

## MEMORIA

**Proyecto de Innovación y Mejora Docente 2024/2025**

# **"COMICADEMIA": INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN LA HISTORIA DEL ARTE (ID2024/069).**

### **COORDINADOR DEL PROYECTO**

EDUARDO AZOFRA AGUSTÍN

Departamento de Historia Del Arte/Bellas Artes

Facultad de Geografía e Historia

Universidad de Salamanca

### **MIEMBROS DEL PROYECTO**

MARÍA GONZÁLEZ SÁNCHEZ

Personal Docente e Investigador en Formación

Departamento de Historia del Arte/Bellas Artes

Universidad de Salamanca

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>2. METODOLOGÍA.....</b>	<b>4</b>
2.1    Diseño estratégico del PID: objetivos, planificación y temporalización	5
<b>3. AJUSTES DEL MÉTODO.....</b>	<b>10</b>
<b>4. RESULTADOS.....</b>	<b>11</b>
<b>5. IMPLEMENTACIÓN DE MEJORAS.....</b>	<b>14</b>
4.1. Transferencia de conocimiento.....	14
<b>6. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>15</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>15</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

No son escasos los obstáculos, retos y desafíos a los que en los últimos tiempos la disciplina de la Historia del Arte ha tenido que hacer frente. Las tendencias educativas gravitan entre los partidarios de los denominados “métodos tradicionales” y aquellos que abogan por la inserción en la práctica docente de los “métodos innovadores”. El primero, más tradicional, se fundamenta en la técnica memorística (Galván Cardoso & Siado Ramos, 2021). La memoria ha sido considerada como uno de los recursos y de las estrategias más relevantes que posee todo individuo, resultando imprescindible para poder incorporar conocimientos que le permitan potenciar su desarrollo cognitivo y su propio bienestar dentro del mundo actual. Esta metodología educativa, fundamentada en el ejercicio de la memorización, ha sido empleada durante buena parte del siglo XX pues ha sido percibida como una de las estrategias más eficaces (Esteban Bara & Gil Cantero, 2022).

Ahora bien, en los últimos años, estas tendencias tradicionales han sido puestas bajo revisión y crítica desde la disciplina pedagógica, debido a la falta de eficacia y productividad en el corpus estudiantil, quienes se encuentran inmersos dentro de un contexto virtual. Esto ha provocado que sea necesario proceder a crear un nuevo paradigma que dé respuesta a esta realidad. Un presente que es incompatible con currículos sobrecargados y saturados (Coll Salvador & Martín Ortega, 2021). Por este motivo, los docentes han ido orientando su práctica hacia tendencias metodológicas cada vez más innovadoras, posicionando la memoria lejos de su papel como elemento principal de la docencia. Estas transformaciones se han ido sucediendo de forma pausada pero inevitable, pues para el profesorado era insostenible abarcar tantos contenidos siguiendo la misma metodología tradicional, y han necesitado -y necesitan- incorporar nuevas estrategias y recursos para lograr alcanzar un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Por este motivo, es necesario enmarcar el contenido propio de la actividad docente dentro de elementos limitantes como la temporalización, las ratios de alumnado por aula, los recursos, etc., a la vez que corresponderse con los estándares de digitalización o niveles de conceptualización de uso de la inteligencia artificial (Vázquez et al., 2024).

Nuestro Proyecto de Innovación Docente (en adelante PID), titulado: *Comicaademia: Innovación y aprendizaje activo en la Historia del Arte*, realizado en el presente curso 2024-2025 en la Universidad de Salamanca, ha puesto en marcha un proceso de enseñanza que enlaza las dos tendencias anteriormente mencionadas. Por una parte, somos sumamente conscientes de que la innovación docente no tiene como propósito llevar destruir los conocimientos o el proceso memorístico, sino que con este método más tradicional se pretende que los estudiantes obtengan los conocimientos y sean capaces de movilizarlos para

convertirse en seres competentes. De esta forma, el presente PID utiliza el cómic como recurso didáctico para la enseñanza de la disciplina de la Historia del Arte en la Educación Superior, favoreciendo a través de él la mejora de la capacidad competencial crítica, reflexiva, analítica y creativa del alumnado; además de poner en valor otros elementos de gran relevancia como la motivación o la comprensión de conceptos técnicamente complejos o abstractos.

## 2. METODOLOGÍA

Este PID se ha llevado a cabo en el marco departamental de Historia del Arte-Bellas Artes, área de Historia del Arte, dentro de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca. Asimismo, este PID [realizado durante el curso 2024-2025], surge a partir de otro PID anterior, desarrollado durante el curso 2023-2024<sup>1</sup>. Conforme a los resultados y a la retroalimentación obtenida en el PID del pasado curso, este año académico se ha decidido replicar parte de la metodología utilizada, con la novedad de llevar a cabo la incorporación de ajustes orientados a conseguir una mejora educativa relevante durante el desarrollo del Proyecto. No obstante, los cambios efectuados han sido objeto de reflexión, análisis, crítica y viabilidad con la meta final de promover la excelencia educativa en el estudiantado; en pos del beneficio de toda la comunidad universitaria.

