

VIÑETAS QUE LEEN: EVALUACIÓN DEL IMPACTO DE COMIC LIFE EN LA COMPRENSIÓN LECTORA

Trina Rubiela Meza Rodríguez
ORCID: 0009-0001-5877-2228
e-mail: Rubielameza86@gmail.com
Doctorando en Educación
Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio" (IPRGR)
Venezuela

Erika Figueredo Rodríguez
ORCID: 0009-0009-8286-9984
e-mail: erikafr322@gmail.com
Doctorando en Educación
Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio" (IPRGR)
Venezuela

Nataly Andrea Rios Riaño
ORCID: 0009-0007-0097-7830
e-mail: nrriosriano@uniminuto.edu.co
Doctorando en Educación
Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio" (IPRGR)
Venezuela

Recibido 03/10/2025

Aprobado 13/10/2025

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el impacto de la herramienta tecnológica *Comic Life* en el fortalecimiento de la comprensión lectora de estudiantes de quinto grado de una institución educativa en Cúcuta, Colombia, durante el año 2020. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto con un diseño cuasiexperimental de grupo control y experimental, empleando un pretest y un postest, cada uno conformado por 25 estudiantes, la intervención consistió en la aplicación de una unidad didáctica diseñada para promover la lectura a través de la creación de cómics. Los hallazgos revelaron una mejora estadísticamente significativa en el grupo experimental, el porcentaje de estudiantes en el nivel de desempeño más bajo se redujo drásticamente del 56% al 8%, mientras que aquellos en el nivel Superior se duplicaron, pasando del 20% al 40%, suponiendo una mejora promedio del 21% en las puntuaciones, permitieron verificar la hipótesis de la investigación. Se concluyó que el uso de *Comic Life*, integrado en una estrategia pedagógica estructurada, es un medio eficaz para mejorar la comprensión lectora, ya que potencia la motivación y transforma al estudiante en un agente activo y creador de significado, promoviendo así un aprendizaje más profundo.

Palabras Clave: *Comic Life*, Comprensión lectora, Estrategia pedagógica, Tecnología educativa.

¹ Docente, Maestría en gestión de la tecnología educativa, Universidad de Santander, UDES.

² Docente, Maestría en gestión de la tecnología educativa, Universidad de Santander, UDES.

³ Docente, Maestría En educación. Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO.

VIGNETTES THEY READ: ASSESSING THE IMPACT OF COMIC LIFE ON READING COMPREHENSION

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the impact of the Comic Life technological tool in strengthening the reading comprehension of fifth-grade students of an educational institution in Cúcuta, Colombia, during the year 2020. The study was developed under a mixed approach with a quasi-experimental design, using a pretest and a posttest with an experimental and a control group, each made up of 25 students. The intervention consisted of the application of a didactic unit designed to promote reading through the creation of comics. The findings revealed a statistically significant improvement in the experimental group: the percentage of students at the lowest performance level dropped dramatically from 56% to 8%, while those at the Higher level doubled, from 20% to 40%. These results, which represent an average improvement of 21% in scores, made it possible to verify the hypothesis of the research. It is concluded that the use of Comic Life, integrated into a structured pedagogical strategy, is an effective means to improve reading comprehension, since it enhances motivation and transforms the student into an active agent and creator of meaning, thus promoting deeper learning.

Keywords: Comic Life, Reading comprehension, Pedagogical strategy, Educational technology.

Introducción

La adquisición de una sólida competencia lectora en la educación básica es un pilar fundamental para el éxito académico y el desarrollo del pensamiento crítico, reforzando la postura de Piaget (1964), en la cual, la lectura y la escritura son procesos inseparables que deben enseñarse de manera global para que el estudiante pueda desenvolverse en cualquier situación comunicativa. Sin embargo, la persistencia de bajos niveles de comprensión lectora, a menudo ligada al desinterés por la lectura y a la falta de análisis e interpretación de textos, representa un desafío crítico en numerosos contextos educativos, esta problemática se manifestó de manera aguda y paradójica en la Institución Educativa Santos Apóstoles de San José de Cúcuta. A pesar de que la sección de secundaria y media del plantel ha sido reconocida entre las mejores a nivel municipal y departamental (La Opinión, 2016), el desempeño en el nivel de primaria ha sido históricamente desfavorable, especialmente en el área de Lenguaje.

