

## El cómic como recurso para el aprendizaje histórico en el grado de educación primaria (Córdoba)

*The comic as a resource for historical learning in primary education (Córdoba)*

### Autores

Rafael Guerrero Elecalde. <https://orcid.org/0000-0003-4271-897X>  
Universidad de Cordoba, Cordoba, España.  
[rgelecalde@uco.es](mailto:rgelecalde@uco.es)

Miguel Jesús López Serrano. <https://orcid.org/0000-0002-3953-1998>  
Universidad de Cordoba, Cordoba, España.  
[mjlopez@uco.es](mailto:mjlopez@uco.es)

Fecha de recibido: 2020-12-02  
Fecha de aceptado para publicación: 2021-08-20  
Fecha de publicación: 2021-09-30



### Resumen

Algunos de los problemas que se encuentran en el aula cuando se imparten contenidos de historia son el bajo nivel de conocimientos que presentan el estudiantado y el exiguo interés que causa esta materia. Estos inconvenientes se unen con el predominio de métodos tradicionales, sin haberse logrado el necesario enfoque didáctico. Por este motivo, con el objetivo general de reflexionar sobre los aportes del cómic, como recurso pedagógico para ahondar en prácticas que ayuden a mejorar la enseñanza de contenidos de Ciencias Sociales se diseñó e implementó en el Grado de Educación Primaria de la Universidad de Córdoba, en España, una práctica de innovación educativa fundamentada en la utilización de cómics para la enseñanza de la historia. Tras el fin de la práctica, se recabó de información entre el estudiantado por medio de una encuesta (a través de *Google Forms*) sobre la validez de los cómics como recurso didáctico y su utilidad para la enseñanza de la historia, siendo posteriormente analizada con el paquete estadístico SPSS, versión 25.0 para Windows. El alumnado estimó positivamente la innovación y entendió que el cómic es una herramienta válida para comprensión de los contenidos del pasado.

**Palabras clave:** Didáctica de las ciencias sociales; enseñanza de la historia; enseñanza superior; narrativas gráficas; educación primaria.



## Abstract.

Some of the problems encountered in the classroom when History content is taught are students' low level of knowledge and the meager interest that this subject causes. These drawbacks are coupled with the predominance of traditional methods, without having produced the necessary didactic approach. For this reason, with the general objective of reflecting on the contributions of comics, as a pedagogical resource to delve into practices that help improve the teaching of Social Sciences content, it was designed and implemented in the Primary Education Degree of the University of Córdoba, in Spain, a practice of educational innovation based on the use of comics to teach history. After the end of the practice, information was collected among the students through a survey (using Google Forms) on the validity of comics as a didactic resource and their usefulness for the teaching of history, being subsequently analyzed with the SPSS statistical package, version 25.0 for Windows. The students positively estimated the innovation and realized that the comic is a valid tool for understanding the contents of the past.

**Keywords:** Teaching Social Sciences; History teaching; higher education; graphics narratives; Primary Education.

## Introducción

En este texto se presentan los resultados sobre una experiencia de innovación docente desarrollada con estudiantado del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Córdoba durante el curso académico 2019/2020. Su meta principal fue el diseñar e implementar de una práctica de innovación educativa que permita mejorar la enseñanza de contenidos de Ciencias Sociales y, en especial de historia, por medio de la utilización de novelas gráficas. Si el cómic es el primer escalón hacia la gran literatura, también puede ser el primer paso hacia el conocimiento de la historia (Ortega, 1999), ya que los niños que no sean lectores de *cómic*, mañana no lo serán de periódicos ni de libros (González Cano, 1998).

Según Guzmán (2011), un cómic es un relato explicado mediante viñetas o recuadros que contiene ilustraciones con un texto más o menos breve. Tiene un alto valor lúdico por el gran poder de atracción y sugestión de sus imágenes, sobre todo en los niños y niñas (Roussou *et al.*, 2019; Santibáñez, 2012; Schmid, 2021).

El éxito logrado por los cómics como forma de entretenimiento y como herramienta propagandística, especialmente a partir de las décadas de los 1940, provocó que desde espacios

de la intelectualidad se fuera reivindicando poco a poco su interés artístico y estético, así como su valor como manifestación cultural y literaria (Boerman-Cornell, 2015). Seguidamente, tal y como afirma Saitua (2018), ya en los 1960 comenzó un largo debate en el ámbito de la educación, que ha perdurado hasta nuestros días, sobre el poder de la novela gráfica como herramienta de apoyo pedagógico (Lima Gomes, 2021).

