

Artículo de Investigación

El cómic para mejorar la producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos en estudiantes universitarios

Comics to improve the production of descriptive, expository and narrative texts in university students

Cristhian Sarango¹: Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.

cgsarango@utpl.edu.ec

Paul Gonzalez-Torres: Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.

pfgonzalez@utpl.edu.ec

Fecha de Recepción: 16/09/2025

Fecha de Aceptación: 17/10/2025

Fecha de Publicación: 22/10/2025

Cómo citar el artículo

Sarango, C. y Gonzalez-Torres, P. (2026). El cómic para mejorar la producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos en estudiantes universitarios [Comics to improve the production of descriptive, expository and narrative texts in university students]. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 01-20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2041>

Resumen

Introducción: Este artículo investiga el efecto de los cómics en la mejora de las habilidades de lectoescritura en textos descriptivos, expositivos y narrativos en estudiantes universitarios. **Metodología:** Utilizando una metodología mixta, se realizó un estudio cuasiexperimental con 100 estudiantes divididos en dos grupos: uno de intervención, que usó cómics en sus clases, y otro de control, que siguió el método tradicional. Ambos grupos recibieron clases durante 4 meses y se aplicaron pruebas para evaluar sus habilidades de producción de textos. Además, se condujo un grupo focal con 8 estudiantes para explorar sus percepciones sobre el uso de cómics, abordando temas como motivación, efectividad, desafíos, colaboración y retroalimentación. **Resultados:** Los resultados mostraron que el uso de cómics tuvo un impacto significativo en la producción de textos, especialmente en los descriptivos. Los estudiantes del grupo de intervención superaron notablemente a los del grupo de control. Las percepciones de los estudiantes fueron mayormente positivas, destacando que los cómics hicieron el aprendizaje más agradable, mejorando sus habilidades de escritura. **Discusión:** La

¹ **Autor Correspondiente:** Cristhian Sarango. Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador).

integración de cómics en las actividades de lectoescritura puede ser una estrategia efectiva para captar el interés de los estudiantes, facilitar la comprensión de conceptos complejos y mejorar el rendimiento académico.

Palabras clave: cómics; lectoescritura; destrezas de escritura; destrezas de lectura; textos descriptivos; textos expositivos; textos narrativos; enfoque mixto.

Abstract

Introduction: This article examines the effect of comics on improving literacy skills in descriptive, expository, and narrative texts among university students. **Methodology:** Using a mixed-methods approach, a quasi-experimental study was conducted with 100 students divided into two groups: an intervention group, which used comics in their classes, and a control group, which followed the traditional method. Both groups received lessons for four months, and tests were administered to assess their text production skills. Additionally, a focus group with eight students was conducted to explore their perceptions of using comics, addressing topics such as motivation, effectiveness, challenges, collaboration, and feedback. **Results:** The findings showed that the use of comics had a significant impact on text production, especially in descriptive texts. The students in the intervention group notably outperformed those in the control group. Students' perceptions were mostly positive, highlighting that comics made learning more enjoyable and improved their writing skills. **Discussion:** The integration of comics into literacy activities can be an effective strategy to capture students' interest, facilitate the understanding of complex concepts, and improve academic performance.

Keywords: comics; literacy; writing skills; reading skills; descriptive texts; expository texts; narrative texts; mixed-methods approach.

1. Introducción

El surgimiento del cómic puede rastrearse hasta las caricaturas y viñetas humorísticas que comenzaron a proliferar en periódicos y revistas entre el siglo XVIII y XIX. Durante este periodo crucial, los artistas hallaron en la conjunción de viñetas y textos un medio eficaz para la construcción de narrativas humorísticas y satíricas. Según Armendáriz y Barrera (2018), el cómic no solo evolucionó, sino que, con el tiempo, incorporó una amplia gama de géneros, entre los que destacan aventuras, drama y ciencia ficción.

Durante el transcurso del siglo XX, el cómic se elevó hasta alcanzar un mayor reconocimiento, siendo considerado un medio legítimo de arte y comunicación. Paralelamente, los creadores de cómics comenzaron a abordar tópicos cada vez más profundos y complejos en sus obras. Además, hay que destacar que el cómic siempre estuvo estrechamente vinculado a la cultura y la sociedad en que se gestó.

Un ejemplo de ello es su uso durante la Segunda Guerra Mundial como vehículo para la difusión de mensajes propagandísticos y de apoyo a las fuerzas armadas. En las décadas de los 60 y 70, el cómic se levantó como un poderoso medio de protesta y crítica social. Los autores de cómics no dudaron en adentrarse en el análisis de temas políticos y culturales de gran controversia, consolidando a este medio como una herramienta esencial para la reflexión y el debate social.

En ese marco, Alonso-Calero y Cano-García (2011) argumentan que la popularidad del cómic adquiere un nuevo impulso con las creaciones de Stan Lee, entre las que se destacan personajes icónicos tales como Spider Man, Iron Man, Hulk, los 4 Fantásticos y Capitán América.

En la contemporaneidad, el cómic ha trascendido su formato tradicional, convirtiéndose en un medio de expresión artística y narrativa mucho más diverso y expansivo, lo que ha otorgado a los artistas y escritores la libertad para experimentar con nuevos géneros y formas de contar historias.

El avance de la tecnología digital ha reconfigurado tanto la producción como la distribución de los cómics, permitiendo a los artistas y escritores alcanzar de forma eficiente y accesible a un público cada vez más amplio y global. Este cambio tecnológico también ha propiciado el surgimiento de nuevas modalidades interactivas, como los cómics en línea y los cómics digitales, que han expandido aún más las posibilidades narrativas y estéticas de este medio. Frezza (2023) sostiene que los cómics son un reflejo de la diversidad perceptiva, antropológica y cultural de nuestra sociedad moderna, tecnológica y capitalista. Esta se manifiesta en los cambios y evoluciones internas de los cómics, marcados por momentos de continuidad y ruptura.

En este contexto, aunque se han realizado varios estudios sobre la aplicación de cómics para mejorar las habilidades de lectura y escritura, la investigación sobre su impacto en diferentes tipos de textos es escasa. Por lo tanto, este estudio analiza la incidencia del uso de los cómics en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, centrándose en tres tipos de textos: descriptivo, expositivo y narrativo. Esto nos lleva a establecer las siguientes preguntas de investigación:

- 1) ¿En qué tipo de textos, descriptivos, expositivos y narrativos, el cómic tuvo un mayor y menor impacto?
- 2) ¿Cuáles son las percepciones de los participantes al integrar el cómic en sus clases de la asignatura Lectura y Redacción de Textos?

