

DERECHO EN COMICS: ACERCANDO EL CONOCIMIENTO JURÍDICO A TRAVÉS DE LOS COMICS

Palabras clave: Aprendizaje activo; Innovación educativa; Extensión Universitaria; Estudiante universitario; Vinculación Social.



Proyecto de:
Facultad de Derecho y Ciencias Sociales
Carrera de Derecho

1. Datos Generales

Nombre de la Institución

Universidad Nacional de Asunción

Nombre y/o Identificación del Proyecto

Derecho en Comics

Línea de Acción

Innovación educativa
Extensión Universitaria
Vinculación con la Sociedad

Unidad Académica

•Facultad de Derecho y Ciencias Sociales –
Carrera de Derecho

Dirección/Coordinación /Responsable

•Prof. Abg. Rubén Darío Avila López
•Docente Responsable y Autor
•ORCID: 0009-0001-5794-1595
•Correo institucional: r_avila@der.una.py

Título de la Actividad

•Derecho en Comics: Acercando el
Conocimiento Jurídico a través de los
Cómics Digitales

Coordinador/Tutor Responsable

Prof. Abg. Rubén Darío Avila López

Nivel de Vinculación ODS

•ODS 4: Educación de calidad
•ODS 10: Reducción de las desigualdades
•ODS 16: Paz, justicia e instituciones
sólidas

Periodo Académico

2023

2. Antecedentes y Justificación / Introducción

En un contexto donde el sistema jurídico suele percibirse como complejo y distante para la ciudadanía, surge la necesidad de desarrollar estrategias que acerquen el conocimiento legal a un público amplio. Con este propósito, la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Asunción implementó el proyecto “Derecho en Comics”, dirigido a estudiantes del segundo semestre de la carrera

La propuesta combina el rigor académico con herramientas visuales modernas, utilizando cómics digitales para transformar conceptos jurídicos complejos en narrativas accesibles, principalmente orientadas a jóvenes y a la sociedad en general. Esta metodología innovadora favorece la comprensión del derecho, promueve la responsabilidad social y contribuye a la democratización del conocimiento jurídico.

El proyecto también responde a la necesidad institucional de modernizar las metodologías de enseñanza, incorporando recursos tecnológicos y formatos de comunicación más acordes con los hábitos de consumo de información en la actualidad.

3. Objetivos Generales

Desarrollar en los estudiantes habilidades de investigación, síntesis y comunicación mediante la producción de cómics digitales que traduzcan conceptos jurídicos complejos a un lenguaje claro y accesible para la ciudadanía.

4. Objetivos Específicos

- Fomentar la capacidad de los estudiantes para comunicar conceptos jurídicos de manera simple, visual y atractiva.

- Promover la comprensión y divulgación del derecho a través de narrativas gráficas creadas por los estudiantes.
- Impulsar la responsabilidad social en la formación de futuros profesionales del derecho.
- Elaborar material audiovisual sobre la conmemoración de la independencia nacional.

5. Implementación / Materiales Y Métodos

La metodología utilizada fue activa y colaborativa, incorporando estrategias como aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje cooperativo y cambio de roles. Para la elaboración digital de los cómics se emplearon herramientas multimediales con acceso a internet, especialmente la plataforma Pixton.

Fases de implementación

1. Integración de grupos y selección de temas

Equipos de tres estudiantes eligieron temas jurídicos relevantes para la sociedad.

2. Investigación documental y trabajo de campo

Se consultaron fuentes académicas, legales, entrevistas y experiencias reales.

3. Creación de narrativas

Los conceptos jurídicos fueron transformados en historias visuales coherentes y didácticas.

4. Producción de los cómics

Se desarrollaron historietas digitales explicando procesos, derechos y procedimientos jurídicos.

5. Divulgación

Los cómics se compartieron vía Classroom, correo electrónico y grupos de WhatsApp.

6. Vinculación con la sociedad

Se realizó un evento académico de

presentación dirigido a la comunidad universitaria y al público general.

