UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Pedagogía de las Artes y Humanidades

El cómic: una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades de lectura crítica

Autor:

John Enmanuel Sumba Tinizhañay

Autora:

Gina Anabel Parra Lucero

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Autor:

John Enmanuel Sumba Tinizhañay

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autor:

Gina Anabel Parra Lucero

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Docente Tutor	Emerson Patricio Hidalgo Carlosama
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0003-3261-9449
Docente Cotutor	Hishochy Delgado Mendoza
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9807-1661

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradecimiento

A lo largo de todo este gran camino, quiero agradecer a todas las personas que estuvieron apoyándome y haciendo lo posible para poder acabar esta etapa de mi vida. Debo confesar que fue muy duro llegar hasta aquí pero no imposible. Agradezco a Dios, a mis padres Teresa y Manuel quienes me apoyaron en cada momento, en cada tropiezo me supieron dar una mano. A mis hermanos quienes con sus palabras me motivaron a no rendirme, a mis amigos quienes nunca me dejaron solo y estuvieron apoyándome desde el principio hasta el final y a mis profesores que con sabiduría y paciencia me supieron guiar en mi formación académica y personal.

Dedicatoria

Todo este logro no sería posible sin el apoyo de toda mi familia, es por eso que dedico a cada uno de ellos este logro porque fueron fundamentales para llegar a cumplir este sueño. Así mismo dedico a Dios quien me dio fortaleza para no dejarme caer en el camino y haberme guiado en este proceso para mi formación docente. Por último, dedico este logro a quienes creyeron en mi desde el principio.

John Enmanuel Sumba

Agradecimiento

Mi más sincero agradecimiento a mi familia por siempre haberme apoyado en este proceso, por guiarme, luchar conmigo, acompañarme en los buenos y malos momentos por estar siempre motivarme en seguir adelante y nunca rendirme, así como también lo hizo mi pareja; familia infinitas gracias por estar a mi lado en todo momento, por procurar que mis estudios sean lo fundamental en mi vida, gracias por confiar en mí y darme alientos cuando yo sentía que no iba a poder más, a ti papi por trabajar de domingo a domingo si así es necesario para darnos lo mejor y que no nos falte nada, por estar siempre pendiente si llegue bien a la casa o preocuparse cuando el documento de un deber no se guardó en la computadora y me acompañaste mientras lo buscaba, a mi mami por ser mi gran amiga, por esperarme con la comida lista, por acompañarme hasta la salida de la casa para verme ir a clases o ir a la danza, a mis hermanos por esas noches de risa y juegos después de comer, por las bromas de *Nico* y *Alex* cuando me dicen que al fin voy a trabajar para comprarles más zapatos para jugar, a mi ñaña *Vivi* por también ser una gran amiga mi compañera de habitación con quien he reído y llorado por algún trabajo que aunque sea en diferentes carreras de lo que estudiamos hemos estado juntas dándonos aliento, los amo mucho familia gracias por todo. Finalmente agradezco a esos amigos con los que nos brindamos apoyo incondicional con los que tuve momentos de enojos, risas y lloros cuando vivimos juntos en Guayaquil y pese a todo no nos dejamos nunca, incluso cuando el otro no tenía dinero para algo o necesitaba alguna cosa, nos convertimos en una mini familia nos supimos acompañar y cuidar mutuamente en nuestra vida foránea gracias, amigos, porque puede compartir muchas experiencias y aprender de ellas a lo largo de la carrera.

Dedicatoria

A mis padres *Daniel Parra* y *Ana Lucero* por hacer todo lo posible para que pueda culminar mis estudios y luchar incansablemente para que nunca me falte nada; este logro es de ellos por todo el esfuerzo y amor que me han brindado, agradezco a Dios por los padres que me dio para que guíen mi camino y sean el motor de mi vida para seguir adelante, también a mis hermanos por ser el impulso en mi vida para enforzarme en ser un buen ejemplo pese a muchos errores que he cometido; esto va para ustedes por que hicieron que este logro sea haga realidad.

Gina Anabel Parra

RESUMEN

El presente trabajo de integración curricular hace referencia al cómic como una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades de lectura crítica en los estudiantes de la escuela fiscal de educación básica ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca en la parroquia Sucre, encontrándose en el sector urbano. El objetivo de este trabajo fue que mediante el cómic los estudiantes puedan desarrollar habilidades de lectura crítica al explorar y representar diversas manifestaciones artísticas y culturales como tema principal. Todas las actividades estaban planteadas en una planificación micro curricular, ya que se observó mediante la observación participante, el bajo nivel de las habilidades de lectura crítica. Este trabajo está centrado en una metodología cualitativa lo que ayudó a entender mejor la información obtenida en todo este proceso con los estudiantes. Esto se llevó a cabo gracias a las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recolección de información, tales como la ficha de observación, entrevista semiestructurada y los grupos focales. Así mismo, los sujetos participantes fueron 31 estudiantes quienes participaron eficazmente. Tras la aplicación de la propuesta como parte de los resultados se logró evidenciar una clara aceptación de los estudiantes con las actividades propuestas. Pues los estudiantes mostraron una mayor motivación a partir del desarrollo del cómic. Al construir sus propias narrativas visuales, los alumnos no solo interpretaron críticamente los contenidos, sino que también mejoraron su creatividad y la capacidad de argumentación. Este proceso fortaleció competencias claves como la comprensión a través de imágenes y el análisis a través del dibujo. Además, se ha evidenciado que el aprendizaje colaborativo fomenta un compromiso constante entre los estudiantes permitiendo obtener productos que reflejan lo aprendido.

PALABRAS CLAVES: Cómic, Habilidades, Lectura Crítica, Educación, Motivación

ABSTRACT

This curricular integration project refers to comics as a teaching strategy for developing critical reading skills in students at a public elementary school located in the province of Azuay, Cuenca canton, Sucre parish, in an urban area. The objective of this work was for students to develop critical reading skills through comics by exploring and representing various artistic and cultural expressions as the main theme. All activities were planned in a micro-curriculum, as participant observation revealed a low level of critical reading skills. This work is focused on a qualitative methodology, which helped to better understand the information obtained throughout this process. This was carried out thanks to the techniques and instruments used for information gathering, such as observation sheets, semi-structured interviews, and focus groups. Likewise, the participating subjects were 31 students who participated effectively. After implementing the proposal, the results showed clear acceptance of the proposed activities by the students. The students showed greater motivation after developing the comic. By constructing their own visual narratives, the students not only critically interpreted the content, but also improved their creativity and argumentation skills. This process strengthened key competencies such as comprehension through images and analysis through drawing. In addition, it has been shown that collaborative learning fosters constant engagement among students, allowing them to produce work that reflects what they have learned.

KEYWORDS: Comics, Skills, Critical Reading, Education, Motivation

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN 11
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 13
2.1 Situación problémica 13
2.2 Preguntas de investigación 14
3 JUSTIFICACIÓN 14
4 OBJETIVOS 16
4.1 Objetivo general 16
4.2 Objetivo específico 17
5 ANTECEDENTES 17
6 MARCO TEÓRICO 19
6.1 Importancia del cómic como estrategia didáctica y su variedad de tipos 19
6.1.1 El cómic y la inteligencia artificial 22
6.2 El cómic en la mente de los jóvenes 23
6.3 Habilidades de lectura crítica a través del cómic 24
6.3.1 Habilidades de interpretación de imágenes 25
6.3.2 Habilidades de análisis textual 25
6.3.3 Resolución de problemas 26
6.3.4 Pensamiento crítico 26
6.4 Beneficios de lectura crítica 27
6.5 Didáctica general y específica en la educación 27
6.6 Estrategias didácticas innovadoras: aprendizaje activo y colaborativo a través del cómic 28
6.7 El uso del dibujo del cómic en la educación 30
6.8 El constructivismo en la educación mediante el cómic 31
7 MARCO METODÓLOGICO 32
7.1 Enfoque 32
7.2 Diseño 33
7.2.1 Investigación acción 33
7.3 Método analítico sintético 33
7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información 34

7.4.1 Observación participante 34
7.4.2 Entrevista 34
7.4.3 Focus group 35
7.5 Instrumentos 35
7.5.1 Ficha de observación 35
7.5.2 Guía de entrevista semiestructurada 35
7.5.3 Guía de focus group 36
7.6 Unidad de análisis (sujetos y objetos de estudio) 37
8 PROPUESTA ARTÍSTICO PEDAGÓGICO 37
8.1 Fundamentación de la propuesta 37
8.1.1 Estructura de la propuesta 41
8.2 La planificación 42
9 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS 52
9.1 Potencialidades didácticas 52
9.2 Posibilidades de lectura crítica que desarrolla el dibujo narrativo 54
9.3 El cómic una estrategia didáctica y sus beneficios 58
9.3.1 Discusión de los resultados 67
10 CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES 68
10.1 Conclusiones 68
10.2 Recomendaciones 69
11 REFERENCIAS 71
12 ANEXOS 79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación entre preguntas de investigación, objetivos específicos, técnicas e instrumentos y resultados 36
Tabla 2 Lista de cotejo para valorar los aprendizajes generados por el uso del cómic 42
Tabla 3 Resultados del focus group aplicado al grupo 1 58
Tabla 4 Resultados del focus group aplicado al grupo 2 60
Tabla 5 Resultados del focus group aplicado al grupo 3 61
Tabla 6 Resultados del focus group aplicado al grupo 4 63
Tabla 7 Resultados de la lista de cotejo 66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tipos de cómics 21
Figura 2 Cómics por edades 22

1 INTRODUCCIÓN

Dentro del contexto educativo en la escuela de educación básica que se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca donde hemos desarrollado nuestras prácticas preprofesionales con el grupo de estudiantes de educación general básica media (EGB). Hemos realizado una observación y análisis minuciosamente sobre qué estrategia didáctica podría favorecer en el aprendizaje de los niños evidenciando las dificultades que tienen los estudiantes para el desarrollo del pensamiento crítico. Es así que a lo largo del proceso de prácticas se aplicará y evaluará el uso de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura crítica en los niños y niñas.

La institución educativa tiene su origen un octubre de 1946 convirtiéndose en una institución fiscal para satisfacer las necesidades educativas de la niñez, inicialmente se llamó Escuela Sucre. Fue por mucho tiempo el único establecimiento de esa zona. Gracias a la ayuda que obtuvo por el consulado de la república de Panamá optan por cambiar su nombre. En 1950 el río Tomebamba se desborda afectando gran parte de las instalaciones, pero gracias a varias acciones se adquirió el lugar ubicado en la Av. Remigio Crespo donde fue inaugurado oficialmente en 1956. Actualmente sigue formando a estudiantes consolidando el desarrollo del pensamiento crítico. Esta es una de las metas que la escuela busca destacar en sus estudiantes. Su lema es ciencia y virtud, recalcando el énfasis tanto en lo académico como en los deportes (M. González, comunicación personal, 23 de octubre de 2024).

Esta investigación se centra en un análisis detallado que se obtiene mediante la investigación en torno a la lectura crítica. Además, con el objetivo de explorar cómo el dibujo narrativo puede convertirse en una herramienta didáctica para mejorar las habilidades de lectura crítica en los estudiantes. De este modo, es importante destacar que la lectura crítica no solo se limita al texto escrito, sino también se extiende a distintas áreas del conocimiento como por ejemplo en las artes visuales.

La educación de hoy en día enfrenta algunos desafíos en la enseñanza de la lectura crítica, ya que los estudiantes la perciben como muy irrelevante y monótona. Las estrategias tradicionales usualmente no siempre llegan a alcanzar los intereses de los niños y niñas, lo que resulta en la pérdida de creatividad y pensamiento crítico. Por ello es necesario buscar un enfoque más dinámico y atractivo que logre captar el interés en los estudiantes.

De la misma manera, Rodríguez (2022) plantea que “La falta de motivación para fomentar el hábito de lectura en los jóvenes repercute en sus intereses académicos, sociales y culturales limitando sus pensamientos” (p.6). La autora advierte que la escasa estimulación por incentivar la lectura en los jóvenes

genera un impacto negativo, afectando no solo su rendimiento académico sino también su participación en el contexto social y entorno cultural. Para contrarrestar esto, una de las estrategias innovadoras que se propuso es el uso del cómic que ofrece una forma más creativa e involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Así mismo, Pacheco (2023) menciona que “La adquisición de buenos hábitos de leer de manera adecuada resulta esencial para el éxito académico de los estudiantes. Sin embargo, en la sociedad actual, se observa una preocupante falta de hábitos de estudio sólidos entre los estudiantes” (p.1). El desarrollo de la lectura es fundamental para obtener un mejor rendimiento académico de los estudiantes, puesto que les proporciona herramientas útiles para la retención y comprensión de información. Sin embargo, hoy en día muchos niños y niñas padecen del aprendizaje requerido, es por ellos que de esta forma se intenta relacionar el dibujo para ayudar a fortalecer la lectura crítica.

El dibujo constituye una herramienta fundamental que puede fomentar la creatividad y potenciar las habilidades cognitivas, ya que mejora el pensamiento crítico, la capacidad de observación y fortalece un análisis más reflexivo y consciente. Es por ello por lo que surge una necesidad de implementar una estrategia que estimule y mejore el desarrollo de habilidades de lectura crítica. Esta estrategia busca mejorar la formación integral de los niños y niñas a través de la participación activa en el arte.

De acuerdo con Mineduc (2016) “El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc.” (p.17). Entendiendo este punto, el aprendizaje debe promover el desarrollo de habilidades. Esto es importante para los estudiantes, ya que ayuda a reflexionar y crear ideas. Con estos procesos el aprendizaje es muy enriquecedor e integral.

Es por ello que se explora ¿cómo el dibujo narrativo puede integrarse como una estrategia didáctica para lograr fomentar una lectura crítica en los niños y niñas de la escuela? Desde el principio se debe comprender que el arte no sea considerado como un elemento frágil, sino como algo útil e integral. Esta investigación que surge desde el curso de básica media busca demostrar cómo el dibujo, ayuda a mejorar las habilidades artísticas y a la vez desarrollar una alfabetización visual importante.

Al implementar la estrategia didáctica invitamos a los estudiantes a que aprendan de forma activa y crítica mediante el lenguaje gráfico - visual. Al diseñar y practicar esta estrategia, los niños y niñas no solo aprenden técnicas, narrativas y gráficas, sino que desarrollan habilidades de interpretación y análisis. Este

proceso fomenta de una manera más didáctica la lectura crítica. Así mismo, esta estrategia permite a los estudiantes dialogar y compartir sus ideas generando entre sí un aprendizaje colaborativo. De esta manera, esta actividad se convierte en una herramienta necesaria para la comprensión analítica de mensajes en un entorno educativo o social.

Desde el criterio de Santiago y Capitillo (2017):

> Asimismo, las estrategias didácticas pueden concebirse como procedimientos o arreglos utilizados por el docente en forma flexible y estratégica, para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos en los estudiantes, por lo que es necesario que el profesor domine las secuencias de acciones e incluso sus técnicas, además de requerir conocimientos sobre cómo y cuándo aplicarlas flexiblemente. (p.3)

Por ello, surgió esta investigación que propuso manejar y orientar el cómic como estrategia didáctica que ayude a desarrollar, mejorar el potencial y los conocimientos de los estudiantes en la lectura crítica, esto a través del dibujo narrativo como medio educativo eficaz. Esta investigación se centró en los estudiantes de educación básica media, un grupo clave para fomentar las habilidades de pensamiento crítico.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En algunas instituciones se evidencia una preocupación en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en los estudiantes, esto implica a entender un texto de manera activa y analítica, examinar las ideas principales y cuestionar y reflexionar información. Por lo tanto, esto afecta al rendimiento académico de cada uno de los estudiantes. Por ello, es importante fomentar la lectura crítica en la sociedad de una manera creativa, artística y de esta manera se podrá reflexionar, analizar, e interpretar textos de manera profunda. Esta falta puede surgir por la limitada implementación de estrategias que pueden ayudar a fomentar la lectura crítica en los estudiantes y ser capaces de construir conocimientos más fuertes a través de la lectura.

2.1 Situación problémica

El problema de investigación surge en las prácticas preprofesionales que tuvieron lugar en la Escuela de Educación Básica, ubicada en la ciudad de Cuenca, durante 8 semanas, en donde se ha identificado un bajo nivel en las habilidades de lectura crítica en algunos estudiantes del aula de educación básica media. Esto fue evidenciado a través de las observaciones de la primera semana de acercamiento. Al igual que fue reafirmado por su docente tutora. Esta falta de lectura crítica se debe al uso de pocas estrategias didácticas que logren ayudar a fomentar el análisis y la reflexión de los textos en los estudiantes. No solo limita el

rendimiento académico de los niños y niñas, sino que afecta su capacidad de discernir información en la vida cotidiana.

Para Criollo (2022), “Existen muchos factores que afectan al rendimiento académico de los estudiantes, entre ellos, la falta del hábito lector” (p.6). Con esta afirmación señala que existen factores que afectan el rendimiento de los estudiantes, uno de esos es la falta de hábitos de lectura que a su vez afecta a varias áreas académicas. Esta problemática preocupa a docentes, familia y autoridades.

Hay que tomar en cuenta que hoy en día los estudiantes no encuentran una motivación a la lectura crítica. Este problema puede venir siendo por la presencia de tecnologías o por la falta de capacitaciones docentes. Esto afecta en el rendimiento académico del estudiante además de que los limita a tener un pensamiento crítico. Por esto surge una necesidad urgente de plantear una estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza en los niños y niñas y mejorar la lectura crítica.

Esta valoración abre una oportunidad para implementar estrategias y metodologías que puedan mejorar y fortalecer habilidades de lectura crítica en el aula y así beneficiando el desarrollo integral de los estudiantes. Que permitan decodificar fácilmente un texto o gráficos para que en el momento que requieran estudiar o comprender un tema obtengan información fácilmente gracias a los gráficos que representan una situación o texto debido al contexto que se da o se transmite a través de una ilustración. Se debe tomar en cuenta que, si no se soluciona este problema en los estudiantes de básica media, no desarrollarán la capacidad de analizar y reflexionar. Tendrán problemas de concentración y formación.

2.2 Preguntas de investigación

1. ¿Cómo puede el uso del dibujo narrativo como estrategia didáctica favorecer el desarrollo de las habilidades de lectura crítica en los estudiantes de educación básica media?
2. ¿Qué potencialidades didácticas ofrece el uso del cómic para fortalecer la lectura crítica?
3. ¿Cuáles son las posibilidades de lectura crítica que desarrolla el dibujo narrativo en los estudiantes de básica media?
4. ¿Cómo los diferentes tipos de cómics benefician la lectura crítica para los estudiantes?
5. ¿Qué estrategia didáctica se aplicará con el uso del cómic en relación a la comprensión de textos?

