

**Comic life to improve semantic development in language and literature in
second-year children of Basic General Education.**
**Cómic life para mejorar el desarrollo semántico en lengua y literatura en
niños de segundo año de Educación General Básica.**

Autores:

Delgado-López, Kelly Yaritza
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Licenciada en Terapia de Lenguaje
Durán – Ecuador



kydelgadol@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-4521-9737>

Holguin-Barcia, Roberth Antonio
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Licenciado en Psicología
Durán – Ecuador



raholguinb@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-4582-8487>

Tapia-Coloma, Darío Alfonso
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Mg. En Gerencia y Liderazgo Educativo
Docente Tutor
Durán – Ecuador



dario.tapiac@ug.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-9096-8925>

León-Espinoza, Ivonne Priscilla
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Máster en Dirección y Administración de Empresas
Docente Tutor
Durán – Ecuador



ipleone@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

Fechas de recepción: 10-Sep-2025 aceptación: 10-Oct-2025 publicación: 31-Dic-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar la efectividad del cómic life como herramienta digital para fortalecer el desarrollo semántico para la materia de lengua y literatura en niños de segundo año de educación general básica. Por lo cual se tuvo un diseño cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo en un solo grupo de 20 estudiantes, además se utilizaron métodos teóricos y empíricos. La muestra fue de tipo censal y se aplicó la prueba del Plon-r 6 años, antes y después de la aplicación del cómic life, al iniciar se obtuvo que el 45% de los estudiantes tenían un nivel de lenguaje adecuado para su edad, mientras que el 45% necesitaba mejorar y el 10% tenía retraso, durante la aplicación se realizó una historia llamada “Super profe; al rescate de las palabras”, usando imágenes y colores llamativos para captar la atención de los niños, para estimular su expresión y comprensión del vocabulario. Los resultados evidenciaron que los estudiantes mejoraron de manera satisfactoria su lenguaje en el área semántica, logrando que el 90% de los estudiantes tuvieran un desarrollo de lenguaje semántico normal y solo el 10% necesita mejorar, donde la prueba no paramétrica de Wilcoxon confirmó este avance obteniendo una diferencia significativa ($W=0.00$, $p=0.00004$), y los padres de familia mostraron interés por el uso de la herramienta digital.

Por lo tanto, el cómic life es una herramienta tecnológica innovadora que contribuye el desarrollo del lenguaje, debido a sus historias creativas que aumentan el interés y motivación.

Palabras claves: Cómic life; lenguaje; tecnológica; innovación; lenguaje semántico; educación

Abstract

The present research aimed to evaluate the effectiveness of *Comic Life* as a digital tool to strengthen semantic development in Language and Literature for second-grade students in General Basic Education. A quasi-experimental design with a quantitative approach was used on a single group of 20 students. Both theoretical and empirical methods were employed. The sample was censal, and the PLON-R 6 years test was applied before and after the implementation of *Comic Life*. Initially, 45% of the students had an age-appropriate language level, 45% needed improvement, and 10% had delays. During the intervention, a story titled “Super Teacher; Saving Words” was created using colorful and attractive images to capture the children’s attention and stimulate vocabulary expression and comprehension.

The results showed a satisfactory improvement in the students' semantic language, with 90% reaching a normal semantic development level and only 10% needing improvement. The non-parametric Wilcoxon test confirmed this progress, showing a significant difference ($W = 0.00$, $p = 0.00004$). Parents also expressed interest in using the digital tool.

Therefore, *Comic Life* is an innovative technological tool that contributes to language development due to its creative stories that increase interest and motivation.

Keywords: Comic life; language; technology; innovation; semantic language; education

Introducción

El desarrollo de lenguaje de los niños que se encuentran en etapa escolar es una parte fundamental debido a que contribuye en el proceso educativo y al aprendizaje de los estudiantes. La falta de desarrollo en la comunicación y lenguaje en niños que se encuentran iniciando su ciclo escolar puede conllevar a diversas dificultades que afectan su capacidad de aprender e interactuar, también repercute en su expresión emocional, ya que en esta etapa el lenguaje es el medio por el cual expresan sus ideas, necesidades y deseos. (Martínez & Díaz-Neri, 2021)

Dentro del lenguaje está el área semántica que se encarga de cómo las palabras transmiten significado y como los demás interpretan ese significado, tiene una gran importancia dentro del contexto escolar ya que los niños con esta habilidad intacta pueden aprender nuevas palabras, mejorar su capacidad de leer, escribir, comunicarse de manera efectiva. Actualmente las instituciones educativas aún cuentan con métodos tradicionales como memorizar, aprendizaje por repetición y estructuras rígidas.

De acuerdo con Arreaga et al.(2023) plantean que la integración de herramientas tecnológicas como el cuento digital, genera un mejor rendimiento en el desarrollo de su expresión oral, aumento del vocabulario, concentración a leer y fortalece distintas competencias.

Dentro de la narrativa digital se encuentran al cómic life como una alternativa innovadora, permitiendo la combinación de una amplia gama de elementos visuales para contar historias muchas más atractivas y efectivas, lo cual se relaciona con la línea de investigación de innovación pedagógica y uso de los tics. Dentro de la institución educativa se observa dificultades en el proceso de aprendizaje para la materia de lengua y literatura, lo cual está relacionado por el limitado vocabulario y comprensión que poseen los niños de segundo año de Educación General Básica de la escuela “Monserrate del Roció Gonzales López” de cantón Montecristi. Por lo que en este contexto nace la idea de buscar nuevas herramientas tecnológicas para fomentar un aprendizaje motivador, y de aquí surge la pregunta ¿De qué manera el uso de la herramienta digital Cómic Life puede fortalecer el desarrollo semántico en estudiantes de segundo año de Educación General Básica durante el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?



Para aquello se enfocará en usar cómic life para el desarrollo semántico de la materia de lengua y literatura. Con el objetivo de “Evaluar la efectividad del cómic life como herramienta digital para fortalecer el desarrollo semántico para la materia de lengua y literatura en niños de segundo año de educación general básica”

Para ello se diseñó objetivos específicos como:

- Analizar los diferentes estudios sobre el uso del cómic Life como recurso didáctico para el desarrollo semántico en estudiantes de segundo año de Educación General Básica.
- Medir la aceptación de los padres de familia de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales como recurso didáctico para el desarrollo semántico en lengua y literatura en niños de segundo año de educación general básica.
- Identificar qué elementos visuales del cómic life son más efectivos que resulten para el desarrollo semántico en lengua y literatura en niños de segundo año de educación general básica.
- Implementar el cómic life como herramienta digital para el desarrollo semántico en lengua y literatura en niños de segundo año de educación general básica.