La asignatura que se benefició de este PID fue la materia titulada “Conservación de Bienes Culturales” para alumnos de primer año de Grado en Historia del Arte y tercer año de Grado de Humanidades e “Historia del Grabado” de último año de Grado en Historia del Arte. La estructura de trabajo se dividió fundamentalmente en tres partes, acordando con el alumnado cuáles serían las fechas límite de entrega: la primera fase consistía en realizar un trabajo escrito, cuya fecha límite acordada fue el 27 de febrero; posteriormente, debían crear un cómic con fecha límite de 27 de marzo y, por último, llevar a cabo una exposición pública en el aula durante los días 24 y 30 de abril (últimas sesiones de la asignatura).

Proceder a llevar a cabo estos Proyectos, dentro del Departamento mencionado, ha pretendido trascender la convencional enseñanza de la disciplina de la Historia del Arte, ofreciendo una mayor calidad en materia educativa al corpus estudiantil. Así, se ha querido continuar con el uso del formato narrativo del cómic como recurso y herramienta estratégica durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha pretendido cautivar el interés del alumnado, acercándole la Historia del Arte por medio de una metodología lúdica: el cómic es ampliamente considerado como soporte clave de un lenguaje universal debido a su capacidad para trascender barreras culturales, lingüísticas y generacionales. La combinación de imágenes y texto para difundir conocimiento consigue que el estudiantado logre canalizar, no solo contenidos

---

<sup>1</sup> En el caso de querer consultar los resultados de este Proyecto anterior se remite a la publicación González-Sánchez et al. (2024).

que a priori pudieran resultar complejos y abstractos, sino también emociones e ideas.

La creación, planificación, desarrollo y evaluación del PID ha sido llevada a cabo por parte de los docentes, Eduardo Azofra y María González. El objetivo principal del PID es redefinir la enseñanza de la Historia del Arte mediante la implementación de herramientas pedagógicas actualizadas y eficaces. Este proyecto pone énfasis en la interdisciplinariedad, empleando un elemento común: el cómic, como un lenguaje inclusivo y universal. Este enfoque permitió materializar la integración sinérgica de los elementos visuales característicos de las tiras cómicas con los contenidos histórico-artísticos de las asignaturas, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Con respecto a los objetivos específicos se trata principalmente de fomentar en los estudiantes diversas competencias al mismo tiempo y compartir los resultados del proyecto con la comunidad educativa a través de Congresos, exposiciones o publicaciones

### **2.1 Diseño estratégico del PID: objetivos, planificación y temporalización**

La creación, planificación, desarrollo y evaluación del PID ha sido llevada a cabo por parte de los docentes, Eduardo Azofra y María González. El objetivo principal del PID es redefinir la enseñanza de la Historia del Arte mediante la implementación de herramientas pedagógicas actualizadas y eficaces. Este proyecto pone énfasis en la interdisciplinariedad, empleando un elemento común: el cómic, como un lenguaje inclusivo y universal. Dicho enfoque permitió materializar la integración sinérgica de los elementos visuales característicos de las tiras cómicas con los contenidos histórico-artísticos de las asignaturas, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Con respecto a los objetivos específicos se trata principalmente de fomentar en los estudiantes diversas competencias al mismo tiempo y compartir los resultados del proyecto con la comunidad educativa a través de congresos o publicaciones.

La planificación del trabajo se dividió fundamentalmente en tres partes, acordando con el alumnado cuáles serían las fechas límite de entrega: la primera fase consistía en realizar un trabajo escrito, cuya fecha límite acordada fue el 27 de febrero; posteriormente, debían crear un cómic con fecha límite de 27 de marzo y, en último, llevar a cabo una exposición pública en el aula durante los días 24 y 30 de abril (últimas sesiones de la asignatura). Asimismo, como la dificultad y la complejidad de cada una de las partes era distinta, los docentes encargados de la asignatura decidimos otorgar a cada actividad un porcentaje específico de calificación final: el trabajo escrito representaría un 10%, el cómic un 15% y la exposición en el aula un 5%. En consecuencia, la realización del PID supuso el 30% de la nota final de la asignatura, siendo imprescindible que el estudiantado tuviera aprobada la práctica para poder superar la materia.

a) **Listado de obras de Arte [Fig. 1]:** se proporcionó una lista a los alumnos para que ellos escogieran en grupos de 3 a 6 personas la opción que más les motivara e interesara. El listado se encontraba accesible en la plataforma *Stodium*-Campus Virtual de la Universidad de Salamanca, y tenían que llegar a un consenso sobre cuáles eran las obras artísticas de mayor interés para su grupo de trabajo. Igualmente, también se ofrecía la opción de que los grupos propusieran alguna obra artística de especial interés y que no apareciera en el listado. En este caso, los estudiantes debían comunicarlo previamente a los profesores en tiempo y forma para que dichas obras fueran evaluadas y consensuadas y proceder a su aceptación o rechazo, puesto que la prioridad docente era asegurar que las obras fueran coherentes con el contenido de la asignatura.