Finalmente, el cómic ya se ha consolidado como una herramienta válida para la docencia de diferentes asignaturas y materias, ayudando al alumnado en su formación. Así, por ejemplo, es un instrumento ideal para la adquisición de competencias transversales como, por ejemplo, el desarrollo del pensamiento crítico (Espinosa, 2019; Pustz, 2012; Segovia, 2012).

Por lo tanto, según Hansen (2012), para lograr el éxito en la docencia, se hace necesario la elaboración de una planificación didáctica, la cual ha de recoger explícitamente cuáles son las intenciones educativas del uso de este recurso. Igualmente, para que haya una adecuada comunicación entre el autor y el lector es importante dominar las características técnicas de este medio, profundizando tanto en sus códigos visuales (encuadres, planos, secuenciaciones, signos cinéticos, etc.), como en los verbales (verbos, bocadillos, etc.)

Principalmente, se puede trabajar con el cómic en el aula desde dos puntos de vista: el alumnado como autor de las narraciones o, por otra parte, como lector de estas. Desde la perspectiva del autor, es una herramienta perfecta para aprender las características de la competencia narrativa, sobre todo en educación primaria, para fomentar la creatividad y la imaginación de sus autores. Respecto al lector, el cómic favorece la capacidad de abstracción y la imaginación, aspectos esenciales para la resolución de problemas de la vida cotidiana. También, logra hábitos de lectura y desarrolla destrezas de comprensión lectora. Esta competencia también está muy relacionada con el aprendizaje e interiorización de una correcta ortografía (Segovia, 2012).

Hace unos años, los investigadores Becerra y Jorge (2014) ya afirmaron que el cómic era una herramienta apropiada para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el aula de historia. Su utilización, además de ayudar a la motivación del alumno y fortalecer el aprendizaje, puede favorecer entre el alumnado al desarrollo del pensamiento histórico. Igualmente, desarrolla esquemas de ordenación espacio-temporal y acerca los contenidos del pasado de forma atractiva.

Respecto a las clases de historia, tradicionalmente los estudiantes han manifestado una actitud negativa hacia la asignatura, que ha derivado a una falta de interés cada vez más intensa. En gran medida, el origen de este profundo desinterés se encuentra en la metodología de enseñanza utilizada, muy vinculada con el modelo tradicional (Becerra y Jorge, 2014).

Por este motivo, todavía existe la necesidad de considerar prácticas educativas que fomenten el dinamismo en el aula y permitan a los alumnos desarrollar de una manera activa capacidades intelectuales y creativas. Una enseñanza no basada solo en los libros de texto sino en un sistema de aprendizaje por descubrimiento, en el que se motiva al alumnado a indagar qué pasó, por qué pasó y las consecuencias que conllevó (Espinosa, 2019). Si se sitúa al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como el principal protagonista del ejercicio reflexivo, tendrá los instrumentos apropiados para el desarrollo de competencias vinculadas al pensamiento histórico, social y crítico.

En este sentido, la aproximación al oficio de historiador se muestra como un excelente camino para conocer cómo fueron las sociedades pasadas, ya que su desarrollo está sujeto a la adquisición de las capacidades propias para comprender e interpretar el pasado de forma autónoma, para establecer su propia representación de la historia y contextualizar los hitos del pasado apropiadamente (Boerman-Cornell, 2015).

En el ámbito escolar, estas habilidades resultan de notable importancia en la medida en que proporcionan una conciencia reflexiva que permite a los alumnos contemplar el pasado y presente, iniciándose así en el pensamiento histórico. Sin embargo, no se trata de que el alumno se convierta en historiador, sino de ayudarlo a desarrollar las habilidades a través de herramientas para que comprenda lo que los historiadores hacen y construir por sí mismos los procesos del pasado. El papel del docente debe consistir en ayudar al estudiantado en el aprendizaje, así como facilitar las herramientas necesarias a fin de que puedan construir sus propios conocimientos históricos (Domínguez, 2015).

