EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA INTERDISCIPLINAR: *LA DANZA DE LA CONQUISTA* DE RAÚL TREVIÑO
COMICS MEDIUM AS AN INTERDISCIPLINARY TOOL: *LA DANZA DE LA CONQUISTA* BY RAÚL TREVIÑO

Marina PUJALTE PÉREZ
Unicómic
mpp109@alu.ua.es

RESUMEN

Ante la necesidad de innovación en la enseñanza y en las metodologías, este trabajo define el cómic y sus características, y lo presenta como un candidato idóneo para trabajar de manera interdisciplinar el contenido teórico en las aulas, concretado en la asignatura de Ciencias Sociales puesto que se considera que la narración gráfica es el recurso idóneo para dar a conocer hechos históricos por su adaptabilidad e intimismo a la hora de transmitir sucesos del pasado. Para demostrar esta eficacia, se expone una propuesta didáctica basada en el hito de la "Conquista de América", un contenido que no se ve en las aulas de Primaria, pero que cabe valorar como un hecho cultural esencial. Esta propuesta selecciona La danza de la conquista de Raúl Treviño como elección competente en todos los requisitos demandados. En dicho proyecto se abordan, además de contenidos de las áreas de Lengua Castellana y Ciencias Sociales, el uso de las TIC con diversas herramientas. Todo ello complementa y reafirma la conclusión de la aptitud del cómic para cumplir con las tareas de la interdisciplinariedad.

Palabras clave: educación, cómic, interdisciplinar, Lengua Castellana, Historia.

ABSTRACT

In need for innovation about teaching and methodologies, this paper tries to define comics medium and its characteristics, and introduces it as an ideal candidate for interdisciplinary work on theoretical content in the classroom, specifically in relation with Social Sciences subject, since graphic narrative is an optimal resource for teaching historical facts due to its adaptability and intimacy when it comes to transmitting past events. To prove this effectiveness, a didactic proposal based on the "Conquest of America" milestone is proposed as this is a content that is not seen in Elementary School classrooms, but which should be considered as an essential landmark in our culture. This proposal is centered on La danza de la conquista by Raúl Treviño as a competent choice for all demanded requirements. In

addition to the content of Spanish Language and Social Sciences areas, this project pays attention to the use of ICT by means of various tools. All these meditations complement and reaffirm that comics medium is apt for fulfilling interdisciplinarity tasks.

Keywords: Education, Comics, Interdisciplinary, Spanish Language, History.

1. INTRODUCCIÓN

Las aulas de hoy en día no se distancian tanto, y deberían, de las de antaño. En la mayoría de los centros educativos seguimos encontrando el libro de texto como pilar, como apoyo o, en sustitución a este, fotocopias con la teoría a trabajar. Nos encontramos, por contraste, en un contexto escolar que precisa de nuevas metodologías e instrumentos innovadores, en el que parece que los niños y niñas son cada vez más incapaces de aprender a través de los libros de texto y que demandan algo novedoso, que les llame la atención, para asimilar así nuevos contenidos o asumir nuevas habilidades y competencias.

Así, la innovación tiene como objetivo que todos los implicados en el acto formativo mejoren, de manera continuada, ese proceso de enseñanza para conseguir que los estudiantes superen las metas, objetivos y competencias que se establecen necesarias (Garrido, Rivilla y Romero, 2011). En tal contexto educativo es cuando se hace necesario reivindicar el potencial didáctico del cómic, tal y como señala Moreira (1994, p. 5):

Un material impreso en el que se cuenta una historia mediante la combinación de códigos icónicos con textuales, siendo la imagen secuenciada el elemento simbólico predominante. Este medio es altamente atractivo y motivante para los alumnos ya que sus colores, formas, adornos, composición icónica atraen globalmente al ojo.

Vivimos en una época en que cada vez más encontramos una predominancia de lo visual frente a lo lingüístico, en que ver algo siempre llama más la atención que leerlo, aunque se trate de una lectura excepcional (Miravalles, 1999). Cabe decir, para concluir la introducción, que estas reflexiones me llevaron a desarrollar una propuesta didáctica interdisciplinar que tuviera al cómic como eje central para comprobar su eficacia en el contexto educativo y verificar si cumple todos los requisitos que exige el nuevo contexto educativo del siglo XXI.