Los informes oficiales de las Pruebas Saber para el quinto grado, correspondientes al periodo 2016-2017, revelaron una situación alarmante, los resultados de la competencia comunicativa lectora mostraron que la totalidad de los estudiantes presentaba dificultades en habilidades esenciales como la evaluación, recuperación, identificación y relación de información, tanto explícita como implícita, dentro de los textos, esta tendencia fue corroborada por evaluaciones internas diseñadas bajo los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional. Los resultados de estas pruebas para el grado quinto mostraron un nivel de desempeño avanzado

nulo y un preocupante ascenso en el nivel insuficiente, esta convergencia de datos externos e internos ratificó la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas para alcanzar las metas de calidad educativa de la institución en su nivel de formación inicial y básica.

El estudio desarrollado en el primer semestre del año 2020, se fundamentó en la premisa de que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representa una herramienta valiosa en la educación, puesto que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y puede generar un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, el elemento más poderoso de las TIC es su interconectividad, la cual ha configurado comunidades donde se puede realizar una vasta gama de actividades, ofreciendo alternativas en los procesos académicos. Dentro de este marco tecnológico, se seleccionó el cómic como recurso didáctico central por su potencial para funcionar como una metodología activa, ya que es un medio que enriquece las posibilidades comunicativas y creativas, presentando símbolos abstractos, fomentando hábitos de lectura y desarrollando la capacidad crítica.

Para materializar esta estrategia, se eligió el software específico *Comic Life*, un programa de autoedición que permite a cualquier usuario crear tiras cómicas de manera simple y con alta calidad, la elección de esta herramienta se basó en su capacidad para integrar imágenes y texto, fortalecer la producción verbal y promover la comprensión a través de una experiencia narrativa que los estudiantes encuentren atractiva. En consecuencia, la investigación se articuló en torno a la siguiente pregunta: ¿Cómo impacta el uso de la herramienta mediadora *Comic Life* el desarrollo de la

comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santos Apóstoles? Para responder a este interrogante, y basándose en la fundamentación teórica y diagnóstica, se planteó la hipótesis de que el uso de dicha herramienta permite mejorar significativamente la competencia lectora de los estudiantes.

Para la verificación de esta hipótesis, se estructuró un objetivo general, siendo *determinar el impacto del uso de la herramienta mediadora Comic Life en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto*; este propósito central se desglosó en cuatro objetivos específicos que delinearon la ruta metodológica del estudio. Primero, se buscó diagnosticar el nivel inicial de comprensión lectora y el uso de TIC en los estudiantes a través de una prueba escrita. Segundo, se procedió a diseñar una propuesta pedagógica, materializada en una unidad didáctica, que empleara el programa como eje para el mejoramiento de la competencia lectora. El tercer objetivo consistió en implementar los cómics como estrategia central para fortalecer la comprensión lectora en el aula. Finalmente, el cuarto, se enfocó en evaluar el impacto de la intervención mediante la aplicación de una prueba final, permitiendo comparar los resultados y medir el progreso alcanzado por los estudiantes.

Por ello, este artículo presenta de manera sistemática el desarrollo de dicha investigación, la sección de Marco Teórico expone los fundamentos conceptuales que sustentan el estudio, articulando los modelos cognitivos de la comprensión lectora y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963), a su vez, el apartado de

Metodología detalla el enfoque mixto y el diseño cuasiexperimental concurrente que se adoptó, describiendo la población, los instrumentos de recolección y las técnicas para el procesamiento y análisis de los datos. Posteriormente, la sección de Resultados presenta y analiza los datos cuantitativos y cualitativos obtenidos; para cerrar, en las Conclusiones, se discuten los aportes del estudio en relación directa con los objetivos, se reconocen las limitaciones enfrentadas y se proponen recomendaciones y futuras líneas de investigación.