En este punto, la utilización de la novela gráfica en las clases de historia se convierte en una herramienta didáctica idónea para construir el andamiaje necesario a fin de que el estudiantado desarrolle las capacidades de identificar, de contextualizar y de corroborar la información en un texto. Para ello, es necesario ayudar al alumnado a reflexionar sobre los diferentes códigos, y así valorar sus intenciones comunicativas y su impacto en los lectores. A pesar de que para trabajar de forma efectiva con el cómic en el aula es necesaria una detallada planificación previa a su utilización, puede resultar un recurso muy valioso para trabajar diferentes temas, siempre que se estructure secuencialmente el trabajo (Pustz, 2012).

Por una parte, el uso del cómic en el aula atrae la atención del alumno y estimula también su interés por la historia, ya que motiva al alumno a participar de forma activa en su aprendizaje, favoreciendo la consecución de los objetivos propuestos.



Igualmente, el lenguaje del cómic otorga una mayor claridad en la lectura, fomentando un aprendizaje visual que permite al estudiante retener mejor lo que ha aprendido.

También, y en relación con esto último, la estructura multimodal de la novela gráfica contribuye a crear un modelo mental del pensamiento histórico (Domínguez, 2015).

Los cómics facilitan al estudiante practicar una lectura intertextual y esto, a su vez, fomenta la adquisición y desarrollo de ciertas facultades mentales en los alumnos para articular conexiones entre sucesos y personajes (Clark, 2013).

Por lo tanto, el docente debe garantizar que durante esta práctica educativa se implemente adecuadamente la novela gráfica en el aula a fin de contribuir a que los alumnos logren los objetivos pedagógicos propuestos. De este modo, el primer paso ha de ser ciertamente la selección de aquellos cómics que puedan ser aprovechados de la mejor manera por el alumnado para abordar la materia a estudiar.

### **Objetivos generales**

- Reflexionar sobre los aportes del cómic, a partir del contenido y lenguajes de obras determinadas, como recurso pedagógico para la mejora de la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, y de la Historia, más concretamente.

### **Objetivos Específicos**

Al comienzo de la experiencia didáctica se establecieron estos objetivos:

- Plantear estrategias metodológicas que ayuden a poner en valor la enseñanza de la historia en el aula de Educación Primaria.
- Valorar el interés del uso de los cómics en su labor como futuros docentes de Primaria.
- Investigar los grados de motivación e interés que provocan el trabajo con cómics en el alumnado del Grado de Educación Primaria.
- Ampliar habilidades afines al tratamiento de la información sobre contenidos de carácter histórico.

### **Metodología**

Desde estos presupuestos, en el curso 2019/2020, se implantó una innovación con el alumnado de tercer curso del grado en Educación Primaria de la Universidad de Córdoba para dar a conocer y estudiar contenidos de historia. Para ello, y para conseguirlo de la manera más interactiva, activa y lúdica posible, se decidió trabajar con un cómic que, concretamente, trata aspectos de la II República y los inicios de la Guerra Civil española.



La obra fue *La Balada del Norte* (2015). Tomos 1, cuyo autor es Alfonso Zapico, la cual fue editada en Astiberri Ediciones. En ella se trata la llamada Revolución de Asturias de 1934, una insurrección obrera que formó parte de una huelga general revolucionaria organizada por los anarquistas en toda España y que solo arraigó en aquella región. Es uno de los episodios claves para conocer las causas de la Guerra Civil y que, en general, es bastante desconocido por nuestros jóvenes.

En este cómic se describe la vida de cada uno de los bandos (terratenientes, obreros, labradores...), profundiza sobre la dureza del trabajo en las minas de carbón de entonces (el trabajo infantil, los excesos de las labores de los animales y su crueldad para los adultos) y las costumbres de la gente de la época. Para ello, el autor cuida con esmero la ambientación de la narración, logrando que el lector se sumerja en la época expuesta brillantemente.

La elección de este cómic estuvo determinada por tratarse de una narración dirigida principalmente a público adulto y porque se trata de un tema relacionado con la historia reciente, la Guerra Civil, que los estudiantes españoles desconocen en su generalidad y de la que tienen un conocimiento conformado por estereotipos e ideas preconcebidas.

