

## **Cómic como estrategia de aprendizaje en el área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria**

Comics as a learning strategy in the area of social sciences for secondary school students

---

**Jhonatan José Sánchez González**

Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD), Santiago, República Dominicana.

 <https://orcid.org/0000-0002-3759-555X>; [jhonatan.sanchez@docente.edu.do](mailto:jhonatan.sanchez@docente.edu.do)

**Recibido:** 08 Ene. 2025 | **Aceptado:** 21 Abr 2025 | **Publicado:** 17 May. 2025

**Autor de correspondencia:** [jhonatan.sanchez@docente.edu.do](mailto:jhonatan.sanchez@docente.edu.do)

**Cómo citar este artículo:** Sánchez González, J. J. (2025). Cómic como estrategia de aprendizaje en el área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria. *Pedagogical Constellations*, 4(1), 132-153. <https://doi.org/10.69821/constellations.v4i1.85>

Copyright: © 2025 Jhonatan José Sánchez González; Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0).



## RESUMEN

Este estudio analiza el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en las clases de Ciencias Sociales para estudiantes de segundo grado de Secundaria en la República Dominicana. A través de un enfoque cuantitativo y descriptivo, se involucró a 121 estudiantes en una intervención donde se elaboraron cómics sobre huracanes, demografía y la Independencia Nacional. Luego, se analizaron los resultados arrojados de un cuestionario aplicado en línea. Los datos muestran que el 67.8% de los estudiantes encuentra que el cómic hace las clases más interesantes, mientras que el 52.9% dice que ayuda a entender temas complicados. Además, el 63.3% destaca que fomenta la comunicación y el intercambio de ideas, y el 60.3% lo considera más divertido que los métodos tradicionales. Estos hallazgos indican que el cómic no solo hace el aprendizaje más dinámico, sino que también desarrolla competencias como el pensamiento crítico y la colaboración, alineándose con las metas del MINERD (2023).

**Palabras clave:** Estrategias de aprendizaje, Cómic, Ciencias Sociales, Educación Secundaria, Competencias.

## ABSTRACT

This study analyzes the impact of comics as a learning strategy in Social Studies classes for second-grade secondary school students in the Dominican Republic. Using a quantitative and descriptive approach, 121 students were involved in an intervention where comics were created about hurricanes, demographics, and the Dominican Republic's independence. The results of an online questionnaire were then analyzed. The data show that 67.8% of students find that comics make classes more interesting, while 52.9% say they help them understand complex topics. Furthermore, 63.3% emphasize that they encourage communication and the exchange of ideas, and 60.3% consider them more fun than traditional methods. These findings indicate that comics not only make learning more dynamic but also develop skills such as critical thinking and collaboration, aligning with the goals of the Ministry of Education and Culture (MINERD) (2023).

**Keywords:** Learning Strategies, Comics, Social Sciences, Secondary Education, Competencies

## 1. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, las estrategias de enseñanza y aprendizaje se erigen como pilares fundamentales para promover un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes (Veliz Huanca, 2025). Estas estrategias, entendidas como “enseñanza y de aprendizaje constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente para apoyar la construcción de conocimientos en el ámbito escolar” (Ministerio de Educación de la República Dominicana, en adelante, MINERD, 2016), permiten a los estudiantes enfrentar diversas situaciones y aplicar sus conocimientos en contextos variados.

El MINERD (2023) enfatiza la importancia que los maestros utilicen diversos métodos para explorar los conocimientos previos de los estudiantes, fomentando un ambiente de motivación y curiosidad. Asimismo, se promueve el trabajo colaborativo como una estrategia clave para el aprendizaje y el desarrollo de competencias. La gestión del aprendizaje, según el MINERD (2023), implica una planificación dinámica y reflexiva por parte del docente, quien regula su actuación a partir del análisis del entorno de aprendizaje para asegurar el logro de los objetivos.

Las estrategias, diseñadas o seleccionadas con un propósito pedagógico claro, buscan apoyar el desarrollo de competencias dentro de situaciones de aprendizaje específicas (MINERD, 2023). Para garantizar que los estudiantes desarrollen sus competencias de manera efectiva, los docentes tienen la responsabilidad de demostrar y promover una serie de habilidades esenciales, según lo establecido por el MINERD (2023). Entre estas habilidades se encuentran el pensamiento crítico, la curiosidad, la actitud científica, la objetividad, la reflexión, la organización, la creatividad y la capacidad de análisis.