3 JUSTIFICACIÓN

En el ámbito educativo, el desarrollo de la lectura crítica se ha convertido en un aspecto fundamental para enfrentar los desafíos en el ámbito laboral, académico, científico y artístico. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza suelen mostrar limitación, lo que impide fomentar el interés en los estudiantes y

mejorar las habilidades de lectura. Esta problemática exige buscar una nueva estrategia integral que ayude a captar el interés y motivación de los estudiantes. De esta reflexión, se parte que, el cómic es a nivel global una estrategia didáctica prometedora que integra el lenguaje visual y textual, su estructura secuencial dinámica lo convierte en un recurso vigoroso y un medio ideal para estimular las habilidades de lectura crítica.

Con esta investigación se demuestra los beneficios que se obtienen al implementar el cómic dentro del aula para potenciar la expresión y la comprensión como parte fundamental de la formación integral del estudiante. El cómic no solo desarrolla habilidades técnicas, sino que también enriquece la capacidad expresiva e interpretativa de los niños y niñas, facilitando la comprensión de ideas complejas, aspectos sumamente importantes para la lectura crítica. De la misma manera, se busca que los estudiantes se sientan libres al expresar sus ideas, juicios y posturas críticas, promoviendo una comprensión más creativa. Este enfoque contribuye al crecimiento emocional y social, favoreciendo su formación integral.

Es importante potenciar la expresión y la comprensión en los estudiantes. Jaime Roa (2020) nos explica que la integración del arte en el contexto educativo no sólo es adecuada, sino que es un recurso importante que ayuda a fomentar el desarrollo creativo en los niños y niñas. A través del arte los estudiantes exploran y expresan ideas de manera innovadora. También permite a los alumnos conectar sus emociones para comunicarse de una manera favorable con el entorno que los rodea.

Se debe tomar en cuenta que la identificación y la aplicación de esta estrategia en el aula permite ver al cómic como una herramienta didáctica que contribuye a innovar las prácticas pedagógicas tradicionales, ofreciendo herramientas interesantes y dinámicas. De esta manera el cómic es una alternativa ideal para innovar los métodos tradicionales de fomento de la lectura, que no suelen responder a las necesidades y motivaciones de los estudiantes.

Otro aspecto clave de esta investigación, es la implementación de metodologías activas como el aprender haciendo a través del dibujo. Esta metodología permite a los estudiantes tener una experiencia de aprendizaje más significativa, promoviendo su exploración y reflexión. Mejora el proceso formativo en los estudiantes ya que ellos no solo adquieren información, sino que la conecta con situaciones reales o con algún contexto de su interés. Es por ello por lo que esta investigación también integra esta metodología que contribuye de manera integral al desarrollo cognitivo y creativo de los estudiantes.

Así mismo expresa Pérez (2024):

> El aprender haciendo es una disposición de logros escolares que se centra en el aprendizaje activo y práctico. Esta metodología se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados en actividades prácticas y experiencias significativas. En lugar de simplemente escuchar o leer sobre un concepto, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en situaciones reales, lo que les permite desarrollar un entendimiento más profundo y trascendental. (p.7)

Se debe resaltar la importancia de la presente investigación para la formación profesional docente, puesto que se busca impulsar una reflexión crítica sobre la forma de enseñar y la necesidad de superar las prácticas tradicionales de fomento de la lectura. El cómic, desde un enfoque interdisciplinario integra el dibujo narrativo con lengua y literatura, al relacionar estas disciplinas se fortalece el aprendizaje en ambas ramas, permitiendo a los estudiantes abordar los problemas de forma más creativa y analítica.

Gossmann y Valverde (2020) afirman:

> Por esta razón, es de gran importancia que dentro de los salones de clase se realice la combinación de actividades de textos literarios en los que el estudiante realice análisis, lea, construya un criterio, opinión e interpretación; con actividades que le permitan crear un escrito que tenga una intención literaria comunicativa como una poesía, un cuento, leyenda o cómic. (p.46)

De esta manera, la conexión entre el arte y la literatura, se consolidan como una estrategia didáctica innovadora que ayuda a potenciar las habilidades de lectura crítica en los estudiantes, promoviendo el pensamiento crítico y una comprensión más profunda de los textos.

Finalmente, es importante destacar la importancia interdisciplinaria que existe en esta investigación. León (2013), manifiesta que la interdisciplinariedad permite conectar y fortalecer las habilidades de los estudiantes mediante el uso de diferentes ramas. Al integrar estas disciplinas el aprendizaje se vuelve más significativo porque los estudiantes demuestran lo aprendido de manera inmediata, aumentando la confianza y autoestima de los niños y niñas.

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

- Desarrollar una estrategia didáctica con enfoque en el dibujo narrativo, para favorecer las habilidades de lectura crítica en niños de educación básica media.

4.2 Objetivo específico

- Identificar las potencialidades didácticas del cómic en relación a la lectura crítica.
- Determinar las posibilidades de lectura crítica del dibujo narrativo.
- Examinar los beneficios de los tipos de cómic en relación a la lectura crítica.
- Evaluar el cómic como una estrategia didáctica de lectura crítica para facilitar la comprensión de textos.

5 ANTECEDENTES

En este capítulo se abordan estudios antecedentes relacionados al cómic como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades de lectura crítica, dando una aproximación sobre el uso de este arte gráfico visual en la educación, su capacidad de expresión y comunicación. En este sentido se pretende analizar el cómic como una forma del dibujo narrativo, donde convergen elementos visuales y textuales que faciliten el análisis y la comprensión de textos, de tal manera que sea empleado como una herramienta creativa para fomentar la lectura. Así mismo, con los antecedentes que se presentan a continuación se busca argumentar experiencias académicas previas que orienten el trabajo de integración curricular.

Paredes et al. (2024) mediante su artículo realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, plantearon incentivar la creatividad en la enseñanza de la literatura a través del cómic. Este artículo trabajó con una metodología de tipo bibliográfico-documental con la intención de buscar más fuentes que respalden el uso del cómic dentro del aula.

Al respecto, se encontraron evidencias que defienden esta herramienta que estimula el pensamiento crítico, al igual que resaltando la versatilidad de adaptación de este recurso en diferentes entornos educativos. En síntesis, el resultado que obtienen sobre el cómic es que, el comic, no solo es útil como una actividad de dibujo, sino también como una estrategia innovadora capaz de mejorar la enseñanza de la lectura y de hacer más atractivo el aprendizaje.

En relación con la presente investigación, el artículo mencionado aporta de una manera relevante, ya que, proporciona información válida presentando que el cómic no sólo motiva al estudiante, sino que mejora y fortalece la comprensión y el pensamiento crítico. Además, la combinación de textos e imágenes favorece la interpretación de los contenidos en los estudiantes y también promueve la creatividad y el aprendizaje interdisciplinario.

Bermeo (2021) en su proyecto de investigación en la ciudad de Bogotá, Colombia, propuso promover la literatura a través de estrategias que permitan ayudar al estudiante mediante el cómic. La autora buscó

motivar y fortalecer habilidades en la lectura literaria con los estudiantes. Como resultado de la implementación menciona que la herramienta aplicada es de suma importancia ya que lograr la constitución de nuevas formas de leer, así mismo se resalta que la investigación emplea otros sistemas simbólicos lo cual enriquece la experiencia educativa. De esta manera, la investigación aporta de manera clara ya que evidencia que los estudiantes aprenden con la interacción de sistemas simbólicos.

Perilla et al. (2023) en el proyecto de grado realizado en la Fundación Universitaria Los Libertadores, en la ciudad de Bogotá, Colombia, abordó la problemática relacionada a la baja comprensión lectora y a través del cómic como estrategia pedagógica, se buscó motivar a los estudiantes y también promover un aprendizaje más significativo y participativo. Utilizando una metodología cualitativa los autores se enfocan en comprender las experiencias y significados de los estudiantes.

En su investigación demostraron tener una mejora efectiva en la comprensión lectora. Gracias a la adaptación del cómic, el 85% de los estudiantes presentaron interés por la lectura de los cómics. Esta herramienta fue vista como algo positivo para la enseñanza de los estudiantes.

Este antecedente aporta a la investigación porque ve al cómic como algo transformador ya que motiva a los niños y niñas al momento de usar su creatividad para leer. De igual manera, la investigación respalda nuestro enfoque didáctico basado en los cómics, reforzando la idea de que las imágenes y textos estimulan procesos cognitivos necesarios para la lectura crítica, sin embargo, en dicho trabajo mencionado, a diferencia del proyecto desarrollado, no se define al comic como estrategia didáctica, en la investigación con la que se contrasta, se busca consolidar el comic como estrategia didáctica para mejorar las habilidades de lectura crítica.

Marchena y Gámez (2021) en su trabajo de investigación elaborado en la Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Se propuso implementar el cómic como una herramienta innovadora para el mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes. El proyecto desarrolla una secuencia didáctica en donde se integra al cómic para motivar y facilitar la recolección de conocimientos relacionados con el lenguaje en los estudiantes. Así mismo, los autores destacan la importancia de Vygotsky y Ausubel mencionando a la motivación como un papel principal para el proceso de aprendizaje.

La metodología aplicada en esta investigación fue de tipo cualitativa, con un enfoque de investigación acción, dentro del paradigma sociocrítico y con diseño transversal. Por lo tanto, la investigación obtuvo resultados interesantes ya que se evidenció una mejora significativa de la lectura en los niños y niñas, al igual

que generó interés y motivación, lo cual favoreció la participación activa, se menciona que principio se observó una lectura muy lenta, pero al finalizar el proceso, se encontraron con avances prósperos.

Este estudio aporta significativamente a la presente investigación al demostrar que el cómic favorece la motivación, atención y fortalece los procesos cognitivos. Al igual que, la metodología aplicada resulta importante considerar pues se encaminó no solo a estudiar el problema sino a generar cambios en las prácticas educativas relacionadas con la lectura.

Si bien los antecedentes revisados evidencian el valor pedagógico del cómic en la enseñanza de la lectura y su potencial para motivar a los estudiantes, la mayoría de estas investigaciones se han centrado en la comprensión lectora general o en la motivación hacia la lectura, sin profundizar específicamente en el desarrollo de habilidades de lectura crítica ni en el uso articulado del dibujo narrativo desde un enfoque interdisciplinario entre Lengua y Literatura y Educación Cultural y Artística.

Tampoco se han abordado en estos estudios experiencias contextualizadas en el nivel de básica media. Por tanto, esta investigación busca llenar esos vacíos al aplicar y analizar una estrategia basada en el cómic que promueva la lectura crítica mediante una metodología activa, situada y creativa, fortaleciendo así la formación integral de los estudiantes y el rol innovador del futuro docente de artes y humanidades.

6 MARCO TEÓRICO

En el siguiente marco teórico se busca describir y profundizar varios contenidos y clasificaciones de la red conceptual. Cada tema planteado es fundamental para comprender el alcance y la relevancia de la estrategia didáctica planteada. Este tema ha tomado relevancia para el ámbito educativo porque existe un gran potencial dentro de esta herramienta. Mediante este marco es importante explorar los fundamentos teóricos que sustentan su aplicación y el impacto que tiene en la educación.

6.1 Importancia del cómic como estrategia didáctica y su variedad de tipos

Para adentrarnos en la literatura y proponer al cómic como estrategia didáctica se debe reflexionar que es una forma de expresión que permite comunicarse a través de una serie de ideas ilustradas. Menciona Pilataxi (2023) que “El cómic es un medio de expresión que se arma en base a dibujos o imágenes y texto, que aborda una gran variedad de temas” (p.12). Tomando en cuenta lo dicho, se debe saber que el cómic a simple vista representa dibujos con textos, quede forma articulada componen una narrativa visual, simbólica y crítica por descifrar y comprender, permiten contar cualquier tipo de historia, manifestar ideas, opiniones, juicios, en este caso, adaptado al entorno educativo del contexto del Ecuador.

El cómic también es conocido como una narrativa gráfica, es un medio de comunicación que combina dibujos, imágenes, textos, entre otras, para contar historias o transmitir mensajes. Es una buena herramienta educativa ya que se puede trabajar como estrategia didáctica. Esto puede ayudar a mejorar la competencia lingüística y desarrollar habilidades críticas al igual que fomentar el aprendizaje en los estudiantes. El cómic promueve la interpretación de símbolos ya que combina lectura e imágenes, desarrollando un proceso de análisis efectivo en los estudiantes.

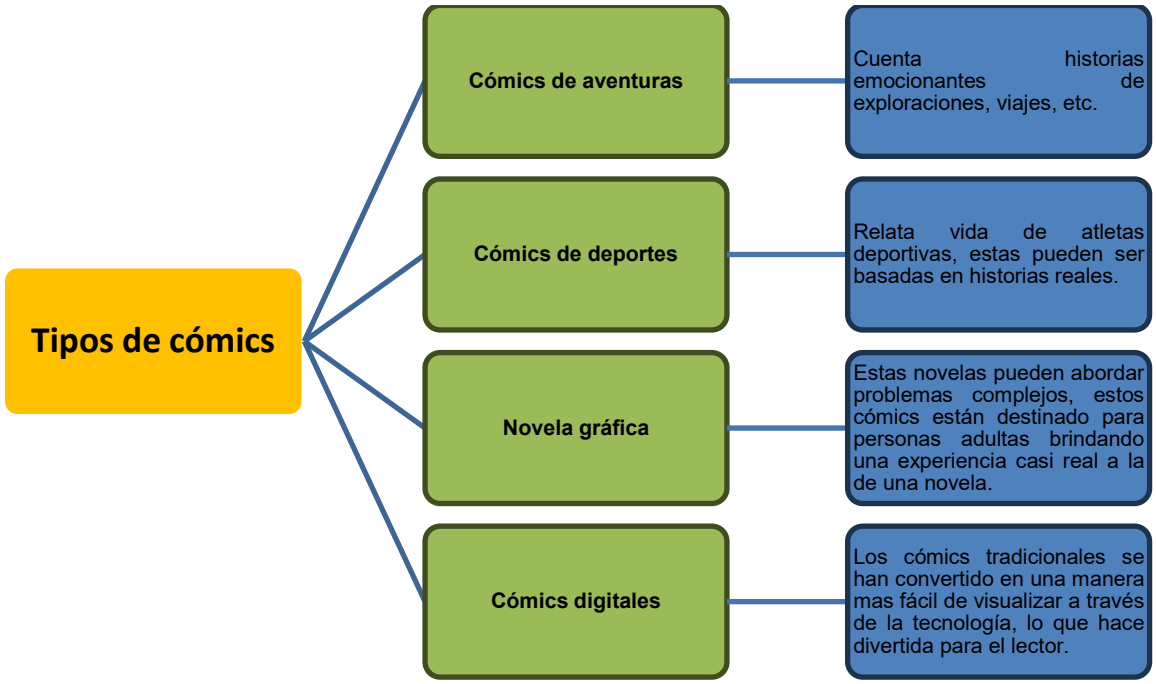
Para Porras et al. (2020) “El uso del cómic en el aula hoy en día ayuda a motivar a los estudiantes[...], además, si se aplica con estudiantes de edades tempranas los motiva interesarse por la lectura y les dará una mayor adquisición de vocabulario” (p.13). Entonces el cómic es muy atractivo para los niños y niñas especialmente en edades tempranas, de esta manera, motiva a los estudiantes a fascinarse por la lectura, fomentando un aprendizaje significativo.

Los lectores, es decir, los estudiantes tienen la capacidad de interpretar, analizar la información que obtienen a través de textos e imágenes. Los cómics ofrecen un contexto llamativo que motiva a explorar y leer diferentes temas y de esta manera se reflexionan ideas. Los estudiantes también obtienen una conexión de emociones al leer la historia planteada. Es por eso que esta herramienta se convierte en una importante estrategia didáctica ya que muestra ser capaz de ayudar a los estudiantes en la lectura crítica.

El cómic es una manera de expresión artística que ha ido creciendo a lo largo del tiempo, así mismo, generando una variedad de temáticas. Los tipos de cómics que existen en el mundo se han distinguido según su estilo y sus características brindando al lector una emoción al momento de leer. Es por eso que es importante conocer los tipos de cómics para apreciar de mejor manera su valor educativo y de la misma manera entender que se constituye en una herramienta didáctica ideal por sus propiedades integradas de comunicación visual y escrita.

Al hablar del cómic, Morales et al. (2024) menciona que: “El propósito de los cómics, por lo tanto, es más que una mera expresión artística; pretende transmitir un mensaje al lector, ya sea una historia, un concepto o un mensaje” (p.40). De esta manera este arte transmite información hacia el público, a continuación, se detalla los tipos de cómics.

Figura 1 *Tipos de cómics*



Nota: Elaboración propia (2025)

Por otro lado, la narrativa del cómic es la manera en que se relata la historia, una mezcla de textos e imágenes de manera secuencial, una forma de expresión artística comunicacional en donde fluye la creatividad. La utilización de elementos visuales hace que el cómic sea una manera más fácil de comunicación. Los creadores utilizan viñetas, onomatopeyas, efectos de sonido, globos de diálogo. De esta manera esta herramienta ayuda a transmitir la historia hacia el lector.

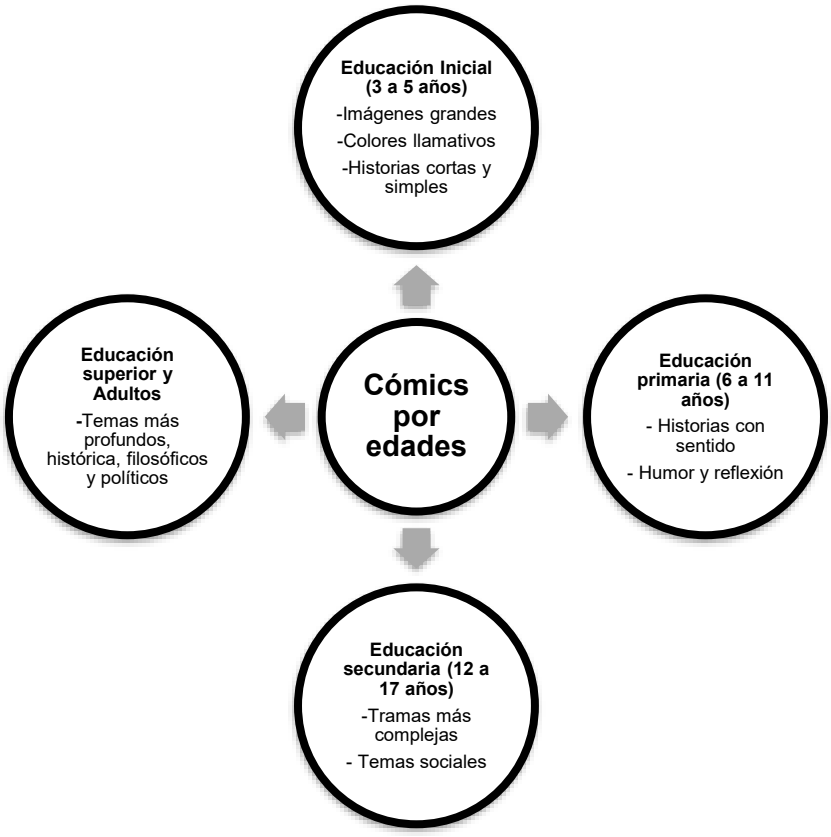
Arellano (2023) afirmó que “La narrativa en el cómic es la forma en que las historias son contadas a través de imágenes y palabras. A diferencia de otros medios como el cine-televisión. El cómic combina elementos visuales y verbales para contar una historia” (p.10). De esta manera se respalda la narrativa del cómic, la autora también menciona que es una representación para contar historias, creando una experiencia única. Los cómics son efectivos porque ayudan a profundizar mensajes.

