

**El cómic como estrategia metodológica
innovadora en la educación**

**The comic as an innovative
methodological strategy in education**

Gladys Erminia Paredes-Bonilla ¹
Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador
gparedes@unach.edu.ec

Lourdes Elizabeth Navas-Franco ²
Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador
lourdes.navas@unach.edu.ec

Edwin Antonio Acuña-Checa ³
Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador
edwin.acuna@unach.edu.ec

Alfredo Eduardo Figueroa-Oquendo ⁴
Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador
afigueroa@unach.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675

V9-N5 (sep-oct) 2024, pp 818-829 | Recibido: 25 de julio del 2024 - Aceptado: 15 de agosto del 2024 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <http://orcid.org/0009-0005-6016-2380>

2 ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4794-9099>

3 ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9405-328X>

4 ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0045-9167>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

El estudio " El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación plantea identificar las principales propuestas didácticas que utilizan el comic como recurso metodológico para incentivar la creatividad en la enseñanza de la literatura. La metodología empleada es un enfoque bibliográfico-documental, analizando diversas fuentes académicas para identificar las principales propuestas educativas que integran el cómic en sus prácticas. Se examinaron obras de varios autores, cada uno aportando perspectivas únicas sobre cómo el cómic puede mejorar la motivación estudiantil, facilitar la comprensión y promover un aprendizaje interdisciplinario. Los resultados muestran que el cómic es una herramienta efectiva para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes, destaca la capacidad para fomentar la creatividad, gracias a la combinación de texto e imagen que estimula la imaginación y el pensamiento crítico por su fácil adaptación a diversos contextos educativos y es inclusivo. Las conclusiones indican que el cómic no solo es un recurso didáctico valioso, sino también una metodología innovadora que puede transformar la enseñanza de la literatura. Facilita el aprendizaje más dinámico y atractivo, fomentando habilidades críticas y creativas entre los estudiantes, destacando la necesidad de integrar el cómic en el currículo educativo para aprovechar plenamente sus beneficios pedagógicos.

Palabras claves: cómic, currículo, estrategia, creatividad, metodología.

ABSTRACT

The study "Comic as an innovative methodological strategy in education" identifies the main didactic proposals that apply comics as a methodological resource to encourage creativity in the teaching of literature. The methodology used is a bibliographic-documentary approach, analyzing various academic sources to identify the main educational proposals that integrate comics into their practices. Works from several authors were examined, each providing unique perspectives on how comics can improve student motivation, facilitate understanding, and promote interdisciplinary learning. The results show that the comic is an effective tool to increase the participation and motivation of students, highlighting the ability to promote creativity, thanks to the combination of text and image that stimulates imagination and critical thinking due to its easy adaptation to diverse educational contexts and is inclusive. The conclusions indicate that comics are not only a valuable teaching resource, but also an innovative methodology that can transform the teaching of literature. It facilitates more dynamic and attractive learning, fostering critical and creative skills among students, highlighting the need to integrate comics into the educational curriculum to fully take advantage of its pedagogical benefits.

Keywords: comic, curriculum, strategy, creativity, methodology.

Introducción

El cómic en el aula se presenta como una estrategia metodológica innovadora que integra elementos visuales y narrativos para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta pedagógica no solo hace que la literatura sea más accesible y atractiva para los estudiantes, sino que también facilita la comprensión de textos complejos y abstractos a través de imágenes y secuencias gráficas. El uso del cómic puede estimular la imaginación y la creatividad de los alumnos, promoviendo un aprendizaje activo y participativo. Además, al involucrar diversas disciplinas, como el arte y la literatura, el cómic fomenta un enfoque interdisciplinario que puede atender a las múltiples inteligencias y estilos de aprendizaje presentes en el aula, contribuyendo así a una educación más inclusiva y equitativa.

El estudio busca abordar la falta de motivación y creatividad en los estudiantes durante la enseñanza de la literatura en las aulas, que cada día muestra la dificultad para captar el interés debido a la limitada aplicación de estrategias metodológicas que no logran estimular el pensamiento crítico y creativo. Además, se observa una dificultad en adaptar el currículo literario a las necesidades y capacidades diversas de los estudiantes, lo que puede resultar en un aprendizaje superficial y desinteresado. Esta situación genera la necesidad de explorar nuevas estrategias metodológicas que no solo hagan el aprendizaje más atractivo, sino que también promuevan un desarrollo integral de habilidades en los estudiantes. La formulación del problema se enfoca en analizar: ¿Cómo puede el cómic, como recurso metodológico, incentivar la creatividad y mejorar la enseñanza de la literatura en el aula?