Estas competencias no solo deben ser modelos que seguir por parte de los educadores, sino también cultivadas activamente en los estudiantes, permitiéndoles adquirir y perfeccionar capacidades clave a través de las distintas áreas del conocimiento. Este enfoque se alinea con las Competencias Fundamentales definidas por el MINERD (2023), las cuales buscan asegurar la consistencia del currículo y la calidad de los aprendizajes.

En este contexto, el MINERD (2023) detalla competencias específicas que los estudiantes deben desarrollar con el apoyo de los docentes. La competencia comunicativa requiere que los estudiantes examinen minuciosamente la autoría de fuentes primarias y secundarias, ya sean impresas o digitales, relacionadas con procesos sociales, políticos, económicos, históricos, geográficos o culturales. Este análisis tiene como finalidad garantizar la confiabilidad de la información que utilizan en sus estudios, fomentando un manejo crítico y responsable de los recursos. Por su parte, el pensamiento lógico, creativo y crítico se manifiesta cuando los estudiantes, mediante investigaciones, interpretan eventos históricos y su relación con el espacio geográfico, evaluando de forma crítica los cambios que se producen en el tiempo y el espacio.

Asimismo, la competencia de resolución de problemas impulsa a los alumnos a recopilar datos para explicar la existencia de problemas sociales y su contexto, con el objetivo de comprender su impacto tanto temporal como espacial. En el ámbito de la competencia ética y ciudadana, se les motiva a promover iniciativas que refuercen la paz, el respeto por la diversidad cultural y los derechos humanos, contribuyendo a una convivencia armónica y justa en la sociedad.

En cuanto a la competencia científica y tecnológica, los estudiantes aprenden a analizar explicaciones científicas sobre fenómenos naturales y teorías sociales, apoyándose en fuentes confiables para sustentar los resultados de sus investigaciones.

La competencia ambiental y de la salud, por otro lado, lleva a los alumnos a argumentar, a través de estudios, cómo las acciones humanas afectan la salud y el equilibrio ambiental, resaltando las consecuencias de estas interacciones en la sociedad y la naturaleza. Finalmente, el desarrollo personal y espiritual se centra en la capacidad de los estudiantes para valorar y fomentar relaciones equilibradas, lo que les permite contribuir a la formación de una ciudadanía responsable y defender los principios democráticos, como señala el MINERD (2023, p. 248).

En este marco, la integración de estas competencias en el proceso educativo no solo garantiza un currículo coherente y alineado con los aprendizajes esperados, sino que

también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana y participar de manera activa en una sociedad diversa y en constante transformación. Una forma innovadora de lograrlo es a través de recursos pedagógicos como el cómic, que se destaca por su versatilidad y capacidad para enriquecer diversas áreas curriculares, incluidas las Ciencias Sociales.

Barona Ramírez et al. (2020) señalan que el uso pedagógico del cómic requiere que el docente diseñe estrategias creativas y se adapte a las necesidades de los estudiantes y del contexto, potenciando así habilidades como la escritura y la comprensión. Asimismo, León Neva y Dueñas Velásquez (2022) enfatizan que este recurso, además de ser atractivo y motivador, estimula la curiosidad, la atención y la creatividad, fortaleciendo las competencias comunicativas y de pensamiento crítico de los alumnos.

De esta manera, el uso del cómic se conecta directamente con las competencias promovidas por el MINERD (2023), ya que permite a los estudiantes analizar problemas sociales, reflexionar sobre su entorno y desarrollar una conciencia ética y ciudadana, todo mientras fomenta un aprendizaje significativo y dinámico. Al incorporar herramientas como ésta, los docentes no solo enriquecen sus estrategias de enseñanza, sino que también facilitan que los estudiantes apliquen sus competencias de manera práctica y relevante, preparándolos para ser ciudadanos activos y reflexivos en un mundo cambiante.

La elaboración de cómics en el aula permite a los estudiantes explorar los códigos del lenguaje visual y verbal, así como los principales signos convencionales (Silva Junior y Caluzi, 2024). En el área de Ciencias Naturales, el cómic se ha revelado como una herramienta valiosa para promover una enseñanza lúdica e interactiva, conectando las experiencias personales de los alumnos con el currículo escolar (Silva Junior y Caluzi, 2024).

El Instituto 512 (2024), como referente en la formación y desarrollo profesional de líderes educativos, ofrece valiosas pautas para el uso efectivo del cómic en el aula. Estas recomendaciones se centran en la selección de cómics relevantes para los temas de estudio e intereses de los estudiantes, la planificación de actividades interdisciplinarias que involucren a otros maestros, el fomento de la inteligencia visual a través del uso de cómics

y la promoción de la creación de cómics por parte de los estudiantes como una forma de evaluar los aprendizajes y fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.