El cómic se ha ido consolidando como una herramienta innovadora en los contextos educativos. Gracias a su estructura de textos e imágenes, logran captar a los lectores estudiantes, estimulando creatividad en el aula. De esta manera el cómic fortalece la lectura crítica, especialmente en los niveles educativos tempranos, en donde se busca fomentar una comprensión más detallada de los textos.

Para Ros (2023) explica: “En última instancia, podemos afirmar categóricamente que el cómic constituye un recurso pedagógico de gran valía en todos los niveles educativos” (p.17). De esta manera, la autora afirma que el cómic es una herramienta valiosa en la educación y no solo se limita a edades de la infancia, sino que puede adaptarse desde la educación inicial hasta la superior, o también fuera del ámbito educativo, es decir para personas adultas.

A continuación, se presenta una tabla que demuestra cómo el cómic puede adaptarse de manera efectiva a los distintos niveles educativos mencionando las características de cada etapa.

Figura 2 *Cómics por edades*



Nota: Elaboración propia (2025)

6.1.1 El cómic y la inteligencia artificial

Hoy en día se ha evidenciado la incorporación de la inteligencia artificial en el cómic, generando debates positivos y negativos. Esta herramienta es capaz de generar guiones, crear escenarios, viñetas, etc. León et al, (2024) nos dice que “En la actualidad existen una variedad de herramientas que nos permiten crear cómics de una manera sencilla y accesible, así como imágenes generadas por la inteligencia artificial (IA)”

(p.330). Este fragmento nos indica que estamos rodeados de aplicaciones que son capaces de ayudarnos, considerando a la inteligencia artificial como herramienta valiosa. La combinación de la tecnología y el arte permite explorar nuevas formas de visualización y narración del cómic, revolucionando la industria y creando nuevas experiencias al lector.

6.2 El cómic en la mente de los jóvenes

Los jóvenes hoy en día pueden aprender de una manera creativa gracias al cómic, ya que este arte juega un papel importante en la mente. Tanto en la educación, expresión y emoción de los jóvenes, el cómic se convierte en algo eficaz para fomentar el pensamiento crítico de los adolescentes.

Para Arias y Morales (2024):

> el cómic es una estrategia capaz de generar cambios en los procesos de lectura de los estudiantes. Las funciones incorporadas en el cómic deben promover acciones cotidianas destinadas a estimular el aprendizaje a través del diálogo, el pensamiento y la creatividad, entre otras competencias. (p.24)

El cómic es más que una herramienta pedagógica ya que ayuda a transformar la lectura en los estudiantes. También ofrece múltiples beneficios tanto cognitivos como emocionales. La combinación de textos e imágenes ayudan a los jóvenes reforzando la capacidad de análisis, así como también mejora el vocabulario. En resumen, el cómic no solo es entretenimiento, sino que mejora la empatía, lectura y creatividad de los estudiantes.

El dibujo narrativo para el desarrollo de la lectura crítica

La lectura crítica es una habilidad sumamente importante y reflexiva que permite al estudiante comprender y evaluar la información presentada. En el contexto educativo, desarrollar esta habilidad fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación en los estudiantes. Aunque no siempre es desarrollada de una manera adecuada debido a la enseñanza tradicional que suele presentarse en clases.

Suárez (2024) resalta que “[...] la lectura crítica en la escuela no solo contribuye al desarrollo académico de los niños y niñas, sino que también les proporciona herramientas esenciales para ser ciudadanos informados y críticos en una sociedad cada vez más saturada de información” (p.31). Esta cita nos indica que la lectura crítica ayuda a los estudiantes a pensar por sí mismos, sean capaces de analizar la información y participar de manera activa.

Para los estudiantes, la lectura crítica suele ser muy aburrida, así mismo indican Moreira e Hidalgo (2023): “La lectura actualmente está siendo muy escasa por parte de los estudiantes es allí donde se visualizan falencias, ambigüedades al comprender los textos, [...]” (p.6). La lectura crítica es muy escasa en los niños, por ello, es indispensable buscar formas atractivas para cultivar la lectura.

La relación entre el dibujo y la lectura crítica se basa en la integración de habilidades para fomentar una comprensión efectiva de textos en los niños. Esto, a través del dibujo como una herramienta didáctica educativa. Ya que esta ofrece una forma más creativa de representar información de textos. Mediante la creación de cómics, los estudiantes pueden estructurar sus ideas y luego plasmarlas de forma creativa fortaleciendo así un pensamiento crítico.

De la misma manera, Yule (2023), plantea que el potencial del dibujo es importante como herramienta pedagógica ya que estimula la imaginación y la creatividad en los niños. Permite expresar sus vivencias y demostrar el interés por la lectura. Además de esto, se destaca que este arte puede ser integrado en diferentes áreas artísticas, en este caso con la lectura crítica, mejorando el enfoque educativo.

Si aplicamos el cómic como dibujo narrativo es importante mencionar que combinar la representación visual y textual facilita la comprensión en los estudiantes. Esto se debe a que permite al estudiante comprender, comunicarse, expresarse fácilmente y gracias a la interpretación de las ilustraciones enriquece el proceso de aprendizaje, pues este actúa como un vínculo entre conceptos complejos y son representados gráficamente para transmitir una información de manera accesible permitiendo al estudiante tener una mejor reflexión.

Es así como Ramón (2023) menciona que: “La importancia de la creación de narrativas y relatos visuales, como se ha dicho, radica en su poder modelador del cerebro y potenciador de las capacidades cognitivas” (p.150). Esto quiere decir que, el cerebro trabaja activamente y recepta la información, haciendo que el estudiante tenga un mejor análisis interpretativo de un texto.

6.3 Habilidades de lectura crítica a través del cómic

Las habilidades de lectura crítica son extensas y relevantes ya que va más allá de la comprensión lectora en el proceso educativo. Tiene la capacidad de interpretar, analizar y reflexionar de manera profunda los textos, esto relacionado al cómic busca que los estudiantes puedan desarrollar un pensamiento más autónomo. Fomentar las habilidades de lectura crítica desde la educación básica es sumamente importante para formar personas capaces de resolver los desafíos del siglo XXI.

Al hablar de habilidades de lectura crítica afirma, Prado et al. (2022):

> La lectura crítica involucra al pensamiento crítico, el cual es el resultado del análisis, la inferencia y la explicación, la lectura y la lectura crítica no sólo son procesos que benefician el desarrollo educativo sino también son actividades valiosas en la vida y desarrollo personal. (p.77)

De esta manera se abre un espacio para reflexionar sobre lo importante que es la lectura crítica en la formación académica y personal de los estudiantes. También es importante incentivar la lectura a todo público en general y para lograrlo es clave implementar estrategias innovadoras e interesantes.

6.3.1 Habilidades de interpretación de imágenes

Las habilidades de interpretación son importantes en la educación y en la lectura crítica ya que permite que el lector observador comprenda, analice y pueda dar significados a los elementos visuales. Esta habilidad se puede evidenciar dentro de los cómics, ilustraciones, pinturas, etc. La interpretación ayuda a tener una observación más detallada, identificando símbolos que tienen significados culturales. De esta manera el estudiante es capaz de interpretar críticamente el lenguaje dentro de las imágenes.

Tomando a Moreira y Castro (2022):

> Al hacer referencia a la imagen nos encontramos frente a una representación visual la cual puede tener un aspecto objetivo o subjetivo, es decir, la imagen invita a tener una percepción bien sea exacta o errónea de lo que se observa, pero a la vez permite adquirir conocimiento de algo que no es palpable. (p.180-181)

Cuando vemos una imagen no solo apreciamos colores y formas, sino lo contrario, a través de ella nos muestra un significado. Debemos interpretarlo ya que puede obtener mucha información que ayuda al lector. Esta habilidad es sumamente útil dentro de la educación ya que se busca formar a estudiantes de forma visual y textual dentro de la lectura crítica a través de cómics.

6.3.2 Habilidades de análisis textual

Las habilidades de análisis textual es una competencia fundamental que ayuda al lector en la comprensión de textos, así como también ver sus características y sacar sus significados. Esta habilidad adapta una serie de procesos cognitivos integrando la interpretación del mensaje. De la misma manera, el análisis de textos ayuda a organizar, reflexionar y evaluar el contenido que se observa, lo que ayuda al pensamiento crítico y a la formación de los estudiantes.

Pibaque (2021), reconoce la importancia de la lectura ya que permite a los estudiantes formular argumentos e interpretarlos más allá del texto. Favoreciendo no solo la comprensión lectora, sino que también fortalece las habilidades críticas, capaces de desenvolverse en diferentes contextos. Así mismo, el análisis y síntesis resulta importante para los estudiantes ya que mejora su comprensión de manera significativa.

6.3.3 Resolución de problemas

La resolución de problemas es muy esencial en el proceso del estudiante, ya que impulsa el pensamiento crítico, creatividad y toma de decisiones. Con esta habilidad, los niños y niñas no solo obtienen conocimientos previos, sino que también tienen la capacidad de analizar situaciones y buscar soluciones de manera más autónoma. Entonces esta habilidad prepara a los estudiantes para los desafíos tanto académicos como de la vida. Para obtener este desarrollo es importante aplicar recursos didácticos innovadores como el cómic, ya que permite trabajar con situaciones dentro de su contexto de narrativas e imágenes.

Así sostiene Diaz y Caballero (2020):

> Las formas de adquisición del conocimiento por parte del sujeto son diversas, pero una de las más cotidianas y connaturales es a través de la resolución de problemas, importante herramienta para enfrentar la incertidumbre en la búsqueda de solución a los problemas. (p.192)

Esta cita resalta lo importante de la resolución de problemas ya que ayuda al lector o estudiante a enfrentarse a situaciones y buscar soluciones. De esta manera desarrolla la creatividad y toma de decisiones. En este sentido, el cómic como una herramienta invita al análisis e interpretación. Esto gracias a la lectura crítica ya que el lector reflexiona los mensajes proporcionados en el cómic, desarrollando habilidades esenciales para la formación del estudiante.

6.3.4 Pensamiento crítico

Si nos adentramos a la teoría del pensamiento crítico propuesta por Richard Paul y Linda Elder, este es un proceso intelectual disciplinado que se guía por objetivos claros. Permite comprender el significado. El pensamiento crítico es importante en la educación ya que ayuda al estudiante a resolver problemas. Con el dibujo. El pensamiento crítico puede desarrollarse a través de la interpretación de textos.

Vendrell y Rodríguez (2020), referente a lo que dice Paul y Elder indican en su texto que el pensamiento crítico es una forma de pensar sobre cualquier tema y se busca comprender y mejorar la calidad del pensamiento propio. Además, indica que un pensador crítico siempre mantiene su mente abierta y se comunica de manera positiva. Ahora por otro lado al integrar el dibujo con la lectura crítica, los estudiantes no

sólo desarrollan habilidades de análisis, sino que también mejoran su manera de pensar lo que adelanta su aprendizaje en la comprensión de textos.

6.4 Beneficios de lectura crítica

La lectura crítica dentro del ámbito educativo brinda una gran variedad de beneficios, así como también en la vida cotidiana, esto se debe a que se lleva a cabo un proceso de análisis, reflexión y evaluación de cada uno de los textos que se leen. En lo académico una lectura crítica ayuda a entender mejor el contenido de un texto facilitando la comprensión del lector. Así mismo aumenta la capacidad de mejorar ideas brindando argumentos de forma clara fortaleciendo la capacidad de analizar.

En cuanto a un desarrollo personal o en si dentro de la vida cotidiana este permite mejorar en la toma de decisiones pues se obtiene una mayor relevancia respondiendo con buenos fundamentos de una manera más amplia ante cualquier situación. En ciertos casos nos ayuda en debates ya que también contribuye en tener una mente más ordenada potenciando un desarrollo integral de la persona.

Brito (2020) nos indica que: “La lectura es esencial para el desarrollo de los individuos en la sociedad de la información y del conocimiento donde se desenvuelven” (p.261). En resumen, la lectura crítica transforma al lector con su variedad de beneficios que ofrece. No solo se busca entender al texto, sino analizarlo y reflexionarlo. Este proceso resulta muy valioso para los estudiantes, mejorando las habilidades de su formación académica y personal.

6.5 Didáctica general y específica en la educación

La didáctica dentro de la rama de la pedagogía es la cual se encarga de enseñar y mejorar el aprendizaje de una manera eficaz. Dentro de la didáctica se incluye lo que se quiere que los estudiantes aprendan, el qué, el cómo se enseñará, mediante qué recursos y cómo evaluar lo aprendido para los estudiantes. Es importante mencionar este tema ya que es fundamental que el individuo tenga conocimiento de cómo se lleva el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desde el criterio de Pila et al. (2023):

> La didáctica es una disciplina de las ciencias de la educación comprometida con los procesos de enseñanza y aprendizaje, para de este modo conseguir la formación integral del estudiante, muchas son las definiciones y lo que los docentes esperan de esta disciplina para orientar su trabajo con los estudiantes. (p.375)

Entendiendo este fragmento, nos menciona que la didáctica dentro de la educación tiene un objetivo, el cual es mejorar la enseñanza y aprendizaje, de esta manera formando al estudiante en lo ético y emocional. Se debe destacar el principal objetivo de la didáctica ya que logra ser una herramienta muy significativa dentro de la educación.

La didáctica general se abre al análisis de los métodos y a las técnicas de enseñanza. Esta didáctica se basa en la búsqueda de la calidad de la enseñanza y de esta manera se favorece la transmisión de conocimientos hacia los estudiantes. Casasola (2020) señala lo siguiente “La didáctica general permite una comprensión integral de los recursos pedagógicos fundamentales en el proceso de planificación de la enseñanza y del aprendizaje, [...]” (p. 40).

El autor nos dice que la didáctica general ofrece herramientas importantes para que los docentes puedan mejorar, planificar etc., de manera efectiva la enseñanza y el aprendizaje llegando al objetivo que se propone, así mismo mejorando el desarrollo de competencias en los estudiantes.

La didáctica específica es él quien estudia los métodos y prácticas utilizados en la enseñanza en cada campo. Esta didáctica está adaptada para responder a las características de las disciplinas del conocimiento, estas áreas pueden ser de lenguaje, ciencias o en este caso para arte. El objetivo principal de esta didáctica específica es favorecer el aprendizaje significativo, es decir, que el estudiante obtenga una construcción activa. Aisenberg (2021) afirma que: “Concebimos a las didácticas específicas como disciplinas pedagógicas que estudian las relaciones entre la enseñanza y el aprendizaje de contenidos específicos, en instituciones educativas” (p.3).

La didáctica específica está dentro del campo de la pedagogía, esta analiza cómo se enseña y cómo se aprende, sin abordar la enseñanza en general, sino centrándose en una sola área del conocimiento. Su propósito es buscar estrategias que ayuden al estudiante a obtener un aprendizaje efectivo en áreas concretas. Estos estudios se realizan dentro de escuelas, colegios y universidades.

6.6 Estrategias didácticas innovadoras: aprendizaje activo y colaborativo a través del cómic

La innovación didáctica es la integración de nuevas ideas, estratégicas, metodológicas, etc., en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto con la intención de mejorar la calidad educativa buscando cambios significativos en la manera en que se enseña y se aprende. Con la innovación se busca romper lo tradicional lo cual no es efectivo y experimentar nuevas herramientas que llamen el interés a los estudiantes.

Al hablar de innovación didáctica, Macanchí et al, (2020) explica que “La innovación es, por tanto, un complejo proceso orientado a producir, asimilar y explotar el conocimiento[...]” (p.397). Mediante este texto nos dice que innovar es crear o mejorar el conocimiento trayendo ventajas para la sociedad en general. Así como una innovación didáctica a través del cómic que puede conectar a los estudiantes a través de su lenguaje narrativo y visual y mejorar su expresión creativa.

Una estrategia didáctica viene a ser un conjunto de planificaciones realizadas por el docente para lograr obtener un objetivo de aprendizaje en los estudiantes como por ejemplo nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Estas pueden ser con clases dinamizadas y actividades que puedan interesar y motivar a los individuos. Estas estrategias deben adaptarse al contexto y al grupo en el cual se está trabajando.

Mora et al. (2022) sostienen que:

> Las estrategias didácticas fomentan la proporción de motivación, información y orientación para el logro de objetivos y a su vez permitan responder a las distintas necesidades y finalidades que se requiera, la finalidad de las estrategias didácticas es recuperar conocimientos previos, repasar un tema o promover la enseñanza situada y, además son procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. (p.80)

Mediante este fragmento los autores nos explican que las estrategias didácticas son herramientas importantes dentro de la educación ya que motivan y adaptan la enseñanza para los estudiantes y de esta manera ellos aprendan de una manera más efectiva y entretenida. Además de facilitar un aprendizaje significativo, la estrategia didáctica ayuda a recuperar conocimientos y a la vez reforzar el contenido.

Por otro lado, el aprendizaje activo es una herramienta educativa que ayuda a los alumnos a ser activos en el aprendizaje, permitiéndoles construir su conocimiento de manera significativa, al igual que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, etc. Los estudiantes son capaces de comunicar sus pensamientos y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. Este aprendizaje activo favorece el crecimiento integral de los estudiantes. Lo que resalta de este aprendizaje es que el estudiante es el principal centro del proceso educativo (Aguilar, 2024).

Dentro de la implementación del cómic en el aula, también se abren espacios de un aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes construyen conocimientos de manera conjunta mientras desarrollan habilidades comunicativas, creativas y críticas. El aprendizaje colaborativo se enfoca principalmente en promover una interacción entre los estudiantes al trabajar en grupo, esto siempre y cuando también exista

una responsabilidad tanto individual y grupal. Un aprendizaje colaborativo desarrolla habilidades sociales al instante de intercambiar ideas.

De acuerdo a Damián et al. (2021):

> El trabajo colaborativo es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. (p.35)

Es por esto por lo que se consideró pertinente aplicar un aprendizaje colaborativo dentro de esta investigación pues es claro que favorece en la formación del alumnado. Al trabajar en equipo para crear, analizar cómics, los estudiantes dialogan y toman decisiones sobre el contenido, la forma de expresión y los mensajes que desean transmitir. Esto mejora una comprensión lectora, así misma mejora la empatía mejorando un aprendizaje motivador en donde los estudiantes se sienten involucrados en el proceso.