Marco teórico

La investigación se cimienta sobre un andamiaje teórico que articula los modelos cognitivos de la comprensión lectora, con especial énfasis en los procesos inferenciales, junto con la teoría del aprendizaje significativo como paradigma pedagógico para la intervención didáctica, esta óptica dual ofrece un fundamento robusto para el diseño de estrategias mediadas por tecnología que aspiren a una construcción de significado auténtica y perdurable en los estudiantes. El abordaje conceptual transita desde la evolución histórica del entendimiento sobre el acto de leer hasta la justificación de recursos multimodales como el cómic en el contexto educativo actual.

Históricamente, el interés por la comprensión lectora ha evolucionado desde concepciones mecanicistas hacia modelos de mayor complejidad cognitiva, en las décadas de los sesenta y setenta, se postulaba que “la comprensión era el resultado directo de la decodificación: si los estudiantes son capaces de denominar las palabras, la comprensión tendría lugar de manera automática” (Fries, 1962, p. 319). Sin embargo,

la práctica educativa demostró que el dominio de la decodificación resultaba insuficiente, ya que muchos estudiantes seguían presentando dificultades para comprender los textos, esta constatación desplazó el foco hacia el tipo de preguntas que se formulaban, aunque pronto se evidenció que esta práctica funcionaba más como un medio de evaluación que como una estrategia de enseñanza efectiva.

La perspectiva contemporánea, concibe la lectura como un proceso interactivo, dinámico y eminentemente constructivista, entendiendo que leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, donde el significado es una construcción que involucra los conocimientos previos, las experiencias y los objetivos del sujeto lector (Durango, 2015). Leer, por tanto, exige una participación activa en la que se movilizan habilidades mentales superiores como predecir, analizar, sintetizar y, crucialmente, inferir, para construir significados posibles.

Dentro de este proceso constructivo, la inferencia se erige como el núcleo de la comprensión humana y un proceso mental de orden superior, se define como la habilidad para desvelar lo oculto en un mensaje, haciendo explícita en la mente la información que se encuentra implícita en el discurso, las inferencias son fundamentales porque “tienen un altísimo valor adaptativo para predecir conductas, para entender la realidad, para comprender mensajes abstractos” (León, 2003, p. 303). Teóricos como Kintsch y Van Dijk (1978) sostienen que estos procesos mentales son indispensables para establecer la coherencia textual, ya sea a nivel local, conectando frases consecutivas, o a nivel global, integrando segmentos amplios del discurso en

una representación mental estructurada y unificada, conocida como modelo de la situación, convirtiéndose en la habilidad para generar inferencias que se correlacionan de manera directa y positiva con la competencia lectora, pues permite al individuo ir más allá de la literalidad del texto, conectando la información con sus propios esquemas de conocimiento y, en última instancia, construyendo una comprensión profunda y personal.

Para orientar pedagógicamente el fortalecimiento de estos procesos cognitivos, la investigación se ancla firmemente en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, este constructo teórico define el aprendizaje como un proceso activo, constructivo y duradero, en contraposición a la simple memorización de información. El principio fundamental reside en la interacción sustantiva entre los conocimientos previos del individuo y los nuevos conceptos presentados, lo que resulta en una modificación o enriquecimiento de sus esquemas mentales, según Ausubel (1963), para que este tipo de aprendizaje ocurra, la instrucción debe seguir principios claros, como tener en cuenta los conocimientos previos, proporcionar actividades que despierten el interés del alumno, crear un clima de confianza y explicar mediante ejemplos, entre otros. Sus ventajas son considerables, puesto que cuando la información se retiene de manera más efectiva, se facilita la adquisición de nuevos conocimientos al relacionarlos con los anteriores y estos son almacenados en la memoria a largo plazo, garantizando una comprensión más sólida y funcional.

