaciones existentes que involucran enseñar en el sistema educativo chileno, tales como el tiempo y espacio predeterminados, han obligado a los profesores a buscar alternativas que logren responder a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos. Es así que el uso de recursos didácticos supone una herramienta de gran valor, al ofrecer versatilidad en su implementación permitiendo alcanzar el logro de los objetivos propuestos mediante su uso. No obstante, es necesario considerar que la adquisición de una lengua extranjera es un proceso complejo, en el cual convergen diferentes factores tanto internos como externos que de alguna u otra forma tienen un impacto en el nivel de logro alcanzado por los alumnos. Al respecto, Coll plantea que aprender comprende una movilización cognitiva por parte del estudiante, la cual es generada por la motivación (Coll, El constructivismo en el aula, 1997). Así, la motivación pasa a ser un factor determinante en el proceso de aprendizaje, algo que además queda respaldado por la amplia literatura existente al respecto.

Una investigación realizada el año 2005 en diferentes países de Europa, tales como Alemania, Suiza, República Checa y Países Bajos dejó en evidencia una disminución en la motivación de los alumnos, especialmente en aquellos que se encontraban en el periodo de adolescencia (Peetsma, Hascher, van der Veen, & Roede, 2005). Algo no tan alejado de la realidad chilena si consideramos lo común que es ver estudiantes desinteresados y desconectados de sus clases.

Por su parte el Ministerio de Educación ha reconocido la importancia de la motivación al establecerlo como una dimensión en el indicador de calidad educativa *Autoestima y Motivación Escolar*, a la vez de generar evidencia relevante respecto a la relación que este indicador guarda con el nivel de deserción escolar en Chile (Agencia de Calidad de la Educación, 2016), algo no menor si consideramos la desventaja que supone la falta de educación para el estudiante no solo frente a su futuro desenvolvimiento como individuo dentro de una sociedad, sino también frente a su futuro escenario laboral el cual se torna cada vez más competitivo.

La motivación, si bien es un concepto amplio que involucra diversos componentes, merece ser investigado dado su impacto en la vida del alumno. Es por eso que es necesario plantear soluciones que respondan a su carencia y es aquí donde los recursos didácticos vuelven a tener relevancia siendo el vehículo que nos movilice a su encuentro.

El fanzine por su parte, es un medio de auto publicación, de tamaño reducido y que generalmente suele asemejarse a un libro por su estructura. Su producción es de muy bajo costo, y es esto mismo lo que ha llamado la atención de personas que a lo largo del tiempo se han atrevido a dar a conocer sus ideas y pensamientos a través de ellos. Llevado a la sala de clases, el fanzine tiene mucho que ofrecer. Su carácter libre, es decir que no sigue estructuras preestablecidas para ser realizado, dota al alumno de cierta libertad a la hora de ser usado como instrumento de aprendizaje; su carácter comunicativo condice con el fin de aprender una lengua y, quizás el más obvio de todos, su producción implica un proceso de creación de un producto lo que nos lleva a uno de los niveles más altos dentro de la taxonomía de

Bloom, alcanzando así un aprendizaje de nivel avanzado, el cual se espera sea significativo para el alumno evitando así una simple memorización de contenidos, en este caso de vocabulario.

Es en consideración de todo lo evidenciado, que la presente investigación se plantea realizar una propuesta metodológica que responda a la problemática presentada, para lo cual considera el uso del instrumento fanzine como recurso didáctico para motivar a los alumnos en la adquisición de vocabulario. Su implementación requiere del involucramiento de los alumnos lo cual implica dar paso a un aprendizaje activo, algo de vital importancia en el aula debido al rol protagónico que tiene el alumno en la construcción de su propio aprendizaje.

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

- Determinar la eficacia del recurso didáctico fanzine, en el nivel de motivación de estudiantes en el proceso de adquisición de vocabulario, en el subsector de Inglés.

1.2.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de conocimiento en cuanto al uso del fanzine como recurso didáctico utilizado por los docentes.
- Determinar el grado de motivación de los estudiantes respecto a la elaboración de un fanzine como instrumento de aprendizaje.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Motivación en términos de aprendizaje

2.1.1 Definición

La motivación es inherente al ser humano y tiene directa relación con todo aquello que realizamos. Si bien ha sido ampliamente investigada, su naturaleza impide que exista una descripción transversal aplicable a todos los campos de estudio concernientes a ella, pudiendo ser interpretada de diferentes maneras, esto debido a la diversidad de enfoques con que se ha estudiado y que resultan en un amplio espectro de información al respecto. Etimológicamente la palabra motivación proviene del latín *motivus* que significa movimiento, siendo así entendido como aquello que nos moviliza a hacer algo en específico. Zoltán Dörnyei se refiere a la motivación como los “antecedentes” que preceden a una acción determinada y que responde a interrogantes como por qué las personas deciden hacer algo, que tanto se esforzaran por alcanzarlo y por cuánto tiempo desean mantener la actividad (Dörnyei, 2010). En tanto, Pintrich y Schunk (1996) consideran la motivación como el proceso que nos dirige hacia el objetivo o la meta de una actividad, que la instiga y la mantiene. Además, establecen que es más un proceso que un producto, que implica objetivos que dan ímpetu y dirección a la acción, que requiere de actividad física o mental y finalmente que es instigada y sostenida.

Así, podemos establecer que la motivación es lo previo, aquello que pasa antes de realizar una acción, entendiéndose por ello un proceso complejo que

involucra diversos factores que conducen la meta final u objetivo expresada como una acción.

2.1.2 Motivación en el ámbito educativo

La motivación en el ámbito educativo resulta de especial relevancia si consideramos que comprende la predisposición que pueda tener el alumno para aprender y que en consecuencia afectará el nivel de logro alcanzado. Esta concierne a la energía, dirección, persistencia y finalidad, todos aspectos de la activación e intención (Ryan & Deci, 2000). Al respecto Pintrich y Schunk (1996) establecen que alumnos motivados son capaces de comprometerse con actividades que creen puedan ayudarles a aprender, tienden a prestar mayor atención a las instrucciones del profesor, organizarse mentalmente, tomar notas para posteriormente estudiar y pedir ayuda cuando no logran entender, etc. Todas estas resultan ser acciones que en su conjunto convergen en aprendizajes efectivos, y que en consecuencia hacen de la motivación algo de vital importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.3 Tipos de Motivación

2.1.3.1 Motivación intrínseca

La motivación intrínseca es definida por Ryan y Deci como el realizar una actividad por sus satisfacciones inherentes más que por alguna consecuencia separable (Ryan & Deci, 2000). Cuando las personas están intrínsecamente motivadas, actúan por interés, "por diversión" y por la sensación de desafío que

ofrece la actividad en cuestión. El comportamiento ocurre de manera espontánea y no se realiza por ninguna razón instrumental (Reeve, 2009)

2.1.3.2 Motivación extrínseca

La motivación extrínseca surge de incentivos y consecuencias ambientales, como comida, dinero, atención, estrellas doradas, etc. Así, en lugar de participar en una actividad para experimentar las satisfacciones inherentes que pueda traer (como con la motivación intrínseca), la motivación extrínseca surge de alguna consecuencia que está separada de la actividad misma (Reeve, 2009). Lo anterior puede ser entendido como la definición básica y comúnmente aceptada de lo que se concibe por motivación extrínseca.

Por su parte Ryan y Deci (2000) la definen como el desempeño de una actividad a fin de obtener algún resultado separable, y van más allá clasificando este tipo de motivación en cuatro categorías, las cuales varían en el grado en que su regulación es autónoma:

- *Regulación externa:* Se refiere a las conductas extrínsecamente motivadas que son menos autónomas y son realizadas para satisfacer una demanda u obtener una recompensa impuesta de manera externa.
- *Regulación introyectada:* La introyección implica introducir dentro de uno mismo la regulación, pero no el aceptarla como algo propio. Esta es una forma relativamente controlada de regulación en la cual las conductas son ejecutadas para evitar la culpa o la ansiedad o para obtenciones del ego como el orgullo.

- *Regulación a través de la identificación:* Es una forma de motivación extrínseca, más autónoma o auto-determinada. La identificación refleja el otorgarle un valor consciente a una meta comportamental o regulación, tal que esa acción es aceptada o hecha propia.
- *Regulación integrada:* La integración ocurre cuando las regulaciones de identificación son totalmente asimiladas por el yo, lo cual significa que ellas han sido evaluadas e introducidas dentro de la congruencia con los otros valores y necesidades de uno mismo. Las acciones que caracterizan la motivación integrada comparten muchas cualidades con la motivación intrínseca, aunque estas aún son consideradas extrínsecas debido a que se hacen para obtener resultados separables más que por su inherente disfrute.

Si bien la motivación extrínseca proviene del medio exterior, esta no necesariamente es igual en todos los casos, variando así en el nivel de autonomía propio de cada uno. Finalmente, trasladado al escenario educativo, en el caso del estudiante, este dependerá del tipo de regulación que perciba respecto de la tarea asignada por el profesor.

2.1.4 Teorías de motivación

Como ya se ha mencionado anteriormente, la motivación ha sido ampliamente investigada surgiendo así diferentes teorías al respecto. Como es prácticamente imposible abordar todas y cada una de ellas, a continuación, se detallan algunas de las más relevantes y pertinentes respecto al tema de investigación.

2.1.4.1 Jerarquía de necesidades de Maslow

Abraham Maslow (1991) propone que existen cinco clasificaciones de necesidades, primarias y secundarias, que se deben satisfacer y las cuales se encuentran ordenadas de mayor a menor prioridad o potencia. Estas son:

Necesidades fisiológicas: son consideradas el punto de partida para esta teoría y corresponde a necesidades biológicas propias del cuerpo humano como, por ejemplo, el hambre.

Necesidades de seguridad: una vez cubiertas las necesidades fisiológicas, se avanza a un nivel superior concerniente a la seguridad. Dentro de esta podemos encontrar la dependencia, estabilidad, protección, etc.

Necesidades de amor, afecto y sentido de pertenencia: corresponde al dar y recibir afecto. Si esta necesidad no está satisfecha la persona sentirá una carencia de amigos, compañeros o hijos, y por lo tanto una carencia de relaciones personales.

Necesidades de estima: se refiere a la necesidad o deseo de valoración de sí mismo, la cual debe ser firme y estable, orientada al autorrespeto o autoestima. Se puede clasificar en dos conjuntos, el primero referente a el deseo de fuerza, logro, adecuación, maestría y competencia, confianza ante el mundo, independencia y libertad. El segundo al deseo de reputación o prestigio, el estatus, la fama y la gloria, la dominación, el reconocimiento, la atención, la importancia, la dignidad o el aprecio. La satisfacción de la necesidad de autoestima conduce a sentimientos de autoconfianza y de ser necesario en el mundo.

Necesidades de autorrealización: se refiere a la autosatisfacción o realización de la persona en potencia. Es decir, aquello para lo que la persona “nació para hacer” y lo cual claramente varía de uno a otro.