Actualmente el uso de las tecnológicas en las aulas de clases se ha vuelto indispensable para ofrecer a los estudiantes experiencias de aprendizaje más significativas. De acuerdo con (Guerrero & Díaz, 2021) indican que diversos estudios han demostrado la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La tecnología digital está cada vez más presente en todas las esferas de nuestra vida y está cambiando no solo nuestra forma de vivir, sino también nuestro modo de aprender. Es muy prometedora, ya que los avances en materia de conectividad, portabilidad, recursos educativos abiertos e inteligencia artificial están creando más posibilidades de llegar a los alumnos marginados. (UNESCO, 2025)

Unas de las principales novedades de la investigación son en la incorporación de herramientas digitales en la materia de lengua y literatura para mejorar el desarrollo semántico de los niños que se encuentran en el segundo año de Educación General Básica, por lo que usar el Cómic life representa un enfoque novedoso y poco explorado en el nivel educativo.

La importancia de la investigación es que busca dar un nuevo enfoque hacia los desafíos que enfrentan las instituciones educativas en relación con los estudiantes y su desarrollo



lingüístico, lo cual interfiere en el proceso de adquisición de habilidades escolares necesarias. Así mismo, López (2024) “nos dice que la utilización del cómic es una herramienta didáctica, y que su lenguaje visual permite que los estudiantes tengan una mejor experiencia de aprendizaje, a través de sus representaciones simbólicas”

UNESCO (2025) resalta la importancia del aprendizaje digital, el cual tiene un gran potencial para transformar la educación, además que la tecnología está cada vez más cerca de nosotros y cambiando todas las formas de vivir y también de aprender. Por último, la investigación retoma su importancia en que el cómic es una propuesta innovadora, pensada en los estudiantes que se les dificultan la enseñanza con métodos tradicionales con la finalidad que puedan mejorar el área semántica.

Antecedentes

Los antecedentes ayudan a conocer descubrimiento realizados anteriormente, de tal manera que es uno de los primeros pasos que se deben realizar para el estudio de una investigación, y aunque muchas veces esta revisión de literatura toma mucho tiempo y en ocasiones los estudiantes se frustran, también es un satisfactorio cuando se resuelven las dudas, lo que facilita que el autor de una tesis pueda escribir una síntesis conceptual mencionando a los autores y sus obras más significativas (Arias Gonzáles , 2021; Tafur Portilla & Izaguirre, 2022)

La aplicación del cómic como una herramienta digital dentro del aula ha demostrado ser importante para desarrollar habilidades lingüísticas y académicas del estudiante. De acuerdo con la investigación de (Armenta Bolívar, 2023), donde realizo un trabajo con niños a través de la implementación del cómic, comprobó que mejoraron la pronunciación, entonación y capacidad para expresarse. Por otro lado, (Palacios Mosquera et al., 2022), ellos realizaron una investigación donde aplicaron el Cómic Life, con la finalidad de fortalecer la comprensión de los estudiantes, lo cual evidencio que esta herramienta usada de manera correcta se adapta al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, garantizando ser más motivador y dinámico. (Neva & Velásquez, 2022) , en su estudio propusieron el cómic como estrategia para mejorar la escritura de los estudiantes de quinto grado, esto dio como resultado que los niños aumentaron su motivación, y mayor capacidad para entender los textos. Tal y como



mencionan los autores ya mencionados sobre el cómic, nos aporta que el cómic es una herramienta que aumenta el interés de los estudiantes, así mismo va a promover el entendimiento y aumento de vocabulario, además ofrece ser una herramienta creativa y estimulante para la mejora del área semántica del lenguaje que es importante para la materia de lengua y literatura.

En Ecuador, se coinciden que el cómic es considerado como una herramienta innovadora que mejorar el aprendizaje de los niños dentro del aula. Así como (Bonilla et al., 2024), quienes identificaron que el uso del cómic no solo motivaba a los estudiantes, sino que también aporta a su creatividad y pensamiento crítico, en esta misma línea (Tamayo Mero et al., 2021) evidenciaron que existe una correlación entre el uso del cómic y las habilidades lectoras, y también el mismo año el autor (Mero, 2021), obtuvo resultados significativos en los estudiantes para inferir y reflexionar ante lo leído, lo cual reafirmar el potencial que tiene el cómic dentro del aula. Cada uno de ellos aportan información valiosa para la investigación, en donde se menciona que el cómic se utiliza como recurso didáctico para fortalecer tanto el lenguaje comprensivo y expresivo necesarios para el proceso de lectoescritura y aprendizaje.

Cómic Life

El cómic es una ilustración que utiliza un lenguaje narrativo donde lo visual y lo textual se unen para formar significado, aquí no se trata de solo ver y leer si no de que los estudiantes puedan interpretar cada imagen. En la actualidad el cómic tiene una diversidad de temáticas y de públicos, a nivel educativo el cómic se utiliza como uno de los recursos didácticos más innovadores en la tercera década del siglo xxi, adicional al ser un recurso eminentemente visual permite que el alumnado se acerque a distintas realidades de nuestra sociedad. (Muñoz & Hermida, 2025)

Desde una perspectiva pedagógica el cómic es uno de los múltiples recursos didácticos que se pueden emplear en el aula, tiene diversas ventajas como; permite trabajar el lenguaje, favorecer la parte analítica, ayuda a fomentar los hábitos de lectura, aumentar la comunicación, el desarrollo de la expresión oral y escrita, la cooperación, también promueve la creatividad, imaginación y capacidad crítica. (Muñoz & Hermida, 2025)



Malinda et al. (2022) “Manifiestan que el Cómic life es una aplicación gratuita que se puede utilizar en actividades de aprendizaje”. El cual contribuye a fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas en los estudiantes cuando se utiliza el cómic life se crea un ambiente lúdico y atractivo que facilita el aprendizaje y la participación activa. (Palacios Mosquera et al., 2023)

Los elementos visuales de la aplicación del Cómic Life son interesantes en su forma, debido a contar con imágenes llamativas lo cual es valioso en la parte académica, permite utilizar fotos reales e integrar a las materias para lograr un aprendizaje significativo, con el objetivo de estimular o desarrollar habilidades de lectura y alfabetización de los estudiantes. (Fitria, 2021)

Teoría del desarrollo Cognitivo sociocultural.

La teoría sociocultural propuesta por Vygosty, ha tenido una importante influencia en el desarrollo humano y en el contexto de la educación y psicología. (del Collado & Reyes, 2024) Indican que unos de los puntos clave de Vygotsky es la zona de desarrollo próximo, que se define como la distancia entre el nivel de desarrollo real, esto quiere decir todo lo que el individuo puede hacer por sí mismo, mientras que el nivel de desarrollo potencial es todo lo que puede hacer con la ayuda de alguien más.

Actualmente en el ámbito educativo, los aspectos de naturaleza social, cultural, económico y político demanda el desarrollo de teorías, que ofrezcan soluciones a los grandes temas globales relacionados con el intelecto, la didáctica y la pedagogía, que se consideran desde la teoría de Vygosty (1934), en la que pone como centro de atención al individuo en la sociedad, donde indica que el contexto sociocultural donde se desarrolla el individuo interfiere en el desarrollo de la personalidad, los conocimientos y los pensamientos. (Magallanes Palomino et al., 2021)

Desarrollo del lenguaje semántico.