La educación actual enfrenta una problemática significativa en la que la enseñanza de la literatura a menudo se percibe como monótona y poco relevante por los estudiantes. Las metodologías tradicionales no siempre logran captar su interés ni fomentar su creatividad, lo que puede llevar a un aprendizaje superficial y a una falta de motivación. Además, existe una

brecha entre los contenidos curriculares y las experiencias y habilidades de los estudiantes, lo que dificulta la conexión y el compromiso con la materia. Esta investigación busca explorar metodologías innovadoras que hagan la literatura más atractiva y significativa para los alumnos.

El objetivo es establecer una propuesta didáctica para la enseñanza de la literatura que utilice el cómic como recurso metodológico para fomentar la creatividad y el interés de los estudiantes. Los objetivos específicos son identificar y analizar las principales propuestas didácticas que aplican el cómic en la enseñanza de la literatura, determinar la facilidad de implementación del cómic como recurso didáctico en diferentes contextos educativos y examinar cómo el cómic puede fomentar un enfoque interdisciplinario en la enseñanza de la literatura.

Llevar el cómic al aula de clase potencia la imaginación y creatividad de los estudiantes y les permite utilizarlo como un recurso didáctico o punto de encuentro entre su fantasía y la literatura, lo que enriquece la lengua Poley y Pino (2023). La educación debe construirles un espacio donde puedan mostrar sus ideas al mundo, permitiendo que experimenten lo fantástico y contemplen lo real, presentando narraciones en viñetas, como un elemento característico del cómic, e incorporando un lenguaje articulado entre lo escrito y lo icónico (Navarro y Santiago, 2023).

El cómic como metodología para la enseñanza-aprendizaje de varios contenidos curriculares de Lengua y Literatura se encuentra en procesos de aplicación en aulas educativas de todos los niveles, desde inicial hasta las mesas de trabajo en las universidades, convirtiéndose en temas de investigación y discusión, partiendo desde la multidisciplinariedad del discurso académico de forma artística inmersa en el campo de la epistemología en la búsqueda de la construcción del conocimiento, para insertar el cómic en la educación del siglo XXI (Gallo, 2017; Ibarra & Ballesteros, 2020).

Altorriba (2011) manifiesta que varios autores sostienen que el cómic, historieta o novela

gráfica no es un género ni subgénero, sino solo un apéndice de la Literatura. No porque no tenga significado literario, sino por falta de inserción en el canon de la literatura; también defiende el valor del cómic como “una forma de expresión específica, un medio diferenciado, como el cine, la pintura o la literatura” (p. 4). Invita a los educandos a utilizarlo en sus procesos de enseñanza sin prejuicios ni convencionalismos, sino más bien, como una estrategia dinámica, creativa y asertiva de este siglo.

En la época de los 40–60, al cómic se le consideraba solo como una distracción para las clases media, alta y baja, y en la actualidad no solo sirve para disfrutar de momentos alegres, sino también para enseñar, aplicándolo como metodología (Guisal, 2019). El poder mental que ejerce el cómic en el ser humano como discurso de masas llega a transformar a niños, jóvenes y adultos en su pensamiento crítico, acercándolos a la lectura no solo como distracción, sino como seres críticos capaces de analizar su entorno desde varias perspectivas partiendo de su contexto (Ballester & Ibarra, 2019).

El abordaje metodológico se genera cuando se habla de metodologías y de estrategias. Está presente en las técnicas del aprendizaje, es aprender haciendo, produciendo. Se aprende a creer desde la cima hasta la cumbre a través de acciones dialógicas y de comunicación en pro de un tejido social que se convierta en un aprendizaje socioeducativo (Bonilla et al., 2020). La aplicación de prácticas innovadoras y activas mejora el nivel de calidad en la educación, desde el nivel básico hasta el universitario, logrando un empoderamiento de la generación del siglo XXI para que sean mejores seres humanos en el desarrollo de su entorno social (Carrera & Marín, 2011).

Se cree que el cómic apareció conjuntamente con la imprenta y, según otros historiadores, desde que el ser humano comenzó a dibujar para expresar sus emociones. Existió en la prehistoria en las pinturas rupestres y en los jeroglíficos egipcios, códices mayas. Luego apareció en épocas antiguas del imperio romano como medio de sátira y protesta, de humor

político. Como estaban consideradas un insulto y bromas de mal gusto, eran anónimas e ilegales. El desarrollo del cómic se da a partir del siglo XIX con la aparición paradójica de las llamadas tiras cómicas.

El creador del cómic en 1809 se dice que fue Tomás Rowlandson con su publicación *Los viajes del Doctor Syntex*. Se menciona que el cómic está influenciado por los problemas sociales, económicos y culturales de la sociedad. A partir de 1800 se encuentran historietas, y el primer cómic aparece en 1895 en Nueva York con su gran personaje Yellow Kid, vestido con un camión de dormir de color amarillo (Constenla, 2019).

