

El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza de la literatura

Comic as teaching strategy for literature education

Histórias em quadrinhos como estratégia de ensino para a literatura

Mera Alarcón Xiomara Mariuxi¹
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Xiomaram.mera@pg.uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-7926-2667>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/nE1/1456>

Como citar:

Mera Alarcón X, M. (2026). *El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza de la literatura*. *Código Científico Revista de Investigación*, 7(E1), 3343-3356.

Recibido: 10/01/2026

Aceptado: 10/02/2026

Publicado: 31/03/2026

Resumen

En el presente estudio se evidenció el impacto del cómic como estrategia didáctica en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular "Cosmos". La investigación surge ante el bajo interés por la lectura y las dificultades de interpretación de textos, lo que afecta las habilidades comunicativas y el rendimiento académico. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con diseño descriptivo de campo e investigación acción educativa. La muestra estuvo conformada por 14 estudiantes de 12 y 13 años, quienes participaron en actividades de lectura y elaboración de cómics a partir de la leyenda ecuatoriana "Cantuña", mediante la herramienta digital StoryboardThat. Los resultados evidenciaron un incremento en la motivación hacia la lectura, una mayor participación en clase y el fortalecimiento del trabajo colaborativo. Asimismo, se observó mejora en la comprensión lectora, reflejada en la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales, organizar secuencias narrativas y la expresión coherente los contenidos mediante representaciones gráficas y textuales. Se concluye que el cómic, integrado con herramientas digitales, constituye una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora, fomentar la creatividad y promover el interés por la literatura en estudiantes de educación básica

Palabras clave: Cómic, comprensión lectora, tecnologías educativas.

Abstract

This study analyzes the impact of comics as a teaching strategy on the development of reading comprehension in sixth-grade students at the "Cosmos" Private Educational Unit. The research arose from the problem of low interest in reading and difficulties in interpreting texts in the school setting, which limits the development of communication skills and academic performance. The study was conducted using a qualitative approach, with a descriptive field research design and educational action research methodology. The sample consisted of 14 students between 12 and 13 years old, who participated in reading and comic creation activities based on the Ecuadorian legend "Cantuña," using the digital tool StoryboardThat. The results show an increase in motivation towards reading, greater participation in class, and the strengthening of collaborative work. Similarly, an improvement in reading comprehension was observed, reflected in students' ability to identify main ideas, organize narrative sequences, and coherently express content through graphic and textual representations. It is concluded that comics, especially when integrated with digital tools, constitute an effective strategy for strengthening reading comprehension, fostering creativity, and promoting interest in literature among elementary school students. **Keywords:** Comics, reading comprehension, educational technologies.

Keywords: Comics, reading comprehension, educational technologies.

Resumo

Este estudo demonstrou o impacto das histórias em quadrinhos como estratégia de ensino no desenvolvimento da compreensão leitora em alunos do sexto ano da Escola Particular "Cosmos". A pesquisa surgiu do problema do baixo interesse pela leitura e das dificuldades de

interpretação de textos no ambiente escolar, o que limita o desenvolvimento das habilidades de comunicação e o desempenho acadêmico. O estudo foi conduzido utilizando uma abordagem qualitativa, com delineamento de pesquisa de campo descritiva e metodologia de pesquisa-ação educacional. A amostra foi composta por 14 alunos entre 12 e 13 anos de idade, que participaram de atividades de leitura e criação de histórias em quadrinhos baseadas na lenda equatoriana "Cantuña", utilizando a ferramenta digital StoryboardThat. Os resultados mostram um aumento na motivação para a leitura, maior participação em sala de aula e o fortalecimento do trabalho colaborativo. Da mesma forma, observou-se uma melhora na compreensão leitora, refletida na capacidade dos alunos de identificar ideias principais, organizar sequências narrativas e expressar o conteúdo de forma coerente por meio de representações gráficas e textuais. Conclui-se que as histórias em quadrinhos, especialmente quando integradas a ferramentas digitais, constituem uma estratégia eficaz para fortalecer a compreensão leitora, fomentar a criatividade e promover o interesse pela literatura entre alunos do ensino fundamental.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, compreensão de leitura, tecnologias educacionais.

