

LA NARRATIVA GRÁFICA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE CULTURA BOLIVIANA

Graphic Narrative as a Teaching Tool in the Teaching-Learning Process of Bolivian Culture

Callizaya Gutierrez, Richard Junior

Rich.jrcg@gmail.com

La Paz, Bolivia

Resumen

Este estudio examinó la utilidad del cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani” como un recurso educativo para la enseñanza de cultura boliviana a los jóvenes. Dada la disminución del interés en los formatos de lectura tradicionales y la complejidad de los contenidos culturales para las nuevas generaciones, se propuso el cómic como un medio pedagógico innovador y atractivo para facilitar el aprendizaje. La investigación adoptó un método mixto (cualitativo y cuantitativo) y un diseño de investigación descriptivo, con un grupo de 32 jóvenes de 15 a 25 años en La Paz, Bolivia. El enfoque consistió en modificar material cultural adecuado con la ayuda del Museo Nacional de Etnografía y Folklore (MUSEF), desarrollando historias que mejoran la comprensión y la participación educativa. Los hallazgos indicaron que el cómic ayuda enormemente al aprendizaje y alienta el interés hacia la cultura boliviana. La mayoría de las personas dijeron que aprendieron bastante sobre máscaras y otros asuntos culturales.

Palabras clave: enseñanza, pedagogía, didáctica, diseño gráfico, cómic.

Abstract

This study examined the usefulness of the comic book “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani” as an educational resource for teaching Bolivian culture to young people. Given the decline in interest in traditional reading formats and the complexity of cultural content for new generations, the comic book was proposed as an innovative and attractive pedagogical tool to facilitate learning. The research adopted a mixed method (qualitative and quantitative) and a descriptive research design, with a group of 32 young people aged 15 to 25 in La Paz, Bolivia. The approach consisted of modifying appropriate cultural material with the help of the Museo Nacional de Etnografía y Folklore (MUSEF), developing stories that improve

understanding and educational participation. The findings indicated that comics greatly aid learning and encourage interest in Bolivian culture. Most people said they learned a lot about masks and other cultural issues.

Keywords: teaching, pedagogy, didactics, graphic design, comics.

Introducción

La riqueza cultural de Bolivia es vasta y diversa, por ello es crucial preservar y difundir este patrimonio entre las nuevas generaciones. Actualmente captar la atención de los jóvenes estudiantes es un reto constante ya que los recursos tradicionales de comunicación y difusión cultural pueden resultar menos efectivos frente a las nuevas formas de consumo de información.

En los últimos años por la tecnología, los nuevos medios de entretenimiento y las redes sociales hubo una disminución en el hábito de lectura de los jóvenes; además que se la considera en deterioro entre la población joven, al 54% no le gusta leer y lo hace por obligación (Manrique, 2023). En el contexto del MUSEF, Arano (2022) afirma que cuando se propuso material literario a niños y jóvenes, no lo consumían por la complejidad del contenido y por una escasez en material didáctico más visual y efectivo para esta audiencia.

Frente a esta problemática, el presente estudio buscó demostrar que el uso de formatos modernos, como la narrativa gráfica, puede ser una herramienta eficaz para el proceso enseñanza-aprendizaje de la cultura boliviana.

La pregunta de investigación fue la siguiente:

¿Cuál es la efectividad de la nar-

rativa gráfica (cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani”) como herramienta didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de cultura boliviana entre jóvenes?

El propósito de la presente investigación es evaluar la efectividad de la narrativa gráfica (cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani”) como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura boliviana entre jóvenes. Para ello, el estudio se enfoca en tres aspectos principales: la evaluación del nivel de aprendizaje sobre cultura boliviana adquirido a través del cómic, el análisis de la percepción de los jóvenes respecto a la claridad de la narrativa gráfica y el impacto de sus elementos visuales, y la determinación de la valoración del cómic como una herramienta para la difusión cultural. En este sentido, el aporte principal del estudio consistió en explorar la eficacia del cómic como transmisor de conocimiento, abordando una historia que incluye máscaras y elementos culturales de tres regiones de Bolivia: el altiplano, el valle y el oriente.