6.7 El uso del dibujo del cómic en la educación

El uso del dibujo en la educación ha sido investigado e implementado como una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje en diferentes áreas de la educación, pero en muchos casos no se da la debida importancia en las aulas. Sin embargo, el dibujo tiene demasiadas ventajas que ayudan al estudiante. Mejora la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad. Con el dibujo los estudiantes tienen la libertad de expresar sus ideas de manera visual lo que facilita de mejor manera el análisis crítico como por ejemplo en los textos literarios. Ya que captan y lo interpretan plasmando escenarios, personajes o escenas.

Para comprender de mejor manera sobre el dibujo en la educación, para Sangucho (2023) “[...], el dibujo como estrategia dentro del proceso educativo ayuda al alumnado a su desarrollo cognitivo, expresivo y crítico, los niños tienen una imaginación impresionante, expresan ideas instantáneas y son capaces de reconocer lo bonito y feo, [...]” (p.34). Entonces de esta manera los niños y niñas tienden a imaginar cosas impresionantes, por lo tanto, son capaces de expresar sus ideas, emociones y de opinar desde su punto de vista con relación a su experiencia.

El dibujo es una herramienta muy valiosa ya que puede ayudar al estudiante a expresarse de mejor manera. Permite comunicar ideas, emociones y conceptos de manera gráfica. En la educación esto se utiliza para mejorar la creatividad en los estudiantes de manera significativa. El uso del dibujo en el aprendizaje con

la lectura crítica ayuda a los niños y niñas a procesar de manera inmediata ideas principales de un texto y así mejorar su pensamiento crítico.

Montesdeoca (2023) afirma “Al dibujar se pueden representar conceptos abstractos y complejos o explorar diferentes perspectivas, lo que puede conducir a la generación de nuevas ideas y soluciones creativas” (p.23). Entonces este arte ayuda a expresar ideas, lo que genera una mejor comunicación del niño. El dibujo resulta indispensable para ser aplicado desde el cómic ya que permite fortalecer las habilidades de los estudiantes.

El dibujo es una de las formas más antiguas de expresión humana. En algunos estudios hace falta mencionar la importancia del dibujo y lo que genera en el estudiante. Entonces mediante el contexto educativo esto no solo se ve como una herramienta, sino también como una forma de comunicarse y expresarse. El dibujo es una de las formas más fáciles que se puede utilizar para demostrar sus ideas, ya que para algunos niños puede ser difícil expresarse con palabras. Este arte visual tiene un impacto positivo en los estudiantes ya que desarrollan habilidades comunicativas en ellos. Con esta investigación se quiere buscar que los estudiantes mejoren esa forma expresiva y comunicativa en la lectura crítica mediante el dibujo.

Así mismo, Orellana y Quizhpi (2024) mencionan que “El dibujo es una forma de expresión artística creativa, [...]. Es una de las formas más básicas y antiguas de arte visual y ha sido utilizada por los seres humanos [...], registrar información y expresar sus ideas y emociones” (p.22). Entonces se debe valorar este arte ya que es muy importante para la comunicación, al igual que, es un buen recurso didáctico para fortalecer las habilidades de los niños y niñas.

6.8 El constructivismo en la educación mediante el cómic

El cómic dentro de la educación es un proceso sumamente activo ya que ayuda al estudiante a construir su conocimiento a partir de la interacción e interpretación, esto con la ayuda de las experiencias vividas. Ahora bien, relacionando el dibujo narrativo dentro del cómic con la lectura crítica estas combinan elementos y de esta manera potencia la construcción del estudiante.

Así mismo Jean Piaget y Ley Vygotsky, quienes fueron grandes exponentes de la psicología y pedagogía. Exponen la teoría del constructivismo que propone mejorar el proceso de enseñanza de los estudiantes. Desde esta perspectiva el dibujo es visto como una herramienta importante para interpretar, reflexionar y representar de manera visual los conceptos de un texto. Ronquillo et al. (2023), manifiesta de la manera que dice Piaget que, los estudiantes adquieren conocimientos e información de manera activa. Ya

que son partícipes de la resolución de sus conflictos y así mejorar su capacidad de resolver tareas. Es decir, el estudiante participa en las construcciones de su propio aprendizaje mediante la reflexión.

Para concluir con el marco teórico, en este apartado, se ha ido estableciendo una base en donde reforzamos la importancia del dibujo narrativo en el cómic. Esto como una herramienta didáctica para el desarrollo de habilidades de lectura crítica. La búsqueda de información permitió explorar la eficacia del cómic ya que se muestran potencialidades didácticas interesantes al combinar lenguaje visual y textual lo que mejora el punto de vista para la lectura crítica. También se determinó las posibilidades de análisis crítico que hace que el estudiante pueda recibir información, cuestionar contextos y construir significados.

Además, se ha identificado los tipos de cómics que los estudiantes pueden interpretarlo para que de esta manera ellos puedan comprender de mejor manera un texto gracias a imágenes y narrativa, así como también mejorar otras habilidades de lectura crítica. Finalmente, todos estos fundamentos presentados pueden reafirmar al cómic como una estrategia didáctica efectiva, ya que su implementación no sólo motiva la lectura, sino que busca el desarrollo de las habilidades. De esta manera se alinea a la necesidad de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

7 MARCO METODÓLOGICO

En este apartado se encontrará todo lo que orienta al proceso de investigación, se detallan el enfoque, diseño metodológico, método, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y por último la unidad de análisis (sujetos, objetos). Esto con el propósito de garantizar un proceso sistemático y coherente que permita responder a los objetivos planteados en esta investigación.

7.1 Enfoque

Esta investigación parte desde un enfoque cualitativo ya que se busca observar, analizar y comprender cómo el cómic como estrategia didáctica mejora las habilidades de lectura crítica. Mediante este enfoque se permitirá explorar a fondo los procesos cognitivos de los estudiantes de básica media, ya que se interactúa con dibujos para mejorar los procesos de lectura crítica.

De acuerdo con Guerrero (2016) “La investigación Cualitativa se centra en comprender y profundizar los fenómenos, utilizándolos desde el punto de vista de los participantes en su ambiente y en relación con los aspectos que los rodean” (p.3). Entonces la investigación o enfoque cualitativa busca, se orienta a entender, comprender y explorar de mejor manera los problemas o fenómenos, enfocándose en los estudiantes.

Lo que hace cualitativa a esta investigación es que se centra en una problemática específica en el contexto educativo. Con esto se busca comprender, interpretar y contribuir con el grupo de básica media en mejorar las habilidades de lectura crítica, realizando observaciones mediante técnicas e instrumentos de recolección daros. Así mismo, la investigación busca generar conocimientos sobre cómo el dibujo a través del cómic ayuda e influye en la comprensión de la lectura crítica en niños y así entender que esta estrategia puede ser una herramienta efectiva en el aula.

7.2 Diseño

7.2.1 Investigación acción

En este proyecto busca incidir en la transformación de la realidad educativa, actuar frente al problema identificado dentro del aula con niños y niñas de básica media, es por ello que se trabaja con el método de investigación acción, mismo que permite por su naturaleza abordar la problemática de forma activa. Este enfoque tiene varios procesos y fases, que se ajustan de forma sistémica y secuencial, promueve la investigación dinámica.

Así mismo, Bancayán y Vega (2020) explica que “La investigación acción promueve de manera decisiva en la generación de cambios en las formas de pensar y actuar, partiendo del cuestionamiento racional y la participación activa, como parte de la exploración y la reestructuración del pensamiento” (p.245). El autor menciona que la investigación acción impulsa cambios en la manera de actuar y pensar, esto a través de estrategias de intervención para luego llegar a su reflexión y realizar ajustes necesarios.

Con el método de investigación acción se debe tener en cuenta el problema para luego ser abordado a través de procesos. En esta investigación se presenta la problemática de cómo los estudiantes tienen dificultad en la comprensión de la lectura crítica, entonces la problemática gira en torno a la investigación y a la acción centrándose en realizar actividades que ayuden a los estudiantes.

7.3 Método analítico sintético

En esta investigación se hace la implementación del método analítico sintético, para mejorar las habilidades de lectura crítica mediante el cómic. Este método relaciona el análisis con la síntesis, cada proceso descomponiéndose en partes para así facilitar la comprensión.

De acuerdo con Reyes et al. (2022) el método analítico sintético “Analiza los hechos del objeto de estudio por separado en cada una de sus partes (analítico) y luego repite el mismo proceso, pero de forma conjunta (sintético). Así se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral” (p.4). Este

método es muy útil ya que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades esenciales, como en este caso que es la lectura crítica.

Al momento que se aplica el análisis, los estudiantes pueden desglosar ideas principales de un texto. Luego mediante la síntesis se hace una presentación visual con el dibujo, en donde juega la imaginación según las ideas principales desglosadas del texto. Con este método se podrá mejorar un aprendizaje activo y significativo. El dibujo se muestra como un medio de expresión, ya que los estudiantes demuestran sus significados mediante este arte visual.

7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

7.4.1 Observación participante

Para asegurar la eficacia de este trabajo de investigación se aplicó la técnica de investigación observación participante para así garantizar una información clara y precisa en la recolección de datos. Así mismo Medina et al. (2023) menciona que “La técnica de observación es una herramienta valiosa en muchas investigaciones, ya que permite a los investigadores recopilar datos de primera mano y obtener una comprensión profunda de los comportamientos, actitudes y patrones que desean estudiar” (p.20). Es así como aplicar esta técnica permite obtener una información clara al observar el comportamiento o actitudes del individuo donde el investigador es un participante activamente de tal manera que puede observar y ser mediador de una manera más directa sobre una situación analizando si existe dificultades o necesidades en el entorno educativo.

La observación participante es una técnica empleada usualmente en investigaciones cualitativas pues con este se procura que el investigador se integre lo más que puede en el área que se pretende investigar; para recolectar la información se puede emplear instrumentos como la ficha de observación que permite registrar todo lo sucedido estableciendo cada hecho con el día y hora correspondiente. Es por ello por lo que dentro de la investigación se hace la aplicación de la observación participante como técnica de recolección de información, ya que con ayuda de esta técnica se puede obtener datos relevantes que ayudarán de manera favorable a la investigación.

7.4.2 Entrevista

La entrevista se trata de que dos o más personas se involucren en una conversación de manera directa de tal manera que permite adquirir información sobre experiencias personales, opiniones o temas específicos del entorno donde se investiga. Tomando de referencia a Lázaro (2021) menciona “Habitualmente la entrevista es un proceso dialógico entre dos personas, un entrevistado y un entrevistador. Persigue unos objetivos

concretos, que se pueden resumir en el deseo del entrevistador de obtener información del entrevistado, [...]" (p.65). Es por ello que con la técnica de la entrevista se busca obtener más información sobre el problema que se aborda en este proyecto.

Por otro lado, también hay que tomar en cuenta que dependiendo el contexto o la situación en la que se encuentra el entrevistador debe de seleccionar el tipo de preguntas que se piensa realizar, ya sean abiertas, cerradas o generales.

7.4.3 Focus group

Un focus group o grupo focal es una técnica de investigación la cual consiste en reunir a un grupo de personas para que puedan exponer sus opiniones, lo mismo señala Mella (2000) "Los grupos focales son entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión" (p.3). De esta manera nos permite conocer sobre sus intereses y definir un tema a tratar, así mismo permite conocer a detalle si el grupo requiere de retroalimentación, si existe alguna dificultad o duda en algún tema.

Dicho lo anterior, el focus group será aplicado a los 31 estudiantes de básica media de la escuela en donde se realiza las prácticas preprofesionales, esto en 4 grupos de 8 estudiantes para obtener sus opiniones referentes a la propuesta que se ha implementado.

7.5 Instrumentos

7.5.1 Ficha de observación

De igual manera, se empleó el instrumento ficha de observación de tal manera que semana a semana nos permite ir registrando todo el proceso con el fin de registrar información, necesidades y dificultades que se presentan en el ámbito educativo; es necesario que, al usar esta ficha, se determine de qué manera se realizará el registro de las actividades ya sea diarias o semanales. Nuevamente mencionando a Medina et al. (2023) menciona que: "Se pueden utilizar fichas de observación en una amplia gama de contextos, desde la evaluación de la participación de los estudiantes en una clase hasta la observación de comportamientos animales en su hábitat natural" (p.43). De esta manera, mediante este instrumento se obtuvo información importante a partir de cada sesión sobre tema propuesto.

7.5.2 Guía de entrevista semiestructurada

Para la investigación se aplicó una guía semiestructurada como instrumento de la entrevista, este consiste en combinar preguntas predeterminadas. El propósito de aplicar este instrumento fue garantizar una recolección de datos detallada.

Así mismo, Lázaro (2021) menciona que: “La entrevista semiestructurada recolecta datos de los entrevistados a través de un conjunto de preguntas abiertas” (p.68). Es importante resaltar que esta guía se adapta al contexto específico del entrevistado y al ritmo de la entrevista.

7.5.3 Guía de focus group

Este instrumento consiste en realizar una rueda de discusión de entre 5 a 10 personas. Es fundamental que la cantidad de preguntas sean establecidas de acuerdo con el número de personas entrevistadas, pues es primordial que puedan participar cada uno. Tomando lo que menciona Martínez (2023): “Las preguntas son breves, sencillas y orientadas a la temática que dirigirá la intervención” (p.123). De esta manera, este tipo de guía permite garantizar que la discusión sea efectiva y se mantenga enfocada en los objetivos de la investigación suministrando datos cualitativos útiles.

Tabla 1 *Relación entre preguntas de investigación, objetivos específicos, técnicas e instrumentos y resultados*

Pregunta de investigación	Objetivo específico	Técnica	Instrumento	Resultados
¿Qué potencialidades didácticas ofrece el uso del cómic para fortalecer la lectura crítica?	Identificar las potencialidades didácticas del cómic en relación a la lectura crítica.	Observación	Ficha de observación	Potencialidades didácticas
¿Cuáles son las posibilidades de lectura crítica que desarrolla el dibujo narrativo en los estudiantes de educación básica media?	Determinar posibilidades de lectura crítica del dibujo narrativo.	Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista semiestructurada	Posibilidades de lectura crítica que desarrolla el dibujo narrativo
¿Cómo los diferentes tipos de cómics benefician la lectura crítica para los estudiantes?	Examinar los beneficios de los tipos de cómic en la lectura crítica que aporta a los estudiantes.	Focus group	Guía de focus group	El cómic una estrategia didáctica y sus beneficios

¿Qué estrategia didáctica se aplicará con el uso del cómic en relación a la comprensión de textos?	Evaluar el cómic como estrategia didáctica para facilitar la comprensión de textos.	Focus group	Guía de focus group	El cómic una estrategia didáctica y sus beneficios

Nota. La tabla muestra la coherencia metodológica entre las preguntas de investigación, los objetivos específicos, las técnicas de recolección de información y los instrumentos utilizados en el estudio. Elaboración propia (2025)

7.6 Unidad de análisis (sujetos y objetos de estudio)

Siendo el objeto de estudio el cómic utilizado como una estrategia didáctica para mejorar las habilidades de lectura crítica, la unidad de análisis en esta investigación la constituyen 31 estudiantes de educación básica media del contexto educativo. Mediante este estudio se analizó la mejora que tienen los niños y niñas respecto a la lectura critica con relación a la experiencia con el cómic. De esta manera se evaluó si esta actividad ayudó a mejorar las habilidades de lectura crítica en los estudiantes, facilitando un aprendizaje más efectivo y divertido. Con la unidad de análisis se pudo evidenciar cómo el cómic obtuvo un gran impacto en el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

8 PROPUESTA ARTÍSTICO PEDAGÓGICO

En el presente capítulo se evidenciará la propuesta artístico-pedagógica ya que esta investigación tuvo como objetivo el desarrollo de habilidades de lectura crítica, a través de una estrategia didáctica. En donde se articuló lo narrativo y lo visual de una manera interdisciplinaria. Se planteó un espacio de aprendizaje donde la interpretación, análisis y la reflexión sean importante para formar estudiantes creativos y críticos. Por consiguiente, esta propuesta está estructurada en dos acápites, la fundamentación teórica, que sustenta la importancia pedagógica y artística de la estrategia planteada. Y, por otro lado, la planificación que detalla la aplicación de actividades realizadas en el aula a partir de experiencias significativas.

8.1 Fundamentación de la propuesta

La propuesta pedagógica fue aplicada durante las prácticas preprofesionales en el contexto educativo ubicado en el sector del Sagrario- Azuay, Cuenca, con estudiantes de Educación General Básica subnivel de básica media. Dicho curso estuvo conformado por 31 estudiantes: 19 niños y 12 niñas. Las prácticas preprofesionales se realizaron durante ocho semanas se desarrollaron a partir del 7 de abril hasta el 28 de mayo dentro del horario de 8:00 am a 12:00 am.

Esta propuesta consistió en la implementación del cómic como estrategia didáctica en donde se relaciona la imagen y el texto con el objetivo de desarrollar habilidades de lectura crítica en los estudiantes de básica media. Gracias a los beneficios que ofrecen la narrativa y lo visual, se buscó que los estudiantes no solo sean capaces de comprender lo que leen, sino que logren interpretar y reflexionar críticamente los contenidos observados en diferentes formas de comunicación. Esta estrategia propuso una relación entre el área de Lengua y Literatura y Educación Cultural y Artística, lo cual se vuelve una planificación interdisciplinaria ya que se fomenta un mejor abordaje significativo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La implementación del cómic representó una innovación pedagógica de mucha relevancia en el contexto educativo de hoy en día. Como primer punto, cabe mencionar que esta es una herramienta que motiva a los estudiantes a involucrarse con la lectura. Esta estrategia hace que las actividades lectoras sean más atractivas para los estudiantes o personas en general que no están habituados a ella. Las evidencias sobre resultados de este tema mencionan que el cómic es un recurso efectivo y fundamental para aumentar la motivación y participación activa de los estudiantes en el aula.

Además, cabe mencionar que se fomentó un aprendizaje colaborativo que favorece el pensamiento crítico y las habilidades de análisis, reflexión e interpretación sobre los contenidos de manera significativa. Al igual que, este enfoque se alinea con los principios de un aprendizaje constructivista ya que se promueve una construcción activa del conocimiento del estudiante a través de experiencias previas como el trabajo colaborativo y resolución de problemas. De esta manera, el cómic favorece a un aprendizaje profundo y contextualizado.

Para reforzar el argumento sobre el aprendizaje colaborativo, Heredia et al. (2024) menciona: “El aprendizaje colaborativo, al promover la interacción social y la comunicación efectiva, se convierte en un terreno fértil para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes” (p.17). Es importante trabajar de esta manera ya que el estudiante analiza, argumenta y cuestiona en grupos lo que brinda a fortalecer una mejor comprensión.

Así mismo, al hablar del constructivismo, Ronquillo et al. (2023) señala que “De este modo en el modelo constructivista, los estudiantes son completamente libres para explorar y participar activamente en el aprendizaje significativo” (p.260). Entonces, entiendo este punto de los autores, recalca que los estudiantes aprenden utilizando la información proporcionada por el docente para tomar decisiones en base a ello y de esta manera las personas aprenden a su propio ritmo gracias a la obtención de información.