Introducción

La enseñanza de la literatura en la educación básica enfrenta grandes desafíos, entre ellos el desinterés por la lectura, las dificultades para comprender los textos y la limitada capacidad para interpretarlos. Este problema incide desde los primeros años escolares, debido a que muchos estudiantes no reciben un refuerzo temprano que fortalezca sus habilidades lectoras. Frente a esta situación, el cómic constituye una estrategia didáctica apropiada para todos los niveles educativos, ya que integra lenguaje visual y escrito, favoreciendo la lectura, la interpretación y la producción textual.

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, porque intervienen la adquisición de conocimientos en todas las áreas de aprendizaje. Los resultados de las evaluaciones internacionales han evidenciado que esta habilidad continúa representando un desafío para numerosos sistemas educativos. En el caso de Ecuador, los informes de PISA para el desarrollo señalan que una parte importante de los estudiantes presenta dificultades para interpretar, relacionar y reflexionar sobre información contenida en los textos, situación que señala el desempeño académico y limita el desarrollo de competencias esenciales para la construcción de aprendizajes significativos.

Diversas investigaciones recientes coinciden en que las dificultades en comprensión lectora afectan la capacidad de los estudiantes para analizar información, resolver actividades y expresar ideas de manera adecuada. Vera Alvarado et al. (2025) sostiene que la comprensión lectora influye directamente en el rendimiento académico, debido a que permite comprender instrucciones, interpretar contenidos y desarrollar habilidades comunicativas necesarias para el aprendizaje. Por ello, fortalecer esta competencia desde los primeros niveles educativos es una necesidad prioritaria para mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto educativo actual, los docentes enfrentan grandes desafíos para implementar estrategias innovadoras que permitan despertar el interés por la lectura y fortalecer las habilidades de comprensión lectora desde edades tempranas, Por ello, los recursos visuales y tecnológicos han adquirido una relevancia dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a su capacidad para captar la atención de los estudiantes y favorecer una interacción más dinámica con los contenidos escolares.

Diversas investigaciones recientes han destacado el potencial pedagógico del cómic como herramienta educativa. Lo que facilita la comprensión de contenidos y convierte la experiencia lectora en un proceso más dinámico y motivador. Estudios recientes señalan que esta herramienta contribuye a disminuir la resistencia hacia textos complejos, logrando que la enseñanza de la literatura sea más atractiva y amena (Chompoy Fernández y Mera Alarcón, 2024)

En este contexto, surge la necesidad de analizar el impacto del cómic como estrategia didáctica en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Particular “Cosmos”. El presente estudio tiene como finalidad describir su implementación e identificar posibles cambios en la comprensión lectora de los estudiantes.

El presente estudio aporta evidencias sobre la aplicación del cómic como estrategia didáctica en un contexto educativo específico, contribuye al fortalecimiento de las prácticas

pedagógicas orientadas al desarrollo de la comprensión lectora. Asimismo, ofrece metodologías para que los docentes del área de Lengua y Literatura puedan promover experiencias de aprendizaje más participativos, motivadoras y contextualizadas.

Metodología

El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo, puesto que se orienta a comprender en profundidad los procesos de aprendizaje, las actitudes y las manifestaciones de la comprensión lectora de los estudiantes frente a la implementación del cómic como estrategia didáctica. Este enfoque resultó pertinente para analizar fenómenos educativos en su contexto natural, atendiendo a las percepciones, comportamientos y producciones de los participantes, sin pretender la generalización estadística de los resultados, sino la comprensión integral del fenómeno estudiado (Hernández Sampieri, Fernández y Baptista, 2014; Sandín, 2003). La investigación contó con la autorización institucional y el consentimiento informado de los representantes legales de los estudiantes, garantizando el respeto a los principios éticos y la confidencialidad de la información recopilada.

Tipo de estudio

La investigación corresponde a un estudio descriptivo de campo, dado que se desarrolló directamente en el aula y permitió caracterizar el proceso de comprensión lectora de los estudiantes durante la aplicación del cómic como estrategia didáctica. Además, presenta rasgos propios de la investigación-acción educativa, en la medida en que la docente investigadora implementó una propuesta pedagógica con la finalidad de mejorar la práctica educativa y analizar sistemáticamente sus efectos en el proceso de aprendizaje (Elliott, 2005; Bisquerra, 2009).