Material y métodos

Se utilizó un método de investigación cualitativo y cuantitativo, con un diseño exploratorio y descriptivo. Este método fue elegido para explorar profundamente cómo las personas

jóvenes ven los cómics como un recurso educativo, y se contaron algunas respuestas para detectar patrones. La investigación se concentró en los jóvenes de La Paz, Bolivia. El grupo consistió en 32 personas de 15 a 25 años. La elección de individuos se realizó utilizando un método no probabilístico, centrándose en la disponibilidad de las personas y cumpliendo con los requisitos de edad. Una encuesta semiestructurada fue la herramienta principal para recopilar información. Esta encuesta se realizó para evaluar cómo las personas perciben el efecto del cómic en la difusión del conocimiento sobre la cultura boliviana.

La recopilación de datos se llevó a cabo durante los meses de mayo y junio de 2024 alrededor de la UMSA, los participantes tuvieron acceso al cómic antes de responder el cuestionario y la aplicación se llevó a cabo en un grupo, cara a cara. Se analizó la información numérica recopilada de las preguntas de opción fija. Las respuestas abiertas se examinaron mediante análisis temático. Las respuestas fueron examinadas para detectar problemas repetidos y pensamientos principales compartidos por los participantes.

Diseño y características del cómic

Las viñetas se organizan en forma de T para guiar la lectura de manera fluida y equilibrada, asegurando que cada elemento visual reciba adecuada atención y facilite la comprensión de la historia. Se la utiliza para organizar viñetas, facilitar la lectura, dar una visualización más fluida y asegurar que

cada una tenga un nivel adecuado de protagonismo en la narración de la historia.

Se varía en el uso de los planos para aportar dinamismo y hacer la lectura más comprensible. Cada tipo de plano se utiliza para comunicar información específica: mostrar el proceso de pintura de una máscara, acentuar el suspenso en un momento clave, o comunicar la conexión entre dos personajes, etc.

Estos procesos otorgan una mayor libertad y expresividad en la composición, creando una experiencia visual dinámica y atractiva para el público joven y diferenciándose de la rigidez de los cómics tradicionales. Además, el uso de un lenguaje icónico en los cómics, como señala Guerra (1982), convierte a este medio en una herramienta esencial en la educación y pedagogía, especialmente en la enseñanza de cultura e historia.

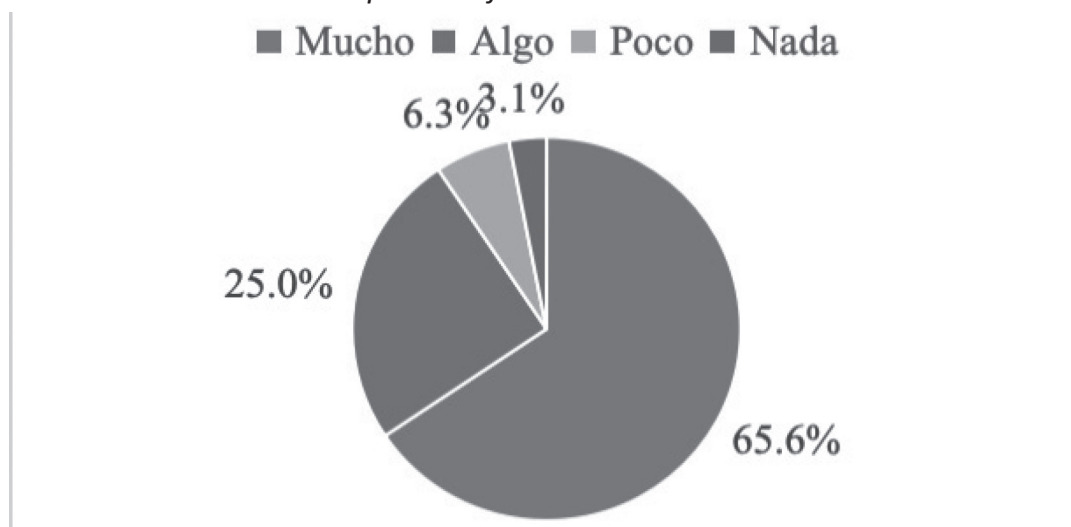
Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos de la investigación, estructurados en torno a los objetivos específicos planteados. La información cuantitativa, obtenida a través de encuestas, se muestra a través de gráficos y porcentajes, mientras que los datos cualitativos, derivados de preguntas abiertas, se resumen para destacar las percepciones y experiencias de los participantes.