2. MARCO TEÓRICO

El cómic es una historia contada en viñetas. Asimismo, el texto se encuentra dentro de unas cajas o bolsas conocidas como *bocadillos*. Estos, según la entonación que quiera darle el autor a un personaje en cada momento, tienen una forma u otra, al igual que el tamaño de la letra, la tipología o el hecho de ponerla en minúscula o mayúscula. Todo esto ha llegado a crear un código lingüístico propio y único de los cómics, que se adquiere de manera inconsciente e instintiva según el contexto de la historia o el carácter del personaje a lo largo de esta (García, 2013).

En primer lugar, y como característica que comparte con cualquier estilo de lectura, el cómic es un medio que, sin duda, fomenta la imaginación y la creatividad, además de desarrollar la competencia lectora. En cuanto a su potencial como herramienta didáctica en el aula, Onieva (2010, p. 112) ha señalado que:

> El cómic puede utilizarse como medio para el aprendizaje de valores y creencias, siendo una excelente herramienta para todo aquel que quiera reflexionar sobre sí mismo y la sociedad que le rodea. Por su carácter lúdico, puede ayudar a los jóvenes a canalizar y exteriorizar de forma libre sus emociones y sentimientos, para así ser personas sensibles y con la capacidad de ampliar la visión del mundo.

Además, en relación con la asignatura de Lengua Castellana, se puede realizar una amplia diversidad de actividades con este recurso, como son: la elaboración de cómics con argumento libre de manera individual o colectiva; la lectura de estos e incluso la dramatización, escenificación o representación de algunos de los cómics trabajados; la actividad de los bocadillos vacíos para que los estudiantes inventen la trama y los diálogos de los personajes; establecer el contexto, lugar, tiempo, período temporal que creen que abarca esa historia concreta, etc (Barrero, 2002). A través de ellas, se pueden aprender contenidos teóricos como son aprender a redactar con coherencia y adecuación un texto, la lectura en voz alta, el género teatral, y otros contenidos más concretos como pueden ser las onomatopeyas, los signos de puntuación, tiempos verbales e, incluso, vocabulario de diferentes campos semánticos.

En esta línea, apuntemos que en la actualidad se está consolidando el uso del cómic para el aprendizaje simultáneo de distintas habilidades de la asignatura de Lengua Castellana. No obstante, antes que nada hay que remarcar que existen muchas definiciones posibles para definir el concepto denominado *interdisciplinariedad*. Así, una de ellas considera que "la interdisciplinariedad

puede verse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de estas para lograr la meta de un nuevo conocimiento" (Zárate, 2007, p. 10). En todo caso, lo que sí que está ya demostrado es que la interdisciplinariedad proporciona numerosos beneficios: ayuda a crear y moldear un pensamiento más flexible; amplia y acrecienta las habilidades de aprendizaje; hace más asequible el proceso de comprensión; y facilita el acceso al conocimiento que ya se posee. Asimismo, contribuye a asentar ciertos valores o comportamientos en ambos extremos del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, maestros y alumnos, como son: la confianza, la paciencia, el pensamiento diferente, creativo y el sentimiento de empatía con los otros, entendiendo y asimilando la diversidad (Carvajal, 2010).

De las posibles aplicaciones o actividades para trabajar con el cómic mencionadas anteriormente, la creación de tebeos e historietas en el aula se convierte en una motivante actividad interdisciplinar para los estudiantes. Esta dinámica implica activar gran variedad de mecanismos en los que diferentes elementos de la formación se ven involucrados: comunicación, aprendizaje, relaciones humanas, etc. (Guzmán, 2011). Es por ello que solo con esta actividad ya conseguiríamos nuestro objetivo, si este solo se extendiese a la Lengua Castellana.