1.1. Antecedentes y definiciones

En los últimos años, el uso del cómic como herramienta educativa ha ganado una gran atención debido a su potencial para mejorar diversas competencias académicas. Las investigaciones sobre el cómic abarcan una amplia gama de enfoques y aplicaciones, desde la definición y características del medio hasta su impacto en el ámbito educativo. Este apartado ofrece una revisión de la literatura existente, destacando las definiciones del cómic y su aplicación en la educación, así como estudios previos sobre su uso para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

Ibarra-Rius y Ballester-Roca (2022) mencionan que el cómic, tebeo, historieta o, en su forma más reciente, novela gráfica, también aparece definido en otros idiomas, como *bandé dessinée* en francés, *quadrinhos* en portugués o *fumetti* en italiano. En este sentido, es crucial establecer una definición precisa de estos términos para un estudio o discusión sobre el tema. Esta necesidad de delimitación se debe a la diversidad y evolución constante de este medio artístico y literario que ha tenido el cómic en los últimos años.

Catalá (2022) considera que el cómic es una combinación de imágenes y texto que nos permite expresar e ilustrar una historia o mensaje. De manera similar, Galvez-Nieto (2024) argumenta que el cómic es una expresión artística que usa una secuencia de imágenes y textos para transmitir un significado. De igual forma Jiménez Arriagada *et al.* (2020) señalan que el cómic es una forma de narrativa que utiliza secuencias de imágenes yuxtapuestas para narrar historias, convencer o informar al lector.

Este medio, además, es considerado híbrido, ya que une elementos de la literatura, el cine, la pintura y la ilustración para crear su propia forma de expresión artística.

Asimismo, Durán Muñoz (2024) define al cómic como un medio de comunicación que utiliza una combinación de elementos visuales y verbales para contar historias y transmitir información. El cómic se caracteriza por su presentación en viñetas y su variedad de géneros y estilos artísticos.

Falguera-García y Selfa-Sastres (2023) sostienen que el cómic dentro del ámbito educativo es una fusión de textos e imágenes que sirven para transmitir información o contar una historia en un formato visualmente atractivo. Este recurso es una herramienta efectiva en el ámbito educativo, debido a su capacidad para presentar información de manera atractiva y fácil de entender.

1.2. Cómic en el ámbito educativo

El estudio realizado por Lin *et al.* (2015) demuestra que los cómics constituyen una herramienta pedagógica eficaz para facilitar la comprensión de conceptos complejos, como la nanotecnología, entre públicos no especializados. Esta evidencia resulta especialmente pertinente en el ámbito educativo, donde uno de los principales retos consiste en traducir el conocimiento científico en formatos accesibles y significativos para estudiantes de distintos niveles formativos.

En esa línea, Ibarra-Rius y Ballester-Roca (2022) indican que los cómics pueden ser utilizados para apoyar y mejorar el aprendizaje en diversas áreas, incluyendo la literatura, la historia, las lenguas extranjeras y otros campos. En líneas generales, los cómics actúan como una herramienta útil para involucrar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más accesible y atractivo. Al utilizar los cómics como una herramienta educativa, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión lectora, pensamiento crítico y creatividad de una manera divertida e interesante. Asimismo, algunas temáticas de los cómics pueden promover la construcción de valores éticos.

Delgado-Algarra (2017) enfatiza el papel de los cómics como una herramienta pedagógica que trasciende las fronteras del arte, el lenguaje y la literatura. Destaca cómo los cómics, y en particular la obra del japonés Osamu Tezuka, considerado el padre del manga y el anime, pueden ser utilizados para fomentar la comprensión lectora, la ética y la moral, enriqueciendo así la educación.

Además, defiende el uso del manga, una forma de cómic japonés, como un recurso educativo valioso para enseñar ciertas materias como la historia, la filosofía y la literatura, demostrando su versatilidad y relevancia en el ámbito educativo. Por su parte, López-Prados y Saez-de-Adana (2023) resaltan las múltiples ventajas de incorporar el cómic en la educación, promoviendo la inclusión educativa, ya que sus elementos visuales facilitan su uso por parte de estudiantes con diversas necesidades, gracias a su valor didáctico.

En ese sentido, Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura (2023) desarrollaron una estrategia para fomentar el interés por la lectura, esta se basa en ciertos principios metodológicos de las secuencias didácticas para ofrecer un modelo de educación literaria que pueda replicarse. A través del uso del cómic japonés, estimularon el debate sobre temas culturales como el rol de la mujer en la sociedad, la valoración de la naturaleza y la noción de familia.

En el ámbito latinoamericano, el uso del cómic en la educación ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y retención de los estudiantes. Según Jiménez Arriagada *et al.* (2020), el cómic es un recurso didáctico importante que promueve la alfabetización visual y fortalece las competencias lingüísticas y literarias en el ámbito educativo. Además, su formato visualmente atractivo y su narrativa accesible lo convierten en una herramienta eficaz para captar el interés de los estudiantes más que los libros tradicionales. Su integración en el aula, mediante una selección adecuada según la edad y nivel de los discentes, permite desarrollar actividades y discusiones que potencian el aprendizaje de la lectoescritura.

Paré y Soto-Pallarés (2017) consideran que el uso de cómic en el contexto educativo también contribuye a fomentar la inclusión y la diversidad en el aula. Estos permiten representar una amplia gama de personajes, brindando a los estudiantes la oportunidad de identificarse con ellos, lo que favorece su compromiso con la lectura y fortalece su empatía hacia diferentes culturas y perspectivas. En esta misma línea, Gavaldón *et al.* (2020) destacan el valor pedagógico del cómic como recurso eficaz para discutir temáticas complejas de manera accesible y visualmente atractiva.

De igual manera, la novela gráfica se ha consolidado como una forma narrativa híbrida que amplía las posibilidades didácticas del cómic tradicional. Según Moya García (2025), este formato, al integrar texto e imagen en una estructura narrativa cohesiva, favorece significativamente la comprensión lectora y permite abordar contenidos literarios y académicos con mayor profundidad. Por su parte, Altayyar *et al.* (2025) subrayan que las novelas gráficas tienen una incidencia relevante en el desarrollo de la lectoescritura en niveles avanzados, ya que no solo incrementan el compromiso del estudiante, sino que también potencian la alfabetización crítica y transversal en distintas disciplinas.

Por otra parte, Xavier (2024) señala el potencial del cómic, especialmente de la novela gráfica, como una herramienta importante en la alfabetización emocional y crítica en entornos educativos. Su capacidad para representar lo invisible, como el sufrimiento psicológico o la ansiedad, de forma visual y accesible, permite a los estudiantes conectar emocionalmente con los contenidos y desarrollar empatía.

