

Reporte de experiencia

La creación de historietas como recurso didáctico en Historia de la Arquitectura

Creating comics as a didactic resource in History of Architecture

Valery A. Ochoa Perdomo 

Escuela de Arte y Diseño, Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC, San Pedro Sula, Honduras

* Autor corresponsal: valery.ochoa@unitec.edu.hn

RESUMEN. Introducción. El aprendizaje a través de cómics, que combina imágenes y texto, se enmarca en métodos visuales y narrativos para facilitar la transmisión de información y conocimientos de manera accesible. Esta modalidad aprovecha la naturaleza gráfica y secuencial del cómic para captar la atención y simplificar conceptos complejos. **Método.** En la clase de Historia de la Arquitectura I durante enero a abril del 2023 se configuró experiencia con la participación de 15 estudiantes en modalidad presencial. Se planificaron actividades formativas vinculadas a la investigación, buscando mejorar competencias de expresión escrita y gráfica, y conocimiento sobre evolución arquitectónica y patrimonio, apoyándose en el aprendizaje basado en investigación, la investigación acción, el diagnóstico VARK y el *Storytelling* como herramienta gráfica. **Discusión.** A pesar de la asociación de la historieta con el ocio, diversos estudios educativos de entre 1978 al 2020 resaltan su valor didáctico. Esta experiencia comprobó dichas afirmaciones. **Conclusión.** Los resultados muestran el potencial de los estudiantes en la creación de cómics tanto individual como grupalmente, demostrando empatía hacia la actividad y el contenido arquitectónico. También se reconocen los desafíos y la necesidad de mejorar habilidades de investigación, síntesis y expresión gráfica y escrita. Así como la preferencia por el aprendizaje visual y kinestésico de esta generación de aprendices

Palabras clave: Historia, Arquitectura, Aprendizaje, Visual, Historieta

ABSTRACT. Introduction. Learning through comics, which integrates images and text, falls within visual and narrative methods to facilitate accessible information and knowledge transmission. This approach leverages the graphic and sequential nature of comics to capture attention and simplify complex concepts. **Method.** In the History of Architecture, I course from January to April 2023, an experience was shaped involving 15 students in a face-to-face setting. Formative activities linked to research were planned, aiming to enhance written and graphic expression skills, and knowledge of architectural evolution and heritage, supported by research-based learning, action research, the VARK diagnosis, and storytelling as a graphic tool. **Discussion.** Despite comics being associated with leisure, various educational studies from 1978 to 2020 highlight their didactic value. This experience confirmed such assertions. **Conclusion.** The results demonstrate the students' potential in both individual and group comic creation, showing empathy towards the activity and architectural content. Challenges and the need to improve research, synthesis, and graphic and written expression skills are also acknowledged. Additionally, there is a preference for visual and kinesthetic learning in this generation of learners.

Keywords: History, Architecture, Visual, Learning, Comics



Este trabajo está bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution 4.0

Historia del artículo: aceptado: 8 de diciembre de 2023. Publicado: 30 de noviembre de 2024

Citar: Ochoa Perdomo, V.A. (2024) La creación de historietas como recurso didáctico en Historia de la Arquitectura. Tekné: Ciencias Sociales y Humanidades Vol. 2, No. 1.S1.

DOI: <https://doi.org/10.69845/tekn.v2iS1.1411>

1. Introducción

Incentivar a los jóvenes a aprender en estos días puede ser muy retador, pero esta no es una novedad ya algunas pedagogías de renombre de la primera mitad del siglo XX como ser Dewey, Montessori y Vigotsky habían centrado su interés en los factores afectivos de la educación entre ellos el rol de la motivación intrínseca, según Asana (2021) esta “es la motivación para realizar un comportamiento que nace de la propia persona y no del exterior”.

Considerando esta definición y el perfil predominante de aprendizaje visual y kinestésico que mostraron los estudiantes de la clase de Historia de la Arquitectura realizado con el test de Vark propuesto por Neil Fleming y Collen Mills en el 2006.

La historieta o comic es un recurso conveniente en la didáctica, ya que, al exponer a los aprendices a este género textual, de una forma pedagógicamente planeada, ellos no

solamente los leerán de un modo más productivo, sino que también tendrán acceso a un input que fomentará su interlengua en construcción en ese idioma de una forma motivadora y agradable”. (Barbieri,2003)

El programa de estudios de UNITEC busca desarrollar en los estudiantes de arquitectura habilidades analíticas, comunicativas y de valoración cultural que les permitan abordar de manera integral los desafíos arquitectónicos y urbanos de manera efectiva y creativa esto se logra con el ejercicio de competencias específicas del programa y competencias genéricas de la institución.