La tarea final es, en verdad, ampliar este abanico de elementos, condiciones y posibilidades hasta las diferentes asignaturas del currículum escolar como pueden ser las Ciencias Sociales o Naturales. Esta meta se establece debido a que asignaturas como la Historia han estado tradicionalmente más centradas en la asimilación de contenidos de carácter conceptual o teórico a través de, en la mayoría de los casos, clases magistrales en las que el alumnado se limitaba a copiar (Prats, 2017). Por ello, han dejado de lado otros factores como son la imaginación y la flexibilidad para que sean desarrollados en otras asignaturas. Es ahora cuando comienzan nuevas formas de transmisión en las cuales el alumno tiene un papel más activo en el aprendizaje y se plantea la transmisión de esa teoría de una manera más *práctica* o atractiva para el estudiante. Esto puede verse en la modalidad del trabajo por proyectos, indagación por descubrimiento, dramatizaciones, utilización de las TIC, etc. (Bécares et al., 2016).

El cómic es, asimismo, una herramienta con un gran potencial para la didáctica de las Ciencias Sociales, sobre todo por el diálogo, ya que, al estar contado por las propias figuras históricas, conseguimos mayor cercanía e intimidad para con el lector. Así, este se pone en la piel de esas personas, por lo

que obtenemos esa sensación de estar viviendo o recreando mentalmente tal situación o hecho histórico. Por tanto, ya estamos consiguiendo un *feedback* diferente al que obtenemos con un libro de texto. Esta sensación que nos proporciona la persona y la forma en la que se presenta el texto, junto a las viñetas o ilustraciones características que presenta un cómic, es uno de los principales motivos de éxito de este medio como herramienta interdisciplinar. En otras palabras, la narración gráfica es el recurso idóneo para dar a conocer hechos históricos por su adaptabilidad e intimismo a la hora de transmitir sucesos del pasado (Gómez y Ruiz, 2019).

Consecuentemente, consigue que los lectores vean la Historia como si fuese una película o una serie de televisión, despertando el interés y la intriga por conocer cómo continúa. Se trata de algo similar a lo que consigue el teatro o la dramatización de la Historia; sin embargo, el cómic es un método mucho más asequible y realista en cuanto a su aplicación práctica en un aula. Esta aplicación se extiende de igual manera a las ciencias, otra área cuya transmisión eficaz siempre suscita preocupación. Autores como Viau et al. (2015, p. 58) avalan y defienden también este recurso en otros campos ya que

> por su amenidad y su potencial comunicativo, el cómic se constituye como un excelente recurso didáctico que puede emplearse durante las clases de física tanto para plantear cuestiones y ejercicios, como para introducir y discutir conceptos del currículo.

En definitiva, son muchas las fuentes que proclaman la utilidad del cómic como recurso educativo para trabajar otras áreas del currículum, pues este a su vez trabaja no sólo contenido teórico y específico, sino también disciplinas lingüísticas como la comunicación, la ortografía o la gramática, y habilidades como la expresión escrita, oral y la comprensión escrita, por lo que acaba cumpliendo con la definición y características de ser una herramienta interdisciplinar.

No obstante, en el contexto educacional existen aún barreras a la interdisciplinariedad. Así, Carvajal (2010, p. 163) enumera "sistemas académicos rígidos, asimetría entre los campos de conocimiento dentro de las instituciones, y largos procesos de aprobación de nuevos planes de estudio que se construyen sobre conceptos novedosos de integración entre distintas ciencias". Por ello, muchas veces es más el sistema y la jerarquía la que impide la introducción real y puesta en práctica de metodologías y recursos innovadores. También es

un factor influyente la falta de formación del profesorado en muchas de estas técnicas y es cierto que, con poca información y maneras de proceder, no es viable una aplicación eficaz.

Es, pues, una tarea compleja que requiere trabajo, pero también menos barreras administrativas y educativas. La cuestión es que se trata de un recurso que no solo es novedoso en el ámbito escolar, sino que también suscita incertidumbre en un aula de Primaria. El objetivo es, por tanto, conseguir progresivamente una mayor aceptación de este riesgo y un planteamiento real tanto de editoriales como de centros educativos por su implantación.