Por consiguiente, la relevancia de esta propuesta se centra en abordar los problemas encontrados dentro del aula. El cómic como estrategia didáctica responde a la necesidad de crear actividades que de manera simultánea desarrollen capacidades analíticas mientras exista una creatividad en las clases, algo que muchos docentes encuentran difícil de lograr con metodologías muy tradicionales. Por otro lado, la versatilidad del cómic permite trabajar de manera adaptada a diversos contextos educativos y de esta manera beneficiar al estudiante con este estilo de aprendizaje.

Cabe mencionar que la razón inicial por la que surgió la propuesta se entrará más en detalle a continuación, este se basa a partir de que los estudiantes trabajan de una manera básica en lecturas compartiendo ideas del texto leído pero con dudas e ideas sencillas sin permitirles recordar sobre el tipo de información que leyeron, tratando de analizar un texto con un poco de complejidad, de esta manera se llegó a la conclusión que los estudiantes necesitan trabajar bajo algún tipo de estrategia didáctica. Por ello se propuso el cómic como una estrategia didáctica, siendo no solo un medio de comunicación de manera textual y gráfica sino también ser una viabilidad que permita mejorar su capacidad de analizar o reflexionar con mayor simplicidad permitiéndonos recordar el contenido de un tema gracias a la síntesis que se puede tratar o plasmar un tema en un cómic.

Basándonos en la práctica y previa experiencia obtenida en dibujo básico en la Universidad de las Artes que se encuentra en la ciudad de Guayaquil, se decidió plantear el cómic como una estrategia didáctica, aplicando los conocimientos adquiridos. El cómic es de gran utilidad, pues, además de que permite comunicarse de una manera más sencilla con textos cortos es atrayente para el público y entretenido para el lector, por otra parte, contar con gráficos amplia las ideas y facilita la comprensión del contenido favoreciendo la capacidad de analizar y reflexionar.

Es así como se presentaron 5 sesiones para trabajar con el tema de las manifestaciones artísticas y culturales referentes al patrimonio, mediante la creación de un cómic, y de tal manera que cada estudiante se pudiera cuestionar ¿Qué es el patrimonio?, ¿Cómo se crea un cómic?, ¿Cuál es un patrimonio tangible o intangible? ¿Qué son las onomatopeyas?, a continuación, se presentará una descripción de cada una de las sesiones.

Ahora bien, esta investigación se centra en el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales del nivel de básica media, se trabajó de manera interdisciplinar dentro del área de Educación Cultural Artística y Lengua y Literatura. El objetivo planteado dentro del área de Educación Cultural Artística es: **OG.ECA.7**. “Crear productos artísticos que expresan visiones propias, sensibles e innovadoras

mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte" (p.37). Este objetivo va relacionado con la implementación de nuestro proyecto de crear el cómic para mejorar las habilidades de lectura crítica.

A continuación, presentamos la destreza utilizada para la planificación.:

- "**ECA.3.1.12.** Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre los textiles del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet" (p.39).

Esta destreza fue desagregada quedando como: "Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas **REF.ECA.3.1.12**" (p.39).

De forma seguida, se presentan los indicadores de evaluación, la cual nos indicarán la efectividad de cada actividad de la planificación micro curricular:

- **"I.ECA.3.3.1.** Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos" (p.39).
- **"I.ECA.3.3.3.** Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales" (p.39).

Por otro lado, en Lengua y Literatura el objetivo usado es **O.LL.3.6.** "Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto" (p.14).

Asimismo, la destreza empleada es:

- "**LL.3.3.2**. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto" (p.16).

De este modo se aplica un indicador de logro que cabe mencionar que ya se encuentra desagregado dentro del currículo priorizado y es la siguiente:

- "Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas (Ref. I.LL.3.3.1.)." (p.16).

8.1.1 Estructura de la propuesta

La propuesta que podrá ser visualizada a continuación se compone de tres fases importantes, las cuales cumplen con una función en específico al momento de ser planteada en el proceso de la actividad por cada sesión. Las 5 sesiones que se han desarrollado se componen de una anticipación, construcción y consolidación, esto con la finalidad de motivar al estudiante construyendo un nuevo conocimiento a partir de un aprendizaje activo donde se pueda evaluar lo aprendido en cada clase.

Anticipación:

Se da inicio con diversas actividades de sensopercepción, mismas que pueden ser relacionadas al tema de clase y de este modo captar el interés de los estudiantes para el tema próximo a tratar. Para los juegos, se pueden hacer uso de material didáctico elaborado por el docente, así como también hacer uso de medios digitales. Del mismo modo, en cada juego se pretende motivar a la participación y trabajo individual como grupal.

Construcción:

Esta fase se basa en una construcción del conocimiento donde se plantea un diálogo con la intención de saber qué conocen sobre el patrimonio que entiende por una manifestación, si han leído un cómic y que tipos de cómics conocen. Es por ello que en esta fase es importante tomar en cuenta el “qué” voy a aprender, “cómo” lo voy a aprender y “para qué” aprender, es así que cada actividad tiene la finalidad de cumplir estos puntos realizando diálogos, investigaciones, recolección de material que identifiquen en periódicos y revistas acerca del patrimonio y el cómic. De tal manera que los gráficos sean el medio que permita a ellos reconocer sobre el tema a tratar, así mismo, trabajando en equipos fomentando la participación, interacción e intercambio de conocimientos entre todos.

Consolidación:

Finalmente, los estudiantes realizan exposiciones sobre cada uno de sus trabajos como collage, dibujos del mapa ecuatoriano con señales de los tipos de manifestaciones o patrimonios que lograron identificar, a qué zona pertenece según su investigación previamente realizada, así como también la exposición de la elaboración de un cómic grupal en base a un patrimonio de su preferencia, contando una historia mediante el dibujo narrativo creado por ellos mismos, exponiendo que es lo que leyeron y como lo identificaron.

Lista de cotejo para valorar los aprendizajes generados por el uso del cómic

Esta tabla muestra los indicadores que se analizarán durante la participación de los estudiantes en las actividades y de esta manera se evidenciará los procesos que se han ido generando al utilizar el cómic para comprender un tema de contexto social y cultural.

Tabla 2 *Lista de cotejo para valorar los aprendizajes generados por el uso del cómic*

Indicadores	Excelente	Suficiente	Deficiente	Ineficiente
El estudiante comprende y utiliza el lenguaje visual y textual del cómic para expresar ideas claras.				
Utiliza el cómic como medio para comunicar temas de contextos sociales y culturales.				
Utiliza los elementos que componen el cómic.				
Se observa creatividad en la presentación del cómic.				
Demuestran motivación al momento de la implementación.				
El trabajo fue realizado en equipo, respetando las opiniones de los demás integrantes.				

Fuente: Elaboración propia (2025)

8.2 La planificación

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA **PLANIFICACIÓN MICRO-CURRICULAR ÁULICA** **RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA** **AÑO LECTIVO: 2024-2025**					
DATOS INFORMATIVOS					
ÁREA: ECA	**ASIGNATURAS:** ECA y LyL	**AÑO LECTIVO:** 2024-2025	**OFERTA:** Sesión # 1	**SEMANA:** 1	
TÍTULO DEL BLOQUE: El entorno: espacio, tiempo y objetos		**TEMA DE LA CLASE:** Patrimonio artístico y cultural		**GRADO: Básica media**	**PARALELO:** "A"
CLASES: 1	**FECHA DE INICIO:** 13 de junio de 2025	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 12 de junio de 2025	**DOCENTE:** Gina Parra-John Sumba		

ÁREA	OBJETIVO DEL ÁREA / NIVEL	CRITERIO DE EVALUACIÓN POR ÁREA	INDICADOR DE EVALUACIÓN POR ÁREA
ECA	OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.	CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.	I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.
LyL	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)

OBJETIVO INTERDISCIPLINAR:
Desarrollar habilidades de lectura crítica en la producción de cómics al reinterpretar elementos del patrimonio cultural ecuatoriano.

COMPONENTES CURRICULARES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del	**Sesión 1** **ANTICIPACIÓN** ● Dinámica: "Desafío de símbolos", para estimular la memoria y el reconocimiento. Ordenar fichas con distintas representaciones de trajes, instrumentos o comida típica del país. ● Conversatorio sobre las manifestaciones artísticas y culturales.	- Videos de YouTube -Material didáctico -Hojas de trabajo -Lapiceros -Marcadores -Pinturas	-Identifica y describe las manifestaciones artísticas y culturales del Ecuador. -Participan activamente al reflexionar sobre el video.	**Técnicas:** -Observación participante -Revisión del producto gráfico **Instrumentos:** -Ficha de observación -Evidencias gráficas

país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas. REF.ECA.3.1. 12.	● ¿Qué manifestación artística y cultural han presenciado y en donde? ● Video: https://youtu.be/qvm6fgkTIlY?si=-BtxbxJVXs-iSUkW **CONSTRUCCIÓN** ● Reflexión sobre el video presentado ● Socialización sobre las manifestaciones artísticas y culturales del Ecuador destacando su importancia. ● Realizar microcuentos y representar gráficamente una escuela donde se muestre una manifestación artística y cultural. ● Diferenciación sobre un patrimonio tangible e intangible ● Video: https://youtu.be/fYn9ny0fsH4?si=bel5p2NQUB8dOb0M **CONSOLIDACIÓN** ● Presentar el microcuento en el aula y reflexionar sobre lo expuesto.		- Diferencia sobre que es un patrimonio tangible e intangible. - Representan sus ideas mediante un microcuento de acuerdo con la información recibida en clase.	

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA **PLANIFICACIÓN MICRO-CURRICULAR ÁULICA** **RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA** **AÑO LECTIVO: 2024-2025**					
DATOS INFORMATIVOS					
ÁREA: ECA	**ASIGNATURAS:** ECA y LyL	**AÑO LECTIVO:** 2024-2025	**OFERTA:** Sesión # 2	**SEMANA: 2**	
TÍTULO DEL BLOQUE: El entorno: espacio, tiempo y objetos		**TEMA DE LA CLASE:** Patrimonio artístico y cultural y el cómic		**GRADO: Básica media**	**PARALELO:** "A"
CLASES: 2	**FECHA DE INICIO:** 13 de mayo de 2025	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 12 de junio de 2025	**DOCENTE:** Gina Parra-John Sumba		
ÁREA	**OBJETIVO DEL ÁREA / NIVEL**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN POR ÁREA**	**INDICADOR DE EVALUACIÓN POR ÁREA**		

ECA	OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.	CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.	I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.
LyL	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)

OBJETIVO INTERDISCIPLINAR:
Desarrollar habilidades de lectura crítica en la producción de cómics al reinterpretar elementos del patrimonio cultural ecuatoriano.

COMPONENTES CURRICULARES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del país, como resultado de un proceso de	**Sesión 2** **ANTICIPACIÓN** ● Sopa de letras con palabras referentes a lo visto en la clase anterior como: Patrimonio, Cultural, Tangible, Intangible, etc. ● Conversatorio sobre que es un cómic y sus características como recurso narrativo y visual. ● Análisis sobre los elementos de un cómic: Viñetas, globos de texto,	-Videos de YouTube -Material didáctico -Hojas de trabajo -Lapiceros -Marcadores -Pinturas -Recortes -Periódicos o revistas	-Identifica y describe las manifestaciones artísticas y culturales del Ecuador. -Participan activamente al realizar un trabajo colaborativo. -Comprender qué es un cómic y cuáles son sus	**Técnicas:** -Observación participante -Revisión del producto gráfico **Instrumentos:** -Ficha de observación -Evidencias gráficas

búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas. REF.ECA.3.1. 12.	personajes, onomatopeyas, mensajes culturales. **CONSTRUCCIÓN** ● Trabajo de manera grupal para hacer un collage con recortes de periódicos o revistas y describir qué tipo de elementos de un cómic encontraron e identificaron. **CONSOLIDACIÓN** ● Cuestionario crítico: 1. ¿Qué símbolos identificaste sobre los elementos de un cómic? ● Investigación sobre una manifestación cultural de su preferencia (Fiesta local, danza, comida típica)		elementos que lo compone. - Representan sus conocimientos de manera colectiva mediante un collage.	

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA **PLANIFICACIÓN MICRO-CURRICULAR ÁULICA** **RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA** **AÑO LECTIVO: 2024-2025**					
DATOS INFORMATIVOS					
ÁREA: ECA	**ASIGNATURAS:** ECA y LyL	**AÑO LECTIVO:** 2024-2025	**OFERTA:** Sesión # 3	**SEMANA: 3**	
TÍTULO DEL BLOQUE: El entorno: espacio, tiempo y objetos		**TEMA DE LA CLASE:** Patrimonio artístico y cultural		**GRADO: Básica media**	**PARALELO:** "A"
CLASES: 3	**FECHA DE INICIO:** 13 de junio de 2025	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 12 de junio de 2025	**DOCENTE:** Gina Parra-John Sumba		
ÁREA	**OBJETIVO DEL ÁREA / NIVEL**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN POR ÁREA**	**INDICADOR DE EVALUACIÓN POR ÁREA**		
ECA	OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.	CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.	I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.		

LyL	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)

OBJETIVO INTERDISCIPLINAR:
Desarrollar habilidades de lectura crítica en la producción de cómics al reinterpretar elementos del patrimonio cultural ecuatoriano.

COMPONENTES CURRICULARES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas. REF.ECA.3.1.12.	**Sesión 3** **ANTICIPACIÓN** ● Crucigrama con temas relevantes a la manifestación artística, cultural y sobre un patrimonio tangible e intangible. ● Reflexión sobre la información obtenida en su investigación y destacar puntos clave para identificar qué manifestación cultural eligió. **CONSTRUCCIÓN** ● Identificar a qué manifestación cultural pertenece su investigación. ● Crear un mapa cultural y ubicar geográficamente la manifestación cultural y relacionarla con otras manifestaciones de la región o país, fomentando la comprensión del contexto cultural y territorial. **CONSOLIDACIÓN**	-Material didáctico -Hojas de trabajo -Lapiceros -Marcadores -Pinturas	-Identifica y describe las manifestaciones artísticas y culturales del Ecuador. - Reforzar los conocimientos adquiridos. - Realizar una reflexión y análisis del texto con información investigada. -Comprender fácilmente el tema de un texto leído gracia a representaciones gráfica.	**Técnicas:** -Observación participante -Revisión del producto gráfico **Instrumentos:** -Ficha de observación -Evidencias gráficas

	● Presenta el crucigrama completado y la reflexión escrita. ● Exponer claramente a qué tipo de patrimonio pertenece la manifestación cultural elegida, apoyándote en ejemplos y características. ● Discusión sobre la importancia de preservar tanto el patrimonio tangible como el intangible para mantener viva la identidad cultural.			

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA **PLANIFICACIÓN MICRO-CURRICULAR ÁULICA** **RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA** **AÑO LECTIVO: 2024-2025**					
DATOS INFORMATIVOS					
ÁREA: ECA	**ASIGNATURAS:** ECA y LyL	**AÑO LECTIVO:** 2024-2025	**OFERTA:** Sesión # 4	**SEMANA: 4**	
TÍTULO DEL BLOQUE: El entorno: espacio, tiempo y objetos		**TEMA DE LA CLASE:** Patrimonio artístico y cultural y el cómic.		**GRADO: Básica media**	**PARALELO:** "A"
CLASES: 4	**FECHA DE INICIO:** 13 de mayo de 2025	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 12 de junio de 2025	**DOCENTE:** Gina Parra-John Sumba		
ÁREA	**OBJETIVO DEL ÁREA / NIVEL**	**CRITERIO DE EVALUACIÓN POR ÁREA**	**INDICADOR DE EVALUACIÓN POR ÁREA**		
ECA	OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.	CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.	I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.		

LyL	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)

OBJETIVO INTERDISCIPLINAR:
Desarrollar habilidades de lectura crítica en la producción de cómics al reinterpretar elementos del patrimonio cultural ecuatoriano.

COMPONENTES CURRICULARES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas. REF.ECA.3.1. 12.	**Sesión 4** **ANTICIPACIÓN** ● Retroalimentación de las clases pasadas ● Juego a través del código morse para abrir el tema sobre el cómic y el patrimonio. **CONSTRUCCIÓN** ● Pasos para crear un guion sencillo: Inicio, Desarrollo y Final. ● Video ● Selección de una manifestación cultural que más les guste. ● Definir personajes y tema para la elaboración de un cómic. ● Borrador de las ilustraciones de sus personajes y su mensaje a transmitir con el tema elegido. **CONSOLIDACIÓN** ● Elaboración del boceto del cómic.	-Hojas de trabajo -Lapiceros -Marcadores -Pinturas -Cartulinas	-Relaciona los contenidos vistos en clases anteriores y los expresa de forma oral y escrita. -Identifica correctamente las fases de un guion narrativo. -Presenta creatividad en la propuesta de su cómic. -Transmite un mensaje claro y coherente referente a las manifestaciones artísticas y culturales.	**Técnicas:** -Observación participante -Revisión del producto gráfico **Instrumentos:** -Ficha de observación -Evidencias gráficas

	● Definición del boceto.			

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PLANIFICACIÓN MICRO-CURRICULAR ÁULICA RÉGIMEN ESCOLAR: SIERRA AÑO LECTIVO: 2024-2025				
DATOS INFORMATIVOS				
ÁREA: ECA	**ASIGNATURAS:** ECA y LyL	**AÑO LECTIVO:** 2024-2025	**OFERTA:** Sesión # 5	**SEMANA:** 5
TÍTULO DEL BLOQUE: El entorno: espacio, tiempo y objetos	**TEMA DE LA CLASE:** Patrimonio artístico y cultural		**GRADO: Básica media**	**PARALELO:** "A"
CLASES: 5	**FECHA DE INICIO:** 13 de mayo de 2025	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 12 de junio de 2025	**DOCENTE:** Gina Parra-John Sumba	

ÁREA	OBJETIVO DEL ÁREA / NIVEL	CRITERIO DE EVALUACIÓN POR ÁREA	INDICADOR DE EVALUACIÓN POR ÁREA
ECA	OG.ECA.7. Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.	CE.ECA.3.3. Localiza y reelabora información sobre el patrimonio artístico y cultural siguiendo las indicaciones y pautas que se le ofrecen.	I.ECA.3.3.1. Identifica y describe diferentes tipos de manifestaciones y productos en el contexto de la cultura popular, así como su presencia en los ámbitos cotidianos. I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.
LyL	O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.	Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)

OBJETIVO INTERDISCIPLINAR:
Desarrollar habilidades de lectura crítica en la producción de cómics al reinterpretar elementos del patrimonio cultural ecuatoriano.