Población y muestra

El estudio estuvo conformado por los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Cosmos”, institución ubicada en la ciudad de Manta.

La población estuvo constituida por los estudiantes de sexto grado, quienes participaron en las actividades relacionadas con el área de Lengua y Literatura durante el periodo académico correspondiente.

Muestra

La muestra estuvo conformada por 14 estudiantes entre 12 y 13 años de sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Cosmos”.

El grupo se conformó de manera uniforme, incluyendo tanto estudiantes con un hábito lector desarrollado como aquellos que presentaban dificultades de comprensión. Esta organización permitió observar cómo cada estudiante respondía a propuestas y comparaban sus procesos de adaptación y avances en la comprensión lectora.

La elección de trabajar con un grupo reducido es fundamental en el enfoque cualitativo de la investigación, el cual prioriza el análisis detallado y más profundo de las experiencias por encima de la cantidad de participantes (Hernández Sampieri et al., 2014). En este tipo de estudios, el interés se centra en comprender el fenómeno en su contexto real más que obtener resultados generalizables.

Contexto del estudio

La investigación se desarrolló en el aula de sexto grado y en la sala de cómputo de la institución, lo que permitió aplicar la estrategia con apoyo de herramientas digitales, específicamente StoryboardThat, y analizar la interacción de los estudiantes tanto con el recurso tecnológico como con la lectura asignada. Para ambos grupos se empleó la leyenda ecuatoriana “*Cantuña*”, seleccionada por su extensión breve, estructura narrativa clara y pertinencia cultural, lo que facilitó su representación en secuencias visuales mediante la creación de cómics y fortaleció el vínculo con los estudiantes de su identidad cultural.

Técnicas e instrumentos

Para la recopilación se emplearon diversas técnicas propias de la investigación cualitativa, entre ellas la observación directa, los registros anecdóticos, las notas de campo y el análisis de los trabajos estudiantiles. La observación directa permitió registrar de manera sistemática el comportamiento, la participación y dificultades que surgieron durante la aplicación de la estrategia. Los registros anecdóticos y las notas de campo posibilitaron documentar reacciones relevantes, avances individuales y diferencias entre los estudiantes con distintos niveles de hábito lector.

Por otro lado, los trabajos revisados de los estudiantes, en este caso, los cómics que elaboraron, permitieron observar con mayor claridad si las historias tenían sentido, si las escenas seguían un orden lógico y si realmente habían comprendido el texto leído. A través de sus dibujos y diálogos fue posible ver cómo interpretaron la lectura y qué tan bien lograron expresar las ideas principales.

Este tipo de técnicas son muy útiles en la investigación cualitativa, porque ayuda a entender lo que ocurre en el aula de manera más cercana y real. Permiten conocer cómo aprenden los estudiantes, cómo interactúan y qué evidencias concretas dejan en sus trabajos, tal como lo señalan Flick (2015) y Sandín (2003).

Análisis de la información

La información recopilada mediante las observaciones directas, notas de campo, registros anecdóticos y producciones estudiantiles fue analizada mediante un proceso de categorización temática. Los datos fueron organizados en categorías relacionadas con la participación, la motivación, el trabajo colaborativo y la comprensión lectora, de acuerdo con los objetivos planteados en la investigación. Posterior a eso, se identificaron patrones,

coincidencias y evidencias significativas que permitieron interpretar los efectos de la estrategia didáctica basada en el uso del cómic durante el proceso de aprendizaje.

Procedimiento metodológico

La aplicación de la estrategia didáctica se desarrolló mediante cuatro fases:

- ✓ **Fase 1. Diagnóstico inicial:** Se realizó una observación preliminar de los estudiantes con el propósito de identificar dificultades relacionadas con la comprensión lectora, hábitos de lectura, participación y motivación frente a las actividades literarias. Los hallazgos fueron registrados mediante observaciones directas, notas de campo y registros anecdóticos.
- ✓ **Fase 2. Planificación de la estrategia:** Se seleccionó la leyenda ecuatoriana “Cantuña” y se diseñaron actividades orientadas a la comprensión lectora y a la elaboración de cómics mediante la aplicación StoryboardThat. Además, se organizaron los grupos de trabajo y se establecieron las orientaciones necesarias para el desarrollo de la propuesta pedagógica.
- ✓ **Fase 3. Implementación de la estrategia:** Los estudiantes realizaron la lectura y análisis de la leyenda seleccionada. Seguidamente identificaron personajes, acontecimientos principales y secuencia narrativas para transformarlas en representaciones gráficas mediante la elaboración de cómics.
- ✓ Durante esta fase se efectuó una observación permanente del desempeño de los participantes, registrando aspectos relacionados con la motivación, participación, trabajo colaborativo y comprensión del texto.
- ✓ **Fase 4. Sistematización y análisis de la información:** Una vez concluida la intervención, se recopilaron las observaciones, registros, notas de campo y producciones de los estudiantes para identificar patrones, avances y evidencias relacionadas con los objetivos planteados en la investigación.

Resultados

La aplicación de la estrategia basada en el uso del cómic facilitó observar cambios significativos en el comportamiento académico y actitudinal de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Uno de los aspectos más relevantes fue el incremento de la participación en clase, evidenciado en la disposición de los estudiantes para intervenir, proponer ideas y colaborar activamente en las actividades planteadas. Este aumento de participación se manifestó tanto en las sesiones de la planificación de las viñetas como en la fase de construcción de los cómics mediante la plataforma digital.

Además, se registró un mayor interés por la lectura, particularmente en aquellos estudiantes que, antes de la intervención, mostraban baja motivación hacia las actividades lectoras. La estrategia del cómic actuó como un elemento motivador que redujo la resistencia hacia textos narrativos, facilitando la comprensión de la leyenda trabajada y promoviendo una actitud más positiva frente a la lectura.

Resultados por dimensiones

Participación y trabajo colaborativo

Los estudiantes demostraron una notable mejora en la organización del trabajo en grupo. Tras una explicación inicial, lograron estructurar de manera autónoma la actividad, distribuyendo roles y responsabilidades. La elección de líderes en cada grupo facilitó la coordinación y permitió un trabajo eficiente en las tareas, favoreciendo un clima de cooperación y respeto mutuo.

Motivación y disposición hacia la lectura

Desde las primeras clases se notó el entusiasmo por trabajar con cómics. Los estudiantes participaron con interés y curiosidad, preguntaban, opinaban y querían aportar con ideas. Aunque uno de los grupos tuvo algunas dificultades técnicas en la sala de cómputo, no dejaron

el trabajo a medias. Además, decidieron continuar plasmando la idea en sus cuadernos y buscar soluciones. Esa actitud mostró compromiso y ganas de seguir adelante.

Comprensión lectora y producción textual

Al terminar la actividad, los cómics mostraron con claridad lo que los estudiantes habían comprendido de la historia. En la mayoría de los trabajos se notó que lograron ordenar los hechos de manera correcta, reconocer a los personajes y representar los momentos principales con diálogos acordes con la narración.

Más que una simple actividad creativa, con esta experiencia se comprobó que entendieron el texto y que podían expresar sus ideas con mayor claridad por escrito. La actividad no solo despertó interés, sino que también ayudó a mejorar la forma en que se organizaban y comunicaban lo que habían leído.

A continuación, se presentan algunas de las producciones realizadas por los estudiantes de sexto grado. En estas se podrán apreciar como representaron visualmente la leyenda trabajada, organizaron los hechos en orden lógico y combinaron textos e imágenes de manera organizada, lo que permite valorar el nivel de comprensión alcanzado durante la experiencia pedagógica.

Dimensión	Evidencia observada
Participación	Incremento de intervenciones y colaboración grupal
Motivación	Mayor interés por la lectura, entusiasmo durante la actividad
Comprensión lectora	Identificación correcta de personajes, secuencia y acontecimientos
Producción escrita	Elaboración de diálogos coherentes y organizados.