2.1.4.2 Teoría de la autodeterminación

La teoría de la autodeterminación se centra en factores sociales y culturales que pueden facilitar o bien socavar la voluntad e iniciativa de las personas, su bienestar y la calidad de su desempeño. Los hallazgos han llevado a postular tres necesidades psicológicas innatas – competencia, autonomía, y relacionarse – las cuales cuando son satisfechas producen la ampliación de la auto-motivación y cuando son frustradas o socavadas llevan a la reducción de la motivación (Ryan & Deci, 2000). La necesidad de competencia se refiere a los sentimientos de efectividad de los alumnos y a su necesidad de experimentar confianza para lograr los resultados deseados. La necesidad de autonomía se refiere a que los alumnos deben ser el iniciador de sus acciones y un sentido de libertad psicológica al participar en una actividad de aprendizaje. La necesidad de relacionarse se refiere a las experiencias de los alumnos, de relaciones positivas y mutuamente satisfactorias, caracterizadas por un sentido de cercanía y confianza. (Haerens, 2019). Respecto a la naturaleza de la motivación, esta puede ser intrínseca, es decir hacer una actividad por la satisfacción inherente que ocasiona la actividad o extrínseca, refiriéndose al desempeño de una actividad a fin de obtener algún resultado. Con relación a esta última, la teoría de la automotivación establece que la motivación extrínseca puede variar enormemente en su autonomía relativa esto es que las motivaciones pueden variar en su grado de internalización e integración.

La internalización se refiere a que las personas alojan un valor o *regulación* y la integración se refiere a la transformación posterior de esa *regulación* como propia, de tal forma que, subsecuentemente, esta se emanará a partir de su propio sentido del *yo*. Así, la motivación extrínseca es clasificada en cuatro categorías, previamente descritas: regulación externa, regulación introyectada, regulación a través de la identificación, regulación integrada.

2.2 Recursos didácticos en la asignatura Inglés

Los recursos didácticos son un apoyo fundamental a la labor docente ya que pueden ser considerados un medio para alcanzar los objetivos propuestos respecto al logro de aprendizajes. La versatilidad, originalidad y flexibilidad que pueden ofrecer para ser implementados en el aula resultan en un atractivo no solo para el profesor sino también para el alumno. Al respecto Tomlinson establece que se incluye como recurso didáctico o ‘material’ a todo aquello que pueda ser usado para facilitar el aprendizaje de una lengua. Estos pueden ser lingüísticos, visuales, auditivos o kinestésicos y pueden ser presentados en múltiples formatos tales como impresiones, en directo, casete, DVD, CD-ROM, e internet. Pueden ser clasificados como instructivos al informar a los alumnos sobre el idioma, experienciales al brindar exposición al lenguaje en uso, elicitorios al estimular el uso del lenguaje, o exploratorios al buscar descubrimientos sobre el uso del lenguaje (Tomlinson, Materials Development, 2001).

2.2.1 Método y recursos didácticos

Es posible establecer una relación o a lo menos, un estrecho vínculo entre el método y el recurso didáctico. Richards y Rodgers (1999) se refieren al método como el nivel en que se pone en práctica la teoría, aquel en él se toman las decisiones acerca de que habilidades y contenidos se enseñaran, y en qué orden; el cual además puede ser descrito a través de los tres niveles que lo comprenden; enfoque, diseño y procedimiento.

En base a lo anteriormente descrito y entendiendo que cada método es único al presentar características propias, es posible establecer la relación con los recursos didácticos en base a la pertinencia con que estos se seleccionan para ser implementados dentro del aula y en consideración de este amplio marco de referencia, así un recurso didáctico que se utilizó en un método con predominancia gramatical no necesariamente tendrá la misma utilidad en un método con predominancia auditiva.

2.2.2 Relevancia de los recursos didácticos

Es común escuchar alumnos cuestionar la importancia de lo que se enseña en clases y la utilidad que aquello pudiera llegar a tener en sus vidas. La relevancia apunta justamente a esto, encargándose del qué y para que de lo que se aprende otorgándole además sentido y coherencia lo que se enseña. Zoltan Dörnyei (2010) menciona que uno de los factores más desmotivadores para los estudiantes al momento de aprender es no encontrarle sentido o utilidad a lo que se enseña, por lo que es necesario relacionar los temas o contenidos con experiencias cotidianas

y el entorno o contexto en el que está inserto el estudiante. Lamentablemente esto no siempre es posible, más aún si tomamos en consideración las demandas y exigencias latentes que limitan la labor docente. Un claro ejemplo de esto son las pruebas estandarizadas. Al respecto, Tiburcio Moreno Olivos (2017) se pronuncia sobre estas, indicando que afectan la enseñanza y a menudo constriñen el currículum junto a sus correspondientes evaluaciones de aula, toda vez que los profesores limitan su instrucción a las exigencias de las pruebas, las cuales generalmente están centradas en conocimientos que sólo requieren el recuerdo o la evocación de ciertos hechos o datos aislados. Esta evocación de hechos o datos aislados es la que claramente se debe evitar si se busca generar aprendizajes significativos, y en su lugar abogar por la permanencia de la relevancia en todo aquello que se enseña. Para esto, los recursos didácticos pueden jugar un rol protagónico, presentando los contenidos de forma que el alumno sea capaz de ver la utilidad que puede tener aquello que se enseña para la vida y evitando así memorizaciones sin propósito y muchas veces de corto plazo.

2.2.3 Consideraciones al seleccionar recursos didácticos

Además de las características propias que pueda presentar un recurso didáctico es necesario considerar las características propias de a quién va dirigido este recurso y en que contexto se está trabajando. Al respecto Harmer (1998) presenta una serie de características que se deben tomar en consideración al momento de enseñar y que van acorde a la implementación de recursos didácticos en el aula.

- *Edad:* diferentes edades presentan diferentes características, se describen tres edades de forma general, niños, adolescentes y adultos. Los niños tienden a responder mejor a actividades que enfatizan en sus vidas y experiencias, pero su capacidad de atención tiende a ser menor. Los adolescentes son capaces de hablar acerca de ideas más abstractas, tienen una gran capacidad de aprender, un enorme potencial de pensamiento creativo y se comprometen con todo aquello que les interese. Los adultos suelen ser más disciplinados que los adolescentes, se dedican a tareas de aprendizaje incluso cuando estas puedan verse aburridas, suelen tener claro entendimiento de porque están aprendiendo y pueden mantener su motivación al percibir metas de aprendizaje a largo plazo.
- *Estilos de aprendizaje:* La manera en cada persona aprende es diferente, cada estímulo de aprendizaje, tal como imágenes, audios, música, tendrá un efecto diferente dependiendo del estudiante que lo use. Respecto a esto, Harmer menciona primero el modelo de programación neurolingüística la cual rescata tres categorías de estímulo, visual, auditoria y kinestésica. Posteriormente menciona teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, en la cual se establece que todas las personas cuentan con diferentes tipos de inteligencia (sean estas matemáticas, musical, interpersonal, espacial, etc.) y de las cuales el nivel de desarrollo varía de persona a persona.
- *Nivel de competencia en la lengua meta:* este se puede clasificar a modo general en tres niveles: básico, intermedio y avanzado. A nivel más específico, el marco europeo de referencia para las lenguas puede ser de

mayor utilidad, entregando parámetros para cada nivel específico desde un nivel a1 como el más básico y c2 como el más avanzado y sus niveles intermedios.

- *Origen educacional y cultural:* El valor otorgado a la educación y el respaldo con que cuentan los alumnos varía dependiendo de alumno en alumno. Diferentes orígenes resultan en diferentes expectativas acerca de lo que involucra enseñar y aprender.

Respecto del contexto en el que se enseña Harmer menciona factores que pueden tener un efecto considerable en cómo y que es lo que se enseña. Entre ellos se encuentran: el enfoque de aprendizaje sea este EFL, ESL O ESOL; el tipo de escuela, el tamaño de la clase y el tipo de ambiente en el que se trabaja, sea este presencial o virtual.

2.3 Adquisición de vocabulario

El vocabulario se ha visto históricamente olvidado y relegado a un segundo plano en el contexto de enseñanza de lenguas extranjeras, limitándose muy frecuentemente al uso de listas de palabras y del diccionario como forma de aprender. Carter (2012) indica que el abandono del vocabulario se ha debido en parte a una especialización en la investigación lingüística sobre sintaxis y fonología, lo cual puede haber fomentado un clima en el que el vocabulario se consideró menos importante en el aprendizaje de un segundo idioma. Además, es posible agregar que el claro predominio de la gramática en diversos enfoques y métodos han contribuido al agravamiento de la situación, algo que solo en años recientes se

ha visto en parte revertido por las investigaciones surgidas como reacción a esta situación. Así, diversos autores han señalado la importancia del vocabulario en el aprendizaje de una segunda lengua, tal como Richards lo hace en el prólogo del libro de Norbert Schmitt *Vocabulary in Language Teaching*, al indicar que el vocabulario y las unidades léxicas son la base del aprendizaje y la comunicación (Schmitt, 2000).

2.3.1 Definición de vocabulario

Normalmente el vocabulario se suele asociar a palabras aisladas, pero hacerlo supone limitaciones al alcance que pueda tener su entendimiento. Es así que Thornbury (2002) explica en detalle las distintas descripciones y categorías que comprenden las palabras y en consecuencia el vocabulario, las cuales se mencionan a continuación:

- Clases de palabras o categoría gramatical: Las palabras pueden tomar diferentes roles, por lo cual su clasificación difiere de una a otra. Existen ocho tipos diferentes de clases, los cuales a su vez se pueden clasificar en grupos según su significado. Primero se encuentran las palabras de contenido (*content words*), es decir aquellas que conllevan bastante información tales como: sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios. Por otro lado, están las llamadas palabras gramaticales y que son generalmente preposiciones, conjunciones, determinantes (*determiners*) y pronombres.
- Familias de palabras: Comprende la palabra base más sus inflexiones y sus derivados más comunes.

- Formación de palabras: Tal como su nombre lo indica se refiere a las diferentes maneras en que se forman nuevas palabras, ya sea añadiendo nuevas partículas a una palabra, uniéndolas o bien, juntándolas para formar una completamente nueva.
- Unidades de múltiples palabras: Grupos de más de una palabra pueden funcionar como una unidad significativa con una forma fija o semifija. Dentro de estas es posible encontrar por ejemplo *los phrasal verbs*. Para manejar estas unidades de múltiples palabras que actúan como una sola unidad de significado es que se utiliza el termino Lexema.
- Colocaciones: Dos palabras que suelen ser asociadas frecuentemente, las cuales pueden o no estar ubicadas de manera inmediata.
- Homónimos: palabras que comparten la misma forma, pero tienen distintos significados
- Polisemias: se refiere a palabras que tienen significados diferentes pero relacionados entre sí.
- Sinónimos y antónimos: los sinónimos son aquellas palabras que comparten un significado similar mientras que los antónimos se refieren a palabras con significados opuestos.
- Hipónimos: se refiere a la relación que hay entre palabras cuyo campo semántico se incluye dentro de otra palabra.

Luego de esta revisión y breve descripción, es posible decir que el vocabulario claramente va más allá de las palabras como unidades de significado, dado que la complejidad que abarcan es mas allá de eso. Es además importante recalcar que

tal como se ha visto, las unidades léxicas no se limitan a palabras individuales, siendo posible encontrar por ejemplo lexemas que actúan como unidades de significado y que por tanto hacen parte del vocabulario.