¿Cuánto aprendiste sobre el tema cultural (máscaras) a través de este cómic?

Figura 1

Aprendizaje del tema central



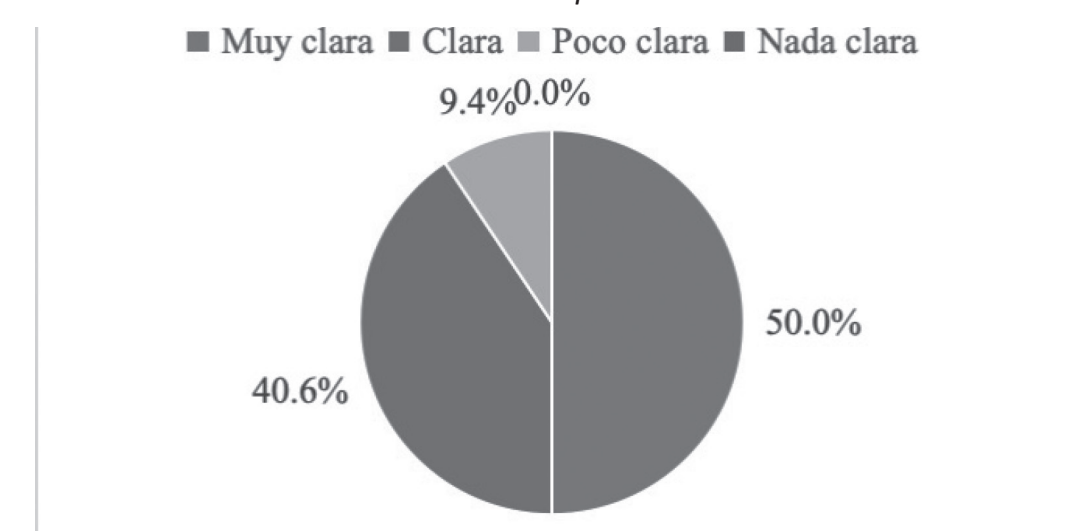
El 65.6% de los encuestados afirmó haber aprendido “mucho” sobre las máscaras a través del cómic, destacando un alto nivel de impacto educativo. Un 25% mencionó que aprendió “algo”, lo que sugiere una comprensión moderada

del tema. Por otro lado, el 6.3% expresó que aprendió “poco”, y solo un 3.1% indicó que no aprendió nada, lo que sugiere que la mayoría de los lectores encontraron el cómic informativo.

¿Consideras que la narrativa del cómic es clara y fácil de seguir?

Figura 2

Nivel de comprensión



La mayoría de los encuestados encontró la narrativa del cómic comprensible, con un 50% calificándola como “clara y entendible” y un 40.6% considerándola “muy clara”. Solo un 9.4% opinó que la narrativa es “poco

clara”, lo que sugiere que el cómic logra comunicar su historia de manera efectiva para la gran mayoría de los lectores.

¿El uso de colores en el cómic mejora tu comprensión del contenido?