1.3. Uso de cómics para el desarrollo de lectura y escritura

Aunque los cómics pueden ser usados para la enseñanza de diferentes competencias, en el caso de nuestro estudio, nos enfocaremos en las destrezas de lectura y escritura. En este sentido, el cómic es una alternativa para incrementar la motivación en los estudiantes y, de esta forma, crear en el aula un ambiente de aprendizaje óptimo para la lectura y escritura. Por lo que, Paré (2017) considera que el docente al utilizar el cómic como recurso tiene la posibilidad de enfocarse en el desarrollo de la lectura y escritura en sus estudiantes de manera creativa, promoviendo el trabajo colaborativo.

Asimismo, permite coadyuvar el aprendizaje con aspectos lúdicos que favorecen el proceso enseñanza-aprendizaje de la cultura, vocabulario y aspectos gramaticales. A su vez Estrella (2024) alude que el uso de cómics puede mejorar las actitudes y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo que significa un mayor compromiso de los alumnos con mejorar su trabajo en clase.

Por su parte, Tamayo Mero *et al.* (2021) argumentan que el uso de cómics constituye una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje de la lectura en los niños, una competencia esencial para su desarrollo académico y personal.

Los cómics, con su combinación única de texto e imágenes, logran captar la atención de los infantes de una manera que los textos tradicionales a veces no consiguen. Los niños se sienten especialmente atraídos por las ilustraciones coloridas y las tramas dinámicas de los cómics, lo que representa una herramienta eficaz para motivarlos a leer y explorar nuevos contenidos. Esta interacción entre elementos verbales y visuales no solo facilita la comprensión narrativa, sino que también fortalece la capacidad de los menores para analizar y transferir ese conocimiento a otros tipos de textos más complejos.

En ese mismo orden, Miravalles (1999) resalta el potencial del cómic como recurso didáctico para favorecer el desarrollo de la lectura y la escritura, al insertarse en una cultura dominada por lo visual. Su uso en el aula estimula la creatividad, la expresión y el trabajo colaborativo, al tiempo que fortalece competencias como la comprensión lectora, la capacidad de síntesis y la redacción, en el marco de una pedagogía activa y centrada en el estudiante.

Jiménez Arriagada *et al.* (2020) consideran que el cómic tiene múltiples aplicaciones didácticas, ya que se utiliza como objeto de aprendizaje y estrategia de enseñanza en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. Asimismo, el cómic incorpora elementos lúdicos, facilitando la adquisición de conocimientos de manera más entretenida y menos monótona. El humor, la fantasía y la ficción son comunes en los cómics y pueden usarse para ilustrar conceptos complejos o abstractos de una manera más accesible y comprensible.

Ibarra Rius *et al.* (2022) señalan que el cómic permite la formación de lectores críticos, ya que ofrece la oportunidad de explorar diferentes culturas, contextos y estilos de vida, lo que contribuye a enriquecer el vocabulario y a comprender aspectos gramaticales en diferentes ámbitos. Esto lo corroboran Moreno Vera *et al.* (2015), quienes afirman que los cómics mejoran la aptitud crítica en los estudiantes. Cuando un alumno comprende el lenguaje y las actitudes de los personajes de los cómics, esto contribuye al desarrollo de una actitud propositiva de los valores y otros elementos expresados en las historias de los cómics.

1.4. Estudios previos

Se han realizado diversas investigaciones sobre el uso del cómic como recurso para fortalecer la lectoescritura en distintos contextos. Por ejemplo, Cabrera *et al.* (2018) evaluaron su aplicación mediante una herramienta digital para la creación de historietas, y concluyeron que esta práctica contribuye significativamente al desarrollo de la gramática y el vocabulario en los estudiantes. Además, se observó una mejora en sus habilidades en lengua extranjera, así como un incremento en el rendimiento y la motivación durante el proceso de aprendizaje.

Istiq'faroh y Mustadi (2020), mediante un estudio cuasiexperimental aplicado a 27 estudiantes en un grupo de intervención y 29 en un grupo de control, demostraron que el uso de cómics digitales puede favorecer el desarrollo de la creatividad y mejorar las habilidades lectoras en alumnos de educación básica; sin embargo, advierten que la implementación de esta herramienta puede verse limitada en contextos escolares que carecen de la infraestructura tecnológica adecuada, como el acceso a computadoras. Por otro lado, Gultom y Sidabalok (2024), a través de un enfoque cualitativo, exploraron las percepciones estudiantiles respecto al uso del cómic como recurso para mejorar la escritura, y concluyeron que este formato visual no solo motiva a los estudiantes, sino que también los inspira a redactar relatos con mayor entusiasmo y creatividad.

Por otro lado, Hadi *et al.* (2021) analizan cómo el uso de los cómics en línea puede influir positivamente en la enseñanza de la escritura de textos narrativos, encontrando que el uso de los cómics ayudó a los estudiantes a desarrollar habilidades de escritura como la capacidad de planificar y organizar ideas, crear personajes complejos y mantener la coherencia en la trama. Asimismo, Pange (2022) cree que, en la actualidad, hay un gran entusiasmo por emplear los cómics como recurso didáctico. Tanto en la enseñanza presencial como en línea, muchos profesores los usan como una herramienta educativa crucial, pues los estudiantes adquieren destrezas en lectura comprensiva.

En este mismo contexto, el trabajo realizado por Logie *et al.* (2022) resaltan que los cómics son una herramienta de entrenamiento altamente efectiva para la enseñanza de estudiantes. El uso de cómics puede ayudar a los alumnos a aprender de una manera más interactiva y atractiva, mejorando su comprensión y retención de la información. Además, los cómics pueden ser útiles para estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que proporcionan un formato visual que les facilita procesar y comprender.

Aunque estos estudios han demostrado los beneficios de los cómics en la enseñanza de habilidades de lectoescritura, la investigación centrada específicamente en su efecto sobre la producción de distintos tipos de textos, descriptivos, expositivos y narrativos, continúa siendo limitada. Adicional a ello, hay una falta de estudios que comparen directamente el efecto del uso de cómics en estos distintos tipos de texto dentro del mismo contexto educativo. Esta brecha en la investigación señala la necesidad del presente estudio para comprender completamente el potencial de los cómics como herramienta educativa en la mejora de la producción textual.

En respuesta a esta necesidad, el presente estudio emplea el cómic como herramienta para la creación de textos descriptivos, expositivos y narrativos. Se ha considerado apropiado utilizar recursos motivacionales, como los cómics digitales, para estimular el proceso de aprendizaje. El cómic, siendo un medio visual y narrativo, tiene la capacidad de captar la atención de los estudiantes y mantener su interés, promoviendo así una participación activa y un compromiso con las tareas de lectura y escritura. Esto concuerda con la aseveración de Siguenza *et al.* (2019), quienes sostienen que la motivación es una variable relevante en el proceso formativo de los discentes.