2.3.2 Conocimiento de vocabulario

Ya que se ha definido el alcance del vocabulario es necesario saber a qué se refiere específicamente el conocimiento de vocabulario. Usualmente se suele asociar al significado propio de cada término, pero dada la cantidad de información que conlleva cada palabra es posible decir que el conocimiento va más allá del significado. Para determinar a qué se refiere entonces, es posible recurrir a Schmitt (2000) quien lo clasifica en dos aspectos, cada uno con elementos propios, por un lado, el significado y organización de las palabras, y por otro la forma y el conocimiento gramatical de las mismas. Para entender a qué se refieren estos aspectos de conocimiento es que se explicara brevemente cada uno de ellos.

- Significado y organización.
- Dentro de este se encuentra el significado, registro y asociación de palabras.
- Significado: quizás el más fundamental de todos y a lo que más comúnmente se asocia el conocimiento de una palabra. Se refiere a la relación entre una palabra y un concepto. Las palabras pueden ser entendidas como etiquetas usadas para referirse a conceptos, los cuales encapsulan la experiencia personal de la realidad. Cabe mencionar que el concepto representa todos aquellos atributos esenciales y los cuales juntos

son suficientes para describirlo (también llamadas características semánticas).

- Registro: Describe las variaciones estilísticas que hacen de una palabra más o menos apropiada para situaciones o propósitos específicos.
- Asociación de palabras: Las palabras no se almacenan de manera aleatoria, sino que llevan cierto orden en la mente.
- Forma de la palabra y conocimiento gramatical
- Dentro de este se encuentra la forma escrita de la palabra, la forma hablada de la palabra y el conocimiento gramatical.
- Forma escrita de la palabra: Se refiere al conocimiento ortográfico de la palabra el cual es un componente clave del conocimiento del vocabulario y proceso del lenguaje en general.
- Forma hablada de la palabra: se refiere al conocimiento fonológico de la palabra. Involucra el ser capaz de separar y entender la representación acústica desde un flujo continuo de habla, así como ser capaz de pronunciar una palabra lo suficientemente claro para que las personas logren entender.
- Conocimiento gramatical: se centra en el conocimiento de la clase y morfología de la palabra. La clase de palabra o categoría gramatical describe el comportamiento de la palabra. La morfología tiene que ver con afijos y como ellos son adheridos a la forma base de las palabras.

2.3.3 Rol de la memoria

La memoria juega un rol importante dentro del aprendizaje y por tanto en la adquisición de vocabulario. Ambos, la memoria y el aprendizaje son fenómenos psicológicos estrechamente vinculados, pero distintos entre sí, pues mientras la primera se refiere a la impresión, almacenamiento y evocación de los recuerdos, el segundo tiene que ver con la adquisición de los mismos (Zepeda Herrera, 2008). Es el mismo autor Zepeda (2008), quien además se refiere a dos tipos de memoria, específicamente de duración, que intervienen en el proceso de aprendizaje.

- Memoria a corto plazo: Requiere de la repetición para mantener vivos los recuerdos, esto debido a su corta duración. Para que algo sea recordado requiere además de un cierto lapso de tiempo, en el cual la memoria a corto plazo actúa de manera tal que da paso a los cambios necesarios para que los recuerdos sean almacenados en la memoria a largo plazo.
- Memoria a largo plazo: Aquí los recuerdos quedan guardados de forma permanente y pueden luego ser recuperados cuando así se necesite. Conserva todos aquellos recuerdos que pasan al preconscious por voluntad, así como los que permanecen en el inconsciente y que requieren de técnicas especiales para poder ser recuperados.

De este modo, es posible decir que la adquisición de vocabulario, desde el punto de vista de la memoria, se ve realizada una vez el alumno logra transferir la información presentada desde la memoria a corto plazo hacia la memoria a largo plazo, siendo capaz de emplear la información, en este caso el vocabulario adquirido, en momentos y situaciones que así lo requieran.

2.3.4 Adquisición de vocabulario y estrategias de aprendizaje

Como ya se ha dicho, los enfoques y métodos de mayor prominencia dentro de la enseñanza de lenguas extranjeras han tendido a poner énfasis en el aspecto gramatical por sobre el proceso de adquisición de vocabulario, lo cual ha derivado en un vacío de conocimiento que se ha perpetuado a lo largo de los años y que tal como señala Vivanco (2001), hace que la imposibilidad del docente de enseñar vocabulario en si sea una realidad innegable. Por otra parte, Meara (1980) menciona que la mayoría de los estudiantes identifican la adquisición de vocabulario como la más grande fuente de problemas en el proceso de adquisición de una segunda lengua. En vista de lo anterior es que diversos autores se han decidido a contrarrestar la situación, surgiendo así diversas investigaciones orientadas a explicar el proceso por el cual se adquiere vocabulario en el contexto de aprendizaje de lenguas extranjeras. Schmitt (2000) sugiere que hay dos procesos que intervienen en la adquisición de vocabulario, ya sea materno o segunda lengua. El primero es el aprendizaje explícito a través del estudio focalizado de palabras, y el segundo es el aprendizaje incidental a través de la exposición a la lengua. La diferencia radica en el contexto en que la lengua es aprendida, siendo el concerniente a la segunda lengua el que más se vea afectado por una gran cantidad de variables diferentes, y que en consecuencia hace difícil formular una teoría de adquisición que pueda abarcar todas las variables. En consideración de lo anterior, es que el foco se ha puesto sobre las estrategias de aprendizaje, las cuales suelen ser algo de lo que los alumnos pocas veces son conscientes que usan (Madej, 2012). Para entender mejor que son, como se utilizan y el rol que tienen dentro del aprendizaje de vocabulario, es que se revisara a continuación más en profundidad.

2.3.5 Definición de estrategias de aprendizaje

Oxford (1990) define a las estrategias de aprendizaje como pasos dados por los estudiantes para mejorar su propio aprendizaje, a lo que añade que resultan ser especialmente importantes para el aprendizaje de idiomas, ya que son herramientas para un activo y auto dirigido involucramiento, lo cual es esencial para desarrollar la competencia comunicativa.

En el marco de la presente investigación es posible recurrir a Schmitt quien menciona que la competencia del alumno es bastante importante al momento de seleccionar estrategias de aprendizaje y es el mismo quien propone una lista de cincuenta y ocho diferentes estrategias, las cuales se ven clasificadas de dos formas, primero en aquellas útiles para el descubrimiento de la palabra y aquellas para recordarlas una vez que han sido presentadas. La segunda clasificación las divide en cinco categorías las cuales serán presentadas a continuación.

- Estrategias de determinación: son aquellas estrategias que conciernen al descubrimiento de una palabra sin recurrir a la experiencia de otra persona. Ejemplos de esto pueden ser, adivinar el significado según el contexto, cognados o usar diccionario.
- Estrategias sociales: Uso de la interacción con otras personas para mejorar el aprendizaje. Ejemplos de esto pueden ser, preguntarle al profesor ya sea un sinónimo, parafrasear o la traducción de la palabra, preguntar a los compañeros el significado, estudiar y practicar en grupo, interactuar con un hablante nativo, etc.

- Estrategias de memoria: también conocida como mnemotécnica, se refiere a aquellas estrategias que involucran asociar la palabra con conocimientos previamente aprendidos. Ejemplos de esto pueden ser, conectar la palabra con experiencias personales previas, usar mapas semánticos, agrupar las palabras para estudiarlas, estudiar cómo se deletrea, decirla en voz alta cuando se estudia o bien asociarla a una acción.
- Estrategias cognitivas: son similares a estrategias de memoria, pero no están enfocadas tan específicamente en la manipulación del proceso mental. Incluyen repetición y uso de formas mecánicas de estudiar vocabulario. Ejemplos de esto pueden ser, repetición verbal y escrita, poner etiquetas en objetos físicos y tener un cuaderno de vocabulario.
- Estrategias metacognitivas: involucran una visión general consciente del proceso de aprendizaje y la toma de decisiones sobre la planificación, seguimiento o evaluación de las mejores formas de estudiar. Ejemplos de esto son el uso de medios en inglés tales como canciones y películas, probarse a uno mismo con test de palabras, continuar estudiando la palabra de vocabulario en el tiempo.

2.4 Fanzine

El fanzine es un medio de comunicación alternativo o de subcultura basado en la autoproducción de contenidos (...) una revista de carácter *underground* y no comercial, autogestionada por el fan-creador cuyos métodos de financiación se basan en edición de bajo coste, la distribución muy limitada, y la creación artesanal y en comunidad (Giménez & Izquierdo, 2016, pág. 355). El termino deriva de una

combinación de las palabras *fan*, en referencia a que es creado y producido por fanáticos o aficionados a un tema en específico, y *zine*, parte de la palabra *magazine* o revista en español.

Los fanzines son un medio de expresión independiente que no tienen forma predeterminada, que no requiere materiales de alta calidad para ser creados, y que por lo tanto pueden adoptar múltiples formas y abarcar una gran cantidad de temáticas. Los fanzines (o simplemente *zines* en su forma abreviada) pueden ser usados para expresar opiniones de minorías y pueden ser producidos por escritores y artistas amateurs como una instancia de creación para el mejoramiento de habilidades y trabajar a partir de ideas (Biel, 2017)

Respecto al carácter *underground* mencionado previamente, este se refiere a que por su origen alternativo e independiente no encaja con los medios tradicionales que promueven la cultura “oficial” y que por lo tanto hace de este un medio de contracultura. De hecho, los creadores de *zines* o *zinesters* a menudo son los primeros en percibir los cambios en cultura ya que suelen estar más cerca de la acción que los medios tradicionales (Biel, 2016)

2.4.1 Origen

Biel (2016) afirma que el término fanzine fue empleado por primera vez el año 1929 en Estados Unidos. Es en ese año que una gran cantidad de lectores de revistas *Pulp* - un tipo de revista de ciencia ficción con gran popularidad entre los años 20 y 50, caracterizadas por ser impresas en papel de baja calidad, de ahí su nombre – expreso su descontento por las inexactitudes y baja calidad de las historias presentadas. Estos lectores decidieron enviar cartas a los editores de

aquellas revistas, los cuales como respuesta general lo que hicieron fue publicar las direcciones de todos aquellos lectores críticos. Ante esto la reacción generada en los lectores no fue otra, sino que crear sus propias revistas aficionadas o *fanzines* para luego ser enviadas entre ellos.

Durante los años 70 y 80 el *fanzine* cobra especial relevancia en Estados Unidos al ser el medio por el cual el movimiento y género musical punk se da a conocer. Al respecto (Biel, 2016) menciona que esto fue gestado mediante la creación de John Holmstrom, con su *fanzine Punk*, el cual fuera distribuido a nivel nacional y que por consecuencia ampliara el alcance de este nuevo género y movimiento. En los años 90 Riot Grrrl, un movimiento social radical enfocado en el feminismo, da a conocer sus ideas mediante el uso del *zine* siendo el inicio de este movimiento el cual además pasado el tiempo se expandiría de manera global.

En la actualidad, dado el carácter comunitario que caracteriza al *fanzine* no es raro encontrar grupos de gente organizada con el fin de llevar a cabo conferencias y talleres al respecto en todo el mundo.