**Figura 1.** Listado de obras artísticas ofrecidas a los estudiantes

Listado de obras a elegir por el representante
1. Coliseo, Anfiteatro Flavio, de Roma
2. Arco de Tito, de Roma
3. Campanile de San Marcos, de Venecia
4. Sainte-Chapelle, de Paris
5. Castillo de Pierrefonds
6. Carcassonne
7. Teatro romano de Mérida
8. Templo de Diana, en Mérida
9. Distilo sepulcral de Zalamea de la Serena (Badajoz)
10. Iglesia de San Pedro de la Nave (Zamora)
11. Monasterio de Santa María de Ripoll (Girona)
12. Iglesia de San Martín de Frómista (Palencia)
13. Iglesia de Santiago del Arrabal, en Salamanca
14. Monasterio de Santa María la Real, de Aguilar de Campoo (Palencia)
15. Catedral de León
16. Castillo de Olite (Navarra)
17. Torre de los Anaya (o de Abrantes), en Salamanca
18. Ayuntamiento de Ciudad Rodrigo (Salamanca)
19. Iglesia del convento de San Antonio el Real, de Salamanca, hoy ZARA
20. Iglesia de San Miguel de Peñaranda de Bracamonte (Salamanca)
21. Puerta de Ramos de la Catedral Nueva de Salamanca
22. Bóveda de la Capilla Sixtina, de Miguel Ángel
23. La Mona Lisa del Museo del Prado
24. Retrato del Caballero de la mano en el pecho, de El Greco
25. El Ecce Homo de Cecilia Giménez

b) **Trabajo escrito:** por grupo se escogió a un representante quien accedió a *Stodium*, y a través de una encuesta, éste elegía solo una obra del listado, con previo consentimiento y acuerdo con el resto de los miembros. Si un grupo seleccionaba dos o más obras, sería penalizado y se le asignaría una que quedase sin elegir. En el caso de que la obra que se había pensado seleccionar en primer lugar hubiera sido elegida previamente por otro grupo (las opciones iban desapareciendo a medida que estaban siendo seleccionadas), se procedía a la elección de otra obra disponible que fuera de su interés. Tras la elección, el alumnado procedió a realizar un estudio sobre la obra seleccionada, dando como resultado un trabajo escrito de 2000-2500 palabras de extensión. Además, todos


los trabajos estaban sometidos a evaluación de plagio, por medio de la herramienta en línea *Turnitin*.

Por medio de esta fase, se procuraba fomentar las habilidades, las competencias y el desarrollo cognitivo de los alumnos. La producción de un trabajo escrito beneficia la capacidad reflexiva, metódica y crítica del corpus estudiantil, el cual se encuentra inmerso en la era de la inmediatez y superficialidad. En consecuencia, el corpus estudiantil por medio de este Proyecto se ve obligado a emprender una lectura pormenorizada sobre el objeto de estudio que le permita seleccionar la información más relevante, mejorar la capacidad de escritura y ser conocedor de los formatos de presentación y citación académica. Asimismo, deben delegar responsabilidades entre los miembros de un mismo grupo, es decir, emprender una negociación entre iguales que desarrollará sus habilidades comunicativas e interpersonales y beneficiará la formación integral del estudiantado.

La competencia trabajada a través de este trabajo escrito se centró en identificar y contextualizar espacial y temporalmente las intervenciones, restauraciones y el estado de conservación de la obra artística seleccionada, con la finalidad de valorar dichas obras y a sus artistas como expresión de su época y ámbito social y promover el conocimiento sobre la conservación de los bienes culturales. Además, esta actividad pretendía potenciar tanto el trabajo autónomo como el colaborativo, en un intento de desarrollar la capacidad de liderazgo del estudiantado, así como la autocrítica. Así, el empleo de esta metodología - aplicada al campo de la Historia del Arte- fomenta la resolución de problemas, el conocimiento holístico de la materia, los análisis integrales de la obra de arte, la búsqueda científica de información mediante bibliografía adecuada y contrastada, el planteamiento de hipótesis, la síntesis, y la formulación ordenada de las conclusiones.

**c) Elaboración del cómic:** tras la realización, entrega y evaluación de la fase anterior, se dio lugar a la fase que consistía en la elaboración del cómic sobre la obra elegida y del cual habían realizado la investigación escrita previa. Se ofreció dos guías [Fig. 2], el libro blanco de cómic en España y una tabla con las competencias y criterios básicos que se iban a evaluar [Fig. 3], en las cuales se detallaron las tipologías y elementos básicos para proceder con plenas garantías al desarrollo de esta fase. Se orientó a los estudiantes sobre el uso de determinados recursos en línea gratuitos y accesibles para las creaciones cómicas, por ejemplo, "Canva" o "Storyboard that". Sin embargo, desde la asignatura y gracias a la financiación ofrecida desde la propia Universidad de Salamanca, se les proporcionó acceso gratuito a dos recursos: la aplicación PIXTON y a la plataforma FREEPIK. La elección de estos recursos se obtuvo con el fin de que pudieran realizar el cómic con una herramienta que el equipo docente consideró asequible, intuitiva y sencilla de utilizar.