Para su puesta en marcha, se pretendió diseñar una actividad caracterizada por su interactividad y la flexibilidad, pautada en etapas y funciones correspondientes donde el alumnado debió presentar un trabajo escrito sobre la situación política y social de aquella etapa de la historia de España.

Como actividad previa, se estableció un debate con el alumnado de Grado para intentar estimular sobre la actividad que iban a realizar. En la mesa redonda se plantearon cuestiones relacionadas con los acontecimientos, sociedad, modos de vida y costumbres de los años 1930 en España. Esta actividad sirvió para introducir los contenidos que se desarrollan en el cómic. En una fase posterior, ya en el marco de las clases prácticas, se presentó al conjunto del estudiantado qué trabajo debían realizar, los plazos de entrega, así como los criterios para su evaluación. La actividad fue planteada como una tarea individual, dedicada a la lectura de la novela gráfica seleccionada y su análisis como recurso didáctico para la enseñanza de contenidos relacionados con la historia.

De este modo, se fomentó el uso de una metodología que intentaba favorecer el aprendizaje significativo entre profesorado en formación.

Dentro de las actividades concretas, las sesiones fueron estructuradas de hora y media cada una, y se realizaron todas a través de videoconferencia. Según el calendario de la clase, las reuniones fueron semanales, y en ellas se presentaron cada una de las prácticas (objetivos,

materias, contenidos), a la vez que sirvieron para realizar una puesta en común con la intención de fomentar el trabajo colaborativo. En esos momentos se pudieron compartir dudas, sugerencias e información, con el interés de que fuera útil para el colectivo.

#### Sesión 1.

Primeramente, se dedicó el tiempo necesario para la explicación las pautas establecidas para la práctica y la planificación del trabajo para los días siguientes. El estudiantado pudo trabajar contenidos relacionados con la España de los años 1930, tratando de comprender mejor sus particularidades.

#### Sesión 2

En esta sesión, cada estudiante profundizó mucho más sobre las narrativas y los cómics como herramientas para la enseñanza de contenidos de historia. Para ellos, pudo ampliar la investigación con la búsqueda de artículos, webs y blogs para completar su conocimiento sobre el tema.

#### Sesión 3

El estudiantado pudo solucionar sus dudas preguntando tanto a los compañeros y compañeras como al docente. Igualmente, tuvo el tiempo suficiente para culminar la tarea.

Una vez finalizado el primer periodo de la innovación, se procedió al tratamiento de los resultados.

La técnica para la recogida de la información de acuerdo a los objetivos planteados en esta investigación fue la encuesta al término del curso (final del primer cuatrimestre del año académico 2019-2020) mediante un cuestionario semiestructurado y cerrado a través de la plataforma Google *Forms*, la cual ayudó a alcanzar los datos precisos; igualmente, las personas participantes nos permiten asegurar un promedio aceptable de los resultados, con un nivel de confianza del 99% y un margen de error del 5,2%, para tener un conocimiento más profundo sobre las apreciaciones del estudiantado sobre los cómics como recurso didáctico y su utilidad para la enseñanza de la historia. En ella se atendieron diferentes temas, como fueron las características socio demográficas del estudiante, el uso, grado de conocimiento y aprovechamiento las narrativas como herramienta didáctica y la utilización en la vida cotidiana. Este cuestionario estuvo compuesto por un total de 38 preguntas, de las cuales 11 eran de carácter abierto y 27 cerrado. Estas últimas consistieron en un cuestionario de tipo Likert para la valoración de los ítems en una escala de 0 a 5, donde 0 era "Nada" y 5 "Mucho" respecto a las afirmaciones planteadas. Asimismo, las preguntas abiertas estuvieron destinadas a incentivar la reflexión de los participantes para, en definitiva, invitarles a mostrar su punto de vista como estudiantes de Grado de Educación Primaria y futuros docentes. Por su parte, para

la observación de la información recogida y el análisis de fiabilidad obtenido a partir del alfa de Cronbach, este otorga un valor de 0.86; lo que indica una buena consistencia a partir del conjunto de ítems desarrollados, utilizando el paquete estadístico SPSS, versión 25.0 para Windows.

## Resultados y Discusión

Las variables de identificación nos muestran un predominio del género femenino, con 37 mujeres (61,7%), frente al masculino, con 23 hombres, lo que supone un (38,3%) del total de las personas participantes.