3. ANÁLISIS-DESARROLLO

Una vez establecido el marco teórico, esto es, la exigencia de innovación y la adecuación del cómic como recurso interdisciplinar que propicia un aprendizaje más activo, se plantea la necesidad de exponer un ejemplo claro y conciso que evidencia su eficacia. Este artículo estará centrado, por tanto, en la enseñanza de la Historia y la Lengua Castellana a través del cómic, empleándolo como una herramienta didáctica eficiente para desarrollar contenidos interdisciplinares de ambas áreas y abordando un contenido que no se ve en las aulas de Primaria como es la "Conquista de América", que sin embargo consideramos es un hecho esencial de nuestra cultura.

Este hecho histórico supuso el cambio tanto del viejo como del nuevo mundo. En nuestras escuelas, este proceso se define más usualmente como descubrimiento en lugar de como conquista. En concreto y por ejemplificar, tenemos el libro de *Ciencias Sociales* de Santillana para 5.º de Primaria (ed. 2015), en el que se explica este hecho. Describe y resume las consecuencias de este proceso histórico como éxito de los españoles, que da pie a la creación de un imperio; al crecimiento del comercio a nivel mundial; la consecución de nuevos alimentos y plantas; y la introducción del castellano y de la religión católica en América (Bellón et al., 2015).

No obstante, en países de toda América se aborda este tema de una manera diferente. El día 12 de octubre, festivo nacional en España con el desfile de las fuerzas armadas, solo es festivo en algunos de aquellos países y no es llamado día de la Hispanidad, sino día del Encuentro entre dos mundos (estas son las versiones oficiales, aunque algunos lo prefieren calificar como el día de la raza o

de la resistencia indígena). En su currículum de enseñanza también encontramos referencias a cómo se vivió esta "Conquista" desde el otro punto de vista. Uno de esos fragmentos se puede observar en el libro de *Historia* para 6.º de Primaria de la Secretaría de Educación Pública de México, que sigue así:

A pesar de los beneficios que trajo el intercambio de productos entre los distintos continentes, este encuentro tuvo un efecto destructivo en las poblaciones originarias de África y América, no sólo por la explotación de sus recursos, también porque los europeos destruyeron de forma violenta gran parte de la cultura de los pueblos nativos, así como su religión, al imponer el catolicismo en las tierras conquistadas (Reyes et al., 2011, p. 157).

La conclusión que podemos deducir es que, siendo un mismo hito, en su transmisión encontramos diferentes matices subjetivos según el lugar desde el que se enseña. Con este análisis se pretende o se pone de manifiesto la necesidad de unificar versiones, así como de conocer y reproducir realmente las situaciones que allí se vivieron. A este problema se une otro obstáculo común y es cómo se produce esa transmisión en las aulas, es decir, cómo se han impartido estos contenidos tradicionalmente en la asignatura de Historia o de Sociales.

En relación con la enseñanza de esta área del currículum, hay que destacar los problemas que viene presentando, desde Primaria hasta Secundaria, y es que en la mayor parte de los casos, desafortunadamente, la Historia se ha impartido como un conjunto de hitos aislados sin nexos entre sí o con la actualidad, para centrarse simplemente en fechas y nombres, como una mera actividad de memorización, sin dar lugar a la reflexión ni a la indagación (Carranza en Forero, 1992). Teniendo en cuenta esta situación y el contexto actual, se debe afirmar que el educando realmente está aprendiendo cuando participa y vive las cosas que se le enseñan, no cuando se le cuentan. Solo así, el estudiante será el verdadero protagonista de su educación (Arredondo en Forero, 1992).