FREEPIK es una plataforma basada en Inteligencia Artificial, y con el objetivo de instar a los estudiantes al uso de la herramienta en conformidad con la ética y las buenas prácticas. Se decidió emitir tanto en el propio programa de la asignatura como en las guías proporcionadas el siguiente manifiesto:

<b>BUENAS PRÁCTICAS</b>	
<p>Las imágenes generadas por los estudiantes durante el período de suscripción proporcionado por esta asignatura <u>deberán ser utilizadas exclusivamente en el marco de la actividad práctica</u> vinculada a la misma. Se prohíbe expresamente cualquier uso, difusión, reproducción o distribución de dichas imágenes fuera del ámbito de la asignatura.</p> <p>En consecuencia, el alumnado que haga uso de esta aplicación será el <u>único y exclusivo responsable</u> de las acciones que realice en relación con la misma. Queda estrictamente prohibido, bajo cualquier circunstancia, la generación de imágenes que vulneren la dignidad, integridad o derechos de cualquier persona o colectivo, así como la publicación, reventa o comercialización de dichas imágenes. El incumplimiento de estas disposiciones podrá derivar en las correspondientes responsabilidades legales</p>	

**Figura 2:** Portadas de las guías ofrecidas a los alumnos sobre la aplicación PIXTON y FREEPIK. Asimismo, el documento sobre los elementos básicos a tener en cuenta para la realización de un cómic



**Figura 3:** Competencias y criterios de evaluación a trabajar en la práctica por parte del alumnado

COMPETENCIAS	CRITERIOS
<b>TRABAJO ESCRITO</b>  Identificar y contextualizar espacial y temporalmente a las más relevantes manifestaciones y personalidades artísticas, analizando su entorno social, político y cultural, y sus aspectos biográficos, para valorar las obras y a sus artistas como expresión de su época y ámbito social, apreciar su creatividad y promover el conocimiento de diversas formas de expresión estética.	Trabajar de manera autónoma y en equipo, tanto en el interior de su propio campo disciplinar, como en relación con otros. Tomará conciencia de sus habilidades para desarrollar su capacidad de liderazgo y de autocritica
	Conocer, y explicar con orden, rigor y corrección gramatical y expresiva las principales manifestaciones y movimientos artísticos, identificando y analizando su contexto histórico, socioeconómico y cultural, su vinculación con las funciones atribuibles al arte, sus características técnicas y estilísticas fundamentales y su desarrollo en el tiempo
	Utilizar la metodología científica aplicada al campo de la Historia del Arte. Desarrollar estados de la cuestión, análisis integrales de la obra de arte, replanteamiento de problemas, búsqueda de información mediante bibliografía de calidad y contrastada, planteamiento de hipótesis, verificación de las mismas, procesos críticos de síntesis, y formulación ordenada de las conclusiones
<b>ELABORACIÓN DEL CÓMIC</b>  Utilizar las nuevas tecnologías como herramienta para el acceso a la información y como medio de difusión relativos al campo de la Historia del Arte.	Elaborar, a partir de un guion basado en el trabajo escrito, un cómic de contenido histórico-artístico sobre la obra de arte seleccionada con conocimiento crítico y teniendo en cuenta su contexto histórico, sus funciones, sus características técnicas y estilísticas y su relevancia social, política y cultural
	Realizar el cómic de manera rigurosa teniendo en cuenta la importancia de la creatividad y el atractivo visual, pero sin olvidar ser fiel al contenido del trabajo escrito. Los cómics tienen que ser completamente originales.
<b>PRESENTACIÓN ORAL</b>  Presentar proyectos de difusión y gestión de todo lo relacionado con la Historia del Arte, a través de un discurso claro y ordenado, que no descuida sin embargo la precisión de un léxico propio.	Conocer y manejar de forma rigurosa el lenguaje específico y la terminología propia que se aplica a las diferentes manifestaciones artísticas
	Conocer en profundidad el tema de la exposición apoyándose en los recursos audiovisuales necesarios haciendo un uso adecuado del tiempo asignado y logrando abarcar todos los aspectos del tema y fomentando la colaboración en equipo

La extensión mínima debía ser de 5 páginas y de 30 viñetas, sin extensión máxima. Además, el tipo de letra tenía que permitir la lectura clara del cómic para fomentar su accesibilidad; se aconsejaba el uso de Verdana, Book Antiqua, Courier o Helvética, aunque en el caso de usar PIXTON la letra estaba predefinida por la propia aplicación. No obstante, el alumnado tenía libertad para poder realizar el cómic en el formato que considerara oportuno, ya fuera a través de PIXTON, la Inteligencia Artificial o el dibujo a mano. La competencia trabajada con la elaboración del cómic se centró en utilizar las nuevas tecnologías como herramienta para el acceso a la información y como medio de difusión relativos al campo de la Historia del Arte. Esta se concretó en dos criterios: Elaborar, a partir de un guion basado en el trabajo escrito, un cómic de contenido histórico-artístico sobre la obra de arte seleccionada con conocimiento crítico y teniendo en cuenta su contexto histórico; Realizar el cómic de manera rigurosa valorando especialmente el nivel de creatividad y de atractivo visual que tuviera cada cómic, pero sin dejar de lado la rigurosidad del contenido. Además, los cómics debían ser plenamente originales.

**d) Exposición pública en el aula:** Tras la correspondiente entrega y evaluación, se expusieron los trabajos en clase donde los alumnos realizaron una presentación oral de entre 12-15 minutos, compartiendo contenidos, motivaciones e ideas con sus compañeros. La competencia trabada en este apartado se centró en presentar proyectos de difusión a través de un discurso claro, dinámico y ordenado, que no descuida sin embargo la precisión de un léxico técnico. En síntesis, el objetivo principal de esta fase final del PID era conseguir trabajar y perfeccionar las competencias de comunicación lingüística y oral en el alumnado, contribuyendo al mismo tiempo a la transferencia y difusión del conocimiento entre iguales.