El cómic puede ser usado como una estrategia para mejorar la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes (Porras Narváez et al., 2020). La versatilidad del cómic como medio de expresión permite a los docentes estimular a los estudiantes desde la lectura, la investigación y la práctica (Díaz González, 2016; Roman-Acosta, 2025). En el contexto actual, donde las nuevas generaciones son más visuales, el cómic se presenta como una herramienta didáctica innovadora que puede transformar el aula en un espacio dinámico y atractivo (Paredes-Bonilla et al., 2024).

Sin embargo, para aprovechar al máximo el potencial del cómic en el aula, es fundamental que los docentes reciban una formación adecuada sobre su lenguaje y estructura (Jiménez Arriagada et al., 2020). De esta manera, podrán generar prácticas educativas eficaces que fomenten la alfabetización visual y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

En este contexto, la presente investigación se orienta al análisis del uso del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, con estudiantes de segundo grado de Educación Secundaria. El propósito es examinar el potencial didáctico del cómic como recurso pedagógico innovador que permita fortalecer la comprensión de los contenidos, fomentar la colaboración del estudiantado y mejorar el desarrollo de competencias específicas en esta área del conocimiento.

El estudio se fundamenta en la necesidad de incorporar metodologías creativas que favorezcan el interés y la motivación de los estudiantes, frente a la enseñanza tradicional. A través del análisis del impacto del cómic en el aula, se pretende valorar su efectividad como herramienta educativa en comparación con métodos convencionales, explorando tanto sus beneficios pedagógicos como las percepciones de los estudiantes sobre su uso.

En función de lo anterior, se plantea como objetivo general analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de segundo grado de Educación Secundaria.

De este objetivo principal se derivan los siguientes objetivos específicos: en primer lugar, identificar las percepciones de los estudiantes sobre el uso del cómic como recurso didáctico en la enseñanza de Ciencias Sociales; en segundo lugar, determinar el impacto del cómic en el desarrollo de competencias específicas del área; y, finalmente, analizar la efectividad del uso del cómic en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales, a fin de establecer su viabilidad como estrategia pedagógica alternativa.

## **2. METODOLOGÍA**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el cual se caracteriza por formular preguntas relacionadas con las variables que definen el objeto de estudio, en este caso, el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de segundo grado de Secundaria. Según Babativa (2017), este enfoque se fundamenta en las características del objeto de estudio social y permite al investigador adoptar posturas exploratorias, descriptivas o correlacionales según la intencionalidad y los antecedentes del estudio.

En esta investigación, el enfoque cuantitativo resulta adecuado porque emplea datos numéricos y técnicas de medición estadística para analizar dicho impacto (Cárdenas, 2018; Tiburcio et al., 2020). Así, se busca analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, respondiendo a preguntas específicas mediante un análisis objetivo.

La investigación adoptó un tipo descriptivo, lo que se alinea con el objetivo de analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de segundo grado de Secundaria. Según Tamayo y Tamayo (2016), la investigación descriptiva se enfoca en trabajar sobre realidades de hechos, presentando una interpretación correcta de los mismos mediante la identificación de características fundamentales de fenómenos específicos. En este estudio, se utilizaron criterios sistemáticos para descubrir las propiedades del cómic como estrategia de aprendizaje, destacando su estructura y comportamiento en el contexto educativo.

La investigación se llevó a cabo bajo un diseño de intervención con evaluación post-test. En este diseño, se implementó una estrategia pedagógica basada en el uso del cómic como estrategia de aprendizaje en un solo grupo de estudiantes, y posteriormente se evaluó el impacto de esta intervención mediante mediciones realizadas después de su aplicación. Este diseño no incluye un pre-test formal ni un grupo de control, pero permite explorar los efectos de la intervención en un contexto educativo real, proporcionando insights valiosos sobre el impacto de la estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales.

Según Tiburcio et al. (2020), la población en una investigación se define como un conjunto de individuos u objetos con características similares que aportan información para entender el problema estudiado. En este caso, la población estuvo integrada por los estudiantes que participaron de segundo grado de las secciones A, B, C y D del Centro Educativo Silvestre Antonio Guzmán Fernández, con un total de 146 estudiantes: 38 en la sección A, 36 en la sección B, 37 en la sección C y 36 en la sección D.