2.4.2 El *fanzine* en Chile

Si bien es difícil establecer el origen de la historia del *fanzine* en Chile, no es descabellado pensar que estos surgieran durante la dictadura ante la represión sufrida en el país. De hecho, existen registros que apuntan hacia este periodo en que se logra ver su uso en Chile. Sánchez y Rodríguez (2013) afirman que uno de los primeros escritos contraculturales que se vio a mediados del año 1983 fue el *fanzine*, el cual solía ser repartido en universidades, recitales, en la calle o cualquier lugar que así lo permitiera, siendo un medio de comunicación alternativo en la

época. Si bien algunos fueron más bien esporádicos, tal es el caso de “Tiro y Retiro”, “Beso Negro”, “Acido” y “Matucana” existieron otros que fueron la excepción, tal es el caso de “Trauko” y “Bandido” (Plaza & Reyes, 2008)

En la actualidad, la escena fanzinería ha sido mucho más prolífica, siendo posible ver encuentros, ferias y talleres desarrollarse en todo Chile. Claro ejemplo de esto es el encuentro FANZ! Realizado en la biblioteca de Santiago el año 2018, el Encuentro de Micro editoriales Arcos (EMA), el taller de fanzine en cuarentena realizado de manera virtual en abril de este año por el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural y los encuentros y talleres realizados por la Biblioteca Viva en diferentes partes de Chile.

2.4.3 Estructura y características del fanzine

Hablar de una estructura en el fanzine puede resultar contradictorio dado el carácter libre que comprende, pero aun así es posible dar ciertas características que suelen estar presentes en ellos. A continuación, se presentan algunas de ellas.

Los fanzines expresan opiniones, interpretaciones, puntos de vista, experiencias o lo que sea que el autor desee compartir. Duncombe (2008) los define como la mezcla entre una carta personal y una revista que se caracteriza por su carácter DIY (Do It Yourself) en la cual el autor recurre a materiales o tecnologías que tenga a su alcance, por lo general de bajo costo. El formato más conocido suele ser el realizado a partir de hoja carta, dado que es fácil de reproducir al poder ser fotocopiado a un muy bajo costo. El mismo autor agrega además que su distribución suele ser primeramente de persona a persona ya sea mail, o bien vendidos en tiendas o eventos de música, aunque como ya se ha visto también existen ferias

para su venta ya a un nivel más profesional. Si bien en un principio estos fueron creados con fines no comerciales y más bien como un medio de expresión, hoy en día es posible verlos en venta, a un muy bajo precio.

No existe un formato único preestablecido, estos pueden ser creados a partir de una hoja doblada, hojas cocidas, unidas por corchetes o clips. Es importante que previamente a la creación se haga un boceto o prototipo del fanzine para tener un sentido de organización de las ideas y de lo que se busca plasmar en ellos. Pueden contar con una portada y contraportada, la cual suele ser llamativa e identificatoria del tema que se abarca. Su tamaño y cantidad de hojas varía en cuanto a la extensión que el autor desee darle. Puede estar compuesto por imágenes y texto, ya sean estos, imágenes impresas, recortes, dibujos, textos escritos a mano o computadora, etc. Los temas que pueden abordar son variados y acorde a los intereses del autor. Duncombe (2008) plantea una taxonomía la cual incluye más de veinte categorías entre las que se incluyen variados temas tales como, ciencia ficción, música, deportes, televisión, política, ciencia, religión, salud, entre otros.

Finalmente cabe destacar que cualquier persona puede crear un *Zine*, ya que no se limita a un grupo demográfico (Biel, 2016), sino más bien abarca transversalmente a la población la cual se caracteriza por querer compartir y expresar aquello que les interesa.

Capítulo III: Metodología

3.1. Diseño de la investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque mixto, el cual de acuerdo a Hernández Sampieri (2014) “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio” (pág. 532). De esta manera se busca ofrecer un análisis complementario e integrador en cuanto a sus resultados. Su alcance es exploratorio debido a que la literatura indica que el tema a tratar no presenta mayores antecedentes de haber sido investigado previamente, y por lo cual se pretende tener un primer acercamiento al mismo.

La implementación del recurso didáctico fanzine se desarrolló en la modalidad de clases virtuales dada la contingencia. Fue implementado en el curso 1ero medio ABC inicial, cual fuera el curso asignado para práctica profesional. La actividad comprendió, primero, una identificación de las palabras desconocidas por los estudiantes y en concordancia con la unidad que se estaba trabajando, la cual en este caso correspondió a “Traditions and Festivities”. Para esto se pidió a los estudiantes seleccionar de una lista de vocabulario aquellas palabras que no conocían. Una vez identificadas estas palabras se procedió a explicar brevemente su significado y posteriormente se introdujo la actividad de elaboración de un fanzine, la cual se encontró directamente relacionada con aquellas palabras desconocidas identificadas por los estudiantes. Se describió brevemente las características del recurso, la actividad a realizar y se aclararon las dudas. Los alumnos y alumnas debían realizar su propio fanzine, usando una de las dos

modalidades presentadas, la primera correspondiente a hacerlo de manera digital haciendo uso de power point, y la segunda haciendo uso de su formato “tradicional” correspondiente al uso de papeles, lápices, recortes, etc. En este último caso, para efectos de evaluación del recurso, se pidió a los alumnos subir fotografía o video del producto terminado. La única condición presentada para el desarrollo de la actividad fue hacer uso de las palabras de vocabulario identificadas previamente. Se complemento además con un correo para consultas posteriores que pudieran surgir, además de un módulo con información en la plataforma Classroom, en el cual además se debían subir los fanzines ya terminados. Posteriormente y una vez finalizado el plazo de elaboración del fanzine, se consulto a los estudiantes si deseaban ver publicados sus fanzines en una página web para efectos de socialización del mismo, ante lo cual los alumnos y alumnas respondieron de manera afirmativa. Esta pagina web habilitada para ser vista por estudiantes y profesores fue publicada una semana después de cumplido el plazo de entrega del fanzine (Anexo 4).

3.2. Sujetos de estudio

La investigación se llevó a cabo en el establecimiento de educación municipal, Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolas, ubicado en la comuna de San Nicolas, provincia de Punilla, región de Ñuble. El establecimiento cuenta con una matrícula de 2548 alumnos los cuales abarcan cursos de distintos niveles de enseñanza, desde educación parvularia hasta educación media. Para efectos de la presente investigación, los sujetos de estudio comprenden

específicamente a profesores del subsector inglés y estudiantes de primer año medio del mismo establecimiento.

3.3. Instrumentos

3.3.1. Entrevista a docentes

Consiste en una entrevista semiestructurada de 5 preguntas las cuales tienen directa relación con el conocimiento y percepciones de los docentes respecto al recurso fanzine (Anexo 1). El instrumento fue aplicado a cinco docentes del departamento de inglés, interesados en participar de la investigación.

3.3.2. Escala Likert

Posterior a la implementación del recurso didáctico, se pidió a los alumnos participantes de la actividad y que cumplieron con los requisitos de elaboración del fanzine, que contestaran una escala Likert referente al nivel de motivación obtenido en la realización de la actividad (Anexo 3). La participación fue totalmente voluntaria y comprendido a cinco estudiantes de primer año medio.

Ambos instrumentos fueron sometidos a revisión previo a su aplicación, por parte de una académica experta en el área.

Capítulo IV: Análisis de Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados a docentes y alumnos del establecimiento Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás.

4.1. Análisis entrevista a docentes

Con motivo de obtener un amplio rango de información respecto del conocimiento y percepciones propio de los docentes en cuanto al recurso fanzine, es que se decide emplear la entrevista semiestructurada como instrumento de recolección de datos cualitativos. Baeza (2002) define este tipo de entrevista como “aquella en la cual el margen de libertad del entrevistado no es restringido sino lo estrictamente necesario por parte del entrevistador; este último se encuentra premunido de una pauta o guía de entrevista y sus intervenciones tendrán lugar en la medida en que deba ceñirse a lo establecido en ella” (pág. 20-21). De este modo, se da la posibilidad de no limitar las opciones de respuesta de los docentes y ampliar en detalle en caso de ser necesario.

El instrumento fue aplicado a una muestra voluntaria de cinco docentes pertenecientes al departamento de Inglés del Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás, cuatro de género femenino y uno de género masculino, y que se encuentran en un rango de edad de 24 a 38 años de edad. De estos cinco, cuatro realizan clases a segundo ciclo básico y educación media, y uno realiza además clases a jóvenes y adultos.

Dada la contingencia, las entrevistas se realizaron de manera virtual mediante plataforma Google Meet, previa coordinación con docentes, y consistió de cinco preguntas.

El análisis de la entrevista se realiza a través de cuatro categorías, las cuales son presentadas a continuación.

4.1.1. Conocimiento del fanzine

Los docentes entrevistados indican no haber escuchado previamente del fanzine. Sin embargo, dos de ellos presentan nociones de conocimiento dada su participación en la práctica profesional de la investigadora, cual fuera además la instancia de implementación del recurso didáctico en cuestión.

“Escuché hablar de fanzine la primera vez durante este semestre. Fue en la práctica profesional de una de las tutoras para Chile de la Universidad del Bío-Bío.”

(Participante 5)

Posterior a la explicación del fanzine a los entrevistados, es que algunos de ellos logran identificar elementos similares implementados en clase, pero aun afirmando no haber escuchado el termino fanzine.

“No, habíamos visto línea de Scrapybooks y otros tipos de elementos similares, pero no... No había visto nunca jamás un fanzine”

(Participante 5)

4.1.2. Percepción del fanzine como recurso didáctico

Respecto al uso del fanzine como recurso didáctico, los docentes entrevistados concuerdan en creer que el fanzine puede ser implementado como un recurso didáctico en la sala de clases, afirmando además que es un recurso que ellos mismos usarían en sus clases.

“De hecho, lo voy a probar, yo creo que sí, me gusta copiar ideas, me gusta sacar ideas. Yo creo que para alguna actividad que tenga que ver más relacionado con... Obviamente que se puede ocupar con todos los contenidos, pero yo creo que con vocabulario...”

(Participante 4)

En cuanto al modo de implementación, destaca el desarrollo de este como un proyecto, el cual según los entrevistados puede cumplir dos funciones según su momento de uso. Por un lado, se indica que puede ser implementado como una actividad de inicio sirviendo de modo introductorio a lo que se va a enseñar, mientras que al usarlo al cierre puede servir para poner en práctica lo aprendido, además de servir de modo evaluativo.

“Me imagino que podría ser como un proyecto donde tengan que crear, por ejemplo, puede ser algún tema en específico, algún tema de la unidad y que lo puedan llevar a cabo en forma de proyecto obviamente que tienen que tener todos sus criterios de evaluación para saber si está bien hecho o no, que ocupen obviamente el vocabulario visto en clases, las estructuras gramaticales”

(Participante 1)

Referente al aprendizaje, los docentes concuerdan en que este puede contribuir a facilitarlos, mencionando al respecto aspectos tales como, su concordancia con los intereses y gustos de los alumnos, y su aspecto social que permite la difusión del aprendizaje.

“Si hay 45 creaciones va a ser factible que los alumnos puedan aprender más y les entretenga que también es la idea.”