Figura 1
Cómic elaborado por el grupo A mediante la aplicación propuesta

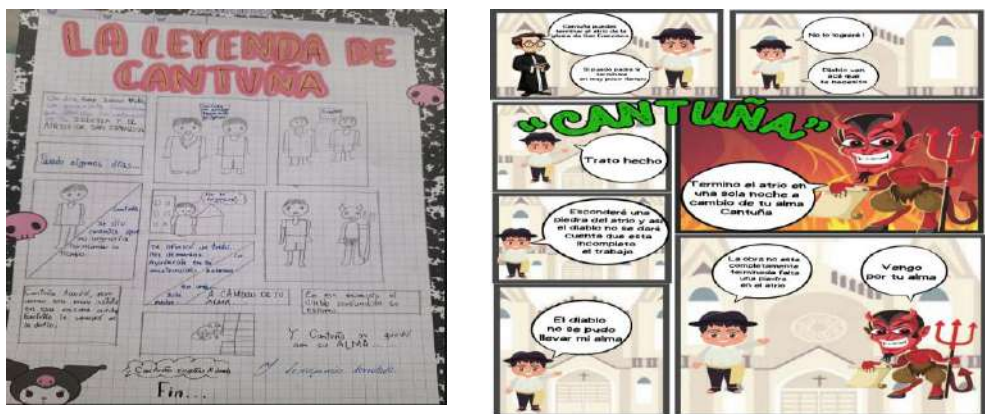
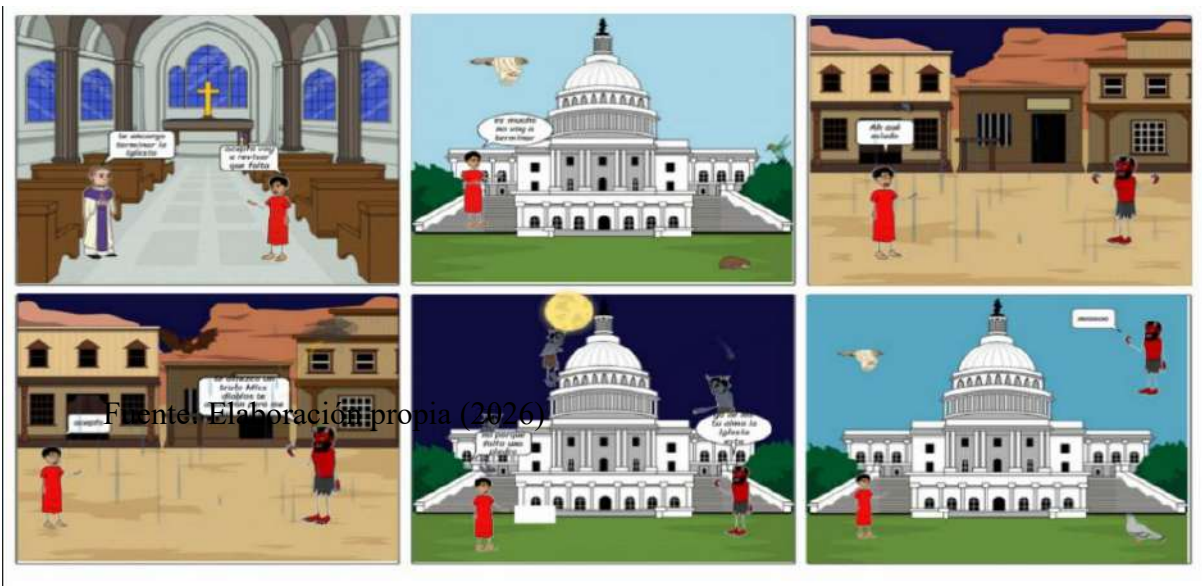


Figura 2
Cómic elaborado por el grupo B mediante StoryboardThat



Discusión

Uno de los hallazgos más relevantes fue el desarrollo del trabajo colaborativo. Los grupos A y B, conformados por siete estudiantes cada uno, eligieron líderes que asumieron la coordinación de las tareas, distribuyendo responsabilidades y orientando el proceso creativo. En el segundo grupo, aunque presentaron mayores dificultades al inicio, se mantuvieron con una actitud positiva y motivada desde el inicio.