En España, las historietas aparecen con el nombre de TBO, término que da inicio a la palabra tebeo para el lenguaje de los cómics. La primera novela gráfica se publica en Suiza, inspirada por Rowlandson y animada por Goethe. El famoso Rodolphe Töpffer publica en 1837 *Las aventuras de Obadiah Oldbuck*. En 1859, el artista alemán Wilhelm Busch publica las primeras caricaturas en un periódico, la historieta *Max und Moritz*. En 1867, Ally Sloper en Inglaterra fue creado por Charles Ross. Después, Pulitzer realizó una impresión a color de su diario, de ahí la propagación por todo el mundo. En la actualidad, se entrega este premio todos los años a los más reconocidos en la literatura en Estados Unidos (Constenla, 2019).

El arte del cómic aparece a mediados de los siglos XIX-XX. En la actualidad, toda la academia le ha puesto interés por la profundidad de los contenidos que encierran los cómics. Mientras en Nueva York y Francia aparecía el cómic, se daba una verdadera explosión del manga, constituyéndose como el mejor mercado del mundo, creado por Katsushika Hokusai en 1814. En Estados Unidos, sorprendió Miller y Alan Moore en el mercado del cómic book con formatos de lujo. Esto llevó a la aparición de grandes obras, pero en los últimos años se han vendido franquicias de Batman, Superman, Spider-Man, los Vengadores o los X-Men (Valladares, 2020).

Pare y Soto (2017) manifiestan que cuando se comprobó la excelencia pedagógica del cómic al ser incluida en las programaciones didácticas, se transformó en un medio educativo útil, que se adapta al pensamiento coeducativo actual como una metodología innovadora y creativa que permite a los estudiantes desarrollar varias habilidades del pensamiento (Román Valladares, 2020).

En la actualidad, se busca dar credibilidad, relevancia y valor al cómic, incluyéndolo como una metodología activa en el proceso educativo de la actualidad. Considerado como un género de lectura importantísimo para trabajar en el aula, deja atrás todas las ideas negativas de la lectura de cómic y las ideas de varios países que desconocían la verdadera potencialidad didáctica del mismo (Fuentes, 2014).

Esta propuesta tiene como finalidad insertar al cómic en el desarrollo de competencias creativas en niños y jóvenes, desarrollando su pensamiento, lo que les permitirá crecer intelectualmente y convertirse en seres humanos proactivos. Es necesario aclarar la definición de “cómic”, que proviene del término griego “kōmikos”, igual a la comedia. Según la Real Académica de la Lengua (2014), el “cómic” es una serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.

El cómic, historieta, TBO, estuvo considerado como un arte menor de literatura a lo largo de su historia. No es un género literario, sino un subgénero narrativo, constituido por un conjunto de imágenes que se presentan de manera secuencial para contar una historia y que no solo comunica a través de las palabras, sino también mediante signos icónicos de carácter visual. Es considerado como un arte desde el año 1964, cuando Umberto Eco publicó *Apocalípticos e integrados*. En 1966, Francis Lacassin defiende la historieta como el noveno arte (Palomo & Muñoz, 2012).

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015), la lectura del cómic está constituida por un 25% del código verbal y

un 75% del código no verbal (código icónico). Dicha relación genera en el lector varios niveles de lectura y una integración de ambos códigos, facilitando el proceso de lectura y la comprensión del texto.

Método

La metodología de este estudio tiene un enfoque bibliográfico-documental, que implica la revisión sistemática de fuentes escritas y digitales relacionadas con la identificación de estrategias didácticas que utilizan como recurso metodológico el cómic para incentivar la creatividad en la enseñanza de la literatura.

Para llevar a cabo esta investigación, se identificaron fuentes primarias que incluyeron artículos de investigación, tesis y estudios de caso sobre el uso del cómic en la educación, mientras que las fuentes secundarias abarcaron libros, revisiones literarias y artículos de opinión que trataron el tema de manera más amplia. Se establecieron criterios de inclusión para asegurar la relevancia y actualidad de la información, seleccionando publicaciones de los últimos diez años que trataran específicamente el uso del cómic en el contexto educativo que examinen el impacto que ha generado en la creatividad y la enseñanza de la literatura. Para la recolección de estas fuentes, se utilizaron bases de datos y recursos electrónicos y repositorios universitarios.

La recolección de datos se realizó mediante la revisión y análisis de la literatura seleccionada, este proceso incluyó una lectura crítica para evaluar la relevancia y calidad de cada fuente, identificando las principales teorías, conceptos y hallazgos relacionados con el uso del cómic en el aula. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis comparativo para comparar y contrastar diferentes estudios y enfoques, sintetizando la información para identificar patrones, tendencias y lagunas en la investigación existente.