2. Metodología

Para evaluar el impacto del uso de cómics en la producción de textos académicos, se empleó un diseño mixto, combinando un enfoque cuasiexperimental de naturaleza cuantitativa con un análisis temático de un grupo focal. A continuación, se describen los participantes, los instrumentos utilizados y el procedimiento seguido para la recolección y análisis de los datos.

2.1. Participantes

La muestra del estudio está constituida por una población de 100 estudiantes universitarios de 18 a 22 años de edad, de los cuales el 65% son mujeres y el 35% hombres. Todos los estudiantes son del primer ciclo universitario, modalidad presencial, carreras de Derecho, Comunicación Social, Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, Psicopedagogía y Psicología Clínica. Se trabajó con dos grupos: el grupo de intervención fue el paralelo A que constaba de 50 estudiantes y el grupo de control fue el paralelo B que tenía igualmente 50 estudiantes.

El número total de participantes ($n=100$) corresponde a la totalidad de estudiantes matriculados en los dos paralelos disponibles de la asignatura Lectura y Redacción de Textos Académicos, lo que significa que la muestra se seleccionó intencionalmente. En cuanto al grupo focal, este se conformó siguiendo criterios de diversidad (sexo, carrera, participación en clase), con el objetivo de obtener una perspectiva variada y profunda sobre las percepciones de los estudiantes respecto a la intervención. El número de participantes para el grupo focal es reducido para facilitar una discusión rica y manejable basada en el uso de datos cualitativos.

2.2. Instrumentos

Se aplicaron dos exámenes, uno de diagnóstico y uno final. Previo al período de clases se aplicó una evaluación de diagnóstico para determinar el nivel inicial en cuanto a la elaboración de textos. Luego de finalizadas las clases se desarrolló un examen final para conocer la mejora de los participantes en cuanto compete a la producción de textos. Tanto la evaluación de diagnóstico como la final constaron de una sección de lectura, en donde los estudiantes contestaron preguntas con relación a la comprensión de un texto y una sección de escritura, asimismo, los alumnos produjeron ensayos cortos sobre temas de su elección. Los ensayos se calificaron con base en una rúbrica (Apéndice A) según el tipo de texto utilizado (descriptivo, expositivo y narrativo).

Tanto el examen de diagnóstico como el final fueron validados por dos expertos para garantizar su fiabilidad y alineación con los objetivos del estudio. Los expertos evaluaron el contenido, la claridad de las instrucciones y la adecuación de los criterios de la rúbrica para garantizar la validez de las pruebas en la medición de las habilidades de lectura y escritura de los participantes. Además, para asegurar la consistencia y objetividad en la calificación de la sección de escritura, se estableció la validación entre evaluadores. Dos evaluadores independientes calificaron los ensayos utilizando la misma rúbrica. Luego, se compararon las puntuaciones y cualquier discrepancia se resolvió mediante discusión. Se logró un alto nivel de acuerdo entre los evaluadores, lo que indica la validez del proceso de calificación.

Finalmente, se realizó un grupo focal de aproximadamente 30 minutos de duración, siguiendo un protocolo (Apéndice B) diseñado con base en las recomendaciones de Krueger (2014) para garantizar validez de contenido. El protocolo fue validado mediante juicio de un experto en metodología cualitativa. La sesión fue moderada por uno de los autores del estudio, previamente entrenado en técnicas de facilitación de grupos focales para minimizar influencias en las respuestas y fomentar la participación equilibrada.

En esta discusión grupal, realizada con 8 estudiantes, surgieron diversos temas con respecto a la integración de los cómics en la enseñanza de lectura y escritura de textos, como por ejemplo motivación, efectividad, desafíos, colaboración y retroalimentación. También se respondió al principio de saturación teórica, ya que durante la sesión del grupo focal se identificaron patrones recurrentes y no surgieron nuevas categorías relevantes a partir de las respuestas. Esta saturación indica que la información recopilada fue suficiente para comprender las percepciones de los estudiantes sobre el uso de cómics en el desarrollo de textos académicos, lo cual es consistente con las recomendaciones metodológicas para estudios cualitativos centrados en experiencias estudiantiles (Guest *et al.*, 2016).

2.3. Procedimiento

Este estudio empleó una metodología mixta. Hubo una parte cuasiexperimental de naturaleza cuantitativa, trabajando con un grupo de intervención y un grupo de control aplicando las evaluaciones diagnóstica y final. La parte cualitativa consistió en los datos recolectados de la discusión del grupo focal con 8 estudiantes en donde se tomaron notas de los puntos claves de la discusión y se grabó un archivo de audio para hacer la transcripción de las partes importantes y luego realizar el análisis temático.

Para fortalecer la validez de los resultados, se aplicó triangulación al integrar los datos cuantitativos obtenidos con los cualitativos derivados del grupo focal. Esta triangulación permitió contrastar y complementar los resultados numéricos con las percepciones de los participantes, ofreciendo una comprensión más completa del impacto del uso de cómics en la producción de textos académicos. La convergencia de resultados desde ambas perspectivas metodológicas aportó solidez interpretativa y rigor al análisis general del estudio.

Inicialmente, a todos los participantes se les informó previamente sobre los objetivos del estudio, la naturaleza de su participación y el uso de los datos. Se les garantizó confidencialidad y anonimato, asegurando que los resultados no permitirían su identificación individual. Cada participante firmó un consentimiento informado antes de iniciar el proceso de recolección de datos, tanto en la etapa cuantitativa como en el grupo focal. Además, el estudio fue aprobado en el marco del cumplimiento institucional de los principios éticos para investigaciones educativas.

Posteriormente, se aplicó una evaluación diagnóstica a ambos grupos para determinar su nivel inicial en la comprensión y producción de textos. A continuación, el grupo de intervención participó en clases de comprensión y producción de textos usando cómics mientras que el grupo de control continuó con sus clases regulares de Lectura y Redacción de Textos Académicos aplicando la metodología regular establecido en el plan de estudios curriculares universitario. Los dos grupos recibieron una clase a la semana por un período de 4 meses.

Las clases para el grupo de intervención utilizaron cómics como herramienta de enseñanza para mejorar la producción de textos y se desarrollaron en cuatro etapas: primero, se introdujo a los participantes al uso de los cómics, sus características y elementos; luego, los participantes crearon un cómic con ayuda de la herramienta Pixton y escribieron un texto descriptivo basado en esto; a continuación, trabajaron en un cómic que presentaba un escenario de problema-solución, a partir del cual escribieron un texto expositivo; finalmente, los participantes crearon un cómic narrativo y escribieron el texto narrativo correspondiente. Al final del período de clases, se administró una prueba final a ambos grupos para evaluar su nivel de competencia en la producción de diferentes tipos de textos.