Para la selección de la muestra, se tomó en cuenta la definición de Martínez (2017), quien describe la muestra como un subconjunto de individuos seleccionados de una población para estudiarlos y caracterizar el total de dicha población. Dado que la población de estudiantes de segundo grado consta de 147 estudiantes, un tamaño manejable, y que todos participan en el uso del cómic como estrategia de aprendizaje, se decidió incluir a la totalidad de la población en el estudio. Esto garantiza que la muestra sea representativa y relevante para los objetivos de la investigación.

En este estudio, la muestra coincide con la población total de 147 estudiantes, lo que resulta especialmente valioso en investigaciones de enfoque cuantitativo, ya que una muestra que abarca toda la población proporciona datos más precisos y generalizables. Esta decisión se fundamenta en que todos los estudiantes de segundo grado participen en la estrategia de aprendizaje basada en el cómic, lo que hace que incluir a la totalidad de la población sea práctica y metodológicamente sólida.

## **Fases de la investigación**

La investigación se desarrolló en dos fases para analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de segundo grado de Secundaria:

### **A. Primera fase (intervención):**

En esta primera etapa, el docente de Ciencias Sociales elaboró las planificaciones con el propósito de integrar el cómic estrategia de aprendizaje de las Ciencias Sociales. Dicha fase se estructuró mediante tres secuencias didácticas, diseñadas con base en los principios de la gestión del aprendizaje. Conforme a lo establecido por el MINERD (2023), esta gestión demanda una planificación que sea tanto dinámica como reflexiva, en la que el educador adapte su práctica tras evaluar el contexto del entorno de aprendizaje, asegurando así el cumplimiento de los objetivos educativos planteados.

Las tres secuencias didácticas se desarrollaron así:

- La primera se enfocó en la elaboración de un cómic sobre los huracanes y sus efectos positivos y negativos.
- La segunda abordó la elaboración de un cómic sobre demografía y tasas demográficas, incluyendo natalidad, mortalidad y crecimiento natural.
- La tercera, en homenaje al Mes Patrio, consistió en un cómic relacionado con la Independencia Nacional.

Conjuntamente, los estudiantes, organizados en grupos colaborativos, elaboraron sus propios cómics bajo la guía del maestro del. Esta dinámica no solo fomentó el trabajo en grupos, sino que también brindó una oportunidad única para observar de qué manera el cómic, como estrategia de aprendizaje, incide en la comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales por parte de los estudiantes. Los resultados de esta experiencia serán determinantes para analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje.

**Figura 1.**

*Secuencia didáctica*

Secciones	Actividades	Evidencia	Técnica	Instrumento	Metacognición	Recursos
	<p>El Docente conversará con los estudiantes con la finalidad de propiciar un diálogo que permita recoger los saberes adquiridos sobre los efectos negativos y positivos de huracanes y su formación.</p> <p>D: El maestro dará orientaciones para la realización de un cómic como estrategia de aprendizaje.</p> <p>Los estudiantes se reunirán y conformarán grupos de tres para realizar un cómic sobre los efectos positivos y negativos de los huracanes. Cabe destacar que cada grupo debe apoyarse en la información de los efectos positivos y negativos trabajado en la clase anterior.</p> <p>Se hará un ciclo de socialización entre el maestro y el grupo, donde argumenten sobre los efectos positivos y negativos de los huracanes.</p> <p>C: Reflexionan sobre los aspectos positivos y negativos de los huracanes.</p> <p>¿Qué aprendiste en la clase de hoy?</p>				<p>¿Cómo crees que la elaboración del cómic sobre los efectos positivos y negativos de los huracanes, así como la discusión y socialización en grupo, contribuyeron a tu comprensión de la temática de los huracanes y sus impactos?</p>	<p>Computadora</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Lápiz</p> <p>PDI</p> <p>Colores</p>
	<p><b>A:</b></p> <p><b>B:</b></p> <p><b>C:</b></p> <p><b>D:</b></p>	Cómic	Observación	Escala de estimación y registro anecdótico		

Figura 2.

Cómic sobre los huracanes



Figura 3.

Cómic sobre los huracanes



Figura 4.