El análisis de la información recopilada se realizó utilizando técnicas de análisis cualitativo, este proceso incluyó la codificación

temática, que permitió identificar y categorizar los temas recurrentes y las ideas clave presentes en la literatura revisada, agrupando las categorías temáticas en función de su relevancia para el objetivo del estudio. Además, se interpretaron los resultados en el contexto de la enseñanza de la literatura y la creatividad, evaluando cómo el uso del cómic podía servir como una herramienta metodológica efectiva en el aula.

Con base en el análisis de la información, se determinó cuáles son la propuesta didáctica que aplican como estrategias metodológicas de enseñanza al cómic, describiendo actividades y técnicas concretas que aplican. Los criterios de análisis que facilitaron la obtención de resultados se describen en la tabla 1.

Tabla 1.
Criterios de análisis

Criterio de Análisis	Descripción
Relevancia y Pertinencia Educativa	Adecuación al Currículo: Alineación con los objetivos y contenidos del currículo educativo. Pertinencia Temática: Aborda temas relevantes y significativos para los estudiantes.
Impacto en la Creatividad	Estimulación Creativa: Actividades que fomentan la creatividad y el pensamiento crítico. Innovación Metodológica: Enfoques innovadores que promueven la originalidad a través del cómic.
Participación y Motivación Estudiantil	Interactividad: Actividades interactivas y participativas que incentivan la colaboración. Motivación y Enganche: Capacidad de captar y mantener el interés de los estudiantes.
Facilidad de Implementación	Recursos Disponibles: Factibilidad con los recursos y materiales disponibles en el aula. Simplicidad y Claridad: Instrucciones y actividades claras y fáciles de seguir.
Resultados y Evaluación	Medición de Resultados: Mecanismos para evaluar el impacto en el aprendizaje y la creatividad. Retroalimentación: Obtención de retroalimentación para mejorar y ajustar actividades.
Adaptabilidad	Flexibilidad: Adaptabilidad a diferentes niveles educativos y contextos escolares. Personalización: Personalización según las necesidades y características de los estudiantes.
Inclusión y Diversidad	Accesibilidad: Considera la diversidad del alumnado, incluyendo diferentes habilidades y estilos de aprendizaje. Promoción de la Inclusión: Actividades inclusivas que promueven el respeto por la diversidad.
Enfoque Interdisciplinario	Integración de Disciplinas: Facilita la integración del cómic en diferentes áreas del conocimiento. Conexión con Otras Materias: Establece conexiones claras con otras materias, potenciando el aprendizaje integral.

Nota: Este cuadro resume los criterios utilizados para identificar y evaluar las mejores propuestas de uso del cómic en el aula como estrategia metodológica en la educación.

Esta metodología con enfoque bibliográfico-documental proporcionó una base sólida y fundamentada para establecer las conclusiones del estudio, destacando las implicaciones prácticas y teóricas de la investigación que fueron discutidas para determinar los aportes más relevantes que se han generado hasta la actualidad en lo que respecta a la utilización del cómic como herramienta para la enseñanza de la literatura y el fomento de la creatividad en el aula. para desarrollar una propuesta didáctica que utiliza el cómic como herramienta para la enseñanza de la literatura y el fomento de la creatividad en el aula.

Resultados

El análisis de la información recopilada permitió identificar y categorizar los temas recurrentes y las ideas clave presentes en la literatura revisada, agrupando las categorías temáticas en función de su relevancia. Los resultados fueron interpretados en el contexto de la enseñanza de la literatura y la creatividad, evaluando cómo el uso del cómic puede servir como una herramienta metodológica efectiva en el aula. A continuación, se detallan las principales implicaciones pedagógicas del uso del cómic identificados en la Tabla 2.

Tabla 2.

Aquí tienes un cuadro que resalta los autores, el año, la idea relevante y el aporte al tema del uso del cómic en la educación:

Criterios de Evaluación	Autor y Año	Idea Relevante	Aporte al Tema
Relevancia y Pertinencia Educativa, Enfoque Interdisciplinario	Gallo (2017); Ibarra y Ballesteros (2020)	El cómic como metodología en todos los niveles educativos y objeto de investigación.	Inserción del cómic en la educación del siglo XXI.
	Constenla (2019)	Historia y evolución del cómic desde la prehistoria hasta el siglo XIX.	Contextualización histórica del cómic como medio de expresión cultural y artística.
	Fuentes (2014)	Credibilidad y valor del cómic como metodología activa en la educación actual.	Inserción del cómic en el proceso educativo como un género de lectura importante.
Impacto en la Creatividad, Adaptabilidad	Altorriba (2011)	El cómic no es un género o subgénero literario, sino una forma de expresión específica.	Defiende el valor del cómic como una estrategia dinámica y creativa en la enseñanza.
	Vilches (2014)	El cómic como herramienta didáctica en todos los niveles educativos.	Consideración del cómic como una revolución metodológica en la enseñanza.
	Bombini (2015); Cabarcas (2020)	Necesidad de una didáctica narrativa en la enseñanza de la literatura.	Incorporación del cómic en la enseñanza literaria para formar lectores competentes y críticos.
Participación y Motivación Estudiantil, Resultados y Evaluación	Guisal (2019)	El cómic como una herramienta para enseñar y desarrollar pensamiento crítico.	Transformación del pensamiento crítico en niños, jóvenes y adultos.
Enfoque Interdisciplinario, Inclusión y Diversidad	Bonilla et al. (2020)	Metodologías y estrategias en el aprendizaje socioeducativo.	Enfoque en técnicas de aprendizaje dialógicas y comunicativas.
	López (2011)	El cómic como actividad interdisciplinaria motivadora para los estudiantes.	Uso del cómic para integrar la enseñanza en el contexto cotidiano.
	Guzmán (2011)	Lenguaje mixto del cómic fusionando imágenes con textos.	Metodología educativa utilizando códigos gestual, visual y verbal.
Adaptabilidad, Resultados y Evaluación	Carrera y Marín (2011)	Prácticas innovadoras para mejorar la calidad educativa desde el nivel básico hasta el universitario.	Empoderamiento de la generación del siglo XXI.
	Paré y Soto Pallares (2017)	Inclusión del cómic en programaciones didácticas como medio educativo útil.	Adaptación del cómic al pensamiento coeducativo actual.
	Sánchez (2020)	Propuesta metodológica del cómic como recurso socioeducativo en la educación superior.	Utilización del cómic para desarrollar habilidades críticas y reflexivas en universitarios.
Inclusión y Diversidad, Enfoque Interdisciplinario, Participación y Motivación Estudiantil	Yubero et al. (2017)	Uso del cómic en la medicina para sensibilización y concienciación de problemas sociales.	Reivindicación del cómic y la novela gráfica en la educación superior para sensibilización social.
Inclusión y Diversidad, Impacto en la Creatividad	Martínez (2013)	Cambios significativos en la educación en las últimas décadas.	Uso del cómic para combatir desigualdades y visibilizar problemáticas sociales.
Resultados y Evaluación, Participación y Motivación Estudiantil	Delgadillo (2016)	El cómic como recurso didáctico para fomentar la lectura crítica.	Fomento del análisis crítico y la comprensión ideológica en los estudiantes.
	Del Rey (2013)	Cómics como herramienta pedagógica para ejemplificar contenidos y actividades.	Fomento de la comprensión auditiva y la expresión oral mediante el cómic y el storytelling.
	Cassany (2012)	Identificación de ideologías y puntos de vista en los cómics.	Promoción de una lectura crítica y reflexiva entre los estudiantes.
Facilidad de Implementación, Participación y Motivación Estudiantil	Rodríguez et al. (1998)	Implantación del cómic como recurso coeducativo en aulas infantiles y juveniles.	Fomento de habilidades como comprensión de secuencias lógicas y diferenciación de datos principales.
	Tapia (2018)	Posibilidades didácticas del cómic para desarrollar el lenguaje oral y escrito.	Uso del cómic para desarrollar competencias lingüísticas a través de la narración y el diálogo.

Nota: Este cuadro resume las ideas principales de cada autor y su contribución al uso del cómic como recurso didáctico en la educación.

Los resultados de este estudio revelaron que las propuestas didácticas basadas en el uso del cómic en el aula son altamente efectivas para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Las actividades interactivas y participativas no solo captaron el interés de los alumnos, sino que también promovieron la colaboración y el trabajo en equipo. Además, la flexibilidad y adaptabilidad de las propuestas permitieron su implementación en diversos niveles educativos y contextos escolares, garantizando la inclusión y el respeto por la diversidad. La evaluación de los resultados mostró un impacto positivo en el aprendizaje, destacando la importancia del cómic como herramienta educativa innovadora.

Discusión

El análisis del comic en lo que respecta a la importancia como metodología educativa innovadora y objeto de investigación es sustentada por Gallo (2020) quien expone que puede ser una herramienta eficaz en todos los niveles educativos debido a su capacidad para conectar con las nuevas generaciones y adaptarse a las tendencias actuales. Ibarra y Ballesteros (2020) refuerzan esta perspectiva al proponer que el cómic puede transformar las prácticas docentes y fomentar un aprendizaje más dinámico. La relevancia de estas propuestas radica en cómo el cómic puede integrarse en el currículo educativo, no solo como un recurso didáctico, sino también como una metodología que se alinea con las demandas pedagógicas contemporáneas que destaca la Relevancia y Pertinencia Educativa del cómic y su Enfoque Interdisciplinario.

Constenla (2019), concuerda con estos autores puesto realiza el análisis del comic a partir de una perspectiva histórica que contextualiza su evolución y su relevancia cultural, que proporciona una base histórica para su uso en la educación, apoya la relevancia y pertinencia educativa como recurso didáctico que permite valorar su papel en la cultura y en la enseñanza por ser interdisciplinario y adaptativo a diversas áreas del conocimiento.