### 3. AJUSTES DEL MÉTODO

El presente PID, realizado durante el curso 2024-2025, surge a partir de otro PID anterior, desarrollado durante el curso 2023-2024<sup>2</sup>. Teniendo presente dicha retroalimentación del anterior curso, se efectuaron ajustes del método en el presente, con el designio de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo, la experiencia educativa de los alumnos y la práctica docente. En este sentido, los ajustes que se han implementado y que no constaban en el anterior Proyecto son:

PID (2023-2024)	PID (2024-2025)
No se permitió que los propios estudiantes propusieran su propio tema de estudio.	Se ha permitido que los propios estudiantes propongan su tema de estudio.
Grupos de trabajo obligatoriamente de un mínimo de 4 estudiantes a un máximo de 6 estudiantes.	Disminución del número mínimo obligatorio de los integrantes de los grupos, ofreciendo como mínimo grupos conformados por tres integrantes, en vez de cuatro, teniendo también en cuenta la situación individual del alumnado según las necesidades informadas desde el Servicio de Asuntos Sociales de la Universidad de Salamanca (SAS).
Se ofrece únicamente PIXTON como recurso gratuito desde la asignatura, aunque tienen libre elección de utilizar recursos por cuenta propia.	Se amplía la oferta de herramientas que, de forma gratuita y accesible, se proporcionaban desde la asignatura: PIXTON y FREEPIK. Además, se proporcionó un decreto escrito de buenas prácticas. Cumplimos así con el <i>feedback</i> Los estudiantes del curso pasado nos transmitieron el deseo y la necesidad de incorporar recursos más complejos y vinculados a la inteligencia artificial.

En conclusión, estos ajustes del método no deben ser entendidos como fallos en sí mismos, sino como un proceso necesario y natural de mejorar toda práctica docente. En este sentido, efectuar ajustes sobre las necesidades detectadas en el PID anterior, nos ayudó a trabajar de forma más estratégica y a conseguir resultados más óptimos del PID, impulsando la utilización de nuevas tecnologías afines al mundo contemporáneo en el que vive y se desarrolla el corpus estudiantil.

<sup>2</sup> Para consultar el PID anterior se remite a la publicación González Sánchez et al. (2024).