Figura 3
La relación entre el color y el contenido



La mayoría de los encuestados encontró que el uso de colores en el cómic mejora considerablemente la comprensión de la historia. Un notable 78.1% afirmó que los colores ayudan “mucho” en la comprensión de la narrativa, mientras que el 18.8% considera que los colores contribuyen

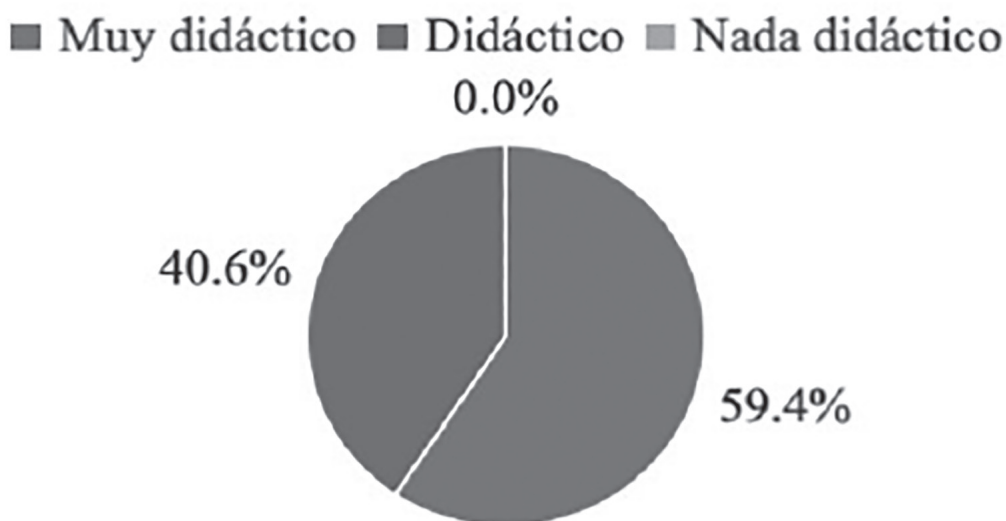
“algo” a la claridad de la historia. Solo un 3.1% opinó que el uso de colores no tiene un impacto significativo en la comprensión.

Esto sugiere que los colores juegan un papel crucial en la forma en que los lectores interpretan y se conectan con el contenido.

¿Qué tan didáctico te pareció el cómic en términos de transmitir conocimiento?

Figura 4

Nivel de didáctica y transmisión de conocimiento



La percepción del cómic como herramienta didáctica es extremadamente positiva. Un 59.4% de los encuestados lo considera “muy didáctico”, indicando que el producto es altamente efectivo en la transmisión de la historia y en la enseñanza del tema.

Un 40.6% lo determina como

“didáctico”, lo que refuerza la idea de que el cómic es útil para cumplir su propósito educativo. Ningún encuestado lo considera “nada didáctico”, por ende, se da una aceptación generalizada de su capacidad para enseñar y comunicar eficazmente.

3.2. Cualitativo

Tabla 1

Resultados de preguntas abiertas - respuestas generales

Sujetos	¿Qué emociones o sensaciones te transmite el uso del color en el cómic?	¿Aprendiste sobre los temas culturales presentados en el cómic?	¿Crees que es una buena manera de enseñar o transmitir conocimiento y cultura a los jóvenes?
1	El color cambiaba junto a la narrativa.	Se comunicó el respeto por la naturaleza	Aprendizaje ameno y significativo.
2	Se notó el contraste entre colores demasiado saturados o mayormente oscuros.	Aprendizaje sobre materiales y su importancia en la cultura	El producto es entretenido y didáctico
3	Los colores ayudaban a diferenciar las emociones de cada escena.	Sensación de identificar el aprendizaje de conocimientos nuevos	Es una buena manera de difundir y despertar curiosidad.
4	Tonos oscuros no conectan con un público juvenil.	Se genera una conexión personal en torno al lugar y a su entorno.	Es didáctico para transmitir información.
Conclusión	La mayoría opina que el cómic a través del color es capaz de evocar emociones y realzar la información.	El cómic logró educar y también conectar emocionalmente a los lectores con la riqueza cultural, fomentando un mayor interés.	Es una excelente manera de atraer y educar a los jóvenes sobre la cultura, destacando su capacidad de ser entretenido, accesible y eficaz en la transmisión de conocimientos.