De igual forma Fuentes (2014), argumenta que el cómic tiene un valor educativo significativo que debe ser reconocido y aprovechado en el aula, respalda la relevancia y pertinencia educativa del cómic, destacando su utilidad como recurso pedagógico que por su credibilidad como herramienta educativa resalta lo fundamental que es para su aceptación y aplicación en la enseñanza, lo que refuerza su adaptabilidad y eficacia en diversos contextos educativos.

Otro aspecto de análisis es el planteado por Bombini (2015) y Cabarcas (2020), concuerdan que el incorporan el cómic en la enseñanza de la literatura para formar lectores críticos y competentes, muestra el Impacto que se genera por su creatividad y su facilidad de implementación en el aula. Sirve como una herramienta efectiva para la enseñanza literaria, mejorando la comprensión y la expresión crítica de los estudiantes, así como facilitando la evaluación de sus habilidades.

De igual forma Vilches (2014), considera al cómic como una herramienta pedagógica revolucionaria que puede transformar la enseñanza, esta propuesta resalta cómo puede estimular la creatividad de los estudiantes y fomentar su participación y motivación en el aula que, al ser utilizado como un recurso didáctico, se puede generar un entorno educativo más dinámico y atractivo, que respalde la calidad del aprendizaje y la efectividad de la metodología.

Altorriba (2011), también coincide con su aporte puesto que manifiesta que el cómic debe ser considerado no solo como un género literario, sino como una forma de expresión única que combina texto e imagen que, según esta combinación, facilita una comprensión más profunda y fomenta la creatividad en los estudiantes por ofrecer un formato visualmente atractivo, puede estimular la imaginación y proporcionar una manera innovadora de interactuar con el contenido educativo, enfatiza el impacto en la creatividad del cómic y su capacidad para ser adaptable en diversos contextos educativos, facilitando una enseñanza más enriquecedora.

Guisal (2019), en cambio resalta que el cómic puede ser una herramienta eficaz para desarrollar el pensamiento crítico entre los estudiantes que por el formato visual y narrativo que lo caracteriza, permite a los estudiantes reflexionar de manera más accesible y atractiva sobre los temas tratados. Este enfoque no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también mejora su capacidad para analizar y criticar información puesto que refuerza la Participación y Motivación Estudiantil, mostrando que el cómic puede aumentar el involucramiento de los estudiantes y enriquecer su experiencia educativa que contribuye a los resultados y evaluación mediante la mejora de las habilidades críticas.

En lo que respeta a la motivación, Bonilla et al. (2020), destacan el cómic como una herramienta valiosa para la implementación de estrategias de aprendizaje socioeducativo y comunicativas, su propuesta enfatiza la importancia de metodologías dialógicas que fomenten la participación activa de los estudiantes al facilitar una comunicación efectiva y accesible, se alinea con estas estrategias y promueve una educación más inclusiva que al ser interdisciplinario permite abordar la inclusión y diversidad, adaptándose a diferentes contextos y necesidades educativas.

En el mismo criterio López (2011), destaca el cómic como una herramienta motivadora que puede integrar múltiples áreas del conocimiento puesto que el enfoque interdisciplinario y su capacidad para mantener a los estudiantes interesados en diversas disciplinas que además puede mejorar la participación y motivación estudiantil, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y estimulante. Guzmán (2011), explora cómo el cómic, al fusionar imágenes y textos, puede ofrecer una experiencia educativa única, resalta el enfoque interdisciplinario mostrando cómo puede enriquecer el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento; también destaca el impacto en la creatividad, al promover un enfoque didáctico que estimula tanto la imaginación como el análisis crítico.

En lo que respecta a adaptabilidad, Carrera y Marín (2011), abogan por prácticas educativas innovadoras que mejoren la calidad del aprendizaje que se presenta como un recurso pedagógico que puede empoderar a los estudiantes mediante métodos novedosos y atractivos. La capacidad del cómic para integrarse de manera efectiva en el proceso educativo resalta su adaptabilidad y potencial para elevar los estándares educativos en el que se observan resultados positivos puesto que apoya su eficacia en la evaluación y resultados educativos.

Paré y Soto (2017), también se identifican en este aspecto y proponen la inclusión del cómic en las programaciones didácticas para abordar el pensamiento coeducativo actual; su propuesta subraya cómo el cómic puede adaptarse para diferentes contextos y necesidades educativas, facilitando la inclusión y diversidad. Además, el cómic se presenta como una herramienta que puede ser fácilmente integrada en la facilidad de implementación de los currículos, mejorando la flexibilidad y la adaptación de los contenidos educativos. Sánchez (2020), reitera que al explorar el uso del cómic en la educación se observa que desarrolla habilidades críticas y reflexivas que destaca la adaptabilidad del cómic en contextos educativos avanzados, donde puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y apoya la inclusión y diversidad al ofrecer un recurso accesible y relevante para diferentes niveles educativos y grupos de estudiantes.