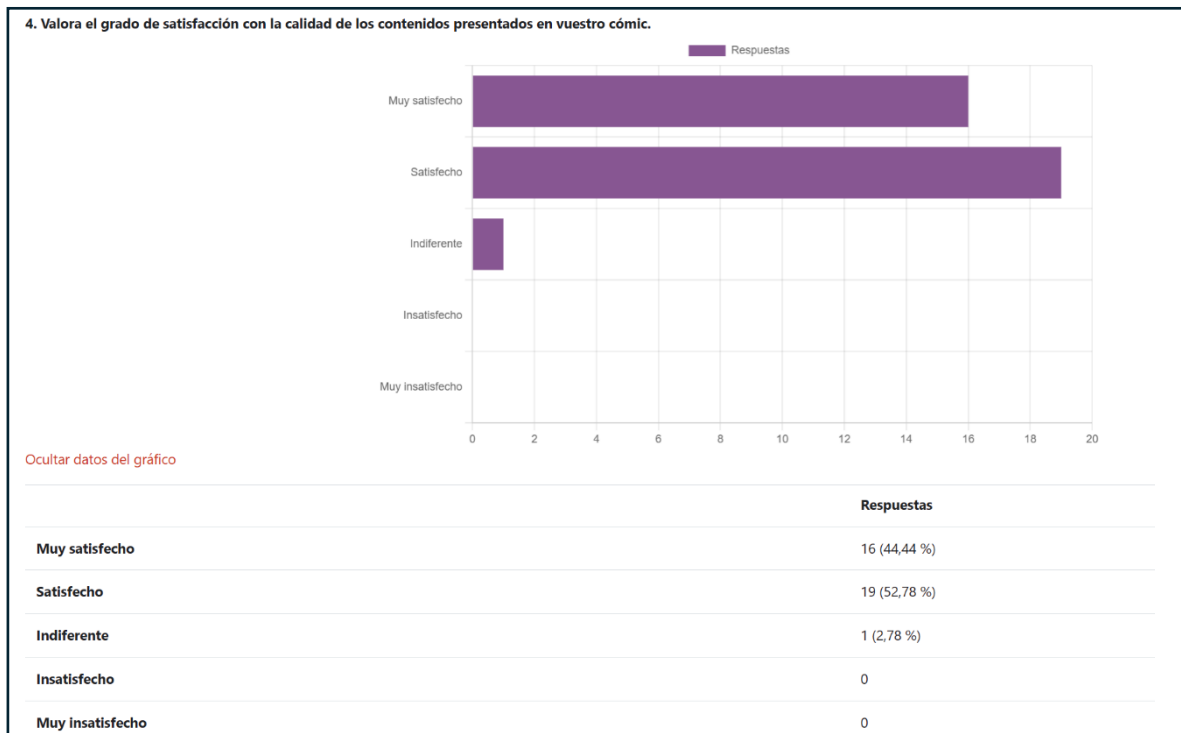
#### 4. RESULTADOS

A continuación, se procede a mostrar, interpretar y reflexionar sobre los resultados obtenidos en el desarrollo del presente PID. Para ello, se presentan las consultas de satisfacción de la encuesta anónima y voluntaria cumplimentada por los discentes. La importancia de los resultados de estas encuestas tiene su impronta en varios aspectos clave. Por un lado, proporcionan una valiosa retroalimentación y perspectiva sobre el beneficio real, la eficacia y el impacto positivo o negativo que ha tenido el Proyecto en el estudiantado; concretan el grado de participación, inclusión y colaboración de los estudiantes y a qué nivel ha llegado a aumentar el conocimiento, interés y comprensión por el tema de estudio. Por otra parte, la encuesta permite identificar las áreas de mejora, ofreciendo a los miembros del Proyecto una información crucial para ajustar y perfeccionar dicha actividad en el futuro. En este sentido, se debe tener presente que haber realizado ajustes en el Proyecto no significa que no se pueda seguir implementando un proceso de mejora en la práctica docente. Los Proyectos de Innovación Docente requieren de una revisión constante y pormenorizada ya que deben hacer frente a necesidades de diversa índole, contextos diversos y desafíos. En definitiva, los ajustes son parte del proceso continuo de mejora, sin excluir la posibilidad de seguir implementando cambios para conseguir garantizar el éxito del Proyecto.

La encuesta estaba conformada por un total de 27 preguntas que fueron respondidas por 36 participantes, es decir, el cuestionario fue cumplimentado por el 69,23% del alumnado total matriculado en la materia. Por tanto, estaríamos hablando de un porcentaje de participación de más de dos tercios de los matriculados en dicha asignatura, haciendo que los datos obtenidos a través de la misma sean significativos de la apreciación final sobre el PID: mejorando el porcentaje del curso anterior de un 68%. Por ende, este porcentaje es claro indicador de la relevancia que poseen los datos y de la relevancia de los datos obtenidos a través de las respuestas proporcionadas, facilitando conclusiones sólidas sobre el grado de viabilidad, satisfacción y eficacia del PID. Además, en todo momento, el anonimato del alumnado estaba garantizado.

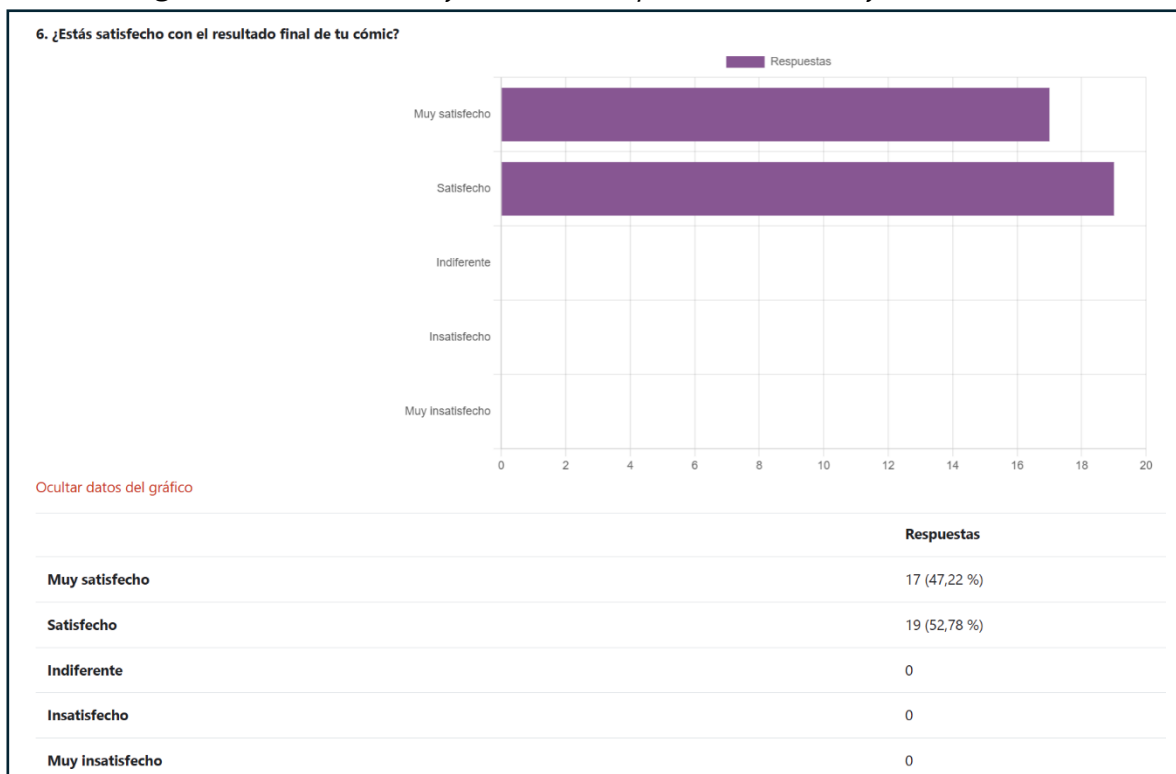
En primer lugar, cabe destacar los resultados obtenidos en la cuarta pregunta del cuestionario [Fig. 4], donde se pedía al encuestado que valorara el grado de satisfacción con la calidad de los contenidos presentados en su cómic: 16 de los encuestados respondieron que su valoración era “muy satisfecho” (44,44%) y 19 consideraron que estaban “satisfechos” (52,78%). Únicamente un encuestado seleccionó que su grado de satisfacción era “indiferente” (2,78%) y ningún participante marcó la opción de “insatisfecho” o “muy insatisfecho” (0%).