Estos exámenes fueron calificados sobre 10 y los datos obtenidos se analizaron estadísticamente utilizando la prueba t-student luego de determinar la normalidad de las distribuciones para establecer si hay diferencias significativas entre los grupos de intervención y de control en cuanto a la comprensión y producción de textos. Por otro lado, la información de los grupos focales fue procesada a través de un análisis temático, encontrando los temas comunes que surgieron en el grupo focal. Estos temas estuvieron relacionados a los aspectos de compromiso y motivación, mejora en las habilidades de lectoescritura, desafíos, colaboración y retroalimentación, así como impacto general y recomendaciones. Con este análisis, se pudo dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas.

3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la aplicación de los talleres que dan respuesta a las preguntas de investigación planteadas.

3.1. ¿En qué tipo de texto, descriptivos, expositivos y narrativos, el cómic tuvo un mayor y menor impacto?

Tabla 1.

Estadísticos de la prueba t-student para el grupo de control y de intervención (Texto descriptivo)

EXAMEN FINAL		
Grupo	Control	Intervención
M	6,746	7,8144
SD	1,1953	1,2036
p<0,0001		

Fuente: Elaboración propia (2025).

Nota: M = Media; SD = Desviación Estándar.

Los resultados de la Tabla 1 revelan que el grupo de intervención obtuvo una media (M) de 7,8144 (SD = 1,2036), considerablemente superior a la del grupo de control que fue de 6,746 (SD = 1,1953). El valor p ($< 0,0001$) sugiere que esta diferencia es altamente significativa desde el punto de vista estadístico. Por lo tanto, se puede inferir que el uso de cómics en la enseñanza tuvo un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes en los exámenes finales de textos descriptivos.

Tabla 2.

Estadísticos de la prueba t-student para el grupo de control y de intervención (Texto expositivo)

EXAMEN FINAL		
Grupo	Control	Intervención
M	6,29	7,048
SD	0,425	0,887
p<0,0001		

Fuente: Elaboración propia (2025).

En cuanto a los textos expositivos, los resultados muestran una media de 7,048 (SD = 0,887) para el grupo de intervención frente a 6,29 (SD = 0,425) para el grupo de control (ver Tabla 2). Con un valor p menor a 0,0001, la diferencia entre ambos grupos es estadísticamente significativa. Esto indica que la inclusión de cómics en las clases de literatura facilitó una mejora considerable en el desempeño de los estudiantes en los exámenes finales de textos expositivos.

Tabla 3.

Estadísticos de la prueba t-student para el grupo de control y de intervención (Texto narrativo)

EXAMEN FINAL		
Grupo	Control	Intervención
M	7,672	8,244
SD	0,382	0,338

$p < 0,0001$

Fuente: Elaboración propia (2025).

Para los textos narrativos, el grupo de intervención alcanzó una media de 8,244 (SD = 0,338), mientras que el grupo de control obtuvo 7,672 (SD = 0,382). El valor p (< 0.0001) confirma que la diferencia es significativa (ver Tabla 3). Este resultado sugiere que la estrategia pedagógica que incorpora cómics en las clases de lectoescritura ha contribuido a mejorar el rendimiento en los exámenes finales de textos narrativos.

La evidencia obtenida demuestra que existen diferencias significativas en el rendimiento académico entre los grupos de control e intervención en la comprensión y producción de los tipos de texto descriptivo, expositivo y narrativo.

De estos resultados, el tipo de texto en el que los cómics han tenido más impacto es el texto descriptivo, ya que presenta la mayor diferencia en las medias (1,0684) entre el grupo de intervención y el grupo de control. Es decir, los cómics tuvieron el mayor impacto en la comprensión y producción de textos descriptivos, seguidos por los textos narrativos y, finalmente, los textos expositivos.

Por lo tanto, los resultados indican que el uso de cómics como herramienta educativa tiene un efecto positivo en el rendimiento de los estudiantes en este sentido. La intervención con el uso de cómics pudo mejorar significativamente su desempeño de estos estudiantes universitarios en la comprensión y producción de los tres tipos de texto analizados. Debido a esto, la integración de cómics en las actividades educativas de literatura y lectoescritura es una estrategia efectiva para potenciar el rendimiento académico en lectoescritura.

3.2. ¿Cuáles son las percepciones de los participantes al integrar el cómic en sus clases de Lectura y Redacción de textos?

Al conducir un grupo focal con 8 estudiantes surgieron temas relacionados a los siguiente:

3.2.1. Compromiso y motivación

La mayoría de los estudiantes informaron que el uso de cómics hizo que el proceso de aprendizaje fuera más atractivo y agradable. Los elementos visuales ayudaron a captar su interés y los motivaron a participar más activamente en las tareas de escritura. Por ejemplo, un estudiante afirmó que “Los cómics hicieron que el aprendizaje fuera más agradable y menos estresante.”

3.2.2. Mejora en las habilidades de escritura

Los estudiantes observaron mejoras significativas en sus habilidades de escritura descriptiva, expositiva y narrativa. Los elementos visuales proporcionados por los cómics les ayudaron a crear descripciones más detalladas y vívidas, organizar sus pensamientos claramente y desarrollar narrativas coherentes. Por ejemplo, una opinión vertida fue que "Los cómics ayudaron a organizar los pensamientos claramente para los textos expositivos."

3.2.3. Desafíos

Algunos estudiantes enfrentaron desafíos al equilibrar el texto y las imágenes y al asegurarse de que sus cómics transmitieran eficazmente el mensaje deseado. Por lo que, un estudiante dijo "Tuve dificultades para equilibrar el texto y las imágenes."

3.2.4. Colaboración y retroalimentación

Trabajar en cómics en grupos y recibir retroalimentación de los compañeros fue visto como beneficioso por los estudiantes. Estas actividades no solo mejoraron sus habilidades de colaboración, sino que también proporcionaron valiosos conocimientos para perfeccionar su trabajo. Consecuentemente, un alumno manifestó que "La retroalimentación de los compañeros sobre los cómics fue muy útil."

3.2.5. Impacto general y recomendaciones

Los estudiantes generalmente sintieron que los cómics tuvieron un impacto positivo en su rendimiento académico en todos los tipos de texto. Recomendaron usar cómics en otras materias e integrarlos más en el currículo. Por ejemplo, un participante afirmó lo siguiente: "Recomiendo usar cómics en materias como historia y ciencias."