Es en este momento cuando el papel del cómic cobra relevancia. Dicha herramienta combina su carácter lúdico con el carácter educativo a la vez que propicia la reflexión sobre lo leído y la vivencia más personal de los hechos por parte del lector, es decir, consigue que ese hito histórico cobre vida para el alumnado, que ellos imaginen mejor las diferentes situaciones y, en definitiva, entiendan y aprendan la Historia como un contexto formado por muchas versiones y causas, no por un hecho frío y aislado. No sería posible, por tanto, una buena enseñanza de la Historia si no cumple con estos requisitos, pues no

alcanzaría el objetivo principal del área, ya que la última meta de esta materia es conocer realmente cómo fue nuestro pasado, para evitar repetir ciertos errores que se cometieron en un futuro y construir o mejorar, así, el mundo en el que vivimos (Forero, 1992). Se justifica, por tanto, esa relevancia de las creaciones literarias para la enseñanza y aprendizaje de la Historia puesto que:

> La creación literaria aporta al conocimiento humano […] ese conocimiento que no da la Historia formal con sus fríos datos, nombres y análisis de estructuras: el ambiente espiritual de un individuo o de una época, con sus sentimientos, sus pasiones, sus angustias y sus esperanzas. Eso que no queda en los documentos y que no se encuentra en ningún archivo, pero que forma parte vital de la existencia humana (Forero, 1992, p. 12).

Así pues, el propósito final se sitúa en la elección de un cómic para trabajar en el área de la Historia que trate el hito de la "Conquista de América". No obstante, hay que tener en cuenta todas las condiciones previas que deben garantizarse para una enseñanza eficaz. En este sentido, se ha de resumir en la necesidad de que ese cómic sea objetivo y vele por ambas versiones de la Historia; que incite al análisis o la reflexión de los hechos y, por supuesto, que sea atractivo para el alumnado. De tales elementos se compone el cómic que se ha seleccionado para la propuesta didáctica que se desarrollará a continuación.

4. *LA DANZA DE LA CONQUISTA* DE RAÚL TREVIÑO: PROPUESTA DIDÁCTICA INTERDISCIPLINAR PARA EL AULA DE PRIMARIA

El cómic seleccionado es *La danza de la conquista* de Raúl Treviño, editado por Norma en 2006. A su vez, tal título está compuesto por tres volúmenes: El imperio, El encuentro y El despertar. En esta trilogía el joven autor mexicano pretende mostrar la realidad de ese momento histórico en la América Central en el siglo XV.

La danza de la conquista es, avancemos, un cómic que podría calificarse como complejo por la cantidad de metáforas y valores de los que se compone, ya que, aparte de contar la historia de la "Conquista de América", aborda muchos otros aspectos que hacen de este cómic una herramienta idónea para trabajar no sólo la Lengua Castellana y el hito histórico, sino también temas transversales que merece la pena tratar con el alumnado. Por ello, la propuesta estará dirigida a las áreas de Lengua y Ciencias Sociales, pero se podría ampliar perfectamente al área de valores éticos o tutoría/alternativa.

En cuanto a la asignatura de Lengua Castellana, según el Decreto 108/2014, podemos encontrar la enseñanza de este recurso en los cursos de 5.º y 6.º de Primaria en los que encontramos como contenido la "iniciación al estudio del cómic (elementos, texto y dibujo, viñeta, globos, onomatopeyas) y aplicación de estos conocimientos a la comprensión e interpretación de los mismos". Los objetivos relacionados con esta área en la propuesta didáctica serán, por tanto, que el alumnado sea capaz de:

- Conocer y diferenciar los diversos elementos del cómic.
- Identificar todas las posibles formas y tipos de bocadillos y viñetas, y qué pretenden transmitir.
- Comprender el orden de las viñetas según su disposición.
- Distinguir y utilizar las onomatopeyas.
- Elaborar un cómic breve o un fragmento de un cómic atendiendo e incluyendo todas las condiciones que lo caracteriza.
- Recordar el funcionamiento de un debate.
- Señalar los elementos y partes de un debate.

En cuanto al área de Ciencias Sociales, según el Decreto 108/2014, encontramos el contenido de la colonización de América en 5.º de Primaria, pero dada la transversalidad del cómic y su compleja comprensión por las diferentes metáforas, se decide trabajar esta propuesta didáctica en el curso de 6.º de Primaria. El principal objetivo será, por tanto, el aprendizaje de este hecho histórico con sus motivaciones, desarrollo y consecuencias. Posteriormente se analizará el hito desde los diferentes puntos de vista o las acciones de unos personajes concretos.