Proceso de elaboración del cómic Patrio



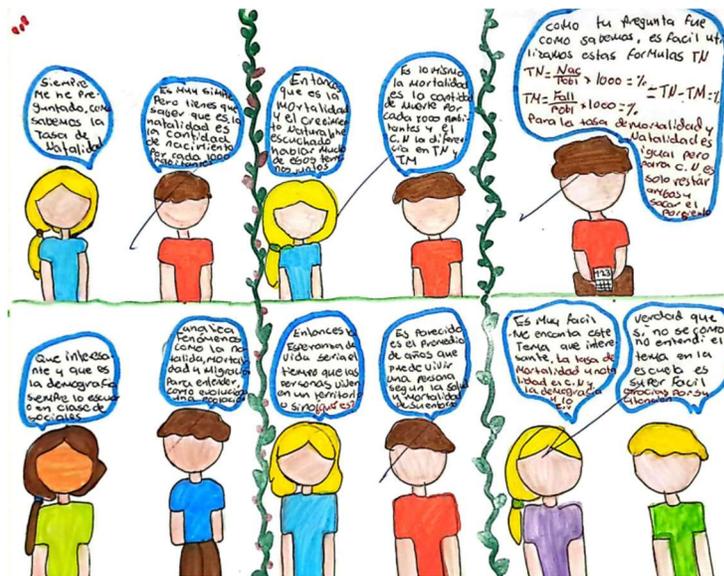
Figura 5.

Cómic Patrio



Figura 6.

Cómic Patrio



### B. Segunda fase (evaluación):

En esta segunda fase, se aplicó un cuestionario para recopilar datos e información sobre el uso del cómic como estrategia de aprendizaje. El cuestionario se envió a través de un formulario en Google Forms.

La aplicación del instrumento se realizó mediante un enlace compartido en el aula virtual de Classroom y en el grupo de WhatsApp creado para cada una de las secciones. Se destaca que, de los 147 cuestionarios enviados, 121 fueron respondidos, lo que representa el 82.3% de la población estudiada.

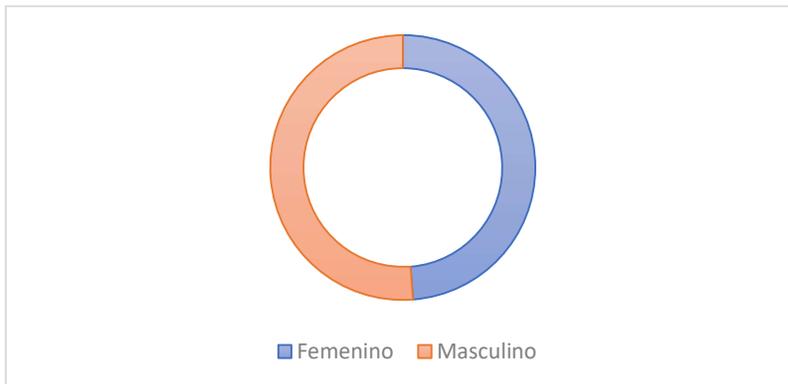
Una vez alcanzado el número deseado de respuestas, el enlace fue desactivado para agilizar el proceso. La información recopilada a través del cuestionario en Google Forms fue procesada y analizada utilizando Microsoft Excel, lo que permitió una visualización clara y detallada de los resultados, facilitando su interpretación y análisis.

### 3. RESULTADOS

Con el objetivo analizar el impacto del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de segundo grado de Secundaria. Se obtuvieron las siguientes respuestas enviada a través de un formulario en Google Forms.

#### Gráfico 1.

*Sexo de los estudiantes*



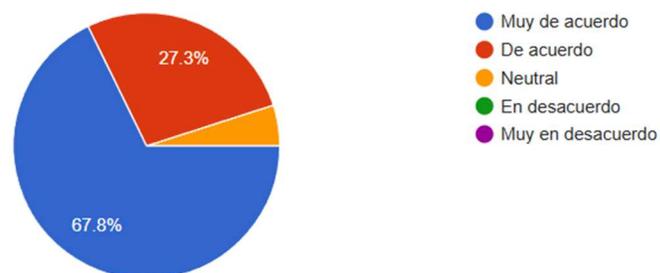
De los 121 encuestados, el 51.2% son masculinos, lo que representa a 62 estudiantes, y el 48.8% son femeninos, lo que equivale a 59 estudiantes.

#### Variable 1. Percepción sobre el uso del cómic

#### Gráfico 2.

¿Consideras que el cómic hace que las clases de Ciencias Sociales sean más interesantes?

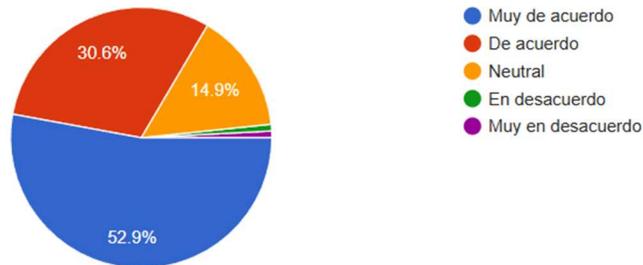
121 respuestas



### Gráfico 3.

¿Piensas que el cómic facilita la comprensión de temas complejos de Ciencias Sociales?