En líneas generales, los participantes perciben que el uso de cómics hizo que el aprendizaje fuera más atractivo, mejorando significativamente sus habilidades de lectoescritura. Sin embargo, algunos enfrentaron desafíos al equilibrar texto e imágenes. Trabajar en grupos y recibir retroalimentación fue productivo, mejorando sus oportunidades de colaboración. Finalmente, los estudiantes sintieron que los cómics tuvieron un impacto positivo en su rendimiento académico a través de los diferentes tipos de texto, y recomendaron su uso en otras materias.

4. Discusión

Los resultados obtenidos de las pruebas estadísticas sugieren un efecto significativo del uso de los cómics en el desempeño de las destrezas de lectoescritura en los tres tipos de texto. En términos prácticos, estos resultados podrían tener implicaciones profundas en la manera en que se enseñan y se evalúan las destrezas para producir los textos descriptivos, expositivos y narrativos. De manera similar a los resultados obtenidos por Istiq'faroh y Mustadi (2020), en el presente estudio se puede apreciar en general que el uso de cómics puede mejorar las habilidades de escritura en los estudiantes universitarios.

Estos hallazgos señalan que los cómics pueden ser una herramienta idónea para mejorar la comprensión y producción de textos descriptivos, posiblemente debido a su capacidad para visualizar y contextualizar la información de manera atractiva y accesible. En el caso de los textos expositivos, los resultados son igualmente alentadores. La mejora general en el rendimiento destaca el potencial de los cómics para clarificar conceptos y procesos expositivos.

Los textos narrativos también mostraron una mejora significativa en el grupo de intervención, lo que sugiere que la intervención fue efectiva para la mayoría de los estudiantes.

Esta diferencia sistemática en los resultados entre ambos grupos resalta la necesidad de investigar más a fondo las causas de estas diferencias. Siendo que el uso del cómic tuvo un alto impacto en la lectura y producción de los textos, o podría haber factores no controlados que estén influyendo en estos resultados. Estos resultados son similares a los obtenidos por Hadi *et al.* (2021) en el sentido de que hay un efecto positivo del uso de los cómics en la escritura de textos narrativos. Sin embargo, nuestro estudio difiere, ya que hacemos una comparación de tres tipos de texto, que es algo que otros estudios no han explorado.

Los cómics han tenido el mayor impacto en el rendimiento de los estudiantes en la comprensión y producción de textos descriptivos. Este resultado indica que los cómics son especialmente efectivos para mejorar el rendimiento en este tipo de texto, probablemente debido a su capacidad para representar descripciones de manera visual y detallada, lo que facilita la comprensión y la retención de la información Golding y Verrier (2020). El menor impacto fue en los textos expositivos, lo que podría vincularse a la naturaleza abstracta de este tipo de texto ante la capacidad visual de los cómics para detalles descriptivos.

Los datos obtenidos del grupo focal revelan que las percepciones de los estudiantes sobre la integración de cómics en sus clases de Lectura y Redacción de textos fueron mayormente positivas. Los participantes informaron que el uso de cómics hizo que el proceso de aprendizaje fuera más atractivo y agradable. Los elementos visuales de los cómics jugaron un papel crucial en captar el interés de los estudiantes y motivarlos a participar más activamente en las tareas de escritura. Este hallazgo es consistente con estudios previos como el de Gultom y Sidabalok (2024) quienes mencionan que los recursos visuales pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje.

Además, los estudiantes observaron mejoras significativas en sus habilidades de escritura descriptiva, expositiva y narrativa. Los cómics les ayudaron a crear descripciones más detalladas y vívidas, organizar sus pensamientos claramente y desarrollar narrativas coherentes. Sin embargo, algunos enfrentaron desafíos al equilibrar el texto y las imágenes y al asegurarse de que sus cómics transmitieran eficazmente el mensaje deseado. En este sentido, trabajar con cómics en grupos y recibir retroalimentación de los compañeros fue visto como beneficioso, mejorando sus habilidades de colaboración y proporcionando valiosos conocimientos para perfeccionar su trabajo.

La evidencia obtenida demuestra que el uso de cómics en la educación tiene un efecto positivo significativo en el rendimiento académico de los estudiantes en diferentes tipos de texto. Los resultados indican que la intervención con cómics mejora la comprensión y producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos, lo que sugiere su efectividad como herramienta pedagógica. Además, a través del uso de cómics, la motivación de los estudiantes para escribir y leer puede aumentar, lo que conduciría a una mayor satisfacción y un deseo de escribir (Estrella, 2024).

Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para la práctica educativa. La integración de cómics en las actividades de literatura y lectoescritura puede ser una estrategia efectiva para captar el interés de los estudiantes, facilitar la comprensión de conceptos complejos y mejorar el rendimiento académico en diversas modalidades textuales. Por lo tanto, se recomienda a los educadores considerar el uso de cómics como una herramienta complementaria en sus métodos de enseñanza para potenciar los resultados educativos.

Asimismo, los resultados invitan a reflexionar sobre los costos y beneficios de utilizar diferentes formatos de cómic en el aula. Aunque los cómics impresos ofrecen una menor dependencia tecnológica, los cómics digitales permiten incorporar interactividad, animación y acceso inmediato desde múltiples dispositivos, lo que puede aumentar la motivación y facilitar la integración en plataformas educativas. La elección entre uno u otro formato dependerá del contexto institucional, los recursos disponibles y las competencias digitales tanto del docente como del estudiante.

Entre las limitaciones de este estudio podemos mencionar la relativamente corta duración de la intervención, unas pocas limitaciones técnicas relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos e Internet para el manejo de la herramienta Pixton, y factores extrínsecos como la motivación individual de los estudiantes no fueron controlados. Para fortalecer los hallazgos de este estudio, se recomienda en futuras investigaciones prolongar la duración y frecuencia de la intervención para evaluar la sostenibilidad a largo plazo.

Es crucial replicar el estudio en diversos contextos educativos y estandarizar la implementación para reducir la variabilidad en los resultados. Estas medidas permitirán una comprensión más robusta y generalizable del impacto de los cómics en la educación lectoescritora. Futuras investigaciones también podrían explorar de manera comparativa la efectividad de cómics impresos y digitales en términos de aprendizaje y accesibilidad. Finalmente, factores como la motivación individual o el acceso a tecnología no fueron controlados. Para atenuar esto, sugerimos incorporar escalas de motivación y estandarizar los recursos utilizados en futuros estudios.

5. Conclusiones

Los resultados obtenidos demuestran claramente que la intervención utilizando cómics tuvo un impacto positivo significativo en la producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos en estudiantes universitarios. Para cada tipo de texto, las medias de los grupos de intervención fueron notablemente superiores a las de los grupos de control, además de existir diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, la aplicación del cómic tiene un impacto significativo y positivo en la producción de textos en los estudiantes de la materia lectura y redacción de textos.