Por último, en cuanto a los otros mensajes más subliminales que deja esta lectura, se trabajará la discriminación por raza, sexo o clase a través de debates durante las horas de las asignaturas de valores éticos, alternativa o tutoría partiendo de los casos concretos hasta generalizar en posibles ejemplos de la vida cotidiana con el objetivo de transmitir valores o lecciones que enriquezcan la educación y la formación del alumnado como personas integradas en el mundo social.

Con todos los objetivos fijados, esta propuesta se establece en una temporalización aproximada de una semana utilizando las horas de Lengua, Sociales y tutoría/alternativa. En cuanto a las primeras, tendremos 3 sesiones dedicadas

al cumplimiento de los objetivos propuestos; en las Ciencias Sociales se emplearán otras 3-4 clases, puesto que se pretende leer los 3 tomos del cómic en el aula; y, en último lugar, se utilizará la hora de Valores, de tutoría y la hora de alternativa de esa semana para trabajar esos temas que, aunque no se encuentran dentro del currículum escolar, consideramos importantes para trabajar con el alumnado.

Comenzando con el desarrollo de las actividades, cabe señalar que se clasificarán según el orden en el que se realizarían respecto de la lectura de cada parte. Empezamos por las actividades de prelectura:

- Actividad 1 (Lengua Castellana): "¿Qué es un cómic y por qué elementos está compuesto?". En esta actividad se entregaría una plantilla en la que estarían señaladas las diferentes partes, viñeta, bocadillo o globo, cartucho, onomatopeyas, etc., para que el alumnado coloque los términos y, además, añadir una pequeña definición de cada uno y del cómic como medio.
- Actividad 2 (Lengua Castellana): "Juguemos aprendiendo, aprendamos jugando". Después de conocer este recurso y sus componentes, se acudirá al aula de informática para realizar una pequeña yincana TIC, para lo cual se utilizará el recurso digital *Playcomic*.
- Actividad 3 (Historia): "¿Qué fue la *Conquista de América*?". Con esta actividad se realizará una lluvia de ideas mediante una dinámica en gran grupo para evaluar los conocimientos previos del grupo-clase sobre este contenido. Se elaborará, asimismo, un mural en que colocaremos todos los elementos que vayan sugiriendo o aportando durante la lluvia de ideas para poder contrarrestar las ideas previas una vez leído el cómic completo.
- Actividad 4 (Historia): "¿Qué significa *La danza de la conquista*?". Se entregará el primer tomo y, sin abrirlo, se analizará la portada pensando qué puede significar el título, qué impresiones transmite el personaje que aparece en la portada, etc.

Una vez finalizadas las actividades de prelectura, pasamos a la lectura en voz alta de la primera parte del cómic. Durante esta lectura se realizarán diversas interrupciones para analizar qué ha pasado hasta ahora, por qué determinado personaje ha dicho o ha hecho algo, por qué ciertos colectivos o grupos piensan o actúan de la manera que lo hacen, etc. Estas actividades durante la lectura se mantendrán para las tres partes del cómic.

Concluido el primer volumen, se realizarán las siguientes actividades de post lectura o de prelectura del siguiente:

- Actividad 5 (Lengua Castellana): "¿De qué estoy compuesto?". A partir del contenido visto en la primera actividad de esta área, el alumnado deberá encontrar diversos tipos de viñetas, onomatopeyas y bocadillos, y justificar el motivo por el cual aparecen esas formas según lo que se relata.
- Actividad 6 (Lengua Castellana): "¿Cómo se ordenan las viñetas?". El alumnado deberá elaborar y recortar, en grupos de 4-5 alumnos, una serie de viñetas sobre alguna conversación de nuestro protagonista con otro personaje de la narración. Más adelante, el docente repartirá unas plantillas con diferente distribución respecto a las viñetas y deberán ser pegadas en la plantilla según el orden que previamente hayan visualizado y aprendido como más adecuado y correcto.
- Actividad 7 (Historia): "¿Cómo y dónde vivían?". El alumnado elaborará una lista de las características de la sociedad, economía, política y cultura o religión, según se deduce de la primera parte de este cómic. Más adelante, en cuanto a la localización, se utilizará Google Earth para buscar lugares de América donde se hayan podido desarrollar los hechos.