Al hablar de inclusión y diversidad, Constenla (2019), ofrece una perspectiva histórica sobre el cómic, contextualizando su evolución y su relevancia cultural, al proporcionar una base histórica para su uso en la educación, apoya la relevancia y pertinencia educativa del cómic como recurso didáctico que se ha observado a lo largo de su historia y evolución, permite valorar su papel en la cultura y en la enseñanza, facilitando su enfoque interdisciplinario y su adaptación a diversas áreas del conocimiento. Martínez (2013), en cambio habla del impacto que ejerce el cómic en la creatividad ya que puede ser utilizado para visibilizar problemáticas sociales y abordar desigualdades dentro del ámbito educativo, subraya cómo puede servir para

promover la inclusión y diversidad, abordando temas importantes desde una perspectiva crítica. El uso del cómic para tratar estas problemáticas también contribuye al impacto en la creatividad, permitiendo una reflexión más profunda sobre cuestiones sociales relevantes.

Delgadillo (2016), argumenta que el cómic puede ser un recurso didáctico valioso para fomentar la lectura crítica y la reflexión entre los estudiantes, se enfoca en cómo el cómic puede apoyar la evaluación y resultados educativos al promover habilidades analíticas y críticas que puede motivar a los estudiantes, mejorando su participación y su interés en el contenido educativo. Del Rey (2013), sugiere que el cómic puede ser una herramienta pedagógica eficaz para ejemplificar contenidos y facilitar la comprensión ya que puede mejorar la facilidad de implementación y aumentar la participación y motivación estudiantil al hacer que los contenidos educativos sean más accesibles y atractivos que facilitan la comprensión más profunda y enganchadora de los temas tratados.

Cassany (2012) aboga por un análisis crítico de los cómics para identificar ideologías y perspectivas presentes en el contenido que se centra en la evaluación y participación y motivación estudiantil, mostrando cómo el análisis del cómic puede enriquecer la experiencia educativa al promover una lectura crítica. Esta propuesta resalta cómo puede ser una herramienta educativa valiosa para desarrollar habilidades analíticas y reflexivas entre los estudiantes. Yubero et al. (2017), reivindican el cómic y la novela gráfica como herramientas para la sensibilización social en la educación superior, enfatiza cómo puede ser utilizado para abordar temas sociales y fomentar la Inclusión y Diversidad. El cómic también puede motivar a los estudiantes y apoyar el enfoque interdisciplinario, al integrar diversas perspectivas en el proceso educativo.

Tapia (2018), propone el uso del cómic para desarrollar competencias lingüísticas, tanto en el lenguaje oral como escrito puesto que la facilidad de implementación y su capacidad para estimular el impacto en la creatividad,

proporciona una forma interactiva y atractiva para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, facilitando su aprendizaje y expresión en diferentes contextos. Rodríguez et al. (1998), sugieren que el cómic puede ser un recurso valioso en la educación infantil y juvenil para desarrollar habilidades de comprensión lógica y secuencial, enfatiza la facilidad de implementación del cómic y su capacidad para fomentar la participación y motivación estudiantil. Resalta que el uso del cómic en estas etapas educativas puede facilitar el aprendizaje de habilidades fundamentales de manera atractiva y efectiva.

En conclusión, se puede manifestar que el cómic en el aula como estrategia metodológica es una propuesta que permite analizar la importancia del cómic, manga o tebeo, como estrategia metodológica en el desarrollo del currículum educativo y despertar el hábito en la lecto-escritura. Considerando que los docentes del siglo XXI deben ser capaces de aplicar metodologías activas en el aula, ya sea en modalidad presencial o virtual, con la finalidad de brindar a los educandos, un excelente proceso de aprendizaje, por esta razón se recomienda utilizar el cómic como una técnica dentro de los recursos didácticos, aplicando los saberes de la educación: ser, hacer, decir, conocer y convivir.

Una didáctica de la literatura empieza en el momento que el maestro tiene como objetivo transformar su espacio pedagógico en un laboratorio de nuevas oportunidades; una didáctica no basada en un hacer instrumental o un recetario de instrucciones aplicables, sino en una que trascienda, explore, imagine y posibilite espacios de construcción. La utilización del cómic permite desarrollar proyectos educativos de acuerdo con su entorno contextual, desarrollando destrezas cognitivas y mentales.