6. Resultados Esperados

- Disponibilidad de materiales educativos innovadores para el aprendizaje del derecho.
- Mayor comprensión de conceptos jurídicos entre estudiantes y público general.
- Integración de metodologías activas y TIC en la enseñanza jurídica.
- Motivación estudiantil y fortalecimiento de habilidades comunicativas.
- Aporte de recursos digitales para juzgados y entidades públicas.

7. Metas

- Elaboración de un conjunto mínimo de 10 a 12 cómics jurídicos digitales.
- Participación activa de estudiantes del segundo semestre.
- Difusión de los cómics en espacios académicos y plataformas digitales.
- Presentación de los materiales en al menos un acto oficial de la facultad.

8. Principales Logros Alcanzados

- Producción de 12 cómics digitales sobre diversos temas legales, incluyendo denuncias, derechos ciudadanos, mediación, estafa, asistencia alimentaria y libertad de expresión.
- Desarrollo significativo de habilidades de investigación, síntesis, comunicación y creatividad.
- Incremento de la conciencia jurídica entre jóvenes y ciudadanía.
- Uso de recursos visuales para democratizar el conocimiento jurídico.
- Exposición de los cómics en Juzgados de Niñez y Adolescencia.
- Inicio de un proyecto conjunto con el Ministerio de la Defensa Pública para

continuar la elaboración y divulgación nacional de nuevos materiales.

- Implementación exitosa de metodologías activas que aumentaron la motivación estudiantil.

9. Conclusión / Discusión

“Derecho en Comics” constituye una experiencia innovadora en la educación jurídica, demostrando que es posible traducir conceptos legales complejos en recursos visuales accesibles sin perder rigurosidad. El proyecto fortaleció las competencias académicas de los estudiantes, promovió su responsabilidad social y generó un impacto significativo tanto dentro como fuera del aula.

La iniciativa contribuye a una enseñanza más inclusiva, moderna y conectada con las necesidades sociales, acercando el derecho a la ciudadanía y favoreciendo la comprensión de procesos jurídicos fundamentales. Su continuidad y expansión, en alianza con instituciones públicas, posiciona a la facultad como referente en innovación educativa y extensión universitaria

10. Bibliografía

- Arison, T. J. (2022). *Applying visual-spatial learning concepts to law school curriculum design to enhance student learning outcomes*. Journal of Legal Education, 71(3), 483–531.
- Butelho, E. S., & Kahn, P. W. (2020). *A republic of comics: Graphic storytelling and the law*. Yale Journal of Law & the Humanities, 32(1), 97–138.
- Cohn, N. (2021). *Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning*. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 74, pp. 91–132). Academic Press.
- Keyes, M., & Johnstone, R. (2023). *Innovations in legal education: Challenging the status quo*. Legal Education Review, 33(1), 1–25.