(Participante 1)

“La idea era haberlos repartido, fuera en el colegio o en los recreos con los demás compañeros para que los demás pudieran también aprendérselos, entender de qué se trataba cada concepto, pero más allá y creo que el hecho de desarrollarlo, cada alumno desarrollar su propio fanzine les podría traer un rico aprendizaje.”

(Participante 2)

Se menciona además la relevancia del aprendizaje visual y su conexión con el fanzine, el cual facilitaría el aprendizaje de los estudiantes.

“según lo que yo he visto y bueno también por lo que he estudiado, el aspecto visual motiva mucho a los chicos al estudio, a concentrarse en lo que están aprendiendo, a entender lo que están aprendiendo e involucrarse en lo que están haciendo”

(Participante 3)

Se enfatiza en el desarrollo de habilidades y contenidos posibles de abordar en la elaboración del fanzine. Respecto al desarrollo de habilidades, se menciona

su concordancia con el desarrollo de las habilidades específicas de la asignatura, *writing* y *speaking*, y del desarrollo de habilidades paralelas ligadas a la creatividad.

“si lo estamos llevando a la enseñanza del inglés me imagino que puede ser usado para la habilidad de escribir, desarrollar esa habilidad y ocupar obviamente, que los chicos ocupen la imaginación y el vocabulario que han aprendido en clase”

(Participante 1)

“Obviamente, si después tú lo mezclaras con una presentación oral del fanzine y todo, le sumaría el elemento de que el vocabulario además se vincula a pronunciación”

(Participante 5)

En cuanto a los contenidos se hace referencia principalmente a su vinculación con el vocabulario además del desarrollo de temas específicos de las unidades y estructuras gramaticales.

Ligado a lo anterior, los docentes concuerdan en que el fanzine usado como un recurso didáctico pudiese facilitar la adquisición de vocabulario dado su vinculación con el desarrollo de habilidades y posibilidad de abarcar diferentes estilos de aprendizaje.

En cuanto a las características asociadas al fanzine, se mencionan aspectos tales como la asequibilidad del recurso, la versatilidad y adaptabilidad que proporciona.

“Puede ser usado por todos los niños ya sea su nivel de aprendizaje porque se adecua al grado de conocimiento que tiene cada estudiante. Aparte de que es fácil

de hacerlo, es una herramienta que uno tiene a disposición ya sea una hoja de oficio u otro tipo de hoja que se pueda hacer.”

(Participante 4)

4.1.3. Motivación

Los docentes destacan la importancia de la implementación de actividades lúdicas para la motivación en los estudiantes.

“esto de actividades de ya más eh lúdicas y también al mismo tiempo que involucra cierto trabajo manual, e involucran manejo de vocabulario y poder volver el inglés algo más entretenido también genera la diferencia en la motivación del estudiante”

(Participante 5)

Mencionan además los intereses que ellos perciben en los estudiantes para finalmente generar una conexión entre lo anteriormente descrito y su relación con el fanzine para la motivación.

“Bueno los niños están en una edad en que les gusta mucho graficar sus sentimientos expresarlos de manera escrita o a través de dibujos, a través del arte y la música. Entonces al haberle presentado a ellos la tarea del fanzine, apunto directamente a sus necesidades...”

(Participante 2)

4.1.4. Realidad Educativa

Finalmente, y como categoría emergente, surge la realidad educativa la cual hace referencia en primer lugar al escenario de desarrollo de habilidades que es

posible encontrar en los establecimientos educacionales, dentro de lo cual se menciona aquellas mayoritariamente desarrolladas.

“cuando por ejemplo estamos en las planificaciones siempre damos más énfasis quizás al speaking o a reading, listening y como que la parte del writing queda a lo último, a la colita”

(Participante 1)

En segundo lugar, menciona la enseñanza virtual como actual escenario educativo y su vinculación con el desarrollo de nuevas actividades o recursos como lo es en este caso el fanzine.

“me parece que es óptimo (el fanzine) para la enseñanza virtual en sí, dado la diversidad de público a la que se le puede hacer llegar la actividad, no es invasiva, tecnológicamente hablando.”

(Participante 5)

“Este año, por ejemplo, se reduce a videoconferencias, se reduce a formularios de Google, se reduce a Kahoot.”

(Participante 5)

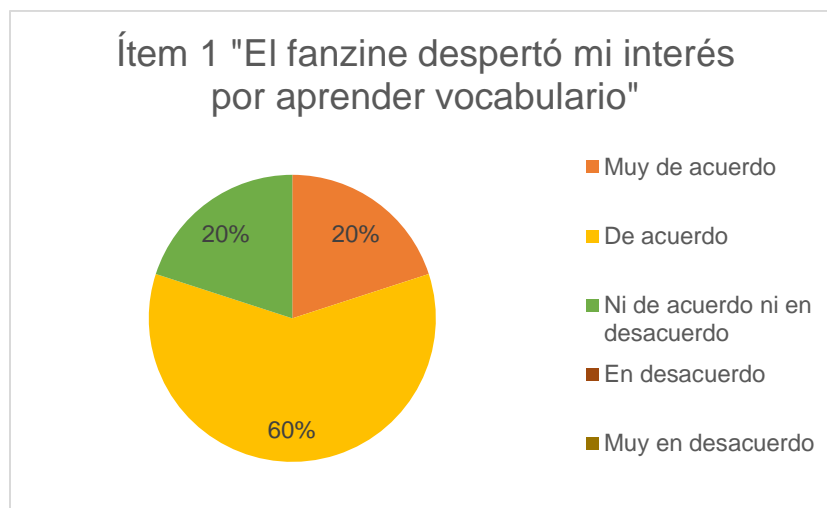
4.2. Análisis escala para la motivación en la adquisición de vocabulario

Posterior a la implementación de la actividad de elaboración de un fanzine haciendo uso de vocabulario nuevo, se implementa una escala Likert la cual es definida por Hernández Sampieri (2014) como “un conjunto de ítems presentados

en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes” (pág. 238). Además, agrega que “Las afirmaciones pueden tener dirección: favorable o positiva y desfavorable o negativa.” (pág. 240).

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de escala Likert referente al nivel de motivación logrado por los alumnos en relación a la elaboración de un fanzine para la adquisición de vocabulario. El instrumento fue previamente corregido y validado para posteriormente ser aplicado a una muestra voluntaria de cinco estudiantes participes de la actividad, correspondientes a nivel de primer año medio, en edades de entre catorce y quince años de edad, de los cuales tres corresponden a género femenino y dos a masculino. La escala consta de nueve ítems, de los cuales cuatro resultan ser de dirección negativa.

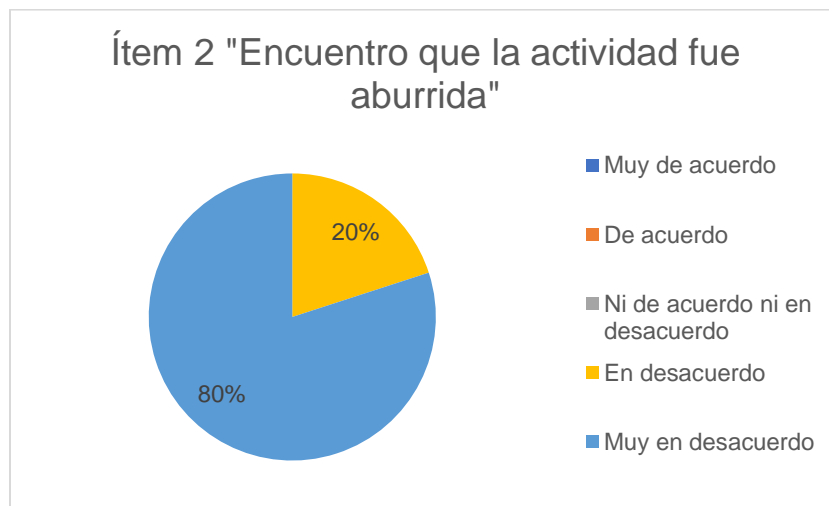
Gráfico 1



En relación al primer ítem “El fanzine despertó mi interés por aprender vocabulario”, un 20% de los alumnos considera estar muy de acuerdo, un 60%

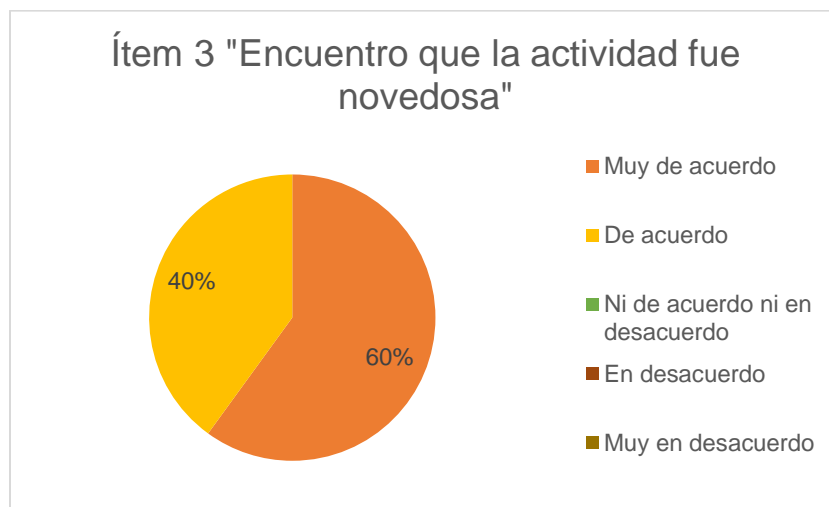
considera estar de acuerdo y un 20% considera estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Gráfico 2



En relación al segundo ítem “Encuentro que la actividad fue aburrida”, el cual se considera ítem o afirmación de dirección negativa, un 80% considera estar muy en desacuerdo, mientras que un 20% considera estar en desacuerdo.

Gráfico 3



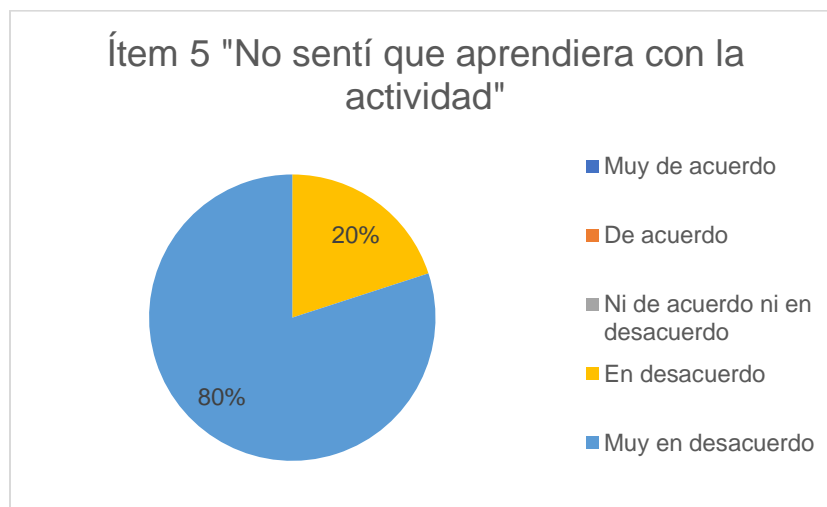
En relación al tercer ítem “Encuentro que la actividad fue novedosa”, un 60% considera estar muy de acuerdo, mientras que un 40% considera estar de acuerdo.