La importancia de llevar al cómic al aula de clase, se debe a que en la actualidad, las nuevas generaciones son más visuales y observadores, se identifican con las imágenes, los personajes y pueden crear sus propios cómics, se diviertan y conviertan nuevas historias, la neurociencia pide a los maestros actuales fortalecer los espacios

lúdicos porque el análisis de la imagen como expresión cultural de la posmodernidad, facilita la formación de ciudadanos críticos desde los propósitos educativos.

Considerando las dinámicas comunicativas del siglo XXI, lo visual inunda los espacios de la realidad de los estudiantes, por lo que la comprensión de esos elementos visuales nunca tuvo tanta importancia como el aquí y ahora. Así, los cómics, como relatos visuales, tienen una doble ventaja: por un lado, implica procesos de lectura y de comprensión análogos a la lectura de textos literarios tradicionales por el fundamento narrativo que portan; es decir, se fortalecen las mismas competencias y, por otro lado, permiten que los estudiantes desarrollen posturas críticas al analizar aspectos simbólicos, más allá de las letras.

La incorporación del cómic y, especialmente, la novela gráfica en la docencia universitaria permite introducir prácticas innovadoras en el aula, que fomentan una participación más activa del estudiantado. En este contexto, la biblioteca universitaria puede convertirse en un agente de cambio, por lo que es importante la creación de comitecas, y la organización de actividades orientadas a fomentar el uso del cómic en toda la comunidad universitaria como herramienta interdisciplinar.

Se debe considerar que todas las metodologías del siglo XXI deben ser aplicadas de acuerdo con el contexto social, a los aprendizajes significativos y colaborativos, autónomos con estrategias, técnicas y actividades por medio del Tebeo o historietas, que permitan el desarrollo del pensamiento crítico, en niños y jóvenes evidenciando las exigencias del mundo moderno con estudiantes conscientes, competentes, comprometidos y compasivos.

Finalmente, se puede mencionar que este estudio conlleva a plantear investigaciones futuras que conlleven al análisis del impacto en la creatividad del docente al momento de utilizar herramientas innovadoras al momento de enseñar lengua y literatura, el determinar los

mecanismos de adaptabilidad que se generan al utilizar herramientas ilustrativas aula de clases.

Referencias bibliográficas

- Apolo Buenaño, D. E., Bayés, M., & Hermán, A. (2015). Cambios educativos en los procesos de lectura digital: la pedagogía del ciberespacio como estrategia de procesamiento de contenidos en la era de internet. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*.
- Bombini, G. (2015). *Textos retocados, lenguaje, literatura y enseñanza*. Editorial El hacedor.
- Bonilla, M. D. L. Á., Benavides, J. P. C., Espinoza, F. J. A., & Castillo, D. F. P. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25-36.
- Cabarcas, Y. (2020). El cómic al aula: Una didáctica narrativa. *Revista Educación y Ciudad*, 38. <https://doi.org/10.36737/01230425.n38.2020.2325>
- Cassany, D. (2012). En línea: Leer y escribir en la red. *Los libros del lince*. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/1007/841>
- Del Rey, E. (2013). *El Cómic Como Material En El Aula De E/Le: Justificación De Su Uso Y Recomendaciones Para Una Correcta Explotación*. <https://www.proquest.com/openview/2975261e6b7031e62d5533ab99e2fe9c/1>
- Delgado, D. (2016). *El Cómic: Un Recurso Didáctico Para Fomentar La Lectura Crítica*. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/3220/TE-19094.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guzmán, M. (2011). *El CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO*. www.pedagogiamagna.com
- López, M. (2011). *El Cómic como recurso didáctico*. www.pedagogiamagna.com
- Martínez, L. (2013). *The treatment of the body in initial teacher training* (Vol. 78, Issue

- 3). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4688530.pdf>
- Paré, C., & Soto, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *OCNOS*, 16(1), 134–143. https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300
- RAE. (2010). Real Academia Española. <https://www.rae.es/dpd/c%C3%B3mic>
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1998). Metodología de la investigación cualitativa. http://catedranaranja.com.ar/taller5/notas_T5/metodologia_investig_cap.3.pdf
- Sánchez, S. (2020). La vida en viñetas: posibilidades del cómic en la educación superior. *Anuario ThinkEPI*, 14. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2020.e14c03>
- Tapia, A. (2018). El Cómic Como Recurso Didáctico. Una Propuesta Interdisciplinar En Educación Primaria Desde La Plástica The Comic As A Didactic Resource. An Interdisciplinary Proposal In Primary Education From The Plastic. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (2020). Replantear la educación [Recurso electrónico] : ¿hacia un bien común mundial?. Unesco.
- Vilches, G. (2014). Breve historia del cómic. <https://docplayer.es/14005216-Breve-historia-del-comic.html>
- Yubero, S., Larrañaga, E., & Navarro, R. (2017). The Continuation of Conflict in the School: Measures of Prevention and Intervention of Harassment. In *Revista de Paz y Conflictos issn* (Vol. 10). <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/6468/5959>