COMPONENTES CURRICULARES

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Crear documentos sencillos (informes, catálogos, etc.) con información sobre el patrimonio artístico y cultural del país, como resultado de un proceso de búsqueda de información en libros e Internet para luego interpretarlos mediante narraciones gráficas. REF.ECA.3.1. 12.	**Sesión 5** **ANTICIPACIÓN** ● Reflexión sobre lo aprendido /actividad **CONSTRUCCIÓN** ● Presentación de los cómics creados en grupos de 3 integrantes de manera aleatoria. Galería en el aula **CONSOLIDACIÓN** ● Rúbrica de autoevaluación. 1. ¿Qué aprendí sobre la cultura? 2. ¿Qué desafíos tuve al usar el cómic? 3. ¿Qué otros temas podrían usar con el cómic?	-Material didáctico -Hojas de trabajo -Lapiceros -Marcadores -Pinturas	-Expresa con claridad sobre las manifestaciones artísticas y culturales. - Colabora de manera equitativa con sus compañeros. -Reconoce el valor del arte y la narrativa visual como medio de expresión.	**Técnicas:** -Observación participante -Revisión del producto gráfico **Instrumentos:** -Ficha de observación -Evidencias gráficas

9 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este apartado se explicará el análisis de los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta artística pedagógica realizada en el contexto educativo. Para llegar a obtener los resultados, se ha utilizado algunas técnicas e instrumentos de recolección de información y así evidenciar este proceso.

Inicialmente, se partió de un diagnóstico, detectando el bajo nivel de habilidades de lectura crítica en algunos estudiantes de educación básica media, motivando a proponer al cómic como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de habilidades de lectura crítica.

Así mismo, partiendo de los antecedentes se enfocando al comic bajo un objetivo concreto, al igual que se buscó llenar los vacíos de los estudios que anteceden. Se aplicó la ficha de observación para observar el uso de representaciones gráficas para comprender un texto. De la misma manera para evidenciar si los estudiantes muestreaban interés por las lecturas.

Posterior a ello, se realizó una entrevista semiestructurada aplicada a la docente de la institución, quien evidenció la implementación de la propuesta y aportó desde la perspectiva profesional, sobre ¿cómo esta propuesta ha sido beneficiosa a los estudiantes? Finalmente se realizó un análisis del grupo focal a los estudiantes de básica media para obtener información acerca de la implementación de la propuesta.

9.1 Potencialidades didácticas

Primera semana

En esta primera semana se inició con la implementación de la propuesta artística pedagógica. Se partió con una dinámica para ver la motivación e interés que presentan los estudiantes. Como primer punto, se evidenció poca interacción entre ellos. Posteriormente se empezó hablando sobre el nuevo tema de las manifestaciones artísticas y culturales. Los estudiantes presentaron dudas acerca del tema, se evidenció un bajo nivel en las habilidades de lectura crítica, los estudiantes no lograron profundizar bien acerca del tema.

Enseguida se procedió con una actividad realizada en clase sobre lo explicado en la que tenían que elaborar un microcuento acerca del tema visto, se observó inicialmente que los estudiantes no logran conectar su narrativa con los conocimientos que poseen. De esta manera, se tomó en cuenta que los estudiantes no logran involucrarse activamente con el contenido. Lo que limita el desarrollo de habilidades de lectura crítica.

Segunda semana

En la segunda semana de la implementación se inició con una retroalimentación y un juego de sopa de letras referente al tema que se está tratando en la implementación, pocos estudiantes respondieron de manera motivadora. Ahora bien, hablando de la implementación del cómic dentro del aula como nuevo tema, los estudiantes no estuvieron muy familiarizados inicialmente con lo que es un cómic y su formato.

Es por ello, en esta situación se promovió progresivamente al cómic mediante actividades lúdicas, despertando interés en el cómic. De igual modo, se observó a los estudiantes concentrarse al explicar por los diversos temas de cómics. De esta manera, se fue abriendo paso a esta herramienta viendo las necesidades que los estudiantes tienen al no comprender críticamente temas de contextos sociales o culturales, en este caso como el tema que se está presentando sobre las manifestaciones artísticas y culturales.

Tercera semana

En la tercera semana se fue obteniendo información de las actividades realizadas con los estudiantes, en el inicio se realizó una retroalimentación de las clases dictadas anteriormente. Luego, para seguir con la implementación se hizo un juego a través un crucigrama con temas relevantes a las manifestaciones artísticas y culturales. Los estudiantes fueron presentando un interés sobre las actividades que se plantearon. Dentro de esta semana también como actividades, los niños y niñas crearon un mapa en donde ellos deben ubicar geográficamente las manifestaciones artísticas y culturales. Con ello, se fomenta una comprensión del contexto cultural y territorial. Igualmente, con las actividades se realizó una discusión sobre la importancia de los patrimonios del Ecuador y de esta manera los estudiantes puedan mantener viva la identidad cultural.

Cuarta semana

En la penúltima semana de la implementación se abrió paso con un juego a través del código morse en donde los estudiantes cada vez mostraban interés en las clases. Al igual que demostraron motivación al saber que iban a realizar un cómic en donde ellos podrán demostrar su creatividad e imaginación. Poco a poco se fue evidenciando cómo ha ido favoreciendo todas las actividades en los estudiantes, así como también demuestran provecho de lo que se explica en clase.

Dentro de la actividad del cómic, los estudiantes realizaron un guion con inicio, desarrollo y conclusiones, redactando de manera de un cuento sobre una manifestación artística y cultural, refiriéndonos a un patrimonio cultural tangible o intangible. Esto, con la finalidad de conectar la narrativa visual con sus conocimientos. Así mismo que los estudiantes elaboran narraciones propias con el dibujo y narrativo. Mediante esta actividad de igual manera se trabajó de una manera colaborativa entre compañeros. Se evidenció que

los estudiantes trabajaron de manera efectiva con el intercambio de opiniones entre los niños y niñas. Finalmente, los estudiantes fueron presentando sus guiones y bocetos sobre el cómic que están representando con su patrimonio.

Quinta semana

En esta última semana, se comenzó con una reflexión sobre todo lo que se observó durante toda la implementación para luego dar inicio con la presentación de los cómics, cabe mencionar la concentración y motivación que los estudiantes demostraron al realizar las actividades que en un principio no mostraban interés.

Ahora bien, dentro de esta semana los estudiantes presentaron finalmente el cómic que explica claramente una manifestación artística y cultural. Demostraron utilizar representaciones gráficas para la comprensión de un texto, así como también se vio reflejado de forma directa que el cómic mejoró las habilidades críticas. Se evidenció también que los estudiantes realizaron preguntas de por qué, para qué, etc., esto referente al tema y al cómic. Se observó igual que los niños y niñas trabajan de manera conjunta para poder mejorar sus actividades. En síntesis, al profundizar el tema presentado a los estudiantes, se obtuvieron algunos puntos importantes que puede destacar al cómic como una estrategia didáctica. Ya que logró mejorar el interés de los estudiantes. Del mismo modo, gracias a los textos e imágenes del cómic, se logró evidenciar un análisis de la comprensión de lectura en los niños y niñas, reflexionando así mismo sobre la eficacia de esta herramienta.

Para terminar con las fichas de observaciones dentro de cada semana se fue evidenciando el cambio que los estudiantes presentaron durante la ejecución de la propuesta de intervención. Gracias a cada una de las actividades y sesiones se pudo ir mostrando efectividad en los estudiantes.

9.2 Posibilidades de lectura crítica que desarrolla el dibujo narrativo

A continuación, se presentarán los resultados obtenidos de las preguntas de la entrevista semiestructurada realizada hacia la docente tutora del curso de educación básica media, misma que fue desarrollada dentro de la institución educativa en el horario establecido de prácticas preprofesionales. Las preguntas realizadas a la docente abren un respaldo a la implementación realizada en clase. De esta manera abrimos paso a la entrevista presentada a continuación:

¿Qué opina del uso del dibujo narrativo para plasmar una idea?

Me parece una técnica apropiada porque a través del dibujo los niños pueden expresar de una manera diferente lo que han comprendido en una historia, en algo que hayan leído, a veces se les dificulta expresar lo comprendido mediante palabras sobre todo al escribir, si se les pide que hablen lo pueden expresar pero al momento de narrar de redactar un párrafo algunos niños tienen dificultades entonces plasmarlo en un dibujo, en una lectura comprensiva es una técnica útil e incluso para los niños con necesidades educativas especiales. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

¿Cuál es la importancia de la interacción entre el texto e imágenes?

Pienso que tiene mucha importancia sobre todo en los niveles inferiores digamos así donde los dibujos ilustran y atraen a los niños porque si ven solo letras les resulta un poco aburrido leer y un poco abstracto también, las imágenes les ayuda a comprender muchísimo lo que el texto está diciendo y entonces debe haber una como ustedes dicen una interacción o el dibujo debe expresar con bastante precisión lo que se narra con palabras. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

¿Qué tipo de representaciones gráficas ha utilizado para motivar a sus estudiantes a leer un texto?

Bueno yo, como ustedes han visto en mis clases utilizo bastante los videos aprovechando que nosotros tenemos este recurso didáctico en el aula, de algunos textos que vamos a leer pues hay las representaciones hay como una pequeña explicación del texto que se les presenta a leer y esa explicación por lo general tiene gráficos tiene imágenes, incluso algunos de ellos tienen videos también la parte visual para los niños es sumamente importante les atrae bastante les motiva y en ciertas ocasiones se utilizan también láminas, imágenes que se pueden que las tengo yo o que las imprimo para que les resulte más atractivo para tener una idea animada de lo que ellos van a leer. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

¿Cómo considera que el uso de dibujo narrativo favorece en la lectura crítica?

Si se les piden por ejemplo a ellos que expresen con dibujos una historia pueden incluso cambiar en parte la historia pueden modificar ciertas cosas de acuerdo a su modo de pensar de acuerdo a como ellos lo entendieron, de acuerdo incluso a su personalidad, entonces en el dibujo ellos expresan muchísimas cosas y es una actividad que a ellos le atrae el momento en que se les dice vamos a dibujar se sienten todos motivados y si vamos a dibujar en imágenes en viñetas esta historia que vamos a leer es una manera diferente de trabajar que ósea pueden expresar ciertas formas ciertas cosas que ellos comprendieron a su manera no todos a lo mejor captan el mismo mensaje, entonces el dibujo también representa esa criticidad en la lectura. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

¿Qué posibilidades cree que puede brindar el cómic al tratar diversos temas de clases?

Es una estrategia útil no solo para lengua y literatura por ejemplo en básica media se ve estudios sociales y todo es historia entonces ellos podrían elaborar una historia de equis situación ocurrida con un presidente, representado no necesariamente quiere decir chistosa pero como ellos imaginaron esa situación historia como ocurrió para ellos pongo un ejemplo la batalla de pichincha lo podrían representar mediante un cómic porque ellos han visto esa situación han visto los personajes que intervinieron y podrían representar tranquilamente en un cómic igual me parece ciertas temas de ciencias naturales como es la pubertad lo que estamos viendo ahorita como es fuerza, energía, materia también se pueden representar mediante el cómic no sólo lengua y literatura. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

¿Por qué el cómic podría ser considerado como una herramienta didáctica?

Porque permite darnos cuenta de la comprensión que los niños tuvieron de un tema si, como les dije en la pregunta anterior no es solo aplicable ni a ECA por su parte artística ni tampoco solo a lengua y literatura sino en todas las materias entonces si es una estrategia útil el asunto es que a veces es bastante, para hacer un cómic se necesita más tiempo entonces por lo general por ese motivo a lo mejor no se utiliza con la frecuencia que se debería, miren que ustedes han tenido que destinar varias sesiones de clases para que el niño cree la historia para traer los materiales y para armar la historia o transformar esa historia en un cómic entonces es un poquito laboriosa digamos así pero muy útil, muy útil para que el niño demuestre lo comprendido y además es una manera de que se le grabe con más facilidad los hechos que él está creando esa historia está plasmando con imágenes y con ciertos textos pequeñitos entonces se le va a grabar mucho mejor. (M. González, comunicación personal, 11 de junio de 2025).

Ahora bien, realizando un análisis de la primera pregunta a la docente, ella ha planteado que el dibujo permite que el alumno pueda expresarse de una manera diferente acerca de un tema que ha leído, ya que representar lo comprendido mediante un texto o una redacción por su propia cuenta se les resulta difícil y este medio del dibujo narrativo les permite exponer sus ideas fácilmente y comprendiendo con más claridad un tema.

En la segunda pregunta se menciona que el texto y la imagen es de suma importancia en la interacción de la información, pues las ilustraciones atraen al niño o niña, este genera un interés por la lectura y mejor aún si un dibujo puede comunicar más que el mismo texto al ser más específico en lo que se quiere informar al lector.

La tercera pregunta a la docente menciona que el uso de recursos digitales, videos explicativos son importantes en la interacción y motivación de la lectura.

La cuarta pregunta hacia la docente manifiesta que los estudiantes al usar el dibujo narrativo pueden desenvolverse fácilmente, al contar la historia con sus dibujos de una manera libre desarrollan su estilo o su modo de entender el texto leído, cada mente es valiosa y puede explayar diversas formas de cómo ven un tema, sintiéndose cómodo en elaborar un dibujo a su gusto y del modo en que ellos lo ven o se imaginaron.

En la penúltima pregunta, la docente afirma que el cómic se considera una estrategia útil y no solo para ser desarrollado dentro del área de lengua y literatura sino que también en ciencias naturales o estudios sociales, ya que brindan temas muy pertinentes a ser tratados en un cómic e incluso en el tema de la pubertad puede ser pertinente el conocer sobre el tema mediante el cómic, tras las ilustraciones de cómo va cada suceso del cambio de un cuerpo, como cuidarlo cómo entenderlo es muy importante, y más aún si en algún caso existieran niños que se avergüenzan hablar del tema, al tratarlo de manera gráfica con ligeros textos que comuniquen y permita comprender el tema se puede lograr que el estudiante se sienta más cómodo y en confianza.

Y la última pregunta realizada a la docente nos da a entender que cuando el estudiante desarrolla un cómic logramos visualizar de qué manera ellos han comprendido algo y así mismo vemos que tipo de información nos comparten y cómo lo quieren comunicar. El largo y arduo proceso del que se compone la elaboración de un cómic, podría ser el causante de evitar el uso muy a menudo del cómic. Pues su construcción es un desarrollo laborioso de suma dedicación, pero si es muy útil y recomendable en ciertos casos hacer uso de este recurso.

En este análisis de la entrevista, se puede evidenciar las observaciones y puntos de vista que tiene la docente tutora del aula de básica media, ya que al ser en primera instancia quien tiene un acercamiento de manera directa en gran parte de la jornada educativa con el grupo del 7mo de básica, nos comenta sobre como ella hace uso de medios digitales para una clase, presentando videos creativos y entretenidos para motivar al estudiante. La entrevistada plantea que es muy importante y útil el uso de actividades donde los niños desarrollen dibujos pues permite que se desenvuelvan fácilmente y plasman una idea que tiene acerca del texto leído, logrando que el estudiante demuestre a su manera lo que comprende de un texto.

Al hacer uso del dibujo narrativo generando un interés en el niño por conocer sobre un tema y más aún si crean un cómic, esta causa impactó en ellos al tener la facilidad de conocer sobre un tema con textos cortos e ilustraciones entretenidas. La docente también plantea que un dibujo ayuda a comprender muchas cosas,

principalmente, al usarlo con niños de niveles menores, ya que una gran cantidad de texto puede causar un aburrimiento en la lectura o pueden verlo muy abstracta, siendo difícil entenderla al no contar con una ilustración que los guíe o les dé una idea de lo que el texto quiere comunicar.

Es así que, este análisis permite saber con claridad y certeza de que manera una ilustración en el desarrollo del cómic permite contar y conocer mucho más acerca de un tema específico, gracias a su facilidad de comprender por el uso relacionado de texto e imagen. El cómic puede intervenir en diversas áreas, siendo un medio de comunicación educativo y una excelente estrategia para crear diversas historias con temas sociales, educativos, históricos, culturales, valores u otros.

9.3 El cómic una estrategia didáctica y sus beneficios

En este apartado se presentan los resultados obtenidos de las preguntas a los grupos focales, en donde se formó cuatro grupos de 8 estudiantes entre niños y niñas. Los estudiantes podían responder honestamente con todo su criterio. Es así como, a partir de este instrumento se obtuvieron los diferentes resultados.

Tabla 3 *Resultados del focus group aplicado al grupo 1*

Preguntas	Respuesta de los estudiantes	Análisis de preguntas
¿Han leído algún tipo de cómic en la escuela o en casa?	Casi todos los estudiantes respondieron sinceramente afirmando que nunca han leído un cómic en la escuela o en su hogar. A excepción del estudiante E7 que mencionó que si ha leído cómics de superhéroes.	El análisis de las preguntas presentadas a los estudiantes muestra una clara falta de interacción con los cómics, con una excepción notable en el interés por el cómic de superhéroes. Esto sugiere que existe un potencial no explotado para integrar cómic en la educación y en el hogar.
¿Qué entiende por cómic?	Los estudiantes respondieron a la pregunta afirmando que entienden que es una historia que habla con imágenes con personajes, superhéroes que suele ser muy divertida, romántica, con acción, etc. Así mismo afirman que es una historia corta, pero cuenta una algo muy bien resumido.	A través de estas respuestas se indica que los estudiantes tienen una comprensión del concepto del cómic. Reconociendo que es una forma narrativa con imágenes. También tratan los tipos de cómic lo que ven como algo muy entretenido y accesible.
¿Les parece más fácil o difícil entender lo que pasa en un cómic que lo que un texto	Todos los participantes coincidieron con la respuesta ya que mencionaron que el	Las respuestas de los estudiantes muestran un claro interés sobre el valor del cómic para facilitar la comprensión de

expresa solo de palabras?	cómic es una herramienta que ayuda a entender una historia ya que mediante las imágenes se pueden expresar más fácilmente lo que ayuda a entender de mejor manera. La estudiante E5 mencionó que también el cómic es muy fácil porque tiene viñetas, imágenes y onomatopeyas.	historias. Así mismo coinciden que las imágenes ayudan y expresan las ideas más directamente lo que ayuda a la comprensión del contenido. Resaltan también los aspectos del cómic como son las viñetas, imágenes y onomatopeyas lo que apoyan la narración visual y enriquece la lectura. En resumen, las respuestas resaltan el cómic por su efectividad de comunicar de manera más accesible.
¿Cuándo leen un cómic les ayuda a pensar más sobre el tema del que trata?	Todos los estudiantes respondieron directamente afirmando que ven al cómic como algo más resumido, así como también las imágenes les ayuda a concentrarse más. La E4 menciona que el cómic ayuda a pensar de mejor manera porque cuando lee no se cansa.	Las respuestas reflejan algo compartido entre los estudiantes viendo al cómic como un formato más entretenido y accesible lo que facilita el proceso de comprensión. Entonces el cómic se ve como algo muy entretenido que favorece el aprendizaje promoviendo la concentración y también el pensamiento reflexivo.
¿Qué les gustaría que los profesores cambien cuando usan cómics en clase?	Los estudiantes mencionan que les gustaría trabajar con cómics porque es divertido por las imágenes y los textos resumidos que se encuentran dentro del folleto.	Se ha reflejado una actitud motivadora y positiva sobre el uso del cómic. Ya que gracias a la combinación de imágenes con textos convierte el aprendizaje en una experiencia más entretenida y dinámica. Las respuestas evidencian que el cómic se percibe como una herramienta para aprender de manera divertida y significativa.
¿Cómo el cómic ayuda a que la clase sea más entretenida y divertida?	Los estudiantes apoyan al cómic y menciona que les ayuda porque aprenden de forma resumida y clara, gracias a las imágenes, dibujos y colores llamativos lo que apoyan a la idea principal, así mismo ven al comic que sea más entretenido y divertido. El E3 menciona que son divertidos y alegres lo que ayuda a captar mejor la atención.	Las respuestas de los estudiantes han reflejado una valoración efectiva del cómic. Los estudiantes ven esta herramienta como un medio eficaz para mejorar la comprensión y mantener la atención. De esta manera que cuando se realiza el cómic dentro del aula puede ser una estrategia didáctica beneficiosa para motivar el aprendizaje. También resaltan lo divertido y alegre, lo que aporta algo emocional en los estudiantes.
¿Qué temas les gustaría usar en un cómic para aprender en clase?	Los estudiantes dieron diferentes respuestas como el E8 mencionando que le gustaría aprender mediante el cómic otra disciplina como lo	Los estudiantes han reflejado su apoyo hacia el cómic, perciben que si utilizan esta herramienta para aprender otras disciplinas pueden aprender favorablemente lo que puede ser

	es lengua y literatura, el E6 menciona que quiere aprender matemáticas, el E5 ciencias naturales, el E4 sobre el Inti Raymi, el E3 quisiera aprender sobre los ex presidentes, la E1 y E2 quieren aprender estudios sociales esto mediante el cómic.	beneficioso en la participación activa y aprendizaje significativo.
¿Qué les gusta de crear cómics en clase?	Los participantes mencionaron de igual manera que les gusta trabajar en grupo ya que pueden compartir ideas y pueden apoyarse uno al otro lo que les facilita la creación del cómic en clase. Ellos ven al trabajo colaborativo como algo sumamente importante.	Las respuestas de los estudiantes presentan una actitud positiva hacia el trabajo colaborativo, específicamente con la creación de cómics en clase. Ellos valoran el trabajo en equipo ya que pueden compartir ideas apoyándose mutuamente. Esto fortalece la dinámica del aula promoviendo un ambiente muy participativo.