La materialización de estos principios se logra a través de estrategias de enseñanza deliberadamente diseñadas para estimular al estudiante a observar, analizar,

formular hipótesis y descubrir el conocimiento por sí mismo, en este marco, la selección del cómic como recurso didáctico y de la herramienta Comic Life como mediador tecnológico encuentra una sólida justificación teórica, debido a que “No se trata tanto de motivar al alumno, sino de conseguir que él mismo desarrolle sus intereses” (Cassany et al.1994, p. 289). El cómic, entendido como uno de los textos multimodales por excelencia, combina dibujos y código verbal, ofreciendo muestras de lengua enmarcadas en un contexto comunicativo que facilita la comprensión y la inferencia, su estructura inherentemente secuencial y visual apoya el desarrollo de la comprensión y el pensamiento crítico de una manera lúdica (Sáez, 2011). La utilización de una herramienta como Comic Life posiciona al estudiante como un creador activo, permitiéndole reorganizarla, sintetizarla y producir un nuevo texto (su propio cómic), lo cual es la manifestación práctica de una comprensión profunda y un aprendizaje verdaderamente significativo.

Metodología

El presente estudio se fundamenta en un enfoque mixto, definido como aquel que "recolecta, analiza y vincula datos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio" (Hernández, 2014, p. 72), con el fin de generar una perspectiva de investigación más amplia y robusta, la investigación adopta el método de Investigación Acción Participativa (IAP), el cual, según Ortiz y Borjas (2008), permite mediante la sistematización de experiencias y la reflexión sobre la acción, la producción de conocimiento en el campo educativo. El diseño metodológico es de tipo cuasiexperimental, con una estructura de pretest y postest que incluye un grupo de control para evaluar el impacto de la intervención, se implementó un diseño concurrente, que posibilita la combinación y el análisis conjunto de los datos cualitativos y cuantitativos para una interpretación integrada de los resultados, el alcance del estudio es primordialmente explicativo, pues busca "determinar el impacto del uso de la herramienta mediadora Comic Life en el desarrollo de la comprensión lectora" (Figueredo y Meza, 2020, p. 25).

La unidad de análisis se estableció en la Institución Educativa Santos Apóstoles de Cúcuta, Colombia, la población total estaba conformada por 82 estudiantes de los tres grupos de quinto grado existentes en la institución, para la investigación, se seleccionó una muestra de 50 estudiantes, con edades comprendidas entre los 9 y 12 años, pertenecientes a dos de estos grupos. Los participantes fueron asignados a un grupo experimental de 25 estudiantes (grado 5B), que recibió la intervención pedagógica con la herramienta Comic Life, y a un grupo de control de 25 estudiantes

(grado 5A), que continuó con la metodología de enseñanza tradicional, el criterio de inclusión fue ser estudiante activo en los grupos seleccionados durante el periodo de la investigación. El estudio contó con los permisos correspondientes de la institución educativa, así como con el consentimiento informado de los padres de familia, además, se garantizó la confidencialidad de los datos personales de los participantes de acuerdo con la normativa legal vigente, tal como se especificó en los instrumentos aplicados, y la fase de intervención y recolección de datos se llevó a cabo durante cuatro semanas, entre el 23 de enero y el 13 de febrero de 2020.

Para la recolección de la información se emplearon diversas técnicas e instrumentos validados en el contexto de la investigación, se administró una prueba diagnóstica (pretest) y una prueba final (postest) a ambos grupos para medir la variable dependiente: la comprensión lectora. Este instrumento consistió en una prueba de selección múltiple diseñada para caracterizar el nivel de lectura de los estudiantes, el desempeño se midió a través de una escala de cuatro niveles de acuerdo con la puntuación obtenida: Bajo (puntuación menor o igual a 5), Básico (6 - 7.5), Alto (7.6 - 8.9) y Superior (9 - 10), adicionalmente, se aplicó una encuesta al grupo experimental para caracterizar el acceso y uso de las tecnologías en su entorno familiar y escolar. Para el registro de datos cualitativos, se utilizó un diario de campo, donde se consignaron las observaciones y los hechos relevantes ocurridos durante cada una de las sesiones de la intervención.