**Figura 4:** Gráfico sobre el grado de satisfacción con la calidad de los contenidos



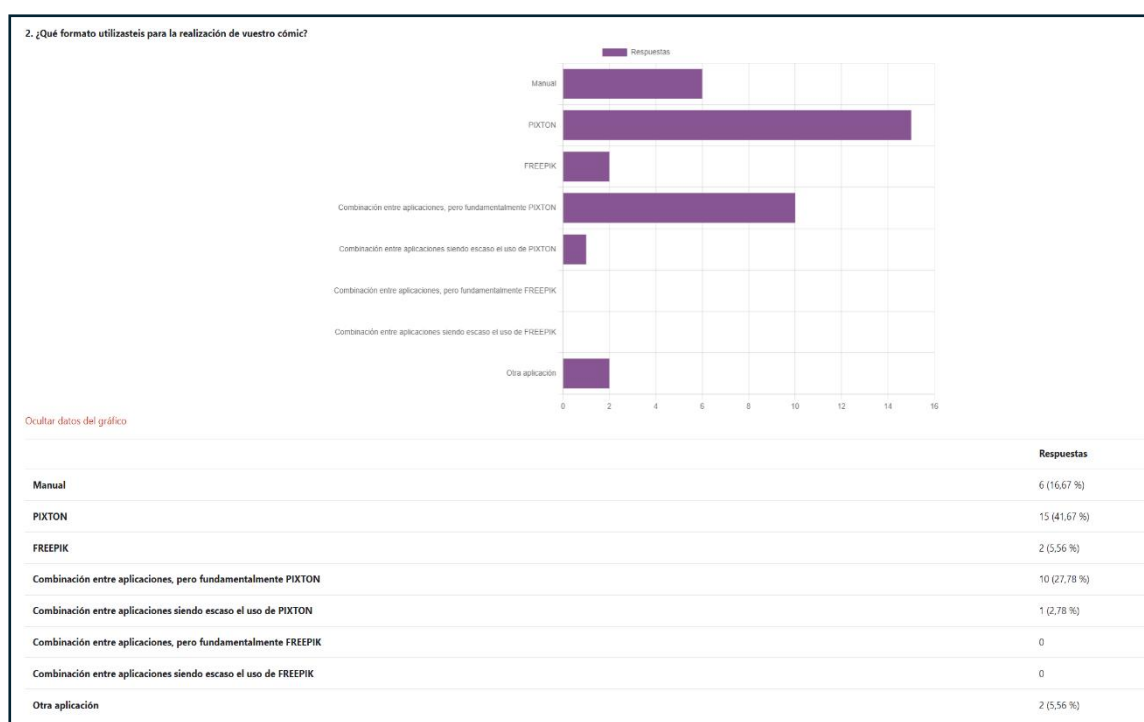
En segundo lugar, la sexta pregunta del cuestionario [Fig.5] preguntaba a los estudiantes sobre el grado de satisfacción con respecto al resultado final de su cómic. En este caso, 17 encuestados seleccionaron la opción “muy satisfechos” (47,22%) y 19 participantes marcaron “satisfecho” (52,78%). Ninguno seleccionó las opciones “indiferente”, “insatisfecho” o “muy insatisfecho” (0%).

**Figura. 5.** Grado de satisfacción con respecto al resultado final del cómic



En tercer lugar, es interesante destacar los datos obtenidos a raíz de la segunda pregunta [Fig. 6], la cual hace referencia al formato utilizado para la realización del cómic: 15 de los participantes respondieron que la plataforma que utilizaron fue PIXTON (41,67%), 6 encuestados respondieron que prefirieron la producción manual (16,67%), 2 respuestas afirmaron utilizar la plataforma FREEPIK (5,56%) y el resto de las valoraciones, 13 en total, respondieron que emplearon para la elaboración del cómic la combinación de aplicaciones. Al respecto de estos resultados, queda constatado que la mayoría de los alumnos prefieren el uso de las nuevas tecnologías frente a métodos más tradicionales.

**Figura 5:** Plataforma o recurso utilizado para materializar el cómic



Con respecto a los resultados obtenidos, puede resultar sorprendente el escaso porcentaje de alumnos que emplearon FREEPIK, herramienta basada en Inteligencia Artificial. Resulta importante señalar que en el apartado final del cuestionario dedicado a sugerencias, los discentes indican que la complejidad inherente de FREEPIK ha significado un obstáculo importante a la hora de decantarse por esta herramienta. Este es un factor que como docentes tenemos que tener presente pues, en ocasiones, la complejidad de los recursos educativos resulta ser más complicados de lo esperado. Si bien, a priori podríamos considerar que el alumnado actualmente se encuentra habituado a las nuevas tecnologías, en ocasiones esta hipótesis puede resultar simplista. Para solventar esta problemática se procederá a realizar una mayor instrucción en el funcionamiento de estos recursos, con el propósito de evitar que estas mismas herramientas se conviertan en barreras.

## 5. IMPLEMENTACIÓN DE MEJORAS

Una de las valoraciones más generalizadas de los alumnos ha sido adaptar aún más los recursos empleados en el PID a la realidad en la que los estudiantes se ven inmersos, destacando el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial. Por ende, conforme al desarrollo e ideario de futuras ediciones del PID, se contempla valorar otros recursos que resulten más accesibles y sencillos para el alumnado. Además, de proporcionar una guía y una sesión exclusivamente a explicar el uso y funciones de la plataforma. No obstante, seguiremos buscando plataformas que implementen parcialmente la IA pues el alumnado mayoritariamente ha valorado como óptimo y adecuado el ofrecer actividades donde se lleve a cabo una mejora y aprovechamiento de las nuevas tecnologías dentro del ámbito educativo. Algunos estudiantes han realizado recomendaciones y proporcionado ideas de otros recursos en línea que les resultan más intuitivas, como GROK.