Toctaguano & Reinoso (2022) plantean que Vygotsky defiende que el desarrollo del lenguaje se da por la interacción social del entorno en el cual el niño se desenvuelve, y que esto lo procesa por medio del lenguaje egocéntrico y finalmente se logra el lenguaje interior.



El lenguaje comienza desarrollándose durante los primeros 5 años de vida, en un principio los niños utilizando el “llanto” como comunicador de hambre, sueño, enfermedad, incomodidad, entre otros factores, alrededor de los 4- 6 meses comienza el balbuceo combinando consonantes y palabras como (gagaga, bababa), y entre los 6 y 10 meses comienza el balbuceo canónico especificada por la repetición de sílabas como (pa-ma-pa), para llegar al año con un repertorio de 10 palabras, y alrededor de los dos años los niños deben tener un repertorio de un promedio de 50 palabras y comprender instrucciones simples, desde los dos años comienza la formulación de frases utilizando dos y tres palabras, a los 3 años con un repertorio de 200- 300 palabras, a los 4 años el habla se vuelve más inteligible alcanzando un vocabulario de 1000 palabras y capaz de hablar en frases de 4 y 5 palabras, a los 5 y 6 años ya alcanzado hasta 6000 palabras, logrando conversaciones fluidas. Es importante aclarar que el desarrollo de lenguaje es distinto en cada niño, lo cual depende del entorno y la estimulación recibida para el alcance de sus habilidades. (Owens Jr, 2003)

Así mismo Aguirre et al. (2024), dicen que durante el primer año de vida los niños comienzan adquirir mecanismo de la comunicación a través de respuestas no verbales como la sonrisa, y que a medida que el niño avanza hacia el segundo año, el lenguaje se vuelve más estructurado, entre los 24 y 36 meses este lenguaje se acelera con la presencia de oraciones más complejas, mejor comprensión y uso más preciso de la gramática.

El componente semántico es un aspecto fundamental del desarrollo lingüístico y cognitivo, debido a que el vocabulario no solo refleja el uso de las palabras para comunicarnos, sino que es la manera en la que el niño se da entender antes las demás personas. (Figuerola & Sánchez, 2024)

El área semántica tiene que ver con el vínculo de un significado con otro a partir de combinaciones o modificaciones que las palabras puedan experimentar, teniendo como base el significado que se les otorga a las palabras y frases, lo cual se vincula con la representación de ideas y conceptos que se tiene en torno a la realidad. Sin embargo, esta habilidad requiere de un nivel cognitivo desarrollado, debido a que se necesita una buena comprensión y expresión del lenguaje. (Coronado Zuñiga, 2022)

Figura 1

Aspectos del desarrollo semántico en educación.



Desarrollo semántico

- Conocimiento de las palabras
- Combinación de las palabras
- Aprendizaje de nuevas palabras
- Aumento del vocabulario
- Desarrollo de la capacidad de atención conjunta
- Capacidad de advertir la intención del hablante.

Fuente: (Copete, 2024)

El desarrollo semántico forma parte del desempeño de los estudiantes, porque no solo se trata de aprender palabras nuevas sino también de comprenderlas y darle el uso de acuerdo al contexto. En el ámbito escolar el desarrollo adecuado de esta área garantiza un mejor rendimiento académico, permitiéndoles comprender el entorno, razonar y expresarse.

Material y métodos

Material

La población del estudio son los estudiantes del segundo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Monserate del Rocio Gonzales López”, ubicada en el cantón Montecristi de la parroquia Leonidas Proaño. El total de la población es de 20 estudiante, para llevar a cabo la investigación, se realizó una muestra censal compuesta por la totalidad de los estudiantes del segundo año, es decir 20 alumnos. Según (Pérez-Flores, 2024) indica que la muestra censal implica el estudio de toda la población objetivo en lugar de escoger una sola muestra como parte del estudio. Por lo que no se realizó un proceso de selección, debido a que todos los estudiantes cumplen con los criterios de inclusión para la investigación, los cuales son; estar matriculados en segundo año, pertenecer a la institución educativa, contar con la autorización de la directora.

Se aplicó técnicas de investigación como la recopilación de información por medios de los instrumentos como: encuesta a los padres de familias del segundo año de educación básica de la escuela de Educación General Básica, la cual está validada por las magister Tila Toala Piloso y Mercedes Mero Quijije, PLON-R (Prueba de lenguaje Oral de Navarra- Revisada) que es una prueba utilizada para conocer el desarrollo del lenguaje de los niños en todas sus



áreas (Forma, contenido y Uso), que indica si existe un “retraso”, “Necesita mejorar” o “normal” en el desarrollo de su lenguaje.

Aguinaga et al. (2005) PLON-R es una prueba dedicada a evaluar el desarrollo del lenguaje oral de los niños entre 3 y 6 años, en las áreas de forma, contenido y uso del lenguaje. Su finalidad es poder hacer una detección fácil y rápida, es un instrumento fácil de usar y comprender, con un tiempo leve de aplicación entre 10-12 minutos.

Métodos

La metodología que se aplicó es una investigación cuasiexperimental, De acuerdo con (Arias Gonzáles , 2021) este tipo de investigación implica la presencia de un grupo de control o comparación, en donde no es posible utilizar sujetos de forma aleatoria, y en estos diseños se puede medir y aplicar instrumentos por más de tres veces. De tal manera que se escogió a todo el grupo de estudio para aplicar la herramienta digital y conocer los avances antes y después de la intervención.

Se determinó un enfoque cuantitativo, (Zúñiga et al., 2023) nos dice que el enfoque cuantitativo se distingue por su énfasis de medición y el análisis numérico de datos. (Zamora et al., 2023) Plantean que la investigación cuantitativa es un método que utiliza una herramienta de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos.

Según el nivel de profundidad este trabajo también cuenta como un alcance descriptivo, ya que busca detallar y caracterizar como está el desarrollo semántico mediante el uso del cómic life, según (Guevara et al., 2020) “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas”

Según la fuente es una investigación de campo, debido a que recolectaremos información directa del aula de clases, es decir en el contexto natural donde se da el evento, (Arias Gonzáles , 2021) dice que la investigación de campo es aquella que se realiza en el mismo lugar y en el mismo tiempo donde ocurre el fenómeno, la recolección de datos se da directamente de los sujetos investigados, o de la realidad del lugar los hechos, sin manipular o controlar variable alguna.