Discusión

Los resultados de la investigación exploran la efectividad del cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani” como una herramienta de enseñanza creativa, confirmando su capacidad inherente para transmitir detalles culturales a una audiencia joven. Los comentarios cualitativos de los participantes, como “Me sorprendió mucho el respeto por la naturaleza” y “Aprendí sobre los materiales y su importancia en la cultura”, subrayan la profundidad del proceso de aprendizaje y el impacto formativo en la conciencia cultural de los estudiantes. Del mismo modo, la visión de autoreconocimiento y orgullo cultural, que se muestra en frases como “Me sentí reconocido y aprendí de otras culturas del país”, enfatiza la función del cómic como un dispositivo educativo que refuerza la identidad cultural y fue una característica muy apreciada.

Los participantes señalaron la narración clara y la naturaleza “educativa, atractiva y vibrante” del contenido. Esta visión favorable está directamente vinculada a la habilidad de presentar información académica de una manera clara y atractiva, que, según McCloud (1993), permite la transmisión de conceptos de los conceptos en una serie de imágenes. La tira cómica siempre fue vista como un método divertido y bueno para educar y compartir información, particularmente para los jóvenes que actualmente podrían no estar tan interesados en los estilos de aprendizaje tradicionales.

La relevancia del color en la narrativa gráfica va más allá de un simple componente estético, como destaca McCloud (1993), el color es una herramienta para “guiar la vista del lector, dirigir la atención a elementos clave y establecer el ritmo de la historia” (p. 102). Por ejemplo, colores complementarios pueden generar contrastes dramáticos que resaltan personajes o momentos cruciales de una escena, mientras que colores análogos crean un ambiente cohesionado que facilita la inmersión del lector. Es imprescindible, por lo tanto, que el desarrollo de una historia gráfica incluya una cuidadosa planificación cromática, ya que cada color comunica un significado específico. Como señala Wong (1993), cualquier color o combinación de colores puede contener un simbolismo, transmitir un mensaje, atraer la atención, evocar emociones o reflejar un talante particular.

Maza (2012) refuerza la ventaja de este tipo de obras afirmando que “la imagen y la palabra tienen recursos propios y no necesitan de procesos decodificadores” (p. 14). Por ello, las imágenes y las palabras en un cómic se combinan para contar historias de forma directa, sin necesidad de explicaciones complejas. Es decir que las imágenes poseen un significado intrínseco, como las palabras, y juntas crean un lenguaje único que es fácilmente comprensible para los lectores. Asimismo, el cómic permite que temas complejos sean presentados de una manera atractiva e innovadora para un gran público. Verón (1998) presenta una clasificación en donde la comunicación científica puede ser abordada en distintos niveles, y en

el caso del cómic desarrollado, se sitúa dentro de la categoría de “comunicación exógena sobre la ciencia”. Esto quiere decir que se centra en transmitir información científica de manera comprensible y accesible a personas no especializadas.

La enseñanza puede ser apoyada a través de la narrativa gráfica porque es una fusión del código lingüístico y el código icónico (imágenes), donde se complementan para formar un sistema de comunicación de mayor complejidad y universalidad (Cuñarro y Finol, 2013, p. 269).

A diferencia de los métodos de enseñanza tradicionales que a menudo se basan exclusivamente en el texto, la narrativa gráfica utiliza imágenes con un significado intrínseco que se complementan con las palabras, creando un lenguaje accesible y universal. Esta fusión facilita la comprensión de temas complejos, debido a que el cerebro procesa simultáneamente ambos códigos, permitiendo una asimilación más profunda y una retención de la información a largo plazo. Además, la aplicación de principios de diseño gráfico, como la regla de la T para la fluidez de la lectura y el uso del color para evocar emociones, refuerza esta conexión al convertir la experiencia de aprendizaje en algo dinámico y sensorialmente atractivo, lo que contrasta significativamente con la pasividad de la lectura tradicional o de las lecciones magistrales.