El procesamiento de los datos se realizó mediante un análisis descriptivo y estadístico, los datos cuantitativos, provenientes de las pruebas pretest y postest, fueron tabulados y analizados utilizando el software Microsoft Excel, calculando medidas de tendencia central y de dispersión, específicamente la media y la desviación estándar, para comparar los resultados de los grupos. Asimismo, se determinó la variación porcentual entre los promedios del pretest (6.56) y el postest (7.92) del grupo experimental, la cual arrojó un incremento del 21%, para cuantificar la magnitud del cambio, los resultados fueron presentados mediante tablas y gráficos de barras y circulares para facilitar su interpretación, en el caso de los datos cualitativos registrados en el diario de campo se analizaron para contextualizar y enriquecer lo cuantitativo, permitiendo una discusión analítica de los sucesos del entorno pedagógico y la dinámica en el aula, esta triangulación de datos es coherente con la metodología concurrente adoptada.

Resultados

Los resultados interpretan a la luz del marco teórico para validar la hipótesis planteada, inicialmente, la caracterización detallada de la población, realizada a través de una encuesta de 16 ítems, reveló una realidad compleja y multidimensional que resultó ser propicia para la intervención, se constató una marcada disociación entre el alto grado de acceso a la tecnología y su limitado aprovechamiento académico, si bien una mayoría de los estudiantes manifestó tener acceso a dispositivos tecnológicos, con un 73% reportando tener computador en casa y un 81% conexión a internet, el uso de estos recursos se orientaba de forma predominante al ocio. Los datos indicaron que un 60% de los estudiantes utilizaba la web principalmente para redes sociales y un 28% para juegos en línea, mientras que, de manera significativa, ningún estudiante reportó el uso de aplicaciones educativas.

Adicionalmente, la encuesta confirmó con datos contundentes la problemática central que originó el estudio, un alarmante 80% de los estudiantes afirmó que "nunca" acostumbra a leer en su tiempo libre, esta falta de hábito lector se correlacionaba directamente con dificultades en la competencia, ya que un 60% de los mismos estudiantes manifestó que solo "a veces" comprende con facilidad los textos que lee. Sin embargo, frente a este panorama, la disposición de los estudiantes hacia la propuesta de intervención fue un factor clave y altamente favorable, la encuesta reveló que el 68% de los participantes manifestó que "siempre le gustaría estudiar usando herramientas tecnológicas" y un 78% combinado (entre "casi siempre" y "siempre")

consideraba que estas herramientas pueden ayudarles en sus aprendizajes. Esta actitud positiva y receptiva proporcionó un punto de partida fundamental y un entorno favorable para la implementación de la propuesta, sugiriendo una alta probabilidad de involucramiento y participación activa por parte de la población estudiantil.

El primer objetivo específico de la investigación se centró en diagnosticar con precisión el nivel de competencia lectora de los participantes para establecer una línea base robusta antes de la intervención, la aplicación de la prueba diagnóstica (pretest) en el grupo experimental arrojó resultados cuantitativos que confirmaron de manera contundente las deficiencias lectoras que motivaron el estudio. Los datos revelaron que una mayoría significativa, correspondiente al 56% de los estudiantes (14 de 25), se ubicó en el nivel de desempeño Bajo, este resultado es particularmente revelador, ya que, según la escala de medición empleada, indica que estos estudiantes presentaban serias dificultades para trascender la literalidad del texto; su capacidad se limitaba a localizar información puntual o compleja de forma explícita, pero se les dificultaba localizar información que se encuentra implícita dentro de los textos. En los niveles superiores de desempeño, solo un 20% (5 estudiantes) alcanzó el nivel Superior y un 12% (3 estudiantes) el nivel Alto, mientras que un 12% adicional (3 estudiantes) se situó en el nivel Básico, estos datos basales establecieron una caracterización precisa del punto de partida, demostrando una clara necesidad de fortalecer las habilidades de lectura inferencial.