Gráfico 4



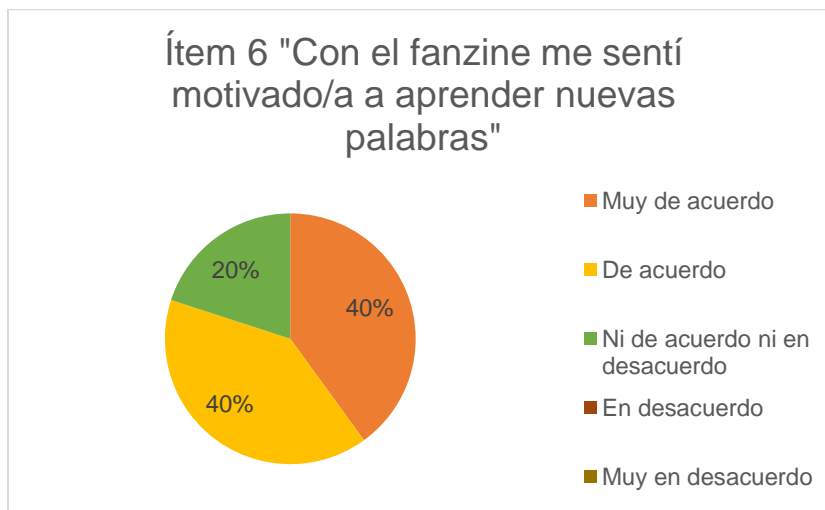
En relación al cuarto ítem “Mantuve una actitud positiva al realizar la actividad”, un 80% de los alumnos considera estar muy de acuerdo, mientras que un 20% considera estar de acuerdo.

Gráfico 5



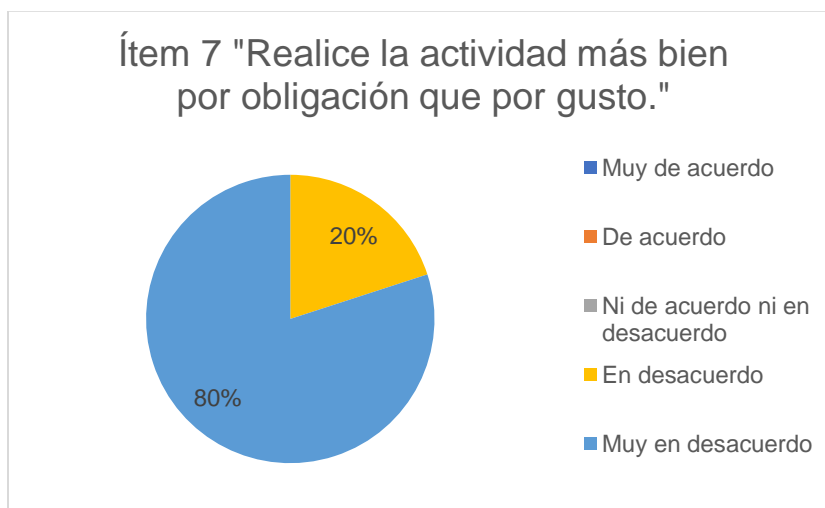
En relación al quinto ítem “No sentí que aprendiera con la actividad”, el cual se considera ítem o afirmación de dirección negativa, un 80% considera estar muy en desacuerdo, mientras que un 20% considera estar en desacuerdo.

Gráfico 6



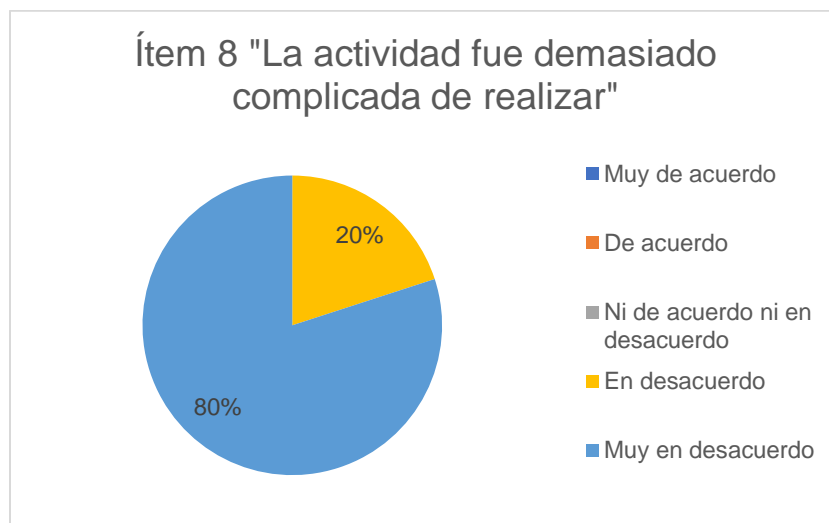
En relación al sexto ítem “Con el fanzine me sentí motivado/a a aprender nuevas palabras”, el cual se considera ítem o afirmación negativa, un 40% considera estar muy de acuerdo, otro 40% considera estar de acuerdo y un 20% considera estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Gráfico 7



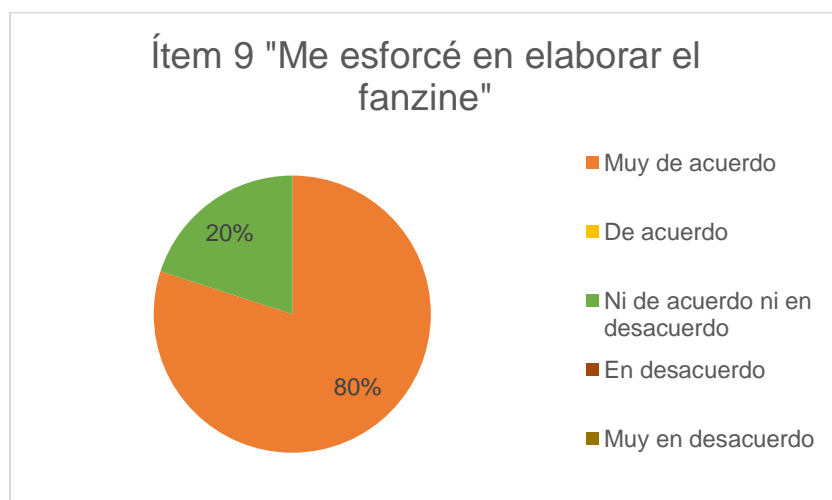
En relación al séptimo ítem “Realice la actividad más bien por obligación que por gusto”, el cual se considera ítem o afirmación de dirección negativa, un 80% considera estar muy en desacuerdo, mientras que un 20% considera estar en desacuerdo.

Gráfico 8



En relación al octavo ítem “La actividad fue demasiado complicada de realizar”, el cual se considera ítem o afirmación de dirección negativa, un 80% considera estar muy en desacuerdo, mientras que un 20% considera estar en desacuerdo.

Gráfico 9



En relación al noveno ítem “Me esforcé en elaborar el fanzine”, un 80% considera estar muy de acuerdo, mientras que un 20% considera estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Capítulo V: Conclusiones

De acuerdo a la investigación realizada y en consideración del análisis de los resultados obtenidos, es posible concluir lo siguiente.

Respecto al objetivo general concerniente a determinar la eficacia del recurso didáctico fanzine, en el nivel de motivación de estudiantes en el proceso de adquisición de vocabulario, en el subsector de Inglés, es posible decir que se ha cumplido a cabalidad, en consideración de los resultados arrojados por la investigación, los cuales denotan una clara tendencia hacia una aceptación general por parte de los alumnos hacia el recurso didáctico fanzine, el cual a su vez se ve reflejado en un nivel de motivación favorable.

Concerniente a los objetivos específicos, el primero de ellos referido al nivel de conocimiento de los docentes en cuanto al uso del fanzine como recurso didáctico, es posible decir, que, si bien se reconoce la existencia de elementos similares, el fanzine resulta ser un recurso desconocido por los docentes entrevistados, pero que aun así recibe una buena acogida por parte de los mismos.

Se le considera un recurso accesible y concordante con los intereses y gustos de los estudiantes, el cual además supone ventajas para el aprendizaje de los alumnos, siendo posible abarcar no solo la adquisición de vocabulario como fuera planteado en esta investigación, sino además el desarrollo de habilidades y contenidos en general. Su aspecto social, es también identificado como una ventaja la cual pudiera llevar el aprendizaje más allá de la sala de clases.

Respecto a la motivación alcanzada por los estudiantes, los resultados demuestran una clara tendencia hacia el desarrollo de la misma en los estudiantes, siendo considerada una actividad capaz de despertar en interés de los alumnos por aprender vocabulario y que propicia una actitud positiva para su realización en los estudiantes.

Finalmente, indicar que, si bien el recurso didáctico estaba pensado originalmente para ser llevado a cabo de manera presencial, este demostró una clara versatilidad en su implementación, siendo posible desarrollarlo de manera virtual en virtud de las circunstancias y demostrando resultados igualmente favorables. Así, se pudo mantener por ejemplo aspectos tales como la socialización del recurso mediante la creación de una página web la cual tuviera una clara aceptación por parte de los alumnos.

Bibliografía

- Agencia de Calidad de la Educación. (2016). *La autoestima académica y motivación escolar como predictor de la deserción en jóvenes vulnerables*. Santiago.
- Ausubel, D. (1969). *Readings in School Learning*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston.
- Baeza, M. (2002). *De las Metodologías Cualitativas en Investigación Científico-Social*. Concepción: Universidad de Concepción.
- Biel, J. (27 de Octubre de 2016). *Joe Biel*. Obtenido de Make a Zine: Start Your Own Underground Publishing Revolution: <http://joebiel.net/projects/make-a-zine-start-your-own-underground-publishing-revolution/>
- Bitacora Residencias. (30 de Abril de 2020). *Bitacora residencias de Arte Colaborativo*. Obtenido de Bitacora residencias: <https://bitacoraresidencias.cultura.gob.cl/?s=fanzine&buscar=Buscar>
- Borda, E. (1997). *Ayudas educativas : creatividad y aprendizaje*. Bogotá: Magisterio.
- Brent, B., & Biel, J. (2016). *Make a zine! Start Your Own Underground Publishing Revolution*. Microcosm Publishing.
- Carter, R. (2012). *Vocabulary: Applied Linguistic Perspectives*. New York: Routledge Linguistics Classics.
- Castro, F., Correa, M. E., & Lira, H. (2006). *Curriculum y evaluación educacional : aportes teóricos y prácticos para el quehacer docente en el aula*. Concepción: Ediciones Universidad del Bío-Bío.
- Coll, C. (1994). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Coll, C. (1997). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Congdon, K. G., & Blandy, D. (03 de Mayo de 2003). Zinesters in the Classroom: Using Zines to Teach about Postmodernism and the. *Art Education*, 56(3), 44-52. Obtenido de https://diywork.files.wordpress.com/2009/12/congdonblandy_zinesters.pdf
- Dörnyei, Z. (2010). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Duncombe, S. (2008). *Notes from Underground: Zines and the politics*. Bloomington: Microcosm Publishing.
- Ellis, R. (1997). *Second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Font, S. (30 de abril de 2020). *Cómo hacer un fanzine*. Obtenido de La aventura de aprender:

http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/71399/Guia-LADA_Como-hacer-un-fanzine