Según su finalidad es una investigación aplicada debido a que nuestro objetivo es resolver un problema propuesto, específicamente para aumentar su vocabulario y comprensión (González , 2021) , la investigación aplicada se centra en la aplicación práctica del conocimiento científica para resolver problemas concretos o mejorar situaciones existentes. Tiene un método Teórico, debido a que se realiza una revisión literaria relacionada con nuestro tema, los métodos teóricos se utilizan de manera reiterada desde la elaboración del diseño investigativo, a partir del estudio del estado del arte sobre el problema científico, hasta la interpretación de los datos, los hechos constatados y las correspondientes conclusiones y recomendaciones (Ortíz, 2012). Se aplica específicamente el método analítico- conceptual, que según (Herszenbaun, 2022) dice que consiste en la descomposición del objeto a indagar con la finalidad de poder exponer sus componentes más simples y más fáciles.

Y un método empírico al contar con pruebas diagnósticas para conocer el estado actual y después de la aplicación del cómic y encuestas dirigidas a padres de familia para medir su aceptación referente al uso de herramientas digitales . (Hernández et al., 2021) nos dicen que el método empírico se utiliza para descubrir y acumular un conjunto de hechos y datos para diagnosticar el estado del problema a investigar, pero que estos datos por si solos no son suficiente para profundizar en las relaciones esenciales por lo que se requiere del empleo de conjunto con los métodos teóricos.

Un método estadístico inferencial, donde se relacionara los resultados obtenidos antes y después de la aplicación. Y un método estadístico que es aquel donde se realiza una serie de pasos con el fin de obtener resultados fiables del tema que se investiga, lo cual es importante realizar para evitar obtener conclusiones erróneas. (Pascual et al.,2021)

Para lo que se utilizo la prueba no paramétrica de rangos de signos de Wilcoxon, que permite comparar las medianas de una variable cuantitativa o para muestras relacionadas. (Molina, 2023)

Resultados

Tabla 1

Resultados de la Pre-encuesta.

PREGUNTAS	ESCALA										TOTAL	
	Totalmente en desacuerdo	%	En desacuerdo	%	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	%	De acuerdo	%	Totalmente de acuerdo	%		
1. Considera que los métodos tradicionales (libros, cuadernos, pizarra) son suficientes para desarrollar el vocabulario y la comprensión en su hijo/a.	7	35%	4	20%	1	5%	7	35%	1	5%	20	100%
2. Considera que las herramientas digitales educativas orientan el desarrollo del lenguaje y la comprensión lectora.	5	25%	3	15%	7	35%	5	25%	0	0%	20	100%
3. En el hogar, se utilizan recursos digitales para reforzar el aprendizaje de su hijo/a.	6	30%	2	10%	5	25%	7	35%	0	0%	20	100%
4. Está de acuerdo con que su hijo/a utilice herramientas digitales como parte de su proceso educativo.	5	25%	3	15%	3	15%	8	40%	1	5%	20	100%



5. Confía en que las herramientas digitales pueden contribuir al desarrollo del lenguaje y la comprensión de su hijo/a.	6	30%	3	15%	5	25%	6	30%	0	0%	20	100%
6. Considera que el uso de imágenes llamativas o historietas motiva a su hijo/a a aprender con mayor interés	5	25%	4	20%	2	10%	5	25%	4	20%	20	100%
7. Percibe que su hijo/a se siente motivado/a cuando se utilizan herramientas visuales o interactivas en su aprendizaje.	5	25%	2	10%	4	20%	8	40%	1	5%	20	100%

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth



Análisis de los resultados de la pre-encuesta.

En la pregunta 1, el 35% considera que los métodos tradicionales no son suficientes para desarrollar las habilidades de sus hijos, el 20% están en desacuerdo respecto a los métodos tradicionales, el 5% que le sigue mencionan que estos métodos tradicionales podrían ayudar si se complementa con otras actividades, mientras que el 35% restante considera que los libros, cuadernos y pizarras son fundamentales para la enseñanza y aprendizaje de los niños y, por último, el 5% está totalmente de acuerdo.

En la pregunta 2, el 25% muestra una respuesta negativa sobre las herramientas digitales en la orientación al desarrollo del lenguaje y la comprensión lectora, el 15% mencionan que no ayudan a los niños en su desarrollo de habilidades, el 35% expresa que podría ayudar y existen otras herramientas que captan de mejor manera la atención de los niños, el 25% expresa una respuesta positiva, donde las herramientas digitales son de mucha importancia en la educación de cada niño.

En la pregunta 3, el 30% de los padres no utilizan recursos digitales que le ayuden al aprendizaje, mientras que el 10% se encuentran en desacuerdo respecto a los recursos digitales, por otro lado, el 25% a veces utilizan estos recursos y el 35% restante si utiliza recursos digitales porque consideran necesario ayudar a su hijo con estrategias que le permitan fomentar su desarrollo y aprendizaje.

En la pregunta 4, el 25% no consideran importante el uso de herramientas digitales en sus hijos, el 15% se encuentra en desacuerdo respecto a las herramientas digitales, el 15% respondió que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 40% muestra una respuesta positiva para garantizar un mejor proceso educativo y, por último, el 5% apoyan a las herramientas digitales para desarrollar las habilidades de sus hijos.

En la pregunta 5, un total de 30% no considera que las herramientas digitales ayuden al desarrollo del lenguaje y comprensión de su hijo, también el 15% se encuentra en desacuerdo sobre el uso de herramientas digitales, mientras que el 25% se muestran indiferente, por otro lado, el 30% creen necesario implementar herramientas digitales que contribuyan a tener un adecuado proceso de aprendizaje.



En la pregunta 6, el 25% muestran una respuesta negativa respecto a las imágenes llamativas o historietas, el 20% mencionan que los estudiantes no se concentran cuando se les enseña de esta manera, el 10% se encuentra de manera indiferente, el 25% conoce que sus hijos demuestran mayor interés cuando hay dibujos que llamen su atención y, por último, el 20% considera que es importante que cada clase cuente con imágenes o historietas que les permita a los estudiantes aprender de forma eficiente.

En la pregunta 7, el 25% considera que sus hijos no se sienten motivados a través del uso de las herramientas visuales o interactivas en su aprendizaje, el 10% muestran una respuesta negativa debido a que, los estudiantes se enfocan en otro tipo de enseñanza, el 20% se encuentra indiferente, el 40% muestra una respuesta positiva, donde el uso de estas herramientas mejoran el aprendizaje de sus hijos y el 5% confirman que los hijos aprenden rápido a través del uso de las herramientas visuales o interactivas.

Resultados de la pre-evaluación.

Tabla 2

Distribución del nivel contenido

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
RETRASO	2	10%
NECESITA MEJORAR	9	45%
NORMAL	9	45%
TOTAL	20	100%

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth

Tabla 3

Escala de valores del nivel contenido

CONTENIDO		
0-1	7	
1,5	14	RETRASO
2	23	
2,5	31	
3	39	NECESITA
3,5-4	46	MEJORAR
4,5	62	
5	75	NORMAL
5,5	84	

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth

Análisis de los resultados de la pre-evaluación.