Nota: En la tabla se describen los resultados obtenidos del focus group al grupo 1. Elaboración propia (2025)

Tabla 4 *Resultados del focus group aplicado al grupo 2*

Preguntas	Respuesta de los estudiantes	Análisis de preguntas
¿Han leído algún tipo de cómic en la escuela o en casa?	Casi la mayoría respondieron que no han leído un cómic. El E1 y E8 mencionan que sí han leído cómics de superhéroes. Mientras que el E4 menciona que no le gustan los cómics es por eso que no los lee.	Los estudiantes coinciden que no han tenido un contacto previo con el comic. Mientras que otros estudiantes muestran que el tipo de cómic con el que más se familiarizan es con el de entretenimiento. De esta manera esta información indica una oportunidad importante para introducir el cómic.
¿Qué entiende por cómic?	Los estudiantes responden que el cómic es donde se narra la historia de un personaje resumidamente que cuenta con imágenes y dibujos. Así mismo mencionan que son historias de ciencia ficción.	Las respuestas de los estudiantes mostraron una comprensión básica sobre lo que es un cómic. Reconocen que se trata de una narración breve que combina textos con imágenes. De esta manera las respuestas reflejan un conocimiento general.
¿Les parece más fácil o difícil entender lo que pasa en un cómic que lo que un texto expresa solo de palabras?	El E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8. mencionan que el cómic es más fácil de entender ya que se enseña mediante gráficos y la historia es más	Los estudiantes coinciden que el cómic es más fácil de entender por la combinación de gráficos y textos. Estas respuestas demuestran que los estudiantes reconocen la importancia del

	resumida. Es una combinación de imágenes y textos.	cómic al simplificar y hacer más accesible la información. En resumen, se ve que los niños y niñas disfrutan de este formato que mejora su comprensión.
¿Cuándo leen un cómic les ayuda a pensar más sobre el tema del que trata?	Los participantes mencionan que el cómic les ayuda gracias a las imágenes porque mediante ello, se imaginan de manera creativa lo que está pasando, así mismo mencionan que porque está más resumido, sienten más emociones.	Con la pregunta se pudo evidenciar que los estudiantes ven las imágenes y la capacidad de síntesis para aprender de mejor manera. Señalan que las imágenes ayudan a imaginar de forma creativa lo que ocurre en la historia. Además, gracias al resumen que se evidencia en el cómic los estudiantes muestran una atención con el mensaje del contenido.
¿Qué les gustaría que los profesores cambien cuando usan cómics en clase?	Los estudiantes respondieron mencionando que los profesores deben explicar con más ejemplos y sean más entretenidos al explicar sobre los cómics y lo que se entiende del cómic. Mientras que E5 menciona que no quisiera que se cambie nada.	El análisis de la respuesta muestra que los estudiantes están motivados a trabajar con cómics, pero a la vez desean que la enseñanza sea más divertida. Esto refleja una oportunidad para que los docentes innoven en sus estrategias didácticas e integren el cómic de manera efectiva.
¿Cómo el cómic ayuda a que la clase sea más entretenida y divertida?	A todos los estudiantes les pareció muy divertido el cómic. Ya que gracias a las imágenes y textos ellos se entretuvieron y también trabajaron muy contentos.	A través del análisis se pudo evidenciar que las imágenes y textos permitieron no sólo divertirse, sino que también concentrarse con la actividad. Asimismo, los estudiantes demuestran emoción de felicidad. De esta manera se evidencia al cómic como algo sumamente importante.
¿Qué temas les gustaría usar en un cómic para aprender en clase?	Así mismo como en el primer grupo focal ellos mencionan que quisieran aprender mediante el cómic, la historia del Ecuador, ex presidentes, plantas y animales, etc.	Las respuestas de este segundo grupo focal al igual que el primero reflejan un interés por aprender diversos temas mediante el cómic. Los estudiantes se encuentran motivados al aprender de esta manera
¿Qué les gusta de crear cómics en clase?	Los estudiantes mencionaron que cuando trabajan en grupo ellos se sienten mejor ya que todos colaboran de manera responsable. Así mismo mencionan que cuando realizan el cómic ellos utilizan su imaginación para crear historias e igualmente pueden dibujar ya que les gusta mucho realizar esa actividad.	Los estudiantes valoran el trabajo en grupo ya que promueven de mejor manera la responsabilidad. Además, con el cómic los estudiantes desarrollan la creatividad y su imaginación.

Nota: En la tabla se describen los resultados obtenidos del focus group al grupo 2. Elaboración propia (2025)

Tabla 5 *Resultados del focus group aplicado al grupo 3*

Preguntas	Respuesta de los estudiantes	Análisis de preguntas
¿Han leído algún tipo de cómic en la escuela o en casa?	El E1, E4, E5, E6, mencionaron que nunca han leído un cómic. Mientras que el E2 y E3 mencionaron que han leído cómics de aventuras mágicas y de ciencia ficción. La E8 mencionó haber leído mangas. El E7 mencionó haber leído fábulas algo que puede incluir un poco al tema que se estuvo tratando.	Las respuestas reflejan algo variado en donde el contacto con el cómic es mínimo. Algunos estudiantes no han tenido oportunidad de leer cómics dentro de su hogar. Mientras que el caso del E2, E3, E8 han leído cómics y mangas especialmente de aventuras y estilos japonés mostrando afinidad por lo narrativo y visual. El caso de E7 que ha leído fábulas se acerca más a la temática del cómic.
¿Qué entiende por cómic?	Todos los estudiantes respondieron casi de la misma manera en donde mencionan que el cómic en algo resumido en donde se expresan ideas con imágenes al igual que existen las onomatopeyas lo que hace ver al cómic como algo llamativo. De igual manera mencionaron que es una manera de contar una historia de una manera más divertida y llamativa.	Todos los estudiantes coincidieron con las respuestas ya que ven al cómic como un formato narrativo con imágenes que cuenta una historia de una manera divertida. Lo que ayuda al estudiante a captar su atención.
¿Les parece más fácil o difícil entender lo que pasa en un cómic que lo que un texto expresa solo de palabras?	Para la mayoría de los estudiantes el cómic es más fácil de entender por las imágenes y dibujos que se encuentran plasmados, así mismo por lo que está resumido lo que lo hace ver muy divertido. La E8 mencionó que para ella se le hace difícil entender por qué en algunos casos los cómics quitan las partes importantes.	Las respuestas evidencian que los estudiantes reconocen una forma más fácil de entender la cual es el cómic. Ellos destacan las imágenes y textos lo que capta la atención de ellos. Mientras que para una estudiante le resulta algo difícil entender el cómic porque puede quitar partes importantes de algún contexto.
¿Cuándo leen un cómic les ayuda a pensar más sobre el tema del que trata?	Para casi todos los estudiantes el cómic es muy fácil de entender porque está resumido y cuenta con imágenes lo que le hace divertido. Así mismo el cómic	Los estudiantes reflejan que el cómic les ayuda a pensar de mejor manera ya sea por sus imágenes y textos. Ven esta herramienta como algo muy fácil gracias al formato resumido y visual además de divertido.

	llama la atención a los que leen La E8, y el E7 mencionaron que el cómic se le hace muy difícil de comprender.	
¿Qué les gustaría que los profesores cambien cuando usan cómics en clase?	Los estudiantes mencionaron que les gustaría que los profesores presenten ejemplos y hablen menos para ellos centrarse en el cómic. Mientras que la E8 no le gustaría cambiar nada.	Los estudiantes resaltan la importancia del docente ya que quisieran que los docentes puedan apoyar con más ejemplos y que hablen menos para ellos poder demostrar su imaginación en el cómic.
¿Cómo el cómic ayuda a que la clase sea más entretenida y divertida?	A casi todos los estudiantes les gusta el cómic porque es más fácil de aprender, que por gracias a los dibujos ellos se divierten y así mismo entienden de mejor manera.	Se evidenció que el cómic ayuda dentro de la clase porque los dibujos ayudan a comprender a los estudiantes. Favoreciendo esta herramienta.
¿Qué temas les gustaría usar en un cómic para aprender en clase?	Los estudiantes quisieran usar el cómic para poder aprender mejor los temas de ciencias naturales, matemáticas, estudios sociales y de esta manera ellos se sienten motivados.	Los estudiantes coincidieron en utilizar el cómic para que puedan aprender de mejor manera en otras disciplinas. De esta manera ellos aprenden entretenidamente.
¿Qué les gusta de crear cómics en clase?	A los estudiantes les gusta trabajar en grupo ya que cada uno aporta con su ayuda y de esta manera trabajan activamente al crear el cómic.	Para los estudiantes al trabajar conjuntamente realizan las actividades de manera divertida ya que cada uno aporta ideas para el cómic.

Nota: En la tabla se describen los resultados obtenidos del focus group al grupo 3. Elaboración propia (2025)

Tabla 6 *Resultados del focus group aplicado al grupo 4*

Preguntas	Respuesta de los estudiantes	Análisis de preguntas
¿Han leído algún tipo de cómic en la escuela o en casa?	Los estudiantes mencionaron que no han leído un cómic. Mientras que la E4 mencionó que si ha leído algunos cómics como son los de acción, animación y terror. Mientras que el E6 ha leído mangas.	Casi la mayoría de los ochos estudiantes explicaron que no han leído cómics, mientras que los E4 y 6 mencionan haber leído algunos cómics como de acción, terror. Lo que esto puede ayudar para la implementación.

¿Qué entiende por cómic?	Todos los estudiantes mencionaron que el cómic relata una historia de forma divertida con imágenes y dibujos. También mencionaron que es donde hay viñetas, con diferentes imágenes, así mismo mencionan que se cuentan historias o se pueden contar leyendas con onomatopeyas y escenas épicas.	Los estudiantes demostraron saber sobre lo que consiste el cómic, mencionando que es un resumen en donde se habla mediante viñetas y onomatopeyas lo que hace más entretenido esta herramienta.
¿Les parece más fácil o difícil entender lo que pasa en un cómic que lo que un texto expresa solo de palabras?	A todos los estudiantes les gusta trabajar con el cómic porque entienden de mejor manera las imágenes y textos. Mientras que la E5 y E6 mencionaron que el texto es más fácil ya que tiene más información, aunque no cuentan con imágenes.	A los estudiantes les gusta trabajar con el cómic ya que ellos juegan con la creatividad e imaginación al momento de manejar los textos y los dibujos.
¿Cuándo leen un cómic les ayuda a pensar más sobre el tema del que trata?	Para algunos estudiantes el cómic se les hace muy fácil porque mediante las imágenes a ellos se les facilita entender y comprender la historia. Las E5 y E6 mencionaron que el cómic les ayuda poco ya que algunas imágenes no se logran entender. O también la historia puede variar o cambiar.	Mediante el análisis se evidencio que los cómics ayudan a los estudiantes, así mismo ellos indican que se les hace más fácil por las imágenes ya que mediante ellas se puede entender más rápido y así comprender la historia.
¿Qué les gustaría que los profesores cambien cuando usan cómics en clase?	Los estudiantes mencionaron que no quisieran cambiar nada ya que ellos consideran que si comprenden completamente todo acerca de la clase. Como por ejemplo comprendieron sobre qué son las onomatopeyas.	Los estudiantes demuestran que comprenden las actividades que se dan en clase. Considerando y haciendo énfasis a las clases que se dieron sobre el cómic.
¿Cómo el cómic ayuda a que la clase sea más entretenida y divertida?	Todos los estudiantes mencionan que gracias a las imágenes y a los relatos que se encuentran en el cómic ayudan a saber lo que pasa, lo que les favorece a su compresión también	Los estudiantes resaltan la importancia del cómic ya que ellos mencionan comprender una historia de esta manera ya que es muy fácil.

	mencionaron que el trabajo en grupo ayuda a trabajar de una manera más rápida.	
¿Qué temas les gustaría usar en un cómic para aprender en clase?	La mayoría de los estudiantes quisieran trabajar con leyendas, romance, terror, acción y así aprender activamente en clase. Así como la E8 quisiera aprender sobre los presidentes del Ecuador a través del cómic.	Los estudiantes consideraron que quisieran trabajar con leyendas, terror, sobre los presidentes del Ecuador, etc., esto mediante el cómic ya que ellos aprenden de manera muy divertida.
¿Qué les gusta de crear cómics en clase?	A todos los estudiantes les gusta crear imágenes y dibujos, también crear las historias desde cero. Mencionaron que el trabajo en grupo también ayuda a realizar el cómic ya que cada uno puede aportar con sus ideas. Así mismo hablaron que les gusta crear cómics ya que ellos demuestran su imaginación para crear la historia y los dibujos.	Todos los estudiantes mencionaron de la misma manera, que les gusta crear historias y dibujos a partir de su creatividad. Igualmente trabajar en grupo les favorece ya que todos dan su aporte acerca de la actividad.

Nota: En la tabla se describen los resultados obtenidos del focus group al grupo 4. Elaboración propia (2025)

A partir de todos los análisis presentados de los cuatro grupos se puede llegar a una conclusión mencionando que el cómic es muy valorado por los estudiantes. Se evidencia como una herramienta educativa atractiva y motivadora. La mayoría de los estudiantes destacan la facilidad de comprender historias gracias al formato de texto e imagen. Lo que ayuda a aprender de manera más entretenida y significativa.

Además de ello, se presentó que el trabajo colaborativo durante la creación del cómic fomenta la participación, creatividad y otras habilidades sociales. Así también, hay que mencionar que es importante que los docentes puedan acompañar el proceso con ejemplos adecuados que atiendan a todos los niveles de aprendizaje. Los análisis presentados muestran que los estudiantes identifican algunos beneficios gracias al uso del cómic, como la facilidad de entender la información, gracias a los textos resumidos y los medios visuales. De igual modo, todo esto favorece a los resultados que se buscaban obtener como son las habilidades de la lectura crítica, como la de interpretar el mensaje a través de imágenes y textos, reflexionar a partir del tema tratado, analizar personajes, situaciones entre otros.

Otros análisis dentro este focus group muestran también que los estudiantes aprenden de manera más clara, utilizando los diferentes tipos de cómics. Mediante los resultados se ha identificado que, para los

estudiantes, el cómic de aventuras es muy llamativo para ellos ya que despierta la imaginación de los estudiantes y les permite proyectarse en las historias. Entonces, el hecho de ver que el cómic ayuda y es más fácil demuestra que es una estrategia didáctica eficaz para motivar el interés por el contenido que se trate, promueve una lectura activa y significativa, facilita la comprensión lectora y también mejora el trabajo colaborativo.

Resultados de la lista de cotejo aplicada a los estudiantes de básica media

En la siguiente lista de cotejo se indica el cumplimiento de los indicadores que valoran los aprendizajes generados por el uso del cómic. Durante las cinco semanas de implementación se obtuvieron registros interesantes que valoran el uso del cómic.

Tabla 7 *Resultados de la lista de cotejo*

Indicadores	Excelente	Suficiente	Deficiente	Ineficiente
El estudiante comprende y utiliza el lenguaje visual y textual del cómic para expresar ideas claras.	X			
Utiliza el cómic como medio para comunicar temas de contextos sociales y culturales.	X			
Utiliza los elementos que componen el cómic.		X		
Se observa creatividad en la presentación del cómic.	X			
Demuestran motivación al momento de la implementación.	X			
El trabajo fue realizado en equipo, respetando las opiniones de los demás integrantes.	X			

Nota: En esta tabla se muestran los resultados obtenidos de la lista de cotejo. Elaboración propia (2025)

De acuerdo con los indicadores presentados en la lista de cotejo, todos los estudiantes mostraron una comprensión del lenguaje visual y textual y de esa manera expresaban sus ideas. Así mismo ellos plasmaron el tema que se explicó en clase, en donde ellos creaban una historia referente a lo que vieron durante la implementación. Utilizaron elementos que componen el cómic como las viñetas, onomatopeyas, burbujas, etc.

Además, los estudiantes demostraron creatividad y motivación al momento de la aplicación y elaboración del cómic. Por último, reconocieron que trabajar en grupo mejora el proceso de elaboración ya que cada uno comparte ideas referentes al tema.

9.3.1 Discusión de los resultados

Ahora, para hablar de la discusión se explora los análisis de los resultados obtenidos. Por ello se considerarán las contribuciones de cada instrumento aplicado como la observación, entrevista semiestructurada, focus group y la lista de cotejo.

Los resultados muestran que el cómic es una herramienta muy importante para ayudar a los estudiantes a entender mejor lo que leen, así como también para despertar su curiosidad por aprender. La mayoría de los estudiantes lo ven como algo muy divertido gracias a la mezcla de imágenes y textos cortos que hace que la información sea más fácil de digerir. También esto logra coincidir con otros estudios presentados y queda comprobado que los dibujos y las historias de los cómics ayudan a comprender mejor las cosas y de esta manera hace un aprendizaje más profundo.