En la siguiente sesión se procederá a leer la segunda parte con las preguntas durante la lectura previamente citadas, y finalizada esta, se realizarán las siguientes tareas:

- Actividad 8 (Lengua Castellana): "¿Dónde está el fallo?". En esta actividad se hará una distribución en grupos de 4-5 alumnos, los cuales tendrán que encontrar, a lo largo del segundo volumen, un fragmento en el que el orden de las viñetas o de los bocadillos pueda dar lugar a confusión y por qué, según lo aprendido en los enlaces de la actividad anterior de Lengua Castellana.
- Actividad 9 (Historia): "¿Qué ha pasado?". Después de haber leído esta parte, cada alumno, de manera individual, deberá escribir con sus palabras y lo más objetivamente posible, tratando de eliminar los elementos ficticios del cómic, qué es lo que pasó realmente durante la colonización de América puesto que la segunda parte es la que más contenido histórico relacionado con este hito muestra. Para la redacción, dispondrán de unas preguntas guía que podrán ir enlazando para formar el texto:
    - ¿Por qué vienen los españoles? ¿Qué motivaciones tienen?

- ¿Qué identidad adjudican en primera instancia a los indígenas? ¿Cuándo y por qué se dan cuenta de que no eran los que ellos pensaban?
- ¿Todos los españoles están de acuerdo en las maneras de actuar?
- ¿Qué pasaba con los que no estaban de acuerdo con sus decisiones?
- En conclusión, ¿qué supuso el hecho de la Conquista para los españoles y para los indígenas?

Para finalizar, en las últimas sesiones de cada asignatura se leerá en el aula y trabajará la tercera y última parte con las siguientes actividades:

- Actividad 10 (Lengua Castellana): "¿Seremos los próximos creadores de cómics?". Para poner en práctica todo lo aprendido y promover la creatividad, la actividad final relacionada con esta asignatura será, de manera individualizada, la elaboración de 4-5 páginas aproximadamente en formato de cómic para reinventar el final de los hechos contados por Raúl Treviño.
- Actividad 11 (Historia): "¿Dibujamos el tiempo?". Para este ejercicio final se realizará, de manera individualizada, una línea del tiempo con papel continuo, en la que, a través de dibujos, se explique cómo se desarrolló la *Conquista de América*, utilizando las menos palabras posibles.

Con todas las actividades planteadas, se pretende convertir al alumnado en miembro activo en la asimilación de los contenidos (con actividades manipulativas, así como de búsqueda de información y manejo de herramientas TIC) para que sean protagonistas de su propio aprendizaje. Además, muchas de ellas se desempeñan en grupo para mejorar la organización y el trabajo colaborativo; y otras, individuales, para trabajar la gestión del tiempo y de los recursos propios. En cuanto a la comprobación de lo aprendido, se podría diseñar una rúbrica de evaluación para analizar individualmente los contenidos y procedimientos que va adquiriendo cada estudiante.

5. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo ha sido investigar y comprobar la eficacia del cómic como herramienta didáctica interdisciplinar para trabajar diversos contenidos curriculares, en concreto, de las asignaturas de Lengua Castellana

y Ciencias Sociales. Muchos autores ya han apoyado y defendido con gran diversidad de argumentos la respuesta positiva de los cómics ante un público infantil y juvenil, así como la utilidad de este medio para trabajar gran variedad de contenidos lingüísticos, ya sean más próximos, como todos aquellos relacionados con los elementos que componen esta herramienta, u otros más alejados, como los trabajados sobre el debate en la propuesta didáctica.