En la prueba aplicada se obtuvo que 2 niños que corresponden al 10% están en la clasificación de “retraso de lenguaje en el área semántica”, mientras que 9 niños que corresponde al 45% “necesitan mejorar su lenguaje en área semántica” y, por último, 9 niños que corresponden al 45%, se encuentran en la categoría “normal” en su desarrollo de lenguaje semántico.

Lo que demuestra que el desarrollo que tienen los niños de segundo año en cuanto al área semántica es variado, por lo que se evidencia que tenemos ciertos vacíos que pueden trabajar con el apoyo requerido. De tal manera que el 45% está en un nivel desarrollo semántico normal para su edad cronológica, sin embargo, tenemos al otro 45% que necesita mejorar el área semántica, junto al 10% que requiere intervención debido al retraso en su lenguaje.

Propuesta de la investigación



Durante el proceso de evaluación de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, se detectaron dificultades en los niños en la utilización de palabras correctas para expresar sus ideas, al igual que en la comprensión de significados.

Por lo que una vez obtenido los resultados de la encuesta y de la evaluación con el PLON-R, se elaboró una propuesta orientada a reforzar el lenguaje, donde se mejore la capacidad de los estudiantes al momento de expresar sus ideas, aumentando su vocabulario tanto de sinónimos como de categorías.

Se propuso como herramienta digital el “cómic life” donde se desarrolló la historia de “Superprofe al rescate de las palabras”. El material se ha diseñado con un enfoque visual con el objetivo de motivar a los estudiantes con sus imágenes llamativas, promoviendo un aprendizaje motivador donde se introduzca el vocabulario, sinónimos y categorías de manera divertida.

Tabla 4

Descripción de la propuesta

<i>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR</i>
Área: Lengua y Literatura
Nivel/Subnivel: Educación General Básica – Segundo Año
Tema: Leo, clasifico y aprendo con mi cómic de palabras
Recurso principal: Cómic digital “¡SuperProfe al rescate de las palabras!”
<i>CRITERIO DE EVALUACIÓN</i>
CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.
<i>OBJETIVO DEL ÁREA</i>
OG.LL.3. Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal.
<i>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</i>



LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.

LL.2.2.2. Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

I.LL.2.3.2. Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3.)

ACTIVIDAD INTEGRADORA

Nombre: SuperProfe al rescate de las palabras

Descripción: A través de la historia en cómic donde SuperProfe enseña palabras y sinónimos, los estudiantes clasificarán vocabulario en categorías semánticas y participarán en juegos orales para reforzar comprensión y uso.

Duración: 3 sesiones de 40 minutos

PLAN DE SESIONES

Sesión	Actividades	Objetivo específico	Estrategias y dinámica
Introducción y comprensión	-Presentación y lectura guiada del cómic. - Preguntas orales sobre personajes, objetos y palabras nuevas.	Comprender el contenido del cómic y conceptos básicos de palabras y categorías.	- Lectura en voz alta con apoyo visual. - Preguntas dirigidas para fomentar la comprensión.
Explorando palabras y sinónimos con SuperProfe	-Lectura participativa de viñetas con palabras clave. - Identificación de palabras relacionadas	Identificar y reconocer palabras y sinónimos directamente en el cómic para fortalecer	- Lectura compartida. - Apoyo visual con el cómic. - Expresión oral y artística.

	con categorías y comprensión y sinónimos.	vocabulario.
Repaso y evaluación oral	- Relectura breve y participativa del cómic. - Actividad grupal: levantar tarjetas con imágenes o palabras cuando se mencionan en la historia. - Los niños explican oralmente una palabra y su categoría. - Cierre con reflexión grupal: ¿Qué aprendimos hoy con SuperProfe?	Evaluar comprensión, clasificación y reconocimiento de visuales. - Feedback motivador

METODOLOGÍA

- Aprendizaje significativo a través de la narración y recurso visual.
- Participación oral constante y juegos interactivos.
- Uso de tarjetas para conexión concreta con el vocabulario.

EVALUACIÓN

- Observación de participación oral y respuestas en juegos.
- Revisión de clasificación correcta en actividades.
- Preguntas orales sobre sinónimos y definiciones.
- Reevaluación mediante el Plon-R

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth



Tabla 5

Historia del Cómic

Viñeta 1 – La confusión en clase	Viñeta 2 – La transformación	Viñeta 3 – La mochila mágica
(6 niños con expresiones divertidas y confundidas)	(La maestra saca un lápiz brillante y se convierte en flotando)	(SuperProfe abre una mochila y salen 6 objetos)
Maestra (sonriente):	Narrador:	SuperProfe (señalando feliz):
—Hoy vamos a aprender palabras importantes...	SuperProfe con capa y gafas)	—Miren:
Niño 1 (mano levantada):		Manzana, comida rica para el cuerpo.
—¿Profe, qué es una herramienta?	SuperProfe (voz fuerte y alegre):	Martillo, herramienta para golpear cosas.
Niña 2 (mirando su muñeca con duda):	—¡Vamos a buscar el misterio de las palabras!	Perro real, que ladra y juega con nosotros.
—¿Y “contento”? ¿Qué quiere decir?	—¡SuperProfe al rescate!	Pelota, para lanzar y rebotar.
Niño 3 (sosteniendo un carrito):	(Lápiz brilla, libro mágico abierto, capa ondea, gafas brillan)	Muñeca, para abrazar y jugar.
—¿Esto es una palabra? ¡Mi carrito no habla!		Gato, animal que maúlla y es muy curioso.
Niña 4 (frunciendo el ceño):		Niño 1:
—¿“Feliz” y “alegre” son iguales?		—¡Quiero una mochila así!
Niño 5 (pensando):		Niña 2 (riendo):
—¿Las palabras tienen amigos que se parecen?		—¡Mi gato no juega con pelota!
Niña 6 (riendo nerviosa):		
—¡Estoy perdida, necesito ayuda!		

Viñeta 4 – Sinónimos y diversión **Viñeta 5 – Clasificamos juntos** **Viñeta 6 – Misión cumplida**

(SuperProfe y 5 niños sonrientes con burbujas de palabras) *(SuperProfe y 5 niños con manos levantadas y sonrisas)* *(SuperProfe y 6 niños felices aplaudiendo y sosteniendo juguetes)*

SuperProfe: —“Alegre” y “feliz” son palabras amigas, ¡significan lo mismo!
SuperProfe: —Vamos a ordenar estas palabras: Pan, martillo, gato, **Niña 1:** —¡Ahora entiendo mejor las palabras!

Niño 1: pelota, libro y zapato. —Y los sinónimos son —¡Entonces si estoy feliz, **Niño 1:** como amigos que se también estoy alegre! —¡El pan es alimento! parecen mucho.

SuperProfe: —También: Contento y satisfecho, **Niña 2:** **SuperProfe (guiñando un ojo):** —El martillo es herramienta. —Las palabras son

Rápido y veloz, **Niño 3:** mágicas cuando las sabes
 Grande y enorme, —El gato es animal. usar.