Igualmente, en la próxima edición se procederá a revisar la temporalización llevada a cabo en el PID. Sin embargo, esta verificación temporal no se corresponde con quejas o con una retroalimentación insatisfecha por parte de los discentes, sino que su génesis reside en facilitar la puesta en marcha y el seguimiento del proyecto por parte de los miembros que conforman el PID. Se realizará un reajuste de plazos y de la organización que ayudará a administrar de manera más estratégica las diferentes fases que configuran dicho PID.

No obstante, sin lugar a duda, los estudiantes transmitieron un *feedback* realmente positivo que sorprendió a los miembros del PID y dejaron de forma patente, a través de sus comentarios, la gran motivación ante la elaboración de este Proyecto de Innovación Docente.

### 4.1. Transferencia de conocimiento

Por último, cabe destacar que los resultados obtenidos por medio de este PID, han sido objeto de transferencia de conocimiento por medio de la participación de sus miembros integrantes en el *4th International Congress: Education and Knowledge (2025)*. Se contribuyó en la difusión de este PID por medio de la participación de la comunicación titulada: *Innovación docente en Historia del Arte: creación de cómics como estrategia educativa en educación superior*. En suma, como contribución científica en forma de resumen tendrá lugar la publicación de la editorial OCTAEDRO titulada de la misma forma que la ponencia. El impacto de esta editorial es de primer nivel destacando especialmente ocupar la 1ª posición en el ranking SPI (*Scholarly Publishers Indicators*) del Centro Superior de Investigaciones Científicas del Ministerio de Ciencia e Innovación de España sobre el prestigio de las editoriales según expertos españoles (sector Educación): SPI-CSIC Educación: Q1, 1ª editorial de 50 incluidas, D1, Top 2%; SPI-CSIC Ranking General: Q1, 19ª editorial de 294 incluidas; D[ecil]1 e IE-CSIC: Nivel Alto.

Asimismo, se van a publicar los resultados dentro de un capítulo de libro donde se recogerá la experiencia docente bajo la editorial Aula Magna-Mcgraw-Hill. Dicha editorial destaca por el relevante impacto que posee, especialmente dentro del área de la Educación: SPI\*-CSIC Ranking General: Q1, 30ª editorial de 385 incluidas, D[ecil] 1; SPI-CSIC Extranjeras Ranking General: Q1, 13ª editorial de 425 incluidas; SPI-CSIC-Extranjeras Comunicación: Q1, 2ª editorial de 49 incluidas, D1; SPI-CSIC-Extranjeras Derecho: Q1, 15ª editorial de 100 incluidas, SPI-CSIC Economía: Q1, 2ª editorial de 55 incluidas, D1; SPI-CSIC-Extranjeras Economía: Q1, 5ª editorial de 37 incluidas; SPI-CSIC-Extranjeras Educación: Q1, 5ª editorial de 50 incluidas, D1; SPI-CSIC Psicología: Q1, 4ª editorial de 46 incluidas, D1 e IE-CSIC: Nivel Alto. Además, está incluida en los selectivos índices internacionales: The Norwegian Lists / CRISTIN, SPI-Expanded.

## 6. CONCLUSIÓN

En definitiva, nuestro Proyecto de Innovación Docente nos ha permitido poner en marcha estrategias eficaces y recursos innovadores que facilitan y mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje en el alumnado. Mayoritariamente, los resultados obtenidos evidencian un impacto considerablemente positivo en cuanto a la mejora competencial de los discentes y, sobre todo, un aumento formidable en el aumento del interés por la materia impartida. Con respecto a la transferencia de conocimiento, se ha pretendido que tanto la experiencia como los resultados obtenidos en nuestro PID inspiren a otros profesionales a incorporar en sus aulas prácticas similares, consiguiendo lograr ampliar el alcance y la sostenibilidad de la innovación.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Coll Salvador, C., & Martín Ortega, E. (2021). La LOMLOE, una oportunidad para la modernización curricular. *Avances En Supervisión Educativa*, 35. <https://doi.org/https://doi.org/10.23824/ase.v0i35.731>
- Esteban Bara, F., & Gil Cantero, F. (2022). Las finalidades de la educación y la LOMLOE. *Revista Española de Pedagogía*, 80(281), 13–30. <http://surl.li/zhuhv>
- Galván Cardoso, A. P., & Siado Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962–975. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- González-Sánchez, M., Azofra Agustín, E., & Sáez-Martín, M. (2024). Historia del Arte en cómic en la Educación Superior. *Educación y Conocimiento Como Ejes Del Pensamiento Crítico: Experiencias Innovadoras y Significativas*, 197–208.
- Vázquez, B. N., Vázquez-Guillamet, L., & Gómez-Jiménez, F. (2024). ¿Memorizar o aprender a aprender? El reto de la formación universitaria en el siglo XXI. *FEM: Revista de La Fundación Educación Médica*, 27(3), 105–115. <https://doi.org/10.33588/FEM.273.1338>