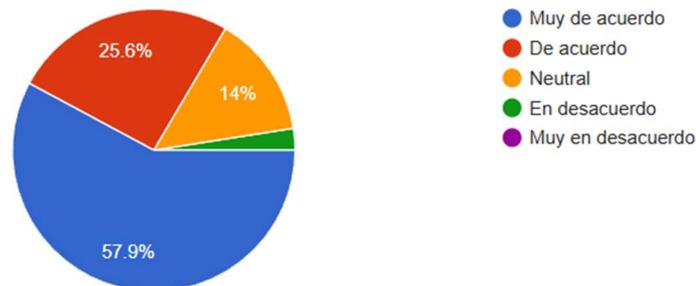
121 respuestas



### Gráfico 4.

¿Te gustaría que se utilizaran más cómics en otras clases?

121 respuestas



De acuerdo con gráficos anteriores (2, 3 y 4), el 67.8% de los estudiantes indicó estar muy de acuerdo con que el uso del cómic hace que la clase de Ciencias Sociales sea más interesante, mientras que el 27.3 % expresó estar de acuerdo y el 14,9 % se mostró neutral.

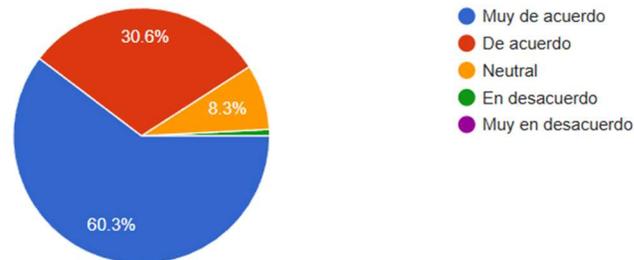
Respecto a si el cómic facilita la comprensión de temas complejos, el 52.9% respondió estar muy de acuerdo, el 30.6% de acuerdo y el 14% se mantuvo neutral. Finalmente, ante la afirmación sobre si les gustaría que el cómic se utilizara en otras asignaturas, el 57,9% manifestó estar muy de acuerdo, el 25,6% de acuerdo y el 14% se mostró neutral.

## Variable 2. Impacto del comic como estrategia

### Gráfico 5.

¿Consideras que el cómic facilitó la comunicación y el intercambio de ideas con tus compañeros al trabajar en grupo en proyectos relacionados con la clase de Ciencias Sociales?

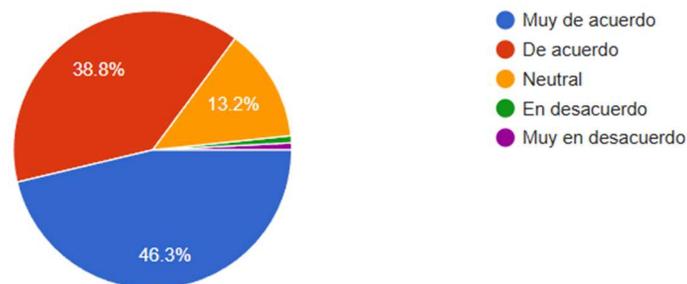
121 respuestas



### Gráfico 6.

¿Consideras que el cómic te ayudó a desarrollar tu capacidad para identificar la información más importante en un texto y analizarla de manera crítica?

121 respuestas



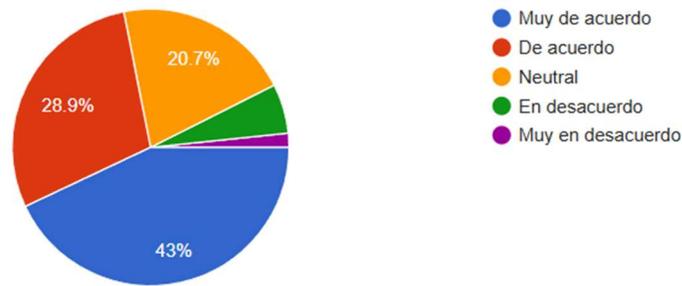
En relación con los gráficos anteriores (5 y 6), el 63.3% de los estudiantes respondió muy de acuerdo con que consideran que el cómic facilita la comunicación e intercambio de ideas, mientras que el 30.6% estuvo de acuerdo y el 8.3% se mostró neutral. En cuanto a si el cómic les ayudó a desarrollar su capacidad para identificar y analizar información de manera crítica, el 46.3% estuvo muy de acuerdo, el 38.8% de acuerdo, y el 13.2% se mantuvo neutral.