Una observación que hay que destacar es que, aunque muchos estudiantes no han leído cómics anteriormente, mostraron gran motivación al trabajar con ellos y demostraron interés en aplicar con otras disciplinas. Entonces esto sugiere que el cómic no solo funciona como una herramienta de apoyo a la lectura, sino que también sirve como una estrategia que puede adaptarse a diferentes áreas del currículo escolar.

Por otra parte, los estudiantes valoran el trabajo colaborativo en la creación de cómics, ya que cada integrante puede brindar ideas. La actividad no solo promovió la creatividad sino también la participación activa, la toma de decisiones y la responsabilidad en el trabajo en equipo. Finalmente se observó que el cómic de aventuras es muy interesante para los estudiantes, debido a su carácter narrativo y emocionante. Entonces este tipo de cómic es ideal para llamar la atención y fomentar las habilidades de lectura crítica.

Los estudiantes demostraron la capacidad para interpretar información gracias a la combinación de imágenes y textos. El uso de viñetas, colores y expresiones gráficas facilitó la interpretación. Así mismo, varios estudiantes mencionaron que el cómic les ayudó a entender de mejor manera la idea principal gracias al contenido resumido. También los estudiantes reflexionaron sobre las emociones que pueden darse dentro del cómic.

Crear sus propios cómics referentes a un tema social o cultural les permitió pensar críticamente para ir construyendo historias coherentes, usando la imaginación. Al expresar que les gusta del cómic, que materias

les gustaría aprender con él y que cambiarían, se presenta que los estudiantes están desarrollando la capacidad de emitir juicios personales.

Finalmente, los resultados demuestran que el cómic es una herramienta eficaz para facilitar la comprensión de textos, motivar el aprendizaje, fomentar la creatividad y promover la lectura crítica. Para obtener una efectividad máxima se recomienda una planificación bien elaborada con orientación docente y adaptada a la necesidades y características de los estudiantes.

10 CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

10.1 Conclusiones

A modo de conclusión, se evidenció que los estudiantes hacen uso del cómic como estrategia didáctica para afianzar la lectura crítica, ellos se sintieron felices al trabajar de manera divertida y creativa. Pudieron notar y vivenciar una eficacia en la comprensión de textos gracias a las imágenes que se presentan en el cómic. Así mismo gracias a los elementos que conforman un cómic estos son resaltados por los estudiantes para su reflexión y análisis.

El uso del dibujo narrativo motivó al estudiante a interpretar imágenes, generando interés por la lectura, despertando la argumentación y el cuestionamiento de la información abordada en el cómic. Hay que mencionar que también el trabajo colaborativo desempeñó un rol importante en la interacción entre el grupo. Se conoce que el apoyarse unos a otros permitió llevar a cabo las actividades planificadas. Por esto es importante mencionar que el aprendizaje colaborativo es parte de la estrategia didáctica implementada mediante el cómic.

Como se pudo evidenciar en el análisis de los instrumentos aplicados, el cómic es considerado una gran estrategia didáctica, en especial debido a que puede ser ligado a diversas áreas de aprendizaje con diferentes contextos, además que existe una gran variedad de cómics con diversos estilos que permite al niño crear una historia y plasmarlo en el tipo de cómic que más es de su agrado. También se asegura que el niño se motiva y le gusta trabajar aún más cuando sabe que tiene la oportunidad de dibujar.

Es claro que hemos logrado cumplir con cada uno de nuestros objetivos como el general donde nuestro punto primordial fue el hacer uso de una estrategia didáctica con el fin de favorecer las habilidades de lectura critica de un grupo de estudiantes, como es evidente aplicamos el cómic como una estrategia el cual fue muy favorable al desarrollarlo en clases con un tema en específico de tal manera que se vinculó dos áreas permitiendo a los alumnos conocer diferentes manifestaciones artísticas e identificar un patrimonio tangible e intangible.

El grupo de niños conoció sobre los tipos de cómics como por ejemplo el manga, americano o franco-belga así mismo los géneros si es sobre fantasía, aventura, comedia, superhéroes, históricos, entre otros, los géneros de cómics que se logró ver que más destacaron al realizar un cómic como producto final fueron sobre la aventura, fantasía e históricos.

Del mismo modo nuestros objetivos específicos han cumplido con su propósito pues hemos identificado las potencialidades del cómic, se logró determinar las posibilidades de lectura crítica, fue examinado los beneficios del cómic y este fue aplicado como una estrategia cumpliendo con el propósito de facilitar la comprensión de textos.

Al finalizar la investigación, es importante tomar en cuenta que los resultados obtenidos pueden aportar en la educación en varias perspectivas. Es por eso que, se considera, que el cómic se constituye como una estrategia didáctica eficaz que ayuda a desarrollar o mejorar las habilidades de lectura crítica en los estudiantes; inferencia, análisis, concentración, síntesis de la información, postura crítica. De este modo concluimos con la certeza de que el cómic puede ser aplicado como una estrategia didáctica para desarrollar las habilidades de lectura crítica.

10.2 Recomendaciones

Tomando en cuenta los resultados obtenidos, se sugiere aplicar las siguientes acciones que pueden ayudar a contribuir de manera eficiente a otros temas de investigación, es por eso que se recomienda lo siguiente:

La utilización de cómic como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectura crítica resultó ser muy eficaz ya que, a través de las imágenes y textos, los estudiantes lograron concentrarse y comprender de mejor manera un tema. Por ello es importante que también el cómic pueda ser implementado en otras disciplinas fuera de la educación cultural y artística con la intención de que los estudiantes puedan fomentar y desarrollar otras habilidades, así como también un aprendizaje creativo e innovador.

Es importante mencionar que los docentes también reciban información sobre cómo usar un cómic no solo como entretenimiento, sino también como un recurso didáctico para desarrollar habilidades cognitivas y críticas. Tomando en cuenta los temas de interés o temas a tratar, según el área o tema.

También es primordial crear un ambiente seguro para que los estudiantes puedan sentirse cómodos para que ellos puedan expresar sus ideas de manera creativa trabajando con los diferentes tipos de cómics y se sientan motivados en tener una clase y poder recrear sus ideas gráficamente. Por último, se puede plantear

que el uso del aprendizaje colaborativo favorece a los estudiantes para incrementar la participación activa, así mismo pueden contribuir a generar conocimientos en conjunto que se refuerzan entre sí.

Considerando los resultados de esta investigación, se recomienda que se lleve un arduo proceso de desarrollo de diversos tipos de comics que podrían agilizar la implementación de esta estrategia en una clase, hacer uso de diversos temas que sean de interés o temas educativos de tal modo que los niños puedan realizar la lectura fácilmente así como también entretenerse en estos y saber sobre algún tema de una manera más divertida mediante los diferentes estilos o géneros que puede brindar un cómic al contar historias tras una combinación de imágenes y texto.

11 REFERENCIAS

Aguilar González, R. (2024). Introducción. En R. Aguilar González. (Ed.), *Aprendizaje activo: Estrategias innovadoras para el aula* (pp. 9-23). Astra ediciones.

https://doi.org/10.61728/AE20242008

Alfonso Perilla, F., Cruz García, H., Cruz Trujillo, J., y García Pérez., I. (2023). *El cómic como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de primaria, de la I.E. Jesús Antonio Amézquita De Rioblanco -Tolima.* [Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores] Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.

http://hdl.handle.net/11371/6584

Arellano Cordova, A. (2023). *El comic como recurso didáctico para impartir conocimientos sobre saberes ancestrales de los pueblos originarios kichwa Otavalo en niños de 10 a 12 años en La Unidad Educativa Gabriela Mistral"* [Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de las artes, Universidad Técnica del Norte] Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.

http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14436

Arias Yamberla, D y Morales Mendoza, S. (2024). *"El cómic como estrategia didáctica para el desarrollo de la compresión lectora en los estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa fiscomisional "nuestra señora de Fátima"*. [Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica, Universidad Técnica del Norte] Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.

http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15677

Anagumbla Pérez. G., y Sosa Iturralde. C. (2024). Pedagogía Transformadora desde el Aprender Haciendo. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(2), 807-815.

https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2403

Aisenberg, B. (2021). Didácticas específicas.

http://dspace5.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/15169/uba_ffyl_p_2021_edu_did%C3%A1cticas%20espec%C3%ADficas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bancayán-Ore, C. C., y Vega-Denegri, P. (2020). La investigación-acción en el contexto educativo. *Paideia XXI*, *10*(1), 233-247.

https://doi.org/10.31381/paideia.v10i1.2999

Bermeo Lozano, V. (2021). *El cómic: una estrategia didáctica para fortalecer la experiencia literaria.* [Trabajo de titulación, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia] Repositorio Institucional UPN.

http://hdl.handle.net/20.500.12209/16655

Brito Ramos, Y. B. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, *24*(3), 243-264.

https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1358

Casasola Rivera, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, *29*(1), 38-51.

http://dx.doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258

Criollo, María. (2022). *Lectura crítica en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de EGB.* [Trabajo de titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del título, Universidad Central del Ecuador] Repositorio Digital UCE.

https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c6ed017b-8bfa-4c72-a282-8291ea7fe25a/content

Díaz Lozada, J. A., y Díaz Caballero, J. R. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de Educación*, *18*(2), 191-209.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7573109

Espinar., E. y Vigueras., J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, *39*(3).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S025743142020000300012&script=sci_arttext

Gossmann Figueroa, M y Valverde Paute D. (2020). *Fortalecer la escritura creativa en estudiantes de 9no año de educación general básica en la asignatura de lengua y literatura en la unidad educativa Ricardo Muñoz Chávez en el periodo 2019-2020.* [Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciadas en ciencias de la educación básica, Universidad Nacional de Educación] Repositorio Unae.

http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1808

Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa. I*NNOVA Research Journal, 1*(2), 1–9.

https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7

Heredia Banegas, G. J. ., Ochoa Zhingre, F. M. ., Veloz Adrián, A. F. ., & Villegas Lomas, L. M. . (2024). El aprendizaje colaborativo en el fomento de la convivencia escolar: Una visión que trasciende el aula. Revista Social Fronteriza, 4(4), e44391. https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(4)391

Jaimes Roa, P. A. (2020). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de las artes plásticas y escénicas. *Infancias Imágenes*, *19*(2), 49-64.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7825979

Lázaro, R. (2021). Entrevistas estructuradas, semiestructuradas y libres. Análisis de contenido. En J. M. Tejero, G. (Ed.). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario* (pp. 65-84). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

https://www.torrossa.com/it/resources/an/4943831

León, A. García, E. Guzmán, R. y López, C. (2024). El comic y la inteligencia artificial como herramientas educativas para la inclusión de género y la visibilización histórica: la escriba lubna de córdoba. En C. Rodríguez, C. Hernández y F. Sánchez. (Eds.). Repensar, rehacer: reflexiones y experiencias sobre innovación docente en ciencias sociales y humanidades (pp. 308-344). Dykinson.

http://hdl.handle.net/10366/163776

León, E. (2013). *La interdisciplinariedad y su incidencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes de los sextos años de educación general básica de la escuela fiscal México de la ciudad de Ambato* [Tesis previo a la obtención del grado académico de Magíster en Diseño Curricular y Evaluación Educativa, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio.uta.edu.ec.

http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5312

Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., y Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, *12*(1), 396-403.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100396&script=sci_arttext

Marchena Yejas, H y Gámez Hernández., Y. (2021). El cómic como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de la compresión lectora y la producción de textos. [Trabajo de investigación para optar el título de licenciadas en educación básica primaria, Universidad de la Costa] Corporación Universidad de la Costa.

https://hdl.handle.net/11323/8812

Martinez Lopez., A. Rojas Delgado., N. Álvarez Anaya., A y Campos Hernández., Y. (2023). *100 técnicas Didácticas de Enseñanza y Aprendizaje.* Universidad Abierta y a Distancia de México; Secretaría de Educación Pública.

https://100tecnicasdidacticas.unadmexico.mx/F1_100TDEyA_1a.edicion.pdf

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística.

https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/08/ECA completo.pdf

Mineduc. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación General Básica Subnivel Medio.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf

Montesdeoca Cunguán., C. *El dibujo artístico como herramienta de aprendizaje para mejorar el proceso creativo, en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa "28*

de Abril" 2023. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LAS ARTES, Universidad Técnica del Norte] Repositorio Digital Universitaria Técnica del Norte.

https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14721

Mora Aristega, A. M., Silva Valle, J. M., Bustamante Plua, M. S., y Figueroa Armijo, R. K. (2022). Métodos y estrategias didácticas: Un aprendizaje recíproco en el siglo XXI. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, *7*(3), 77-91.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8695737

Morales Londoño, A. Bueno Gañan, J., y Cárdenas Franco, C. (2024). *El cómic como herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico.* [Trabajo de grado para optar al título de: Licenciatura en tecnología con énfasis en comunicación e informática educativa, Universidad Tecnológica de Pereira] Repositorio Institucional de la Universidad Tecnológica de Pereira.

https://hdl.handle.net/11059/15195

Moreira, E., y Valverde, A. (2023). La importancia de la lectura crítica en la educación universitaria: herramientas y métodos de comprensión: The importance of critical reading in university education: tools and methods of understanding. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4*(6), 394-405.

https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1446

Moreira Ortiz, W. W., y Castro Bermúdez, I. E. (2022). Las imágenes como recurso visual para potenciar la comprensión lectora en los niños de 4-5 años. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26*(Extraordinario), 193-214.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667913

Ñaupas Paitán, H., Valdivia D., Palacios Vilela, J., Romero Delgado, H. E. (2019*). Metodología de la Investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis.* (5ª. Ed.) Colombia: Ediciones de la U.

https://surl.li/mktvtr

Orellana Bermeo. D., y Quizhpi Chumbi. A. (2024). *El dibujo y la pintura como recurso didáctico para el fortalecimiento de la motricidad fina.* [Trabajo de Integración Curricular de Licenciado/a en Pedagogía

de las Artes, Universidad Nacional de Educación] Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación.

http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3419

Pacheco Garibaldi., J. R. *Las historietas para fomentar el hábito de lectura en las estudiantes del primer grado de secundaria de la IEE Nuestra Señora de Cocharcas, Huancayo-2023.* [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación secundaria, especialidad de lengua, literatura y comunicación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio institucional ULADECH.

https://hdl.handle.net/20.500.13032/34848

Paredes Bonilla, G., Navas Franco, L., Acuña-Checa, E., y Figueroa Oquendo, A. El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(5).

https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675

Pibaque Cedeño, C. (2021). *Estrategias para mejorar la capacidad de análisis y síntesis en la lectura crítica.* [Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magíster en Educación, mención Educación y Creatividad, Universidad San Gregorio de Portoviejo] Repositorio Institucional de la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2354

Pilataxi Guanocunga, A. (2023). *El cómic como estrategia didáctica para la competencia lectora.* [Trabajo de titulación – Opción: Proyecto de investigación presentado para obtener el grado académico de Licenciado en Pedagogía de la Lengua y Literatura, Universidad Central del Ecuador] Quito: UCE.

http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/30650

Pila Martínez, J. C., Quintuña Gómez, J. M., Pila Martínez, F. R., Salazar Ponce., S. A., y Analusia Jácome, I. S. (2023). Didáctica, un breve análisis situacional para el profesorado ecuatoriano. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, *27*(1), 374-389.

https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1623

Porras Narváez, L, Fontalvo Caro, R y Vélez Fontalvo, Y. (2020). *El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura* [Trabajo de investigación para optar el título de Licenciados en Educación Básica Primaria, Universidad de la Costa] Corporación Universidad de la Costa.

https://hdl.handle.net/11323/80654

Quilambaqui Prado, J. E., Gaguancela Palaquibay, J. E., Galarza Arrieta, S. D. R., y Rodríguez Espinoza, G. R. (2022). Estrategias de enseñanza aprendizaje para mejorar la lectura crítica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *7*(10), 64-81.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401612

Ramón Verdú, A. J. (2023). Del texto narrativo a la imagen visual: factores del proceso metodológico en una acción educativa. *Educación artística: revista de investigación*, (14), 138-151.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9231373

Reyes., I. Guerra., E. Ciriaco., N. Corimayhua., O y Olortegui., M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores., 60*(2), 1-19.

https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106

Ronquillo., G. Litardo., E. Bohórquez., A. y Padilla., J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, *8*(III CISE), 256-273.

https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3012

Rodríguez Pantoja, K. (2022). *Análisis del desinterés en la lectura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Nuestra Señora de Fátima"* [Trabajo previo a la obtención del título de magíster en educación, Universidad de Otavalo] Repositorio Universidad de Otavalo.

http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/879

Ros, S. (2023). Cómic y desarrollo competencial y sostenible en educación primaria. En F. Rodrigo, J. Méndez y D. Fajkišová. (Eds.). Enseñar con el cómic. Investigación y aplicaciones. (15-23). Dykinson S.L.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=958785

Ronquillo Murrieta, G. V., De Mora Litardo, E., Bohórquez Morante, A. M., & Padilla Plaza, J. L. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, *8*(III CISE), 256–273.

https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3012

Santiago, E., y Capitillo, J. (2017). Estrategias Didácticas para mejorar la Lectura y la Escritura. *Revista Scientific, 2(*6), 74-91.

https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.4.74-91

Sangucho Chisaguano., J. (2023). *El dibujo como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contenido "Historia e Identidad" en el área de estudios sociales para el sexto año de EGB de la unidad educativa "Luis Leoro Franco, año lectivo 2022-2023.* [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica, Universidad Técnica del Norte] Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte.

https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15067

Suárez Jaramillo, G. (2024). *Lectura crítica en los niños y niñas del grado segundo de la básica primaria: condiciones y posibilidades dentro de la escuela.* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional] Repositorio Institucional UPN.

http://hdl.handle.net/20.500.12209/20693.

Vendrell., M. y Rodríguez., J. (2020). Pensamiento Crítico: conceptualización y relevancia en el seno de la educación superior. *Revista de la educación superior*, *49*(194), 9-25.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185276020200002000009&script=sci_arttext

Yule Palco, M. (2023). *El dibujo y la pintura como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de grado primero de la escuela mixta Buenavista.* [Trabajo de grado presentado para el Título de Magíster en Educación, Fundación Universitaria los Libertadores] Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.

http://hdl.handle.net/11371/5763

12 ANEXOS

Anexo 1

Enlace del blog registros anecdóticos y evidencias fotográficas del proceso de implementación

https://jgpahpracticaspp.weebly.com/

Anexo 2

Entrevista a la docente tutora profesional

https://drive.google.com/file/d/1stgh9mwqzfVpzoBeK_qxsbBNwOXXR5bX/view

Anexo 3

Evidencia de grupo focal

https://drive.google.com/drive/folders/176V1C8xcBY6rfpRNdR-Npy4p2iHk7faK?usp=sharing

Anexo 4

Validación de instrumentos

https://drive.google.com/file/d/17vGIe98UEwN01KqvDkIkxT-W2ImGbVxE/view?usp=sharing