2. Método

El marco metodológico de la experiencia educativa consideró la integración de las metodologías de aprendizaje basado en investigación pilar de la educación actual, con la metodología de la investigación-acción, un método de investigación participativo que combina la acción y la reflexión en contextos específicos con el objetivo de

resolver un problema o mejorar una situación. Esta metodología implica un proceso cíclico de planificación, acción, observación y reflexión, donde los investigadores y participantes colaboran estrechamente (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014; Bausela, 2005).

Es especialmente útil en el diseño de actividades de aprendizaje porque permite a los educadores adaptar y evaluar constantemente sus prácticas en respuesta a las necesidades y experiencias de los alumnos en tiempo real (Elliott, 1991). Además, fomenta la reflexión crítica y el aprendizaje práctico, lo que puede conducir a mejoras significativas en la enseñanza y el aprendizaje (Stringer, 2013).

Al involucrar activamente a los alumnos en el proceso de investigación-acción, se les empodera para que sean cocreadores de su educación, lo que puede aumentar su compromiso y motivación. Esto está vinculado con los objetivos del aprender haciendo conocido como “Learning by Doing” (McNiff, 2013; De Miguel, 2017).

Finalmente, y dada la naturaleza del recurso utilizado el visual Storytelling, una pujante técnica narrativa los profesionales actuales que se usa para comunicar mensajes y con ello lograr que un mayor impacto en la audiencia.

La técnica en mención se apoya en los aprendizajes visuales y verbales distinguidos ya por la teoría de VARK de Fleming y Mills (2006) un instrumento simple que permite con una serie de respuestas a preguntas determinar las predilecciones de modalidad sensorial al momento de procesar información que pueden ser: Visual, Auditivo, lector – escritor y kinestésico, de allí el nombre VARK. (García, 2007)

3. Resultados

La experiencia educativa se planificó para la materia de Historia de la Arquitectura I, de UNITEC en la cual participaron 15 estudiantes de entre 16 y 17 años de edad. El curso se enfoca en el desarrollo de tres competencias:

a) Dominio de los medios y herramientas de comunicación: Esto abarca la capacidad para expresar de manera oral, escrita, gráfica y/o volumétrica las ideas y proyectos, tanto en el ámbito urbano como arquitectónico.

b) Valoración del patrimonio arquitectónico y urbano: Los estudiantes aprenderán a apreciar y evaluar el valor del patrimonio arquitectónico y urbano construido, reconociendo su importancia histórica y cultural.

c) Conocimiento de las bellas artes y la estética: Se enfoca en comprender la influencia fundamental que las bellas artes, las artes populares y la estética tienen en la calidad de la concepción arquitectónica.

Fase 1. Diagnóstico VARK en Alumnos

Dicha fase se realizó mediante un cuestionario que ayuda a las personas a identificar su estilo de aprendizaje preferido

de entre cuatro categorías: Visual, Auditivo, Lectura/Escritura y Kinestésico.

Los participantes eligen respuestas que mejor expliquen sus preferencias de aprendizaje. Se les anima a seleccionar más de una respuesta si una sola no se ajusta a su percepción y a dejar en blanco preguntas que no apliquen.

Los resultados del cuestionario VARK ofrecen una aproximación a la comprensión de cómo un individuo prefiere recibir y procesar la información. Esta información es útil en el diseño de actividades de aprendizaje, ya que permite a los educadores adaptar su enseñanza a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Al comprender y aplicar los estilos de aprendizaje preferidos, los estudiantes pueden mejorar su comprensión y retención del material, lo que resulta en una experiencia educativa más efectiva y personalizada, este diagnóstico se lleva a cabo preferiblemente en la primera semana de contacto con el alumnado.

Fase 2. Proceso de construcción del recurso

Para cada entrega los alumnos recibían una temática y se le brindó una serie de elementos que el recurso debía cumplir en materia de contenido, formato y alcance de investigación.

Los alumnos tenían libertad en el formato de su entregable siempre y cuando concretarían las instrucciones, la mayoría optó por hacerlo digitalmente, en la figura 1 se describe el proceso seguido durante el curso y para este tipo de asignación.