Pequeño y chiquito, **Niña 4:** **Narrador:** —Y así SuperProfe salvó
 Bonito y hermoso. —La pelota es juguete. el día en el aula!
 ¿Pueden decir más? **Niño 5:**

Niña 2 (levantando la mano): —El libro y el zapato son objetos.
 —¿“Gruñón” y “mamá cuando no quiere lavar platos”?

SuperProfe (riendo): —¡Muy bien! Cada palabra tiene su lugar.
 —¡Esa es buena!

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth



Tabla 6
Resultados de la Post- Encuesta

PREGUNTAS	ESCALA													
	Totalmente en desacuerdo				Ni de acuerdo ni de desacuerdo				Totalmente de acuerdo				TOTAL	
		%		%		%		%		%		%		%
1. Ha observado una mejora en el vocabulario de su hijo/a luego de utilizar herramientas digitales como Cómic Life.	2	10%	0	0%	0	0%	6	30%	12	60%	20	100%		
2. Considera que su hijo/a comprende mejor el significado de las palabras al trabajar con recursos visuales y digitales.	0	0%	1	5%	0	0%	9	45%	10	50%	20	100%		
3. Su hijo/a utiliza nuevas palabras de forma espontánea durante conversaciones o actividades orales.	0	0%	0	0%	0	0%	9	45%	11	55%	20	100%		
4. Las historietas creadas con Cómic Life han favorecido la expresión oral de su hijo/a.	0	0%	0	0%	1	5%	6	30%	13	65%	20	100%		
5. Considera que el uso de Cómic Life ha sido útil para el aprendizaje de Lengua y Literatura.	0	0%	0	0%	0	0%	10	50%	10	50%	20	100%		



6. Su percepción sobre las herramientas digitales ha mejorado después de observar el trabajo de su hijo/a.	0	0%	0	0%	0	0%	9	45%	11	55%	20	100%
7. Le gustaría que las herramientas digitales como Cómic Life continúen formando parte del proceso educativo de su hijo/a.	1	5%	0	0%	0	0%	6	30%	13	65%	20	100%

Fuente: Investigación Directa

Autores: Delgado López Kelly Yaritza - Holguín Barcia Roberth Antonio



Análisis de los resultados de la post evaluación

En la pregunta 1, el 10% está totalmente en desacuerdo lo que significa que no observaron un incremento en su lenguaje, el 0% en desacuerdo, lo que indica que no hubo opiniones negativas en cuanto al desarrollo de lenguaje de sus hijos, así mismo se obtuvo 0% en ni de acuerdo ni en desacuerdo por lo que los padres de familia tuvieron una postura clara de sus opiniones, el 30% de acuerdo porque comenzaron a notar los cambios en sus hijos y el 60% está totalmente de acuerdo, debido a que percibió una mejora mucho más clara gracias a la herramienta digital utilizada Cómics Life, lo que cual evidencia una respuesta positiva en la implementación.

En la pregunta 2, el 0% está totalmente en desacuerdo por lo que se considera que no existe inconformidad hacia los recursos digitales , el 5% en desacuerdo porque no notaron una diferencia con el uso de los recursos visuales, el 0% ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, el 45% está de acuerdo porque mencionan que sus hijos si aprenden de forma eficiente al trabajar con estos recursos tecnológicos y, por último, el 50% totalmente de acuerdo, donde notaron la diferencia entre el aprendizaje tradicional y los recursos digitales.

En la pregunta 3, el 0% respondió estar totalmente en desacuerdo, en desacuerdo o ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que indica que ninguno tuvo una respuesta negativa sobre el uso espontaneo de nuevas palabras con respecto a sus hijos, el 45% está de acuerdo, mencionan que sus hijos implementaron nuevas palabras cuando realizaron alguna actividad oral y el 55% está totalmente de acuerdo porque analizaron que los niños utilizaban palabras de formas espontáneas durante conversaciones o actividades diarias.

En la pregunta 4, se observa una respuesta positiva en relación a las historias creadas en cómic life, obteniendo los siguientes resultados el 0% está totalmente en desacuerdo y en desacuerdo, el 5% se encuentran en la escala de ni de acuerdo ni en desacuerdo lo que nos indica una opinión neutral, el 30% está de acuerdo y notaron que las historietas creadas por Cómics Life favorecieron la expresión oral de sus hijos y por último, el 65% estuvieron totalmente de acuerdo sobre el beneficio de la historita creada por Cómics Life.

En la pregunta 5, se obtuvieron los siguientes resultados, el 0% está totalmente en desacuerdo, en desacuerdo y ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que indica que no existieron respuestas negativas sobre la pregunta, mientras que el 50% están de acuerdo sobre que Cómics Life ha sido útil para los niños, destacando una mejora significativa en el desempeño de la materia de lenguaje y literatura, y el otro 50% están totalmente de acuerdo, ya que gracias al cómic vieron una mejora en el aprendizaje, lo cual refleja una aceptación en la herramienta.

En la pregunta 6, los resultados fueron los siguientes, el 0% está totalmente en desacuerdo, en desacuerdo y ni de acuerdo ni en desacuerdo, en cambio el 45% está de acuerdo porque comenzaron a visualizar los avances de los niños después del uso de la herramienta y el 55% totalmente de acuerdo porque se dieron cuenta de lo importante que es Cómico Life para la enseñanza de los niños, estos resultados evidencian un cambio de perspectiva de los padres de familia en relación con la tecnología.

En la pregunta 7, se obtuvo que el 5% están totalmente en desacuerdo ya que no están completamente de acuerdo en que sus hijos usen las herramientas digitales, el 0% en desacuerdo y ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado, el 30% está de acuerdo, ya que los resultados obtenidos en el vocabulario de los niños fueron favorables y el 65% totalmente de acuerdo y desea continuar con las herramientas digitales.

Resultado de la Post-Evaluación

Tabla 7

Distribución nivel contenido de la post-evaluación

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
RETRASO	0	0%
NECESITA MEJORAR	2	10%
NORMAL	18	90%
TOTAL	20	100%

Análisis de los resultados de la post-evaluación.

En la prueba aplicada con Plon-R se obtuvo que 2 niños que corresponde al 10%, están en la clasificación de “necesitan mejorar” su lenguaje semántico, mientras que los 18 niños que corresponden al 90% se encuentran en la categoría normal, es decir que su desarrollo de lenguaje semántico esta de acorde a su edad cronológica.

Después de la implementación del recurso digital “Cómico Life” se observó una mejora en los niños, donde ya no se encuentran niños con retraso, y solo 2 niños necesitan mejorar que equivale al 10% y la mayoría que equivale al 90% se encuentra en una categoría normal en su desarrollo semántico, gracias a las herramientas digitales que ayudaron a desarrollar su lenguaje y permitieron que los niños consigan un mejor vocabulario.