El uso de cómics en la enseñanza de la materia Lectura y Redacción de Textos resulta ser una estrategia pedagógica efectiva. No solo mejora significativamente la producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos, sino que también destaca su mayor efectividad en la producción de textos descriptivos. Estos resultados sugieren que los educadores deberían considerar la integración de cómics en sus metodologías de enseñanza para potenciar el rendimiento académico de los estudiantes en diversas modalidades textuales.

Asimismo, los participantes consideran que el uso de cómics hizo el aprendizaje más interesante, logrando una mejora en sus habilidades de lectura y escritura, a pesar de los retos que enfrentaron al combinar imágenes y texto. La dinámica de trabajar en equipo y recibir retroalimentación resultó provechosa, fortaleciendo sus oportunidades de colaboración. De manera general, los estudiantes percibieron que los cómics tuvieron un impacto positivo en su desempeño académico a través de diversos tipos de texto y sugirieron su implementación en otras asignaturas e incluso en el currículo.

Las implicaciones de este estudio subrayan la importancia de integrar herramientas visuales y narrativas como los cómics en la educación, no solo como un complemento, sino como una estrategia central en la enseñanza de lectoescritura y literatura.

Los educadores e investigadores deberían continuar explorando y expandiendo el uso de cómics, con el potencial de transformar las prácticas pedagógicas y mejorar significativamente los resultados educativos de los estudiantes. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la duración y frecuencia de la intervención evaluando su impacto a largo plazo, replicar el estudio en diversos contextos educativos, controlando variables como motivación individual y acceso tecnológico, lo que permitirá una comprensión más robusta y generalizable del uso pedagógico de cómics.

Este trabajo avanza en el conocimiento al demostrar que los cómics impactan la producción de textos universitarios, siendo más efectivos para los descriptivos que para los narrativos o expositivos. A diferencia de estudios previos centrados en niños o lenguas extranjeras, valida su utilidad en educación superior, revelando cómo su capacidad visual y motivacional, así como su estructura narrativa mejoran la escritura académica. Además, sugerimos su integración curricular en disciplinas diversas, destacando el trabajo colaborativo como factor potenciador.

6. Referencias

- Alonso-Calero, J. M. y Cano-García, J. (2011). Bajo la piel del superhéroe, fusión entre su identidad y su imagen. *Universidad de Málaga, Facultad de Bellas Artes*, 1-27. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/6994>
- Altayyar, S., Chengan, D., Noormamode, Y., Moonsamy, V., Reetoo, N., Preux, P. M. y Boumediene, F. (2025). Evaluating the effect of an educational comic book on the knowledge, attitudes and practices regarding epilepsy among public schoolchildren in Mauritius. *Seizure*, 126, 106-113. <https://doi.org/10.1016/j.seizure.2025.02.010>
- Armendáriz, J. y Barrera, V. (2018). Origen y evolución del cómic norteamericano en el siglo XX. *HUMANITAS DIGITAL*, 45, 161-175. <http://rac.db.uanl.mx/id/eprint/2612>
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A. y Ochoa, C. (2018). The impact of using Pixton for teaching grammar and vocabulary in the EFL Ecuadorian context. *The Journal of Teaching English with Technology*, 18(1), 53-76. <https://acortar.link/72Mltu>
- Catalá, J. (2022). Escuchar un dibujo y caminar la viñeta: la intermedialidad en el cómic. En J. Catalá, B. Mitaine, L. M. Quaianni y J. M. Trabado (Coords.), *Multimodalidad e intermedialidad: mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana* (pp. 11-41). Universidad de León. <https://doi.org/10.57711/DGK9-5P74>
- Delgado-Algarra, E. J. (2017). Comics as an educational resource in the teaching of social science: socio-historical commitment and values in Tezuka's manga / El cómic como recurso educativo en la enseñanza de las ciencias sociales: compromiso socio-histórico y valores en el manga de Tezuka. *Culture and Education*, 29(4), 848-862. <https://doi.org/10.1080/11356405.2017.1370819>
- Durán Muñoz, R. J. (2024). Cómics: un camino para la pedagogía de la memoria: Experiencia de estudiantes de la Licenciatura en Literatura de la Universidad del Valle (2019-2021). *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana De Educación*, 15(1), 183-212. <https://doi.org/10.18175/VyS15.1.2024.8>

- Estrella, F. (2024). Exploring the efficacy of writing comics as a tool for enhancing EFL writing skills of undergraduate Ecuadorian polytechnic students. *Quality Education for All*, 1(1), 106-128. <http://dx.doi.org/10.1108/QEA-12-2023-0028>
- Falguera-Garcia, E. y Selfa-Sastres, M. (2023). El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337
- Frezza, G. (2023). Diversidad en los cómics: dibujos, personajes, historias y recorridos. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.331
- Galvez-Nieto, A. (2024). El cómic: la posibilidad de idear arquitectura imaginaria. *Paideia XXI*, 14(1). <https://doi.org/10.31381/paideiaxxi.v14i1.6482>
- Gavaldón, G., Gerbolés, A. M. y Saez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 89, 142-166. <http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi89.3801>
- Golding, S., y Verrier, D. (2020). Teaching people to read comics: the impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 824-836. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>
- Guest, G., Namey, E. Y. y McKenna, K. (2016). How many focus groups are enough? Building an evidence base for nonprobability sample sizes. *Field Methods*, 29(1), 3-22. <https://doi.org/10.1177/1525822X16639015>
- Gultom, M. F. R. y Sidabalok, D. M. (2024). A Perspective Analysis of Students' Perceptions of Using Webtoons for Short Story Writing. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1283-1294. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6525>
- Hadi, M. S., Izzah, L. y Larasati, I. (2021). The influence of Mangarock online comics in teaching writing a narrative text. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 243-249. <https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.35466>
- Ibarra-Rius, N. y Ballester-Roca, J. (2022). El cómic desde la educación lectora: confluencias, interrogantes y desafíos para la investigación. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 21(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2753
- IstIq'faroh, N. y Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Ilkogretim Online*, 19(2). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Jiménez Arriagada, V., Bañales-Faz, G. y Lobos-Sepúlveda, M. T. (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25(85), 375-393. <https://acortar.link/o3yMZe>
- Krueger, R. A. (2014). *Focus groups: A practical guide for applied research*. SAGE publications.