Figura 1
Proceso de construcción de una historieta

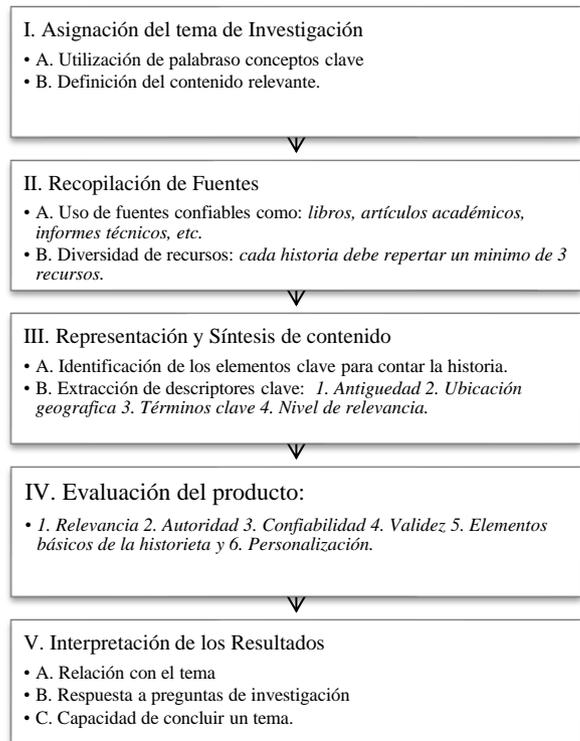


Figura 2
Ejemplo de una historieta creada por alumno



En la figura 2, se observa un ejemplo de los productos creados por los estudiantes. En ellos se perciben los elementos clave de una historieta. Primero, están los paneles, que son los cuadros individuales donde se desarrolla la acción. Dentro de estos, el diálogo se presenta en globos de texto, mostrando lo que dicen los personajes.

Los pensamientos de los personajes suelen aparecer en bocadillos de pensamiento. Además, los narradores o textos descriptivos se colocan en cartuchos, proporcionando contexto o información adicional.

Las onomatopeyas representan sonidos de manera gráfica, añadiendo un elemento auditivo. Por último, las líneas cinéticas indican movimiento o acción, dándole dinamismo a la historia. Cada uno de estos componentes trabaja conjuntamente para crear una narrativa visual coherente y atractiva.

En cada semana los estudiantes obtuvieron retroalimentación del docente basado en una rúbrica para evaluar su desempeño en el producto, esta no fue la única actividad que se realizó en clase para el logro de las competencias, pero fue el recurso que se utilizó para condensar en un solo producto los diferentes temas abordados en clase.

El punto de partida fue la arquitectura en el periodo prehistórico Europeo y Latinoamericano, avanzando la arquitectura de las culturas antiguas Mesopotamia y Egipto, las asiáticas tempranas como China Japón e India, seguidamente la arquitectura Clásica: de Grecia y Roma.

Luego el periodo medieval de la arquitectura islámica y mozárabe, seguido del Románico y arte temprano Ruso.

Cerrando con la arquitectura de los pueblos mesoamericanos, Maya y Azteca. Así como las culturas Andinas hasta su Imperio Incaico. En cada asignación era importante que los estudiantes identificaran los elementos representativos de las culturas, regiones y muestras arquitectónicas mediante lo visual y conceptual.

4. Discusión

El cómic, inicialmente un medio de entretenimiento y diversión según Bedoña & Egaña (1989), evolucionó hacia un enfoque más educativo e instructivo debido a las demandas sociales y a la búsqueda de prestigio, como menciona Rodríguez Diéguez.

Esta transición se vio reforzada por el uso de personajes con ideologías definidas y la analogía perceptual visual inherente a estos medios, que combina elementos gráficos y verbales para reforzar contenidos educativos.

Esta influencia se extiende a varios aspectos de la educación, incluyendo materiales, técnicas de enseñanza y diseño curricular. Diversos autores como Baur (1978), Acevedo (1981), Rodríguez Diéguez (1988), Aparici (1989), Díaz (1992), Miravalles (1999), Barreiro (2000), Barrero (2002), Alonso (2012) y Morales (2020) han estudiado los objetivos didácticos del cómic, reconociendo su potencial como recurso formativo en el desarrollo de competencias educativas.

Bedoña y Egaña (1989) destacan 16 aspectos que hacen del cómic un recurso didáctico eficaz, especialmente en la

enseñanza de la historia de la Arquitectura. Entre ellos, resaltan la capacidad de los cómics para potenciar la traducción entre lenguajes verbal e icónico, lo que enriquece la comprensión y expresión de ideas.

Lo anterior facilita la capacidad analítica a través de la interpretación de sus componentes gráficos. Además, fomentan la creatividad y el trabajo en equipo, y permiten desarrollar la valoración crítica y el reconocimiento de valores morales al analizar los mensajes implícitos. Finalmente, estimulan la creación y aplicación del conocimiento, alentando a los estudiantes a crear sus propias historietas y aplicar lo aprendido en la asignatura.

El cómic, visto como una expresión moderna en imágenes o viñetas, enfrenta opiniones divididas. Mientras algunos escritores y profesores argumentan que contribuye al analfabetismo colectivo y al declive de la lectura, otros reconocen su valor expresivo y potencial pedagógico.