Posteriormente, en cumplimiento del objetivo de evaluar el impacto de la propuesta, se aplicó la prueba postest tras la implementación de la unidad didáctica mediada por Comic Life, los resultados revelaron una mejora sustancial y estadísticamente relevante en el desempeño del grupo experimental, lo más notable fue la drástica reducción del porcentaje de estudiantes en el nivel de desempeño Bajo, que descendió del 56% a solo un 8% (2 estudiantes). Este cambio fue acompañado por un crecimiento significativo en los niveles más altos de competencia, el desempeño Superior se duplicó, pasando del 20% al 40% (10 estudiantes), y el desempeño Alto, experimentó un crecimiento notable, ascendiendo del 12% al 28% (7 estudiantes), este desplazamiento masivo de estudiantes hacia los niveles superiores evidencia que la intervención fue efectiva en promover la capacidad de integrar información dispersa y a su vez captar relaciones entre partes diferentes del texto, una habilidad central para la lectura inferencial. El análisis comparativo del promedio general del grupo confirma este progreso, mostrando una variación porcentual positiva del 21% al pasar de una media de 6.56 en el pretest a 7.92 en el postest, lo que cuantifica el impacto positivo y agregado de la estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora del grupo.

La hipótesis de la investigación, que postulaba que *el uso de la herramienta Comic Life permite mejorar significativamente el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del grado quinto*, queda verificada y robustecida, la comparación directa entre el grupo experimental y el grupo de control en la prueba postest es

contundente y revela el impacto diferencial de la intervención. A nivel grupal, el grupo experimental demostró un desempeño notablemente superior, mientras que el 40% de este grupo alcanzó el nivel Superior, solo la mitad de ese porcentaje, un 20% (5 de 25 estudiantes), del grupo de control lo logró, esta brecha es igualmente evidente en el extremo inferior de la escala; solo el 8% del grupo experimental permaneció en el nivel Bajo, en comparación con el 16% del grupo de control. Además, el grupo de control concentró un mayor porcentaje de sus estudiantes en el nivel Básico (36%) en comparación con el grupo experimental (24%), lo que sugiere que la intervención fue más eficaz en moverlos más allá de un nivel de comprensión meramente funcional.

El análisis a nivel individual dentro del grupo experimental ofrece una visión más granular de estas mejoras, mostrando trayectorias de progreso significativas, por ejemplo, se observaron casos de avances notables, como el de un estudiante, que transitó desde un nivel "Bajo" (puntuación de 4) en el pretest a un nivel "Alto" (puntuación de 8) en el posttest, o el de otro, que pasó de "Básico" a "Superior". Estos saltos cualitativos demuestran una evolución en la capacidad para procesar textos de manera más compleja, esta diferencia en los resultados respalda la afirmación de que la estrategia pedagógica mediada por Comic Life fue un factor determinante en la mejora observada, el éxito de la intervención puede atribuirse a que, como se planteó en el marco teórico, el uso de un texto multimodal como el cómic, en una plataforma interactiva, estimuló un aprendizaje significativo.

La estrategia logró conectar con los intereses previos de los estudiantes en la tecnología y los medios visuales, canalizándolos hacia un objetivo académico, los

estudiantes se involucraron activamente en la deconstrucción y reconstrucción de su significado para poder crear un producto propio, este proceso de creación de un cómic exige un nivel de comprensión profundo que trasciende la simple decodificación y se alinea con la noción de "comprensión creadora", el nivel más alto de la taxonomía lectora, que incluye todas las creaciones personales o grupales a partir de la lectura del texto (Solé & Smith, 1998). Al transformar el acto de leer en una actividad creativa y motivadora, se logró un fortalecimiento tangible de la competencia lectora.

Conclusiones

Se verificó con éxito la hipótesis de la investigación, demostrando que la implementación de una estrategia pedagógica mediada por la herramienta Comic Life fortalece significativamente la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. El impacto positivo se cuantifica en un incremento del 21% en el promedio general del grupo experimental, lo que evidencia una mejora tangible en la capacidad de los estudiantes para interpretar y analizar textos, este éxito radica fundamentalmente en la capacidad de la estrategia para conectar con los intereses y la cotidianidad de los estudiantes, transformando la lectura de una obligación académica a una actividad lúdica, creativa y motivadora, al permitirles ser creadores de contenido, la intervención fomentó un nivel de implicación que fue crucial para el desarrollo de habilidades lectoras superiores.