- Gardner, H. (1997). *Mente no escolarizada : cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples : la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Giménez, A., & Izquierdo, J. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *Icono 14*, 14(2), 353-376. doi:10.7195/ri14.v14i2.978
- Grundy, S. (1991). *Producto o praxis del curriculum*. Madrid: Morata.
- Haerens, L. (8 de Agosto de 2019). *Education: Center for Self Determination Theory*. Obtenido de Center for Self Determination Theory: <https://selfdeterminationtheory.org/application-education/>
- Hagood, M. C. (2009). *New literacies practices: Designing literacy learning*. New York: Peter Lang Publishing.
- Harmer, J. (1998). *How to teach English : an introduction to the practice of English language teaching*. London: Longman.
- Harmer, J. (2007). *Practice of English language teaching*. Harlow: Pearson Education.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México D.F., México: McGRAW-HILL. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Krashen, S. (1989). *Language acquisition and language education : extensions and applications*. New York: Prentice-Hall.
- Madej, A. (2012). Las estrategias de aprendizaje del vocabulario según la literatura metodológica contemporánea. *XLVII Congreso Internacional de la AEPE: «El español, vehículo multicultural»*, (págs. 113-124). Gijón. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_47/congreso_47_12.pdf
- Maslow, A. (1991). *Motivación y Personalidad*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Ministerio de Educación. (3 de Noviembre de 2016). *Antecedentes sobre el Programa Inglés Abre Puertas*. Obtenido de Programa Inglés Abre Puertas: <https://ingles.mineduc.cl/programa-ingles-abre-puertas/>

- Ministerio de Educación de Chile. (Julio de 2016). *Bases Curriculares 7° básico a 2° medio*. Santiago, Chile. Obtenido de https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-37136_bases.pdf
- Ministerio de Educación de Chile. (2019). *Bases Curriculares 3° y 4° medio*. Santiago, Chile. Obtenido de https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-91414_bases.pdf
- Moreno Olivos, T. (2017). Las pruebas estandarizadas en la escuela contemporánea, ¿llave o cerrojo para la mejora de la educación? *Temas de Educación*, 22(1), 83-96.
- Novak, J. D. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Pachler, N. (2009). *Learning to teach modern foreign languages in the secondary*. New York: Routledge.
- Peetsma, T., Hascher, T., van der Veen, I., & Roede, E. (2005). Relations between adolescents' self-evaluations, time perspectives, motivation for school and their achievement in different countries and at different ages. *European Journal of Psychology of Education*, XX(3), 209-225.
- Pintrich, P. R., & Shunk, D. H. (1996). *Motivation in education: Theory, research, and applications*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Plaza, V., & Reyes, C. (27 de Julio de 2008). *Ergocomics*. Obtenido de ¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO? Primera Parte: <http://ergocomics.cl/wp/2008/07/27/qu-hay-de-nuevo-viejo-primera-parte-2/>
- Programa Inglés Abre Puertas. (16 de Noviembre de 2016). *Antecedentes sobre el Programa Inglés Abre Puertas (PIAP)*. Obtenido de Programa Inglés Abre Puertas: <https://ingles.mineduc.cl/programa-ingles-abre-puertas/>
- Reeve, J. (2009). *Understanding motivation and emotion*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Richards, J. C. (2001). *Curriculum Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J., & Rodgers, T. (1999). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Contemporary Educational Psychology 25,54–67 (2000)doi:10.1006/ceps.1999.1020, available on Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 54-67.

- Sánchez, C., & Rodríguez, R. (2013). Medios alternativos en Chile: Revistas contraculturales en la década de los 80's. *VI Encuentro Panamericano de Comunicación* (pág. s/n). Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- Santos Guerra, M. A. (1998). *Evaluar es comprender*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Santrock, J. W. (2014). *Psicología de la educación*. México: McGraw-Hill Education.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. (30 de Abril de 2020). *TALLER FANZINE EN CUARENTENA*. Obtenido de Servicio Nacional del Patrimonio Cultural: <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/portal/Contenido/Noticias/95141:Taller-Fanzine-en-Cuarentena>
- Thronbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
- Tomlinson, B. (2001). Materials Development. En R. Carter, & D. Nunan, *The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of other Languages* (pág. 66). Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2013). *Developing Materials for Language Teaching* (Segunda ed.). Londres, Reino Unido: Bloomsbury Publishing Plc.
- Unidad de Curriculum y Evaluación. (12 de Septiembre de 2019). *Indicador de calidad: Autoestima y motivación escolar*. Obtenido de Curriculum Nacional: https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articles-90116_recurso_2.pdf
- Ur, P. (2012). *Course in english language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vivanco, V. (2001). La adquisición de vocabulario en una segunda lengua: Estrategias cognitivas y lazos afectivos. *Revista de investigación e innovación en la clas de idiomas*, 177-187.
- Wallace, M. J. (1982). *Teaching vocabulary*. London: Heinemann.
- Zepeda Herrera, F. (2008). *Introducción a la psicología: Una vision científico humanista*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación.

Anexos

Anexo 1: Guía entrevista a docentes

GUIA ENTREVISTA A DOCENTES

Guía de entrevista sobre conocimiento y percepciones de docentes respecto al fanzine

Fecha:

Hora:

Plataforma:

Entrevistador:

Datos del entrevistado

Nombre:

Edad:

Cursos a cargo:

Establecimiento:

Introducción

La presente entrevista tiene por objetivo indagar en el nivel de conocimiento y percepciones en cuanto al uso del fanzine como recurso didáctico por parte de los docentes del subsector inglés del Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás.

Preguntas

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?
2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?
3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así ¿Cómo y por qué?
4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?
5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Anexo 2: Transcripción entrevistas

Participante 1

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?

No, no he escuchado hablar del fanzine, solamente el comentario que me dio el coordinador porque era el tema de la entrevista, pero nada más que eso.

- Se introduce el fanzine –

2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?

Me imagino que sí, ósea si lo estamos llevando a la enseñanza del inglés me imagino que puede ser usado para la habilidad de escribir, desarrollar esa habilidad y ocupar obviamente, que los chicos ocupen la imaginación y el vocabulario que han aprendido en clase y lo llevan obviamente a algo más, más tangible algo que puedan ellos después intercambiar y pueda ser obviamente usado por los demás alumnos, porque va a haber mas de una creación. Si hay 45 creaciones va a ser factible que los alumnos puedan aprender mas y les entretenga que también es la idea.

3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así ¿Cómo y por qué?

Si yo creo que si o usaría. Me imagino que podría ser como un proyecto donde tengan que crear, por ejemplo, puede ser algún tema en específico, algún tema de la de la unidad y que lo puedan llevar a cabo en forma de proyecto obviamente que tienen que tener todos sus criterios de evaluación para saber si está bien hecho o no, que ocupen obviamente el vocabulario visto en clases, las estructuras

gramaticales, también otro aspecto puede ser la creatividad, que este bien diseñado, que no tenga detalles de edición que puedan ser... que no sean tan agradables a la vista sino que tengan que mantener también ese aporte. Así que como proyecto yo creo que lo... como ahora está como de moda hacer cosas en base a proyectos, así que lo ocuparía de esa forma.

4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?

Si, yo creo que si, siempre a los chicos hay que estar motivándolos de diferentes formas ya sea por ejemplo una canción. Ahora, siempre yo he visto que una de las cosas que les cuesta motivar a los chicos es justamente la parte de escritura, los chicos quizás no se les, cuando por ejemplo estamos en las planificaciones siempre damos más énfasis quizás al speaking o a Reading, listening y como que la parte del writing queda a lo último, a la colita. Entonces si queremos también que los chicos desarrollen esa habilidad es mucho mejor hacerlo de una forma creativa, una forma lúdica y didáctica, algo que no sea por ejemplo el 'ya escriban un texto de tal cosa' no, sino que también puedan ocupar imágenes algo que sea visualmente atractivo y que les guste hacerlo.

5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Si, porque es lectura, la lectura siempre ha sido como el canal para poder adquirir vocabulario, uno puede por ejemplo escuchar una canción, pero también puede tener la letra de la canción y a partir de eso, de la escritura, de las lyrics uno puede

obtener el vocabulario, así que yo creo que es una forma en que puede adquirir vocabulario, si definitivamente.

Participante 2

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?

No, no había escuchado antes del fanzine.

2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?

Bueno los niños están en una edad en que les gusta mucho graficar sus sentimientos expresarlos de manera escrita o a través de dibujos, a través del arte y la música. Entonces al haberle presentado a ellos la tarea del fanzine, apunto directamente a sus necesidades y obviamente que al trabajarlo con vocabulario, que era vocabulario nuevo de la unidad que ellos no conocían, ellos llegaron a un aprendizaje significativo.

3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así ¿Cómo y por qué?

Si yo creo que sí, lo usaría. Tal vez igual viéndolo con vocabulario. La idea era haberlos repartido, fuera en el colegio o en los recreos con los demás compañeros para que los demás pudieran también aprendérselos, entender de qué se trataba cada concepto, pero más allá y creo que el hecho de desarrollarlo, cada alumno desarrollar su propio fanzine les podría traer un rico aprendizaje.

4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?

Si yo creo que si, como te decía anteriormente, los niños están en la edad en que les gusta estar siempre escribiendo, haciendo dibujos, expresarse a través del arte. Entonces típico que a esta edad durante las clases se ven a los niños haciendo dibujos, escribiendo cosas, poemas a veces, entonces apunta directamente como a sus necesidades.

5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Si yo creo que si porque como te dije anteriormente, estando relacionado con el arte y con el dibujo que es lo que a ellos les motiva, la escritura cierto. Obviamente van a tener un aprendizaje significativo porque ellos van a ver plasmar algo lo que están sintiendo relacionándolo con el vocabulario nuevo, entonces me parece que si apuntaría al objetivo de aprendizaje significativo

Participante 3

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?

No, no he escuchado hablar del fanzine

- Se introduce el fanzine-

Lo he utilizado, pero no con ese nombre.

¿Qué nombre?

Yo lo he escuchado como un cuadernito de trabajo, donde los chicos van haciendo sus dibujos, escribiendo la palabra que significa, pero nunca había escuchado ese nombre

2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?

Si, definitivamente sí, porque en mi percepción los chicos aprenden mucho haciendo las actividades más que estar viendo la pizarra o haciendo una guía quizás. Puede para ellos ser más fácil aprender en contexto y haciendo ellos mismos un proyecto. El aprendizaje basado en proyectos yo creo que es bastante bueno.

3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así
¿Cómo y por qué?

Si lo usaría, lo usaría después de haber visto, en este caso por ejemplo vocabulario, para ponerlo en práctica, para que los chicos lo tengan en contexto y para que se les quede en la memoria lo que han aprendido.

4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?

Si, yo creo que si porque según lo que yo he visto y bueno también por lo que he estudiado, el aspecto visual motiva mucho a los chicos al estudio, a concentrarse en lo que están aprendiendo, a entender lo que están aprendiendo e involucrarse en lo que están haciendo

5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Yo creo que sí. Porque lo mencionaba en adelante, el hecho de que ellos estén involucrados en hacer un proyecto más que ellos estén viendo la explicación de algo, los ayuda a recordar y a ponerlo en contexto de decir ' ahh esto lo hicimos en un fanzine' entonces se acuerdan.