Sobre los datos que referencian la edad, contemplamos en las respuestas del alumnado participante que la mayoría se encuentran entre los 20-21 años (73,3%); siendo minoritaria la representación de estudiantes pertenecientes a otras edades superiores comprendidas entre los 22 y 37 años (26,8%).

Los datos expuestos seguidamente recogen información sobre las variables relacionadas con la experiencia personal como alumno/a. Éstas comprenden el *bloque II. El cómic como recurso didáctico*.

Con respecto a la cuestión: *Como alumno/a, ¿has utilizado el cómic como recurso en alguna de las fases que has superado en Educación Primaria y Secundaria?* Se analiza el grado de inserción que tiene el comic como recurso académico en los distintos niveles educativos y su presencia real en las aulas. La lectura de las respuestas nos indica que nuestro alumnado no ha utilizado este tipo de experiencias en su cotidianeidad educativa, ya que nos manifiestan que un 65% (39 participantes) no han usado cómics o no han creído que fuera un recurso válido en su formación: *Fue en el segundo curso, en la asignatura de "Formación Literaria y Literatura Infantil", donde tuvimos que crear un cómic desde cero. La experiencia fue muy tediosa* mientras que el 35%, afirmó haber trabajado con los cómics: *En mi etapa de Primaria creo haber tenido contacto en clase con cómics de Astérix y Obélix: los usábamos como recurso complementario al tema que hablaba de Roma en la Edad Antigua. También solíamos extrapolar su uso a otras áreas como plástica, dibujando sus personajes, o coloreando fichas que nos entregaba el maestro, e incluso recuerdo haber trabajado conceptos colaborativos haciendo alusión al trabajo en equipo que empleaban los galos en el cómic para repeler el asedio de los ejércitos de Julio César. O, por ejemplo: El cómic como recurso lo utilicé en la etapa de Educación Secundaria para el aprendizaje del área de Historia, puesto que el cómic*



*que se nos presentó narraba situaciones y hechos que se habían producido en la Primera Guerra Mundial, mostrando las forma en la que los ciudadanos lo vivieron y el cambio que supuso para ellos.*

Cabe señalar por los datos aportados respecto al uso de los cómics en el aula, un desconocimiento que el profesorado español posee acerca de la validez de este tipo de recursos. La resistencia de los y las maestras por superar las prácticas tradicionales de instrucción y la disponibilidad limitada de materiales educativos que necesitan las escuelas han provocado que, en general, herramientas innovadoras de este estilo no hayan tenido mucho éxito en la práctica docente (Sebastián-Fabuel, 2019). En cambio, se comprueba que en el panorama anglosajón se vienen desarrollando diferentes investigaciones en las aulas de Primaria para evaluar su validez como recurso para la reflexión y resolución de conflictos relacionados con la discriminación y las desigualdades. En relación a la información obtenida acerca de los motivos principales por los que el profesorado no emplea habitualmente este recurso de su práctica docente, (Mustikasari *et al.*, 2020). comprobamos que un elevado porcentaje de estudiantes creen – 46,7%- que se debería utilizar el cómic durante la explicación de la asignatura con el objetivo de reforzar los contenidos; un 41,7% afirman que habría que empezar en una fase inicial para incentivar y motivar el aprendizaje y el 11,7%, respondieron que habría que esperar a la finalización del tema para utilizar esta herramienta con la finalidad de aumentar contenidos.