### Variable 3. Efectividad del comic como estrategia

#### Gráfico 7.

En comparación con las clases tradicionales, ¿consideras que aprendiste más sobre Ciencias Sociales con el cómic?

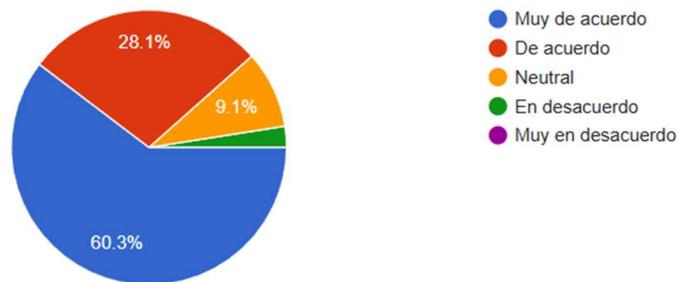
121 respuestas



#### Gráfico 8.

¿Consideras que el cómic hizo que el aprendizaje de Ciencias Sociales fuera más divertido que los métodos tradicionales?

121 respuestas



De acuerdo con las figuras anteriores (7 y 8), el 43% de los estudiantes respondió muy de acuerdo con que consideran que aprenden más con el cómic en el área de las Ciencias Sociales que con las clases tradicionales, mientras que el 28.9% estuvo de acuerdo y el 9.1% se mostró neutral. En cuanto a si el cómic hizo que el aprendizaje fuera más divertido que los métodos tradicionales, el 60.3% estuvo muy de acuerdo, el 28.1% de acuerdo, y el 9.1% se mantuvo neutral

#### 4. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que el uso del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales tiene un impacto positivo en los estudiantes de investigación de segundo grado de Secundaria, alineándose con las competencias promovidas por el MINERD (2023), como el pensamiento crítico, la comunicación y la resolución de problemas. El 67.8% de los estudiantes considera que el cómic mejora las clases, y el 52.9% afirma que facilita la comprensión de temas complejos, lo que coincide con lo planteado por Barona Ramírez, Buriticá Cano y Gómez (2020) sobre su capacidad para potenciar habilidades como la comprensión y la creatividad.

Asimismo, el 63.3% reconoce que fomenta la comunicación y el intercambio de ideas, lo que refuerza su valor como estrategia para el trabajo colaborativo, un aspecto destacado por el MINERD (2023). Comparado con los métodos tradicionales, el 43% de los estudiantes percibe un mayor aprendizaje con el cómic, y el 60.3% lo encuentra más divertido, respaldando la idea de León Neva y Dueñas Velásquez (2022) de que este recurso estimula la motivación y la curiosidad. Estos hallazgos sugieren que el cómic no solo enriquece el proceso educativo, sino que también se alinea con la necesidad de estrategias dinámicas y adaptadas al contexto actual, como lo proponen Paredes-Bonilla et al. (2024), transformando el aula en un espacio más atractivo y significativo.

#### 5. CONCLUSIONES

La incorporación del cómic como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales para estudiantes de segundo grado de Secundaria ha evidenciado un impacto profundo, cumpliendo con el objetivo general de analizar el impacto como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. Esta estrategia dinamiza el aula al hacer las clases más atractivas y fortalece competencias fundamentales como el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo colaborativo, en sintonía con las directrices del MINERD (2023). Al simplificar la comprensión de temas complejos y elevar la motivación, el cómic redefine

el aprendizaje como una experiencia significativa, consolidándose como un enfoque innovador que enriquece las prácticas pedagógicas.

El valor de estos resultados radica en su capacidad para inspirar la adopción del cómic como estrategia de aprendizaje en otras áreas curriculares, promoviendo enfoques educativos más creativos y adaptados al contexto estudiantil. Al analizar su impacto, estos hallazgos alientan a los educadores a integrar esta estrategia de manera sostenida, fomentando una renovación pedagógica que combine creatividad y desarrollo de competencias, con perspectivas prometedoras para innovar la educación en diversos entornos.

## 5. REFERENCIAS

Babativa Novoa, C. A. (2017). *Investigación cuantitativa*. Fundación Universitaria del Área Andina.

Barona Ramírez, A., Buriticá Cano, L. M., & Gómez, J. S. (2020). *El cómic como recurso didáctico en el diseño de estrategias pedagógicas para la convivencia escolar*. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/5fb84517-a414-4c56-97d7-2baca07ba33e>

Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. *trandes Material Docente*, (No. 10). Berlín: *trandes - Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina*.