En la era de la civilización de la imagen, el cómic emerge como un medio de comunicación efectivo y educativo. Ha sido utilizado para difundir obras literarias significativas como "El Quijote" y la Biblia, demostrando su capacidad para alcanzar una audiencia amplia y diversa (Miravalles, 1999).

5. Conclusión

El aprendizaje a través de cómics representa una metodología activa y participativa, que involucra a los estudiantes en una interacción dinámica con narrativas visuales. Esta técnica no solo estimula el pensamiento crítico y la creatividad, sino que también apoya un aprendizaje multisensorial, beneficiando a estudiantes con diversos estilos de aprendizaje.

La combinación de imágenes y texto favorece una retención de información más efectiva y duradera. Barrero (2002) destaca el valor pedagógico del cómic en fomentar la abstracción, la capacidad compositiva y la imaginación. En conjunto, el cómic emerge como una herramienta educativa poderosa, enriqueciendo significativamente el proceso de aprendizaje.

Al analizar el impacto de integrar cómics en la enseñanza de historia de la arquitectura, se observa que este recurso trasciende su rol como mera expresión artística basada en imágenes. Para los estudiantes, el cómic se convierte en un medio de expresión personal y disfrutable que estimula la imaginación y mejora las habilidades comunicativas. Les permite crear mundos ambientados en diferentes épocas, lo cual fomenta la creatividad y el pensamiento narrativo.

Esta herramienta no solo facilita la comprensión de conceptos complejos combinando imágenes y texto, sino que también permite explorar aspectos culturales, sociales y

políticos que influyen en la arquitectura. La creación de cómics promueve habilidades de investigación y creatividad en los estudiantes, permitiéndoles indagar en fuentes históricas, analizar referencias arquitectónicas y desarrollar narrativas visuales originales. Esto fortalece sus capacidades investigativas y estimula el pensamiento crítico y la creatividad.

6. Contribución de autores

VAOP lideró el trabajo y realizó la redacción, el equipo de Desarrollo Docente e Innovación Educativa de UNITEC San Pedro Sula.

7. Conflictos de Interés

La autora declara no tener ningún conflicto de interés.

8. Referencias bibliográficas

- Acevedo, J. (1981). Para hacer historietas. Ed. Popular.
- Alonso, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (14), 13.
- Asana. (2021, agosto 23). ¿Qué es la motivación intrínseca y cómo funciona? Asana. <https://asana.com/es/resources/intrinsic-motivation>
- Barbieri Durão, A. (2003). ¡Los tebeos en pantalla! El empleo del "tebeo" en el proceso de enseñanza/aprendizaje de español como lengua extranjera. En *Medios de comunicación y enseñanza del español como lengua extranjera: actas del XIV Congreso Internacional de "ASELE"* (pp. 596-613). Burgos.
- Barreiro Villanueva, J. M. (2000). El cómic como recurso en la clase de español. En *Actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes* (pp. 44-48). São Paulo.
- Baur, E. (1978). La historieta como experiencia didáctica. Ed. Nueva Imagen.
- Bausela, E. (2005). La docencia a través de la investigación-acción. Universidad de León, España. Recuperado de http://www.une.edu.ve/uneweb2005/servicio_comunitario/investigacion-accion.pdf
- Bedoya, M. N., & Egaña, E. M. D. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, (5), 53-66.
- De Miguel, R. (n.d.). Educación 3.0: Aprender haciendo, la metodología que aporta valor al conocimiento. *Educación 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprender-haciendo/>
- Elliott, J. (1991). *Action research for educational change*. Open University Press.
- Fleming, N. (2006). A guide to learning styles. Recuperado de <http://varkn.com/wp-content/uploads/2014/08/The-VARK-Questionnaire-Spanish.pdf>
- García Nájera, J. (2007). El Modelo Vark: Instrumento diseñado para Identificar Estilos de Enseñanza - Aprendizaje. *Investigación Educativa Duranguense*, 6, 86-90. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2293085.pdf>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- McNiff, J. (2013). *Action research: Principles and practice*. Routledge.
- Miravalles, L. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, (13). <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801327.pdf>
- Morales, P. C. (2020). El cómic al aula: una didáctica narrativa. *Educación y Ciudad*, (38), 125-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7673508>
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: Los tebeos en la enseñanza*. Ed. Gustavo Gil.
- Stringer, E. T. (2013). *Action research*. Sage Publications.
- UNIR Virtual. (2021, marzo 30). ¿Qué es el visual storytelling y qué ventajas ofrece? UNIR Revista.