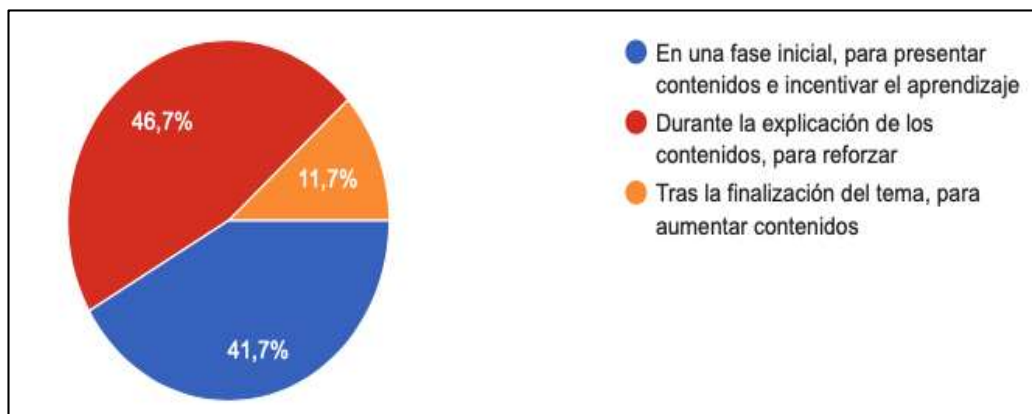
Los cómics posibilitan que el alumnado desarrolle las habilidades de identificar, contextualizar y corroborar, por lo que, en definitiva, favorece la comprensión de conceptos abstractos (González *et al.*, 2020); Hastuti *et al.*, 2020). Además, la enseñanza fundamentada en historias puede reforzar las habilidades de resolución de problemas de pensamiento crítico y la evaluación del aprendizaje resultante (Saitua, 2018).

Entre las principales cuestiones que se abordaron a la hora de planificar esta experiencia educativa estaba la de saber si los hechos históricos que se relataban en este (u otro cómic) podían tener un papel importante de cara a la formación histórica del alumnado. La mayoría de los participantes, han expresado una opinión afirmativa en cuanto a la idoneidad de este recurso para implementar en el aula un tipo de enseñanza-aprendizaje, ya sea de contenido eminentemente histórico como de otras áreas del conocimiento. En este sentido, tenemos en cuenta los trabajos de Mustikasari *et al.* (2020), que afirman que la utilización de los cómics como recurso didáctico en los aprendizajes temáticos resultan del todo satisfactorios. Estas narrativas hacen que el estudiantado ejercite una lectura intertextual, lo que favorece la adquisición y perfeccionamiento de algunas facultades para articular conexiones entre sucesos



y personajes, obligando a vincular los hitos contados en las viñetas y a reemplazar mentalmente los vacíos existentes entre ellas (Saitua, 2018).

**Figura 1:** ¿En qué fase del proceso de enseñanza-aprendizaje utilizarías el cómic como recurso didáctico para las CCSS en Primaria?



**Fuente:** Elaboración propia.

Significativo ha sido el hecho de que no han existido casos que hayan cuestionado esta metodología ni estudiantes que hayan creído que su uso no es apropiado en la escuela o la universidad.

En referencia a la tipología didáctica para trabajar estas cuestiones de índole histórica en el aula, los y las participantes no profundizan en la contextualización, realizando propuestas abiertas y genéricas. De forma implícita, se denota que la gran mayoría han percibido positivamente un enfoque activo del proceso de enseñanza y aprendizaje en contraposición del hoy día denostado de tipo tradicional y memorístico. Así pues, el 63,3% (38 estudiantes) respondieron muy positivamente que utilizarían esta actividad cuando, en un futuro cercano, sean docentes. El 33,3% se pronunciaron afirmativamente y solo dos alumnos y alumnas respondieron que no verían ni bien ni mal implementar en su praxis docente los comics en el aula. Esto está sintonía con los resultados de las investigaciones de Roussou *et al.* (2019), que demuestran que, aunque las historietas tienen gran aceptación por el público de todas las edades, se consigue un resultado educativo más efectivo con el alumnado de más edad.

Sin embargo, los y las docentes en formación deben tener en cuenta que la utilización de los cómics en el aula requiere un mayor esfuerzo por parte del profesorado, ya que se debe poseer un gran conocimiento de la materia y de los cómics que van a ser trabajados en clase. En este sentido, una buena selección previa de las novelas gráficas es de gran importancia para que se desarrolle un aprendizaje significativo. Una vez en el aula, el profesorado deberá ayudar al