Participante 4

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?

La verdad, no había escuchado anteriormente de eso.

2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?

Yo creo que sí, obviamente es super asequible la forma en que tu lo presentas. Puede ser usado por todos los niños ya sea su nivel de aprendizaje porque se adecua al grado de conocimiento que tiene cada estudiante. Aparte que es fácil de hacerlo, es una herramienta que uno tiene a disposición ya sea una hoja de oficio u otro tipo de hoja que se pueda hacer

3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así
¿Cómo y por qué?

De hecho, lo voy a probar, yo creo que sí, me gusta copiar ideas, me gusta sacar ideas. Yo creo que para alguna actividad que tenga que ver más relacionado con... Obviamente que se puede ocupar con todos los contenidos, pero yo creo que, con vocabulario, o comenzar quizás porque como yo sé muy bien cómo funciona, creo que lo más fácil que podemos utilizarlo en inglés sería como con vocabulario específico o palabras claves quizás, empezando con algo así, como para hacer de modo introductorio a alguna unidad o a algún tema en específico.

4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?

A los chiquillos les gusta hacer cosas nuevas, al menos a los de básica, cualquier cosa que sea como nueva o algo que se utilice más allá del cuaderno o de la típica guía, cuando hay que crear algo se entusiasman bastante. Sobre todo, si tienen que utilizar cosas, por ejemplo porque pueden utilizar lápices de colores o recortes o stickers entonces si tú le facilitas todas esas cosas a los chiquillos, sobre todo los más chicos, se entusiasman mucho en hacer ese tipo de actividades.

5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Si, como yo te lo mencionaba en la pregunta anterior, cuando los chiquillos ven por ejemplo, como un dibujo que está relacionado con una palabra clave tienden a asociar, es una de las ventajas de ocupar esto, les sirve a los chiquillos en modo de adquirir vocabulario y también para que se les haga más fácil porque al momento de que ellos van dibujando o van escribiendo no tanto se quedan con la escucha sino que ellos mismos van adquiriendo mediante la práctica.

Participante 5

1. ¿Ha escuchado hablar del fanzine? Si es así, ¿Qué sabe al respecto?

Escuché hablar de fanzine la primera vez durante este semestre. Fue en la práctica profesional de una de las tutoras para Chile de la Universidad del Bío-Bío. En este caso la tutora Deina Sepúlveda em, lo había visto previamente en publicaciones que se realizaron también acerca de lo mismo en las plataformas del establecimiento. Así que pude como entrever la actividad em más o menos la idea completa y los

datos previos que tuve, tuve alrededor de una semana y media aproximado para para entender y dimensionar de qué se trataba el fanzine.

¿Entonces tiene ahora como una idea clara?

Si, tengo la idea clara posterior a la supervisión de la clase, tuve ya la idea más clara y vi la actividad en si para los alumnos que era lo que ellos debían realizar.

¿Previamente no había tenido ninguna experiencia con el fanzine?

No, habíamos visto líneas de Scrapybooks y otros tipos de elementos similares, pero no... no había visto jamás un fanzine.

2. ¿Cree usted que pueda ser usado como recurso pedagógico? ¿Por qué?

Creo que se puede incorporar como una actividad, puede ser una actividad anual por nivel, dado que por la diferencia con el resto de las actividades que tú planteas permite el desarrollo de habilidades que convencionalmente en las clases no... no funcionan, ¿ya? sobre todo en este tiempo de pandemia y enseñanza virtual, creo que es una herramienta que sí puede aplicarse incluso como a modo evaluativo.

3. ¿Usaría el fanzine como recurso pedagógico en sus clases? De ser así

¿Cómo y por qué?

Sí, lo ocuparía eh lo ocuparía en probablemente en alguna actividad de cierre de semestre. Lo aplicaría en el formato virtual obviamente, tanto la explicación como el desarrollo para los estudiantes creo que están ambas alternativas, esto de poder crear la revista de manera a modo de diseñador que sería ocupando software relacionado, permite que algunos estudiantes puedan desarrollar sus habilidades

tecnológicas, y por otro lado se ajusta también a los estudiantes que no manejan algunos softwares de edición de imagen, etcétera. Así que también da esta posibilidad de que el estudiante lo realice en papel. Por decirlo de cierta forma, la copia dura. Por lo cual me parece que es óptimo para la enseñanza virtual en sí, dado la diversidad de público a la que se le puede hacer llegar la actividad, no es invasiva, tecnológicamente hablando. Sería otra línea la que, si fuera sólo digital, sería otro el concepto, por lo cual esto de la diversidad de público y de la diversidad de habilidades también, me parece interesante.

4. ¿Cree usted que su uso en la sala de clases pudiera influir en la motivación de los estudiantes? ¿Cómo y por qué?

Creo que sí puede influir en la motivación de los estudiantes, dado de que los saca de la rutina. Hay una gama muy común de actividades tanto en inglés como en otras asignaturas afines como lo es lenguaje, en donde la comprensión lectora y en el caso de inglés, la comprensión auditiva han asumido roles muy comunes. Ya? los colegios que innovan lo hacen en la habilidad de speaking cierto, que lo hacen a través de pruebas de pronunciación, como en el caso de nuestro liceo, pero esto de actividades de ya más eh lúdicas y también al mismo tiempo que involucra cierto trabajo manual, e involucran manejo de vocabulario y poder volver el inglés algo más entretenido también genera la diferencia en la motivación del estudiante, obviamente porque lo saca del común de actividades que desarrolla durante el año. Este año, por ejemplo, se reduce a videoconferencias, se reduce a formularios de Google, se reduce a Kahoot. Entonces el poder incorporar una evaluación diferente o una actividad dependiendo de lo que tú quieras plantear que en este aspecto tiene

concepto de writing tiene como ese foco indirecto de writing permite que los niños también saliendo de su rutina se motiven a participar más en la actividad, se involucren porque tiene que ver también con gustos personales.

5. ¿Cree usted que la elaboración de un fanzine pudiera facilitar la adquisición de vocabulario en los estudiantes? ¿Por qué sí o por qué no?

Yo creo que sí podría puede ampliar el vocabulario de los estudiantes, dado de que la investigación en sí, todos los trabajos de investigación siempre generan esta necesidad de ocupar un vocabulario más complejo y en esta necesidad de ocupar vocabulario que normalmente los estudiantes no ocupan, ellos obviamente van a agregar elementos o vocabulario que no habían considerado antes, expresiones mencionémosla como tal. Entonces creo que sí aporta en al aprendizaje del idioma inglés en general. Obviamente, si después tú lo mezclaras con una presentación oral del fanzine y todo, le sumaría el elemento de que el vocabulario además se vincula a pronunciación y no sólo queda como palabras. Pero sí, de que amplían los conceptos de los niños. Creo que sí.

Anexo 3: Escala para la motivación en la adquisición de vocabulario.

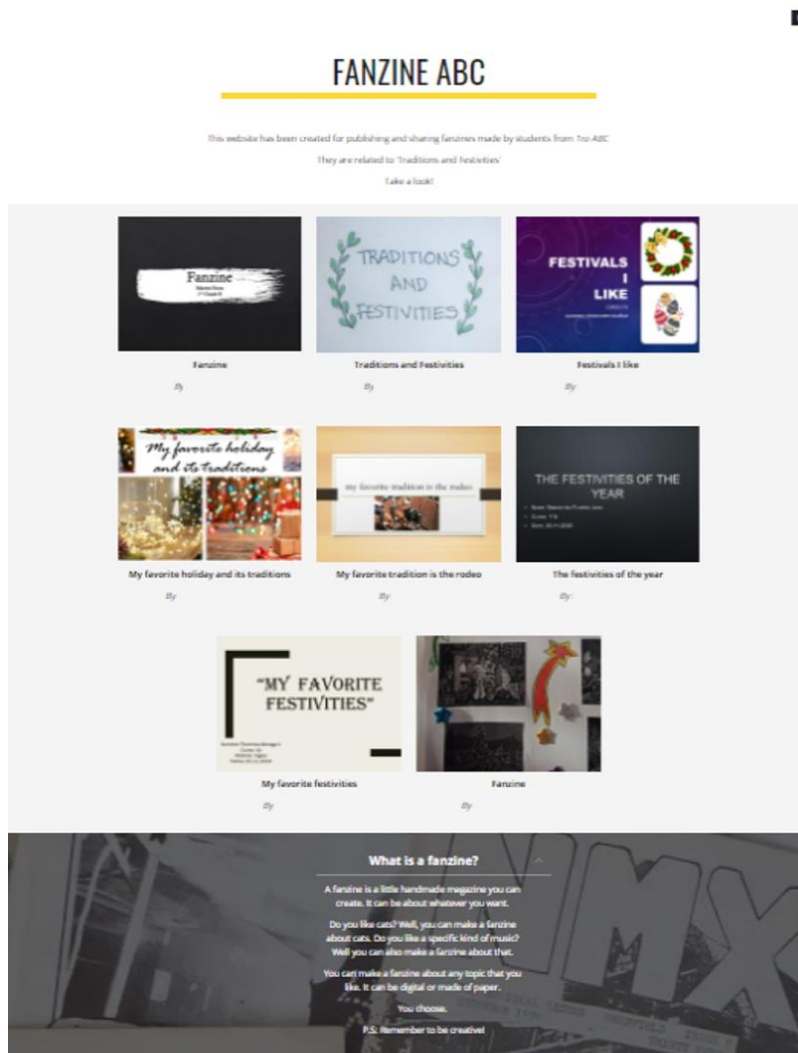
La presente escala tiene por objetivo medir el nivel de motivación logrado respecto al uso del fanzine como recurso didáctico para la motivación en la adquisición de vocabulario en alumnos de enseñanza media del Liceo Bicentenario San Nicolás.

Instrucciones: Lea atentamente los siguientes enunciados y marque la opción que más le identifique.

	Muy en desacuer do	En desacuer do	Ni de acuerdo ni en desacuer do	De acuerdo	Muy de acuerdo
El fanzine despertó mi interés por aprender vocabulario.					
Encuentro que la actividad fue aburrida					
Encuentro que la actividad fue novedosa					
Mantuve una actitud positiva al realizar la actividad.					
No sentí que aprendiera con la actividad					
Con el fanzine me sentí motivado/a aprender nuevas palabras.					

Realice la actividad más bien por obligación que por gusto					
La actividad fue demasiado complicada de realizar					
Me esforcé en elaborar el fanzine.					

Anexo 4: Página web creada para compartir los fanzines realizados por los estudiantes.



ACTIVIDAD / MES	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Definición de tema y objetivos de investigación									
Revisión bibliográfica									
Elaboración de anteproyecto									
Entrega y revisión de anteproyecto									
Elaboración de capítulos									
Elaboración de instrumentos para recolección de datos									
Elaboración de plan de acción sujeto a contingencia									
Aplicación de instrumentos e implementación de propuesta metodológica.									
Procesamiento de datos obtenidos									
Redacción de resultados									
Revisión y corrección de tesis									
Entrega Final									