Castañeda San Cirilo, L. (2016). Las utilidades del cómic como recurso didáctico en las aulas actuales. *Publicaciones Didácticas*, *com*, 68, 130-136. <https://core.ac.uk/download/pdf/235860356.pdf>

González, M. D. M. D. (2016). La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos. *Opción*, 32(7), 559-582. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048480033.pdf>

- Dueñas Velásquez, A., & León Neva, M. (2019). *El uso del cómic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de grado quinto del colegio Diana Turbay* (Tesis de maestría). Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Educación, Maestría en dificultades del aprendizaje, Bogotá, Colombia.
- Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C., & Fernández Collado, C. (2022). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Instituto512. (2024). *El uso del cómic como estrategia de aprendizaje*. <https://512.com.do/storage/blog/June2024/SHUisjynWKhUO9bOdM1T.pdf>
- Jiménez Arriagada, V., Bañales-Faz, G., & 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://www.redalyc.org/journal/140/14064761007/html/>
- León Neva, Z., & Dueñas Velásquez, A. (2022). El uso del cómic como estrategia pedagógica para promover la producción escrita en estudiantes de grado quinto. *Infancias Imágenes*, 21(1), 50-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9937558.pdf>
- MINERD. (2016). *Bases de la revisión y actualización curricular*. Viceministerio de Servicios Técnicos y Pedagógicos, Proceso de Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/PnHJ-bases-de-la-revision-y-actualizacion-curricularpdf.pdf>
- MINERD. (2023). *Adecuación curricular del nivel secundario*. Viceministerio de Servicios Técnicos y Pedagógicos, Dirección General de Currículo. Santo Domingo. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-educacion-secundaria/nvTd-adequacion-secundaria-2023pdf.pdf>
- Muñoz Fonseca, J. H. (2021). *Enseñanza de la historia en las ciencias sociales a través del cómic: Guerra Fría* (Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Ciencias Sociales). Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Ciencias Sociales, Licenciatura en Ciencias Sociales, Línea

Enseñanza de la Historia, Bogotá, Colombia.  
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16393>

Roman-Acosta, D. . (2025). Mecanismos de estructura de una estrategia educativa para la formación de líderes. In (Ed.), & E. . Rodríguez Torres, *Education and Leadership: Training of Leaders for Cultural and Social Management* (pp. 60-79). Editorial PLAGCIS. <https://doi.org/10.69821/PLAGCIS.1.c19>

Paredes-Bonilla, G., Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., & Figueroa-Oquendo, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 818-829. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>

Porras Narváez, L., Fontalvo Caro, R., & Vélez Fontalvo, Y. (2020). *El cómic como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura*. Corporación Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/8065>

Silva Junior, E. A. da., & José Caluzi, J. (2024). Consideraciones sobre el uso del cómic como estrategia para la enseñanza de Ciencias Naturales. *Revista Iberoamericana De Educación*, 94(1), 97–114. <https://doi.org/10.35362/rie9416097>

Veliz Huanca , F. . (2025). *Digital Literacy 360°: Transforming education to develop 21st-century leaders*. Editorial PLAGCIS. <https://doi.org/10.69821/PLAGCIS.7>

Tamayo y Tamayo, M. (2016). *Proceso de Investigación Científica* (5ª ed.). Limusa.

Tiburcio, G., Álvarez, L., Dibut, L., & Razo, Y. (2020). *Manual para la elaboración y presentación de anteproyectos, proyectos de investigación y tesis*

## **SOBRE EL AUTOR**

Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad Latinoamericana y del Caribe (ULAC) y Magíster en Enseñanza de las Ciencias Sociales por la Universidad de Carabobo (UC). Gestor y facilitador en la Universidad Abierta para Adultos (UAPA) y docente de Ciencias Sociales en el Ministerio de Educación (MINERD). Desde 2008, he contribuido al ámbito educativo, enfocándome en la formación integral de los educandos.

## **CONFLICTO DE INTERÉS**

No ha conflicto de interés.

## **FINANCIAMIENTO**

El trabajo no ha recibido subvención específica de los organismos de financiación en los sectores públicos, comerciales o sin fines de lucro.

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD AUTORAL**

Como único autor de este trabajo, fui responsable de todas las etapas del proceso de investigación y redacción. Esto incluye la conceptualización y organización de las ideas, la formulación de los objetivos, el desarrollo de los fundamentos teóricos y metodológicos, la creación y envío del cuestionario, la sistematización de los resultados, la elaboración de gráficos, la redacción del manuscrito original, su revisión final y la presentación del trabajo conforme a las normas APA 7. No hay otros autores involucrados.