También se observó, la familiaridad de los estudiantes con la leyenda “Cantuña” facilitó el proceso de comprensión y estimuló la imaginación, demostrando flexibilidad cognitiva y compromiso con la estrategia propuesta en clase.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Morales Mendoza (2024), quienes sostienen que el cómic favorece a la organización de ideas y fortalece la comprensión lectora mediante la integración de recursos visuales y textuales. Durante la elaboración de los cómics fue evidente cómo dialogaban, intercambiaban opiniones y buscaban acuerdos para representar la historia. Este proceso de intercambio fortaleció la comprensión de textos, ya que debían ponerse de acuerdo sobre los acontecimientos principales, los personajes y quién ocuparía lo tecnológico para plasmar la idea que tenían ya concreta. Tal como lo plantean diversos autores desde un enfoque sociocultural, el aprendizaje se fortalece cuando existe interacción y acompañamiento en todo el proceso.

Conclusiones

La experiencia desarrollada permitió comprobar que el cómic constituye una estrategia didáctica válida y efectiva para el trabajo en el sexto grado de Educación Básica. Su aplicación evidenció resultados positivos tanto en los estudiantes con hábitos de lectura consolidados como en aquellos que presentaban mayores dificultades o escaso interés por la lectura, lo que demuestra lo motivador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, el uso del cómic no solo incrementó la participación activa de los estudiantes, sino que también favoreció la construcción de significados a partir de la combinación de lenguaje verbal e icónico. Esto permitió que los estudiantes comprendieran mejor los textos, se involucraran emocionalmente con las actividades y desarrollaran habilidades relacionadas con la creatividad, la expresión escrita y la comprensión lectora.

La incorporación de la herramienta digital StoryboardThat potenció significativamente el proceso educativo, al integrar recursos visuales, narrativos y tecnológicos en una misma experiencia de aprendizaje. Este aspecto resultó clave para captar la atención del estudiantado, promover la interacción y adaptar la enseñanza a contextos digitales actuales, fortaleciendo así competencias comunicativas y digitales.

En consecuencia, se concluye que el cómic no debe ser considerado únicamente como un recurso lúdico o recreativo, sino como una estrategia pedagógica con alto valor formativo, capaz de contribuir al desarrollo de competencias comunicativas en el área de Lengua y Literatura. Su aplicación resulta especialmente relevante en contextos educativos donde se evidencian dificultades lectoras, desmotivación o bajo nivel de acercamiento a la literatura.

Referencias bibliográficas

- Área, M. (2012). *Tecnologías digitales y educación: Una mirada pedagógica*. Octaedro
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Chompoy Fernández, S. J., y Mera Alarcón, X. M. (2024). *Aplicación de estrategias efectivas para fomentar la literatura juvenil en estudiantes de primero de bachillerato* [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador]. <https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/6093>
- Coll, C., y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Morata.
- Colomer, T. (2005). *Andar entre libros: La lectura literaria en la escuela*. Fondo de Cultura Económica. <https://www.fce.com.mx>
- Díaz Barriga, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill. <https://www.mheducation.es/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo-9786071502929-spain>
- Guthrie, J. T., y Wigfield, A. (2000). Engagement and motivation in reading. En M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson y R. Barr (Eds.), *Handbook of Reading Research* (Vol. 3, pp. 403–422). Lawrence Erlbaum.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://www.mheducation.es/metodologia-de-la-investigacion-9781456223960-spain>

- Kintsch, W. (1998). *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Morales Mendoza, S. D., Arias Yamberla, D. E., y Andrade Ubidia, R. P. (2024). *El cómic como estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Fiscomisional "Nuestra Señora de Fátima"* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15677>
- Paredes-Bonilla, G., Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., Figueroa-Oquendo, A., (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 digital Publisher CEIT*, 9(5), 818-829, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>
- Ramírez Leyva, E. (2024). *La literatura infantil y su aporte al desarrollo integral del niño*. Revista Educación y Cultura. <https://revistaeducacionycultura.org>
- Solé, I. (2001). *Estrategias de lectura*. Graó. <https://www.grao.com/es/producto/estrategias-de-lectura>.
- Tapia, J. A. (2012). *Motivar para el aprendizaje*. Edebé. <https://www.edebe.com/es/libros/motivar-para-el-aprendizaje>
- Vera Alvarado, L. J., Navarrete Vilatuña, V. H., Jiménez Campoverde, J. A., & Ramírez Coello, K. J. (2025). Estrategia de lectura comprensiva para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de segundo año. *Código Científico Revista de Investigación*, 6 (1), 1913-1919. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/981>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/alianza-bolsillo/el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores-lev-s-vygotsky-9788420661405/>