El estudio resalta que la efectividad de las herramientas tecnológicas en el aula reside en la solidez del diseño pedagógico que lo sustenta, la mejora en la comprensión lectora fue el resultado de una unidad didáctica estructurada, que utilizó Comic Life como un medio para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos, y no como un fin en sí mismo, esto subraya una implicación crucial para la práctica docente, es imperativo que los maestros dominen su disciplina para poder diseñar estrategias que integren las TIC de manera coherente y significativa. El rol del docente, por tanto,

se redefine como un orientador y facilitador de entornos de aprendizaje enriquecidos, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio proceso formativo.

La realización del estudio enfrentó limitaciones significativas que deben ser reconocidas, ya que reflejan barreras sistémicas para la innovación educativa. A nivel institucional, se encontró una falta de infraestructura tecnológica adecuada, principalmente una conectividad a internet deficiente, lo que obligó a las investigadoras a adquirir recursos de manera particular para poder ejecutar la propuesta. Asimismo, se evidenció una brecha en la alfabetización digital de la comunidad educativa, particularmente en los padres de familia, lo que dificultó un involucramiento más profundo del núcleo familiar en el proceso, finalmente, las políticas institucionales restrictivas, como la prohibición del uso de dispositivos móviles en el manual de convivencia, representan un obstáculo para la integración natural y pedagógica de las tecnologías que forman parte de la vida de los estudiantes.

A partir de los resultados positivos, se recomienda firmemente la inclusión de estrategias didácticas mediadas por TIC como un eje transversal en los planes de estudio institucionales, para que esto sea viable, es indispensable que las entidades educativas y gubernamentales gestionen y provean los recursos físicos y tecnológicos necesarios para garantizar un acceso equitativo y funcional. Paralelamente, se debe impulsar la capacitación docente continua, enfocada en su aplicación pedagógica para el diseño de procesos de aprendizaje activos y estructurados que desarrollen la autonomía y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Finalmente, esta investigación abre nuevas interrogantes y traza líneas para futuros estudios, se recomienda replicar la experiencia con una muestra poblacional mayor y en diversos contextos para aumentar la generalización de los hallazgos, dejando abierta la pregunta sobre el impacto a largo plazo de este tipo de intervenciones en la consolidación de los hábitos lectores y en el rendimiento académico general, lo que amerita la realización de estudios longitudinales. De esta manera, sería de gran valor explorar la adaptación de esta metodología a otras áreas del conocimiento y a diferentes niveles educativos, para investigar si el potencial del cómic como herramienta de aprendizaje es igualmente efectivo en otras disciplinas, construyendo así un cuerpo de conocimiento más amplio sobre las prácticas pedagógicas innovadoras en la era digital.

Referencias

- Ausubel, D. (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. *Una introducción al aprendizaje escolar*, Nueva York/Londres.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona, España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S. L.
- Durango, Z. (2015). La lectura y sus tipos. *Revista virtual del Proyecto Institucional de Competencias Comunicativas, Corporación Universitaria Rafael Núñez*.
<https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Figueredo, E & Meza, R (2020). “Comic life” como herramienta mediadora para fortalecer la comprensión lectora del grado quinto. Universidad de Santander [Tesis de maestría].
- Fries, C. (1962), *Lingüística y lectura*. Holt, Rinehart & Winston. New York.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Kintsch, W; & Van Dijk, T. (1978). Hacia un modelo de comprensión y producción de textos. *Revisión psicológica*, 85(5), p.p. 363-394.
- La Opinión. (2016). *Estos son los mejores colegios de Norte de Santander según el escalafón Col-Sapiens*. <https://www.laopinion.com.co/region/estos-son-los-mejores-colegios-de-norte-de-santander-segun-el-escalafon-col-sapiens-121395#OP>
- Ortiz, M & Borjas, B. (2008). La Investigación Acción Participativa: aporte de Fals Borda a la educación popular. *Espacio abierto*, 17(4), p.p. 615-627.
- Sáez, D. (2011). Tendencias, posibilidades y experiencias en E/LE del cómic como texto multimodal. Vol. 2, págs. 769-780.
- Solé, C; & Smith, A. D. (1998). Modernidad y modernización. *Anthropos Editorial*, Vol. 19.