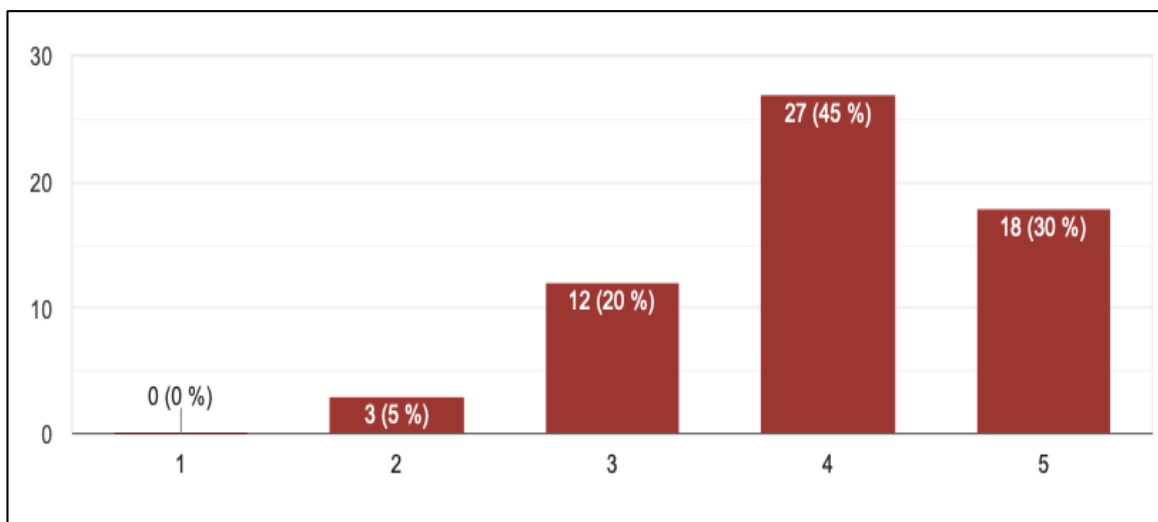


alumnado a comprender y a utilizar este recurso, utilizándolo preferentemente de forma complementaria en su planificación didáctica (Gavaldón *et al.*, 2020).

Estas opiniones positivas varían a la hora de percibir por parte del alumnado en formación la funcionalidad que tiene este recurso para optimizar los contenidos transversales; en este caso, se les preguntó si la utilización de este material educativo contribuiría a fomentar la identidad colectiva del grupo. Se constata, según las respuestas de los y las estudiantes participantes, que los porcentajes más altos se localizan en la categoría afirmativa con un 46,7%, seguida de muy positiva con un 38,3%. Es de destacar, aunque de manera residual, que nueve personas -15%- consideren que no se fomentan en gran medida dicha competencia planteada.

Las respuestas correspondientes a la cuestión: *¿El cómic promueve la autonomía y el esfuerzo individual?* Plasman la interpretación que tiene el alumnado sobre el esfuerzo y la dedicación a la hora de abordar un ejercicio novedoso o que se sale de las metodologías clásicas que se utilizan en el aula. El 25% declararon que no se incentiva mucho una cultura del esfuerzo individual a pesar de que la buena recepción que tuvo esta innovación docente. Creemos por tanto que esto es debido a que el uso del comic con fines educativos no les es familiar al igual que su uso habitual como práctica educativa. Por el contrario, el 45% del estudiantado sí valora que se fomente el esfuerzo individual y el 30% argumenta muy positivamente la correlación existente entre la novedad presentada en el aula y la dedicación para llevarla a cabo.

**Tabla 1:** *El cómic promueve la autonomía y el esfuerzo individual.*



**Fuente:** *Elaboración propia.*



## Conclusiones

Una de las dificultades más relevantes en la enseñanza de contenidos de historia es el poco interés por parte del alumnado, así como su bajo nivel de conocimientos sobre los procesos del pasado. Por eso mismo, es necesario que se indaguen sobre el desarrollo de otras metodologías que estén orientadas a la mejora del ejercicio docente y del propio profesorado.

El cómic presenta un vocabulario y una estructura narrativa sencilla, lo que despierta interés entre el alumnado. Esta es una de las razones por la que se utilizan como una herramienta válida y muy atractiva para el aprendizaje, también en lo referente en los contenidos de historia. Esto también es favorecido por su carácter entretenido, motivacional entre el estudiantado y claridad argumental.

La historia dibujada puede ayudar al alumno a integrar información histórica, ya sean conceptos, nombres, fecha o lugares, en una representación coherente. Asimismo, fomenta la investigación entre el alumnado, que siente la necesidad de buscar información más completa de los temas y acontecimientos que se narran. La novela gráfica favorece el desarrollo del pensamiento crítico e histórico, ya que se muestra como un instrumento que fomenta la reflexión, lectura y pensar históricamente: una construcción compleja de los procesos del pasado, con sus vinculaciones con el presente.