Análisis de los Resultados

Antes de aplicar herramientas digitales, los padres de familia, docentes y estudiantes no conocían sus beneficios, por esta razón, en la pre encuesta realizada, se evidencio que tenían dudas sobre emplear nuevos métodos de aprendizaje para los niños, en el cual, los resultados obtenidos no fueron positivos, debido al desconocimiento sobre cómo la tecnología influiría en la enseñanza de cada niño.

Se realizó una evaluación con el PLON-R, para evaluar el nivel de cada niño, donde hubo 3 parámetros: Retraso, necesita mejorar y normal. En los resultados obtenidos se interpretó que existían niños con retrasos con el 10%, el 45% necesitaba mejorar y otro 45% estaban dentro de la categoría normal, por lo que se necesitaba reforzar el lenguaje y mejorar las capacidades de cada estudiante.

Luego de la implementación de la herramienta digital como Cómic Life se realizó una post encuesta para conocer el punto de vista de los padres de familia sobre los resultados obtenidos a través del uso de esta herramienta digital, mediante la cual se pudo analizar que los resultados pasaron de ser negativos a positivos, la mayoría de padres de familia se interesaron en la tecnología, gracias a el avance que tuvieron los niños respecto al desarrollo de su vocabulario. Al realizar nuevamente la evaluación de PLON-R se evidencio que el porcentaje de estudiantes que tenían que mejorar su lenguaje semántico había disminuido, en donde solo el 10% de los estudiantes necesita mejorar, además se consiguió que el 90% de los estudiantes estuvieran en la categoría “normal” es decir de acorde a lo esperado para su edad. Por esta razón, se conoció la importancia de las herramientas digitales y los beneficios que brinda en la implementación del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Para dar mayor validez a los resultados se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, con lo que se obtuvo un $W=0.00$ y un $P=0.00004$, lo que indican que existe una diferencia significativa entre el post y la pre evaluación, de tal manera que nos confirma que la aplicación de la herramienta fue efectiva debido a que ayudo a mejorar el lenguaje semántico de los estudiantes., pasando del 45 % al 90% de niños con el desarrollo de acuerdo a lo esperado para su edad.

Discusión

La investigación propuesta tuvo como objetivo evaluar la efectividad del cómic life como herramienta digital para fortalecer el desarrollo semántico en los estudiantes de segundo año de Educación General básica. Para lo que se diseñó una propuesta de trabajo, acompañada de la encuesta a los padres de familia y la evaluación final con el instrumento “PLON-R”.

En la evaluación inicial de los estudiantes de segundo año, realizada con el instrumento “PLON-R – 6 años” donde se tomó específicamente el apartado del área de contenido que avalúa el lenguaje semántico de los niños, se obtuvo que solo la mitad de la muestra estaba dentro del parámetro “normal” es decir en el desarrollo de lenguaje semántico esperado para su edad, mientras que el 45% se ubicaba en la categoría “necesita mejorar” y el 10% restante en “retraso” por lo que requería apoyo en el área semántica, lo cual dificultaba su desempeño escolar.

Después de la intervención y de la aplicación de la evaluación se obtuvo otros resultados los cuales superaron el porcentaje inicial, llegando así al 90% de los estudiantes que ya se encontraban en el parámetro de “Normal”, mientras que solo el 10% “Necesita mejorar”, por lo que no se registraron niños en “retraso”, lo cual indica un cambio significativo luego de la aplicación del cómic, además los padres de familias expresaron su interés hacia la implementación de recursos digitales.

Por lo expuesto anteriormente, los resultados tienen coincidencia con otros estudios, tales como el del autor (Armenta Bolívar, 2023), donde indico en su investigación que las herramientas digitales no solo promueven el desarrollo lingüístico, sino que también promueve la colaboración entre padres de familias y docentes, por lo que en la investigación realizada se evidencia que los padres de familia están de acuerdo con la implementación del cómic como herramienta en la educación, debido a la mejora del lenguaje en sus niños. Aquí también toma relevancia la investigación de los autores (Palacios Mosquera et al., 2022) donde corroboran que el cómic life incrementa la motivación y la comprensión lectora, lo cual también fue un punto claro en los resultados ya que los estudiantes se motivaban con la presentación del cómic en especialmente si es de una temática llamativa. Además (Nevá y



Velásquez, 2021) también comprobaron que el cómic ayuda a la expresión verbal y escrita, y se lograba un aprendizaje mucho más significativo.

En lo que refiere a nivel local Ecuador, también tomamos de referencia la investigación de los autores (Bonilla et al.,2024); (Tamayo Mero et al.,2021); (Mero, 2021) quienes coinciden que el cómic efectivamente es un recurso útil en la educación, puesto a aporta el aumento del vocabulario y la comprensión. Estos autores respaldan los resultados obtenidos tras la aplicación del cómic life, respecto a esto se destaca su aumento de motivación, utilización de palabras nuevas, mejor comprensión de palabras y su significado.

Y, por lo tanto, a partir de las experiencias obtenidas por la evaluación y las encuesta a los padres de familia, se comprueba que el cómic life a parte de favorecer del desarrollo semántico de los niños, también colabora al proceso de lecto escritura, e incentiva a que se busquen más estrategias pedagógicas utilizando herramientas digitales, para ayudar a los niños a desarrollar otras áreas.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en la investigación permitieron observar como la herramienta del cómic life ayudo a mejorar el desarrollo del lenguaje semántico de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, donde la mayor parte de los estudiantes obtuvo mejores resultados en las post-prueba, mejoraron su lenguaje semántico, todo estos avances demostró que el cómic es un recurso tecnológico necesario en las aulas de clases, ya que también puede ser utilizado con otros fines pedagógicos, debido a que aumenta la motivación e interés de los estudiantes.

Es importante mencionar que, gracias a la literatura previamente encontrada al tema de investigación, se pudo evidenciar y comprender el uso del cómic, y como su utilización ayuda a los estudiantes mejorar en áreas cognitivas y lingüísticas. Mediante los elementos visuales que cuenta el cómic life, que incluyen imágenes, viñetas, recuadros, bombillos, tipografía y sus colores llamativos fueron un punto clave para el diseño de la historia planteada, por lo que, debido a uso de imágenes llamativas, letras y colores, se logró captar la atención de los niños, estimulando así el área semántica.



Por otro lado, se notó que la mayoría de los padres de familia en la post-encuesta, tuvieron una mejor aceptación hacia el uso del cómic life dentro del salón de clases, donde se reflejó que la herramienta si es un apoyo en el proceso educativo, y en lo que respecta al desarrollo de su lenguaje, se destaca que a mayor lenguaje mejor desenvolvimiento en la materia de lengua y literatura.