11. Anexo

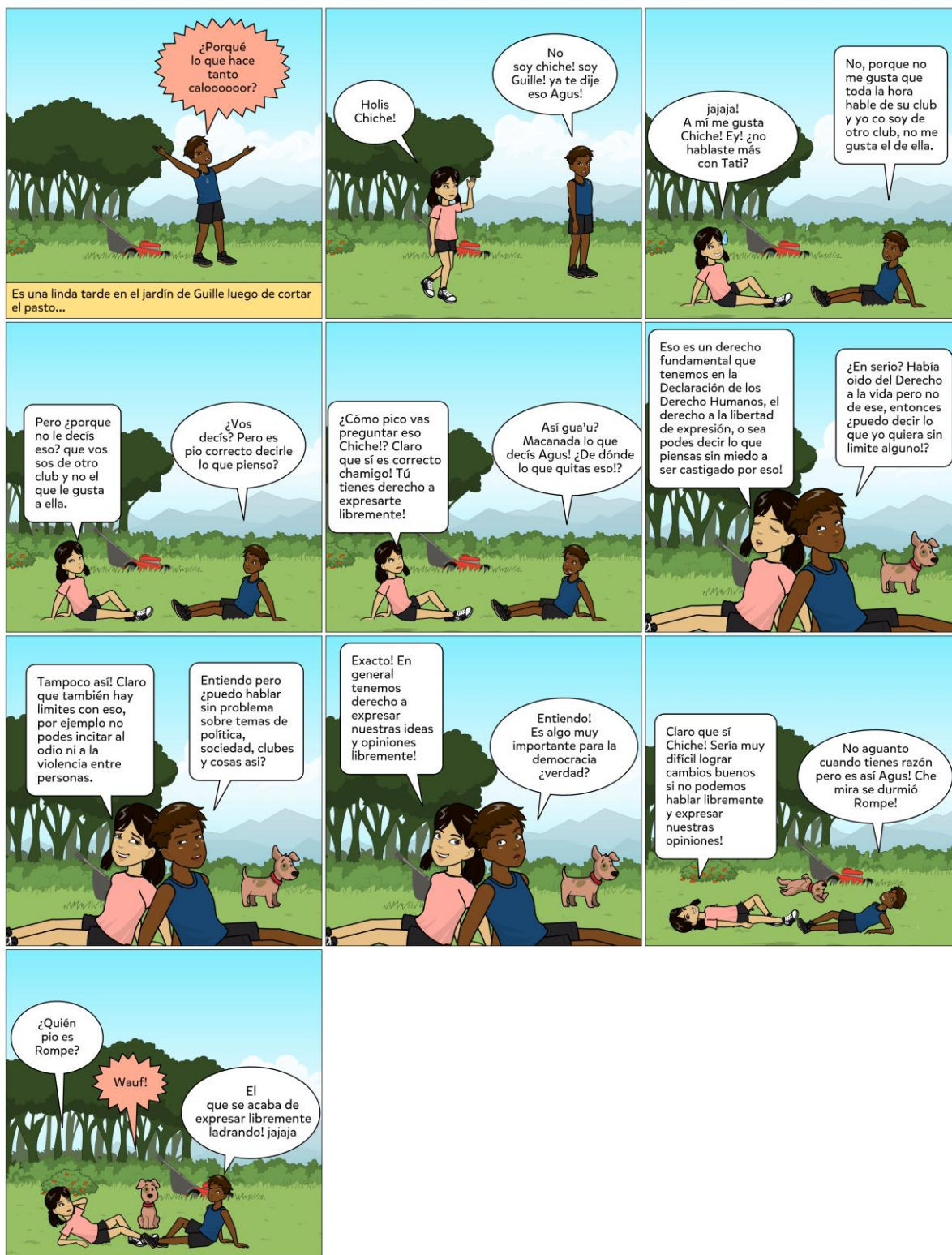
Cuadro 1: Rúbrica para calificar los Cómicos

Fuente: Elaboración propia.

	1	2	Puntos
Personajes y expresión. 2 Puntos	Las expresiones de los personajes o de la mayoría, no cambian ni siquiera cuando hacen gestos o poses. No se demuestra buena interacción entre personajes	Las expresiones de los personajes cambian, así como los gestos y poses. Demuestran sus expresiones y se relaciona de buena manera la interacción	
Claridad en los diálogos y expresiones. 2 Puntos	No se registran términos claros y simples en los diálogos y en las expresiones de los personajes	Se comprenden claramente los diálogos y expresiones y se utilizan de forma simple y clara	
Ortografía y Gramática. 2 Puntos	Hay errores significativos de gramática, ortografía, uso de mayúsculas y puntuación, dificultando la comprensión	El cómic está libre de errores de gramática, ortografía, uso de mayúsculas y puntuación.	
Tema y Conocimiento Correcto del Tema 2 Puntos	El propósito principal o tema del cómic no es evidente y las informaciones emitidas no son correctas, se demuestra desconocimiento del tema.	El cómic refleja claramente su propósito o tema principal y lo presenta de una manera efectiva y secuencial. Comunica con precisión la información del tema y las informaciones proporcionadas son correctas. Se demuestra conocimiento del Tema.	
Compartir. 2 Puntos	El producto final no ha sido compartido en tiempo y forma.	El producto final ha sido compartido por los medios correspondientes	
TOTAL DE PUNTOS (10 PUNTOS)		PUNTOS ASIGNADOS:.....PUNTOS	