- Lin, S. F., Lin, H. S., Lee, L. y Yore, L. D. (2015). Are science comics a good medium for science communication? The case for public learning of nanotechnology. *International Journal of Science Education, Part B*, 5(3), 276-294. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i1.18120>
- Logie, C. H., Okumu, M., Loutet, M., Berry, I., Lukone, S. O., Kisubi, N. y Kyambadde, P. (2022). Mixed-methods findings from the Ngutulu Kagwero (agents of change) participatory comic pilot study on post-rape clinical care and sexual violence prevention with refugee youth in a humanitarian setting in Uganda. *Global public health*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/17441692.2022.2092178>
- López-Prados, S. y Saez-de-Adana, F. (2023). El Cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad: Una mirada inclusiva. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.333
- Méndez-Cabrera, J. y Rodrigo-Segura, F. (2023). Educación literaria, diversidad cultural y manga: Una propuesta para la formación de lectores. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335
- Miravalles, L. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, 13, 171-174. <https://doi.org/10.3916/C13-1999-27>
- Moreno Vera, J. R., Vera-Muñoz, M. I., Soriano López, C., Seva Cañizares, F., Quiñonero Fernández, F. y Olmo Ibáñez, M. D. (2015). *La enseñanza de la Historia a través de las tecnologías, la creatividad y el trabajo colaborativo*. Universidad de Alicante. Vicerrectorado de Estudios, Formación y Calidad. <http://hdl.handle.net/10045/44926>
- Moya García, M. (2025). La novela gráfica como recurso para fomentar la lectura de clásicos en clase de ELE: El caso de La vida es sueño [The graphic novel as a resource to promote the reading of classic literature in SFL: The example of La vida es sueño]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1287>
- Pange, J. (2022). The use of comics as a teaching and learning tool. En *Innovative Approaches to Technology-Enhanced Learning for the Workplace and Higher Education: Proceedings of 'The Learning Ideas Conference' 2022* (pp. 281-289). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21569-8_26
- Paré, C. y Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 134-143. http://dx.doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300
- Siguenza, W., Sarango, C. y Castillo, M. (2019). Estudio sobre la motivación extrínseca en los estudiantes universitarios que cursan estudios a distancia. *Revista Espacios*, 40(44), 1-10. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/19404419.html>
- Tamayo Mero, A. I., Guzmán Rugel, M. B., Pacheco Silva, M. G. y Navarrete Ramírez, R. A. (2021). El comic como estrategia de la comprensión lectora en niños de educación básica inicial. *Universidad Y Sociedad*, 13(6), 629-639. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2431>

Xavier, S. M. (2024). Re-thinking the normal through comics: in conversation with Ellen Forney. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 16(3), 630-634.
<https://doi.org/10.1080/21504857.2024.2443098>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Cristhian Sarango; **Software:** Paul Gonzalez-Torres **Validación:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Análisis formal:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Curación de datos:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Redacción-Preparación del borrador original:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Redacción-Re- visión y Edición:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Visualización:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres **Supervisión:** Cristhian Sarango **Administración de proyectos:** Cristhian Sarango **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Cristhian Sarango; Paul Gonzalez-Torres.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo, pero fue parte de un proyecto de innovación desarrollado en la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) aprobado con el código 085-VA-UTPL-2024

Agradecimientos: Los autores desean agradecer el apoyo académico y logístico prestado por el Vicerrectorado Académico de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL).

Conflicto de intereses: Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

AUTOR/ES:

Cristhian Sarango

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.

Cristhian Sarango es doctor en Filología por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (España) con mención *cum laude*. Máster en Literatura Española e Hispanoamericana por la Universidad de Barcelona (España). Licenciado en Lengua y Literatura por la Universidad Nacional de Loja (Ecuador). Además, es Magíster en Derecho Constitucional por la Universidad Nacional de Loja (Ecuador). Abogado por la Universidad Nacional de Loja (Ecuador). Director del grupo de investigación Estudios de Lingüística, Literatura, Educación y Cultura (ELLEC), UTPL.

cgsarango@utpl.edu.ec

Índice H: 6

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-1303-7702>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57224439421>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=1hNmLqgAAAAJ&hl=es>

Research Gate: <https://www.researchgate.net/profile/Cristhian-Sarango>

Academia.edu: <https://utpl.academia.edu/CristhianSarango>

Paul Gonzalez-Torres

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.

Doctor en Adquisición de Lenguas en Contextos Multilingües en la Universidad del País Vasco. Magíster en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera de la Universidad Técnica Particular de Loja y la NOVA Southeastern University. Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Inglés de la Universidad Técnica Particular de Loja. Docente de las materias de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la modalidad presencial y a distancia de la Universidad Técnica Particular de Loja.

pfgonzalez@utpl.edu.ec

Índice H: 12

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-1964-2671>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=56239589700>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/ec/citations?user=SiX4ATUAAAAJ&hl=en>

Research Gate: <https://acortar.link/afCb2w>

Apéndices

Apéndice A. Rúbrica de evaluación de textos

Puntaje total: 10 puntos

Criterio	Descripción	Puntaje máximo
Coherencia y organización	Ideas organizadas lógicamente, con estructura clara de inicio, desarrollo y cierre	2
Adecuación al tipo de texto	El texto responde a las características del tipo textual requerido	2
Riqueza y precisión léxica	Uso adecuado y variado del vocabulario, sin repeticiones innecesarias	2
Corrección gramatical y ortográfica	Ortografía, puntuación y gramática correcta	2
Creatividad y originalidad	Ideas originales y enfoque personal.	2

Nota: Esta rúbrica fue validada por dos expertos en el área de escritura académica. Se utilizó para calificar tanto el examen diagnóstico como el final

Apéndice B. Protocolo del grupo focal

Objetivo

Explorar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de cómics como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión y producción de textos descriptivos, expositivos y narrativos en la asignatura: *Lectura y Redacción de Textos Académicos*.

Duración estimada: 30 minutos.

Participantes: 8 estudiantes del grupo de intervención.

Modalidad: Presencial, con grabación de audio (previo consentimiento informado).

Instrucciones al inicio

- Agradecer la participación de los estudiantes.
- Explicar el objetivo del grupo focal.
- Reiterar que no hay respuestas correctas o incorrectas.
- Garantizar confidencialidad y uso académico de las respuestas.
- Solicitar permiso para grabar la sesión.

Preguntas

- ¿Cómo describirían su experiencia al trabajar con cómics durante las clases?
- ¿Qué ventajas encontraron al usar cómics para desarrollar textos académicos?
- ¿Tuvieron alguna dificultad al integrar lo aprendido en sus producciones escritas?
- ¿Creen que los cómics ayudaron a mejorar su comprensión de lectura o su habilidad para organizar ideas? ¿Cómo?
- ¿Cómo fue la experiencia de trabajar en grupo o recibir retroalimentación de sus compañeros durante estas actividades?
- ¿Consideran que esta metodología debería aplicarse en otras asignaturas? ¿Por qué?

Cierre

- Preguntar si desean agregar algo más.
- Agradecer nuevamente su participación.