Y, por último, la implementación del cómic life dentro del aula demostró que si se puede lograr avances significativos en su proceso de aprendizaje, que esta herramienta digital es beneficiosa cuando se usa de manera adecuada, por lo que es importante tener en cuenta las habilidades de cada estudiante, lo que queremos enseñar y la manera en la que lo enseñamos. Dentro de la investigación los resultados son favorables en cuanto al antes y después de su aplicación, donde se aumentó de manera satisfactoria el lenguaje de los estudiantes, específicamente el área semántica, así mismo, para ampliar su expresión de manera más eficaz.

Referencias bibliográficas

- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2005). *PLON-R*. TEA Ediciones.
- Aguirre, E., Serrano, S., Ramírez, P., Palma, R., Loor, N., & Chiliquinga, L. (2024). Desarrollo del lenguaje en la primera infancia: Técnicas efectivas para educadores de educación inicial: Early language development in infancy: effective techniques for early childhood educators. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 5(2), págs-1292. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.316>
- Arias Gonzáles, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2021-05553.
- Armenta Bolívar, D. (2023). *La comunicación verbal y las estrategias para acercarse al sonido de las palabras en Educación Infantil a través del cómic en un aula de 3 años de la ciudad de Cádiz*. Universidad de Cádiz.
- Arreaga, A., Guayan, J., Medina, S., Medina, B., & Guayan, D. (2023). Desarrollo de expresión oral por medio de la utilización de cuentos en los estudiantes de segundo



año EGB de una escuela de Ambato. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 4(1).

- Bonilla, G., Franco, L., Checa, E., & 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>
- Copete, D. (2024). Literatura en educación inicial: Una propuesta pedagógica para el desarrollo del lenguaje oral en niños de nivel jardín de la IED Débora Arango Pérez. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(3), 11059-11087.
- Coronado Zuñiga, K. (2022). *Estrategias docentes empleadas para el desarrollo del componente léxico-semántico en niñas y niños de 3 años, en el contexto de una educación a distancia, en una institución educativa inicial pública del distrito de Magdalena del Mar*. Lima: Univesidad Católica de Perú.
- del Collado, R., & Reyes, R. (2024). ChatGTP como compañero cognitivo. *Revista Paraguaya de Educación a Distancia (REPED)*, 5(2), 17-31. <https://doi.org/10.56152/reped2024-dossierIA1-art2>
- Figuerola, P., & Sánchez, J. (2024). *Propuesta pedagógica para estimular el lenguaje oral: componente léxico semántico en niños de 2 años*. Universidad de Piura.
- Fitria, T. (2021). *Pengaruh penggunaan media Comic Life terhadap pemahaman fiqih ibadah*. Semarang, Indonesia.: (Tesis de pregrado, UIN Walisongo).
- González , J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario* (Vol.171). Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-37682011000900011&lng=pt
- Guerrero, G., & Díaz, E. (2021). La influencia de un recurso informático en el proceso de alfabetización inicial: un estudio con niños de tercero de preescolar. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (12), 42.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. Recimundo, 4 (3), 163-173. 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173.



- Hernández, A., Arguelles, V., & Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencias Huastecas* 9(17), 33-34. Obtenido de <https://www.bbva.com/es/el-metodo-cientifico-contra-las-cuerdas-por-la-covid-19-riesgos-de-una-investigacion-acelerada/>
- Herszenbaun, M. (2022). Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel. *Nuevo itiner. vol.18 no.2 Chaco oct. 2022*. Obtenido de https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-35782022000200092&script=sci_arttext
- López, J. (2024). *Amigos de la Ciberseguridad: Una propuesta didáctica mediada por el cómic para abordar el tema del ciberacoso*. (Master's thesis, Universidad Católica de Pereira (Colombia))
- Magallanes Palomino, Y., Donayre Vega, J., Gallegos Elias, W., & Maldonado Espinoza, H. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, 51, 25-35.
- Malinda, D., Hilmiyati, F., & Mastoah, I. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Life untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 165-176.
- Martínez, O., & Díaz-Neri, N. (2021). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 533-544.
- Mero, A. I. (2021). *Modelo pedagógico a través del comic para mejorar la comprensión lectora, basada en la teoría multimodal de Kress y Leeuwen en estudiantes de educación básica fiscal de la ciudad de Guayaquil-Ecuador*. (Doctoral dissertation, Universidad Cesar Vallejo). Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f2abcae7-6f1a-4dd8-9b46-16b6247521c0/content>
- Molina, M. (2023). Ciencias o letras: Prueba de la U de Mann-Whitney. *Revista Electrónica AnestesiaR*, 15(5).



- Muñoz, F., & Hermida, J. (2025). *Aulas, historietas y TIC: el cómic como recurso transversal en la enseñanza universitaria. Un enfoque multidisciplinar desde la historia, lengua y matemáticas*. Universidad Salamanca .
- Neva, Z., & 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. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9937558>
- Ortíz, E. (2012). Los niveles teóricos y metodológicos en la investigación educativa. *Cinta de moebio* , (43), 14-23.
- Owens Jr, R. E. (2003). *Desarrollo del Lenguaje* (Quinta edición ed.). Editorial Pearson Educación. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56066/1/La_expresion_oral_a_traves_del_comic_con_y_sin_palab_ESTAN_CERDA_AURORA.pdf
- Palacios Mosquera, W., Gámez Céspedes, M., Gómez Pacheco, C., & Barrera Ledezma, E. (2023). *Comic life (ICI) para el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 6° de la Institución Educativa Alberto Díaz Muñoz del barrio París de la ciudad de Bello–Antioquia*. Universidad de Cartagena . <https://hdl.handle.net/11227/17060>
- Pascual, V. A, Burgos-Martínez, R, & Palacios, R. H. (2021). Etapas del método estadístico. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 35-36.
- Pérez-Flores, A. (2024). Respuesta carta editor “Población y muestra”. *International journal of interdisciplinary dentistry*, 17(2), 67-67.
- Tafur Portilla , R., & Izaguirre, M. (2022). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Bogota: Alpha Editorial.
- Tamayo Mero, A., Guzmán Rugel, M., Pacheco Silva, M., & Navarrete Ramírez, R. (2021). El comic como estrategia de la comprensión lectora en niños de educación básica inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 629-639. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600629
- Toctaguano, A., & Reinoso, S. (2022). La interacción social en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 1-3 años durante la pandemia. *Revista Vínculos ESPE*, 7(2), 77-90.



UNESCO. (3 de Abril de 2025). *La UNESCO destaca cómo el aprendizaje digital puede promover la equidad en contextos con recursos limitados*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-destaca-como-el-aprendizaje-digital-puede-promover-la-equidad-en-contextos-con-recursos#:~:text=El%20mensaje%20de%20la%20UNESCO,y%20apoyar%20innovaciones%20impulsadas%20localmente>.

Zamora, E., del Carmen Guzmán, M., Almache, K., Guamán, J., Villanueva, J., Miranda, J., & De González, A. (2023). Metodología de la investigación aplicada a las ciencias de la salud y la educación. *Económica*, 79, 88.

Zúñiga, P., Cedeño, R., & Palacios, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