No hay duda de que los estudiantes responden con entusiasmo cuando leen cómics y se sienten motivados por la forma de las imágenes y narraciones que se muestran, de la misma manera que les ayuda a entender los conceptos de los valores contenidos en la integridad académica (Agung et al., 2020). Sin embargo, no solo hemos asegurado su productividad en la asignatura de Lengua Castellana sino también las ventajas y beneficios que ofrece en temática histórica, por lo que respecta al área de Ciencias Sociales del currículum de Primaria. Por tanto, la posibilidad de que los cómics se convierta en un vehículo para las versiones no ficticias de las grandes historias, marca un punto de inflexión, para los estudiosos con una inclinación en esa dirección, pero tal vez también para las generaciones venideras (Buhle, 2007).

Todo ello no implica que esta sea ni la mejor ni la única herramienta para trabajar contenidos lingüísticos e históricos, pero sí que pone de relieve la necesidad y la variedad disponible de nuevas metodologías para favorecer el aprendizaje del alumnado. En este sentido, este artículo concede una visión y una propuesta de aplicación concreta, que podría suponer la primera pieza de ese gran y complejo puzle que es la nueva educación, interdisciplinar, activa, creativa e innovadora.

En definitiva, estimamos que el cómic, las herramientas TIC y las dinámicas pueden devenir herramientas altamente eficaces para ilustrar unos contenidos o unos valores, así como para hacer perdurar ese afán constante de los niños por formarse. Como sentenció Horace Mann (1796-1859), el primer gran defensor de la educación pública: "El maestro que intenta enseñar sin inspirar en el alumno el deseo de aprender, está tratando de forjar un hierro frío".

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUNG JATMIKO, G. y ILLFIANDRA, C. R. (2020). Application of Educational Comics About Academic Integrity in Elementary School Students. *Atlantis Press*, 399.

BÉCARES, L., BUSTO, M. y DE HOYOS, C. (2016). Sentarse, escuchar y repetir. ¿Existe otra forma de enseñar Historia? IKASTORRATZA. *e-Revista de Didáctica*, 16, 15-38.

BELLÓN, A., FARIÑA, D. y ZABALETA, F. J. (2015). *Ciencias Sociales*. Madrid: Santillana.

BUHLE, P. (2007). History and Comics. *Reviews in American History,* 35(2).

CARVAJAL, Y. (2010). Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación. *Luna Azul*, 2(31), 156-169.

DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial de la Comunidad Valenciana*, 7311, 16325-16694.

FORERO, J. M. (1992). La enseñanza de la Historia y el Descubrimiento de América. *Folios*, 2(3), 1-20.

GARCÍA, I. (2013). *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras* [Tesis Final de Máster, Universidad de Cantabria]. Santander: Repositorio Unican.

GARRIDO, M. C. D., RIVILLA, A. M. y ROMERO, C. S. (2011). La innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 50(1), 61-86.

GÓMEZ, I. M. y RUIZ, M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Tebeosfera*, 10(3). Recuperado de https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html

GUZMÁN, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10, 122-131.

MIRAVALLES, L. M. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Comunicar*, 13, 171-174.

MOREIRA, M. A. (1994). Los medios y materiales impresos en el currículum. En J. M. Sancho (Ed.) *Para una tecnología educativa* (pp. 1-19). Barcelona: Horsori.

ONIEVA, J. L. (2015). El cómic online como recurso didáctico en el aula. *Huarte de San Juan*, 15, 105-127.

PRATS, J. (2017). Retos y dificultades para la enseñanza de la Historia. En P. Sanz, J. M. Molero y D. Rodriguez (Eds.), *La Historia en el aula: innovación docente y enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria* (1.ª ed., pp. 15-33). Barcelona: Editorial Milenio.

REYES, C. A., ALATORRE, D., CARPIO, A., OSORNIO, L. L., LLANES, L. y VÁZQUEZ, M. R. (2011). *Historia* (2.ª ed.). SEP.

VIAU, J., SZIGETY, E. y TINTORI, M. A. (2015). La utilización del cómic como recurso didáctico para favorecer la apropiación de contenidos físicos. *Enseñanza de la Física*, 27(Extra), 587-592.

ZÁRATE, C. (2007). El reto de la interdisciplinariedad: desde su concepción hacia la práctica pedagógica. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 4(8), 9-10.