Por todo ello, poco a poco, el cómic de carácter histórico debe ser fomentado entre el profesorado por su utilidad como recurso didáctico, ya que se muestra como una herramienta que provee grandes beneficios para la enseñanza de la Historia.

## Conflicto de intereses

Los autores afirman no presentar conflicto de intereses en la presente investigación.

## Referencias bibliográficas

- Becerra, D. y Jorge, S. (2014). Un acercamiento didáctico a la primera mitad del s. XX a través de los cómics. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie V. Historia Contemporánea*, 26, 15-40
- Boerman-Cornell, W. (2015). Using Historical Graphic Novels in High School History Classes: Potential for Contextualization, Sourcing, and Corroborating. *The History Teacher*, 48 (2), 209-224.
- Clark, J. S. (2013). Encounters with Historical Agency: The Value of Nonfiction Graphic Novels in the Classroom. *The History Teacher*, 46 (4), 489-508.
- Domínguez, J. (2015). *Pensamiento histórico y evaluación de competencias*. Barcelona: Graó.

- Espinosa, J. (2019). Didactic interaction through comics in the generation of resources. *Centro Sur*, 3(1), 2019
- Gavaldón, G., Gerbolés, A. M. y Saez de Adana, F. (2020). Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (89). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi89.3801>.
- González Cano, J. 1998. "Ibáñez: «el niño que no lea cómics no leerá libros»". *Tiempo*, 25 de mayo de 1998.
- González Gaxiola, F.; Galindo Ruiz de Chávez, M.A.; Gutiérrez Rohán, D.C. (2020). Actitudes y disposiciones de docentes de Bachillerato para usar la narrativa gráfica. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 32, 171-182.
- Guzmán, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10(1), 122-131.
- Hansen, K. S. (2012). In Defense of Graphic Novels. *The English Journal*, 102 (2), 57-63.
- Hastuti Hera, Z. Zafri y Z. Asri (2020). Innovation of History Learning through Comic. *In International Journal of Advances in Social and Economics*, 2(2). DOI: <http://doi.org/10.33122/ijase.v2i2.153>.
- Lima Gomes. I. (2021). Comics readers and readings: A visual history (years 1930-1950). *Estudos Históricos Rio de Janeiro*, 34, (72), 54-80.
- Mustikasari, L, Priscylio, G, Hartati, T y Sopandi, W. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*. DOI: 10.1088/1742-6596/1469/1/012066
- Ortega, P. 1999. Francisco Ibáñez: el cómic es el primer escalón hacia la gran literatura. *La Razón*, 8 de junio de 1999.
- Pustz, M. (2012). Introduction: Comic Books as History Teachers. En M. Pustz (Ed.). *Comic Books and American Cultural History: An Anthology* (pp. 1-8). Nueva York: Continuum.
- Roussou, C., Papavramidou, Z., Antoniou, A., Lepouras, G y Wallace. M. (2019). An Observational Study on the Use of Comics in education. In *14th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP)*. 9-10 June 2019. Larnaca, Cyprus. DOI: 10.1109/SMAP.2019.8864896.
- Saitua, I. (2018). La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente. *Revista de Didácticas Específicas*, 18, 65-87.
- Saitua, I. (2019). Asylum. Una propuesta didáctica para la enseñanza de la Guerra Civil en el País Vasco a través de la novela gráfica. *Sancho el Sabio* 42, 33-58.

- Santibáñez, J.D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui-Revista Latinoamericana de Comunicación*, 119, 23-42.
- Schmid, J.C.P. (2021). Frames and Framing in Documentary Comics. *Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels*. DOI: 10.1007/978-3-030-63303-5.
- Sebastián-Fabuel, V. (2019). La utilización del cómic en el aula de Historia. In *I Congrés d'Humanitats, Ciències Socials i Educació*: Alacant, 1 i 2 de juny de 2018. Universitat d'Alacant / Universidad de Alicante, Servicio de Publicaciones.
- Segovia, B. (2012). La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educación*, 23 (2), 375-399.
- Zapico, A. (2015). *La Balada del Norte Tomo 1*. Bilbao: Astiberri Ediciones.