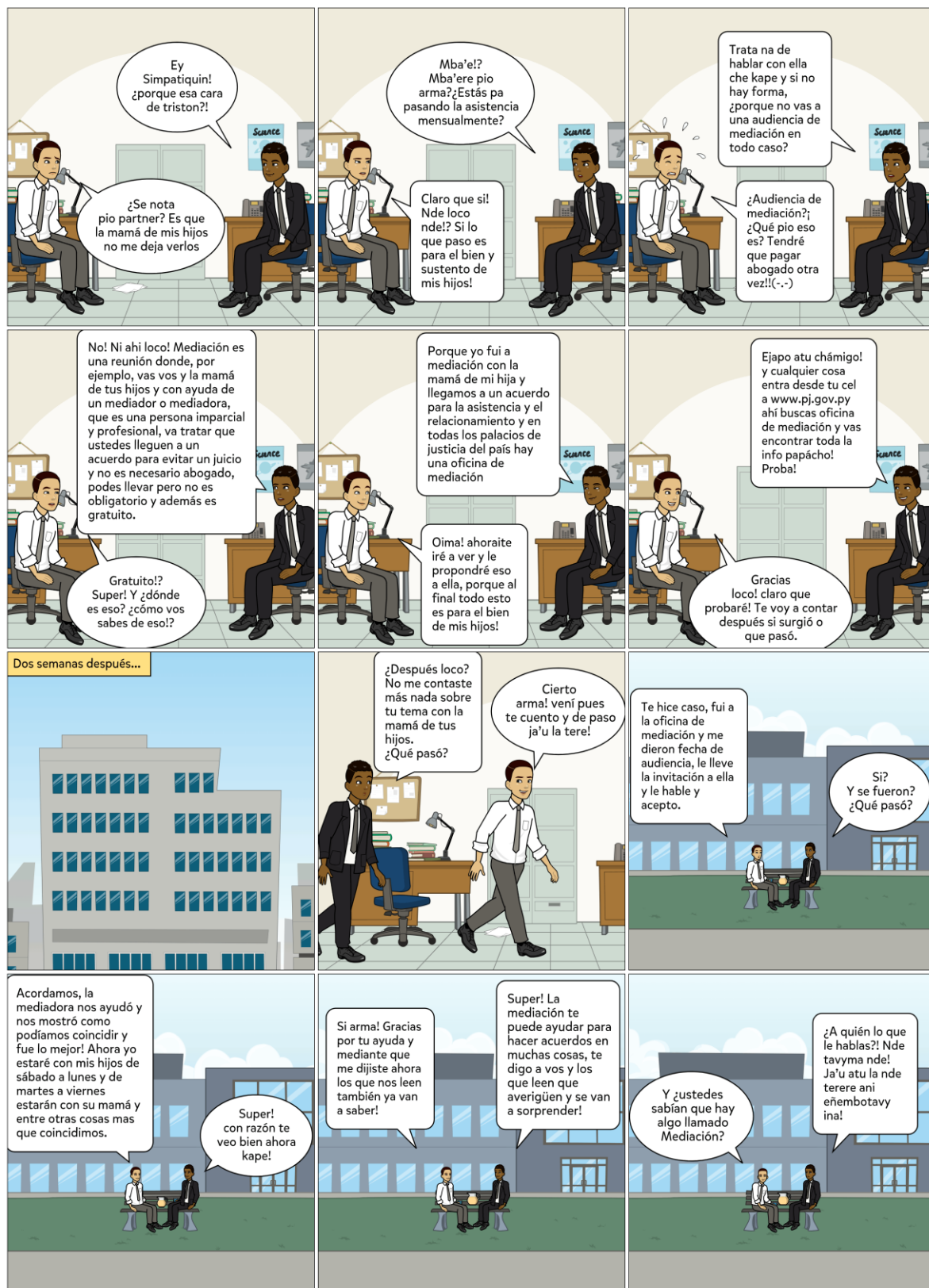
• **Figura 1: Cómic (Derecho a la Libertad de Expresión)**

Fuente: Elaboración propia.



• **Figura 2: Cómic (La Mediación)**

Fuente: Elaboración de estudiantes del proyecto.



• **Figura 3: Cómic (Prohibición de Publicación)**

Fuente: Elaboración de estudiantes.