Es por ello que el texto y la imagen, elementos importantes del diseño

gráfico, no actúan de forma aislada, sino que convergen en una sinergia única que trasciende los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Al ser combinadas de forma estratégica en torno a un objetivo pedagógico, estos elementos (junto a la fuerza de una historia bien construida, la empatía generada por los personajes y estímulos psicológicos de los colores) se transforman en una gran herramienta didáctica. Esta convergencia constituye una respuesta innovadora para abordar la compleja tarea de explicar, enseñar y compartir conocimiento, especialmente en el ámbito de la cultura y el patrimonio, logrando una conexión significativa con un público joven que a menudo se muestra desinteresado por los formatos pasivos y repetitivos. En este sentido, la narrativa gráfica demuestra su capacidad para ser no solo un complemento, sino un vehículo principal de la educación.

Conclusión

La presente investigación evaluó la efectividad de la narrativa gráfica (cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani”) como herramienta didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de cultura boliviana entre jóvenes. Los resultados obtenidos respaldan firmemente la hipótesis de que este formato innovador es altamente eficaz para la difusión cultural y la educación sobre el patrimonio en Bolivia.

Se confirmó que el cómic “MUSEF en Viñetas, el Viaje de Juani” es una estrategia pedagógica valiosa y atractiva para la audiencia juvenil, logrando

captar su atención de manera efectiva, incluso en contextos donde los métodos didácticos tradicionales podrían ser menos eficientes. Específicamente, se demostró que los participantes lograron un aprendizaje significativo sobre las máscaras y otros aspectos de la cultura boliviana. La narrativa fue percibida como clara y de fácil comprensión, y la aplicación de los tonos de colores fue un factor crucial que mejoró la asimilación del contenido y fomenta un vínculo emocional con el patrimonio cultural.

Estos hallazgos evidencian la capacidad inherente de la narrativa gráfica para facilitar la adquisición de conocimientos, fomentar la valoración cultural y fortalecer la conexión de los jóvenes con las instituciones patrimoniales. El cómic representa, por tanto, un recurso moderno y dinámico que contribuye a la preservación y transmisión de las tradiciones bolivianas.

Es fundamental reconocer las limitaciones del estudio, ya que se basó en una muestra por conveniencia de

32 jóvenes en La Paz, Bolivia. Si bien los resultados son prometedores y ofrecen una perspectiva valiosa sobre la efectividad didáctica del cómic, su generalización a una población más amplia debe interpretarse con cautela.

Se recomienda a museos y otros centros de aprendizaje y culturales continuar explorando el desarrollo e implementación de recursos educativos basados en la narrativa gráfica, dada su probada capacidad para la transmisión de conocimientos y enseñanza. Futuras investigaciones podrían beneficiarse de un tamaño de muestra mayor y métodos de muestreo probabilístico para aumentar la representatividad. Asimismo, se sugiere investigar más a fondo la función de los cómics en diferentes entornos culturales específicos, cómo diversos diseños y tipos de narrativa gráfica afectan la memoria y la comprensión de información a largo plazo, y su utilidad en otros campos del patrimonio cultural para optimizar su aplicación educativa.

Referencias

- Arano, S. (2022). MUSEF EDITORES. 60 años de producción y difusión de conocimiento. Thakhi, (13).
- Cuñarro, J., y Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica, (22), 267–290.
- Guerra, G. (1982). El cómic o la historieta en la enseñanza. Editorial Grijalbo.
- Manrique, M. (2023). La lectura, una forma de entretenimiento en deterioro entre la población joven: al 54% no le gusta leer y lo hace por obligación. AtresMedia. <https://shorturl.at/FE9cG>
- Maza, A. (2012). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. Perspectivas docentes. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>
- McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. Harper Perennial.
- MUSEF. (2023). MUSEF en viñetas. <http://www.musef.org.bo/musef-en-vinetas>
- Verón, E. (1998). Entre la epistemología y la comunicación. Cuadernos de Información y Comunicación (149-155).
- Wong, W. (1993). Principles of color design. Wiley.