



**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**  
CURSO 2020-2021

**El cómic como recurso de desarrollo plástico y personal en  
Educación Secundaria Obligatoria**

**Comic as a resource for artistic and personal development in secondary education**

**ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS**

**APELLIDOS Y NOMBRE: SÁNCHEZ DÍAZ, ALICIA MONTSERRAT**

**TUTOR/A: M<sup>a</sup> del Carmen Moreno Sáez. Departamento de Escultura  
y Formación Artística. Facultad de Bellas Artes.**



## ÍNDICE

Resumen y Abstract

Palabras Clave y Keywords

1.- Introducción.....	3
2.- Justificación.....	3
2.1 Hipótesis.....	5
3.- Estado de la cuestión/Antecedentes.....	5
4.- Objetivos.....	7
5.- Metodología.....	8
6.- Marco Teórico.....	11
7.- Marco Empírico.....	16
7.1 Contextualización.....	16
7.2 Programación general.....	17
7.2.1. TÍTULO DE LA PROGRAMACIÓN.....	17
7.2.2. INTRODUCCIÓN.....	17
7.2.3. OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS) .....	17
7.2.4. COMPETENCIAS.....	19
7.2.5. CONTENIDOS.....	22
7.2.6. METODOLOGÍA.....	23
7.2.7. ACTIVIDADES.....	25
7.2.8. MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES.....	27
7.2.9. EVALUACIÓN.....	27
7.2.10. BIBLIOGRAFÍA.....	30
7.3 Desarrollo de la unidad didáctica.....	31
7.3.1. INTRODUCCIÓN.....	31
7.3.2. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	31
7.3.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	31
7.3.4. ACTIVIDADES.....	32
7.3.5. EVALUACIÓN.....	36
7.3.5.1. Alumnado.....	36
7.3.5.2. Unidad didáctica.....	38
7.3.6. BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA.....	41
8.- Análisis e interpretación de los datos o resultados obtenidos.....	42
9.- Discusión.....	45
10.- Conclusiones.....	47
11.- Aportaciones.....	52
12.- Investigación futura o prospectiva.....	52
13.- Referencias.....	53
14.- Bibliografía.....	56

ANEXOS

## **Resumen**

El propósito del presente trabajo es determinar si el uso del cómic en las aulas de Educación Secundaria Obligatoria en el ámbito de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y su organización a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, pueden suponer una mejora en la implicación del alumnado y por consiguiente en el desarrollo de sus habilidades gráficas.

Esta propuesta surge de la problemática que hemos observado en las aulas: una falta generalizada de motivación, y dificultades en la soltura y desempeño gráfico en general. Para ello hemos realizado una investigación-acción, empleando una metodología cualitativa, a través de la cual hemos llevado a cabo durante un mes y medio un proyecto de realización de un cómic personal con 86 alumnas y alumnos de un Instituto de Educación Secundaria de la Comunidad de Madrid.

Los principales resultados obtenidos han sido un aumento significativo del grado de satisfacción del alumnado, y un mejor desempeño en el alumnado que ya presentaba buena motivación con anterioridad.

Sin embargo, no hemos obtenido información concluyente respecto a sus efectos en la motivación en general, ya que el alumnado que anteriormente no se implicaba en la materia ha seguido sin hacerlo.

Como otros hallazgos del estudio, hemos observado que el trabajo en sesiones cortas (1 hora de clase) y autoconclusivas aporta mejores resultados en cuanto a entregas y concentración; que el trabajo técnico sobre la composición en sesiones independientes aporta una gran mejora en la calidad de los resultados finales del proyecto y que el cómic como recurso abre muchas posibilidades creativas a las personas que ya cuentan con un cierto grado de motivación por las artes plásticas.

## **Abstract**

The purpose of the present research is to determine whether the use of comic in secondary education classes, specifically in the context of the subject of Arts, Visual and Audiovisual Education, organized in the line of Project Based Learning, may imply an improvement in student's involvement and therefore the development of their graphic skills.

This project emerges from the difficulties observed during the classes: a generalized lack of motivation, difficulties with confidence, skills and graphic performance in general. For that reason, we have carried out an action research, using a qualitative methodology, through which we have developed a project on the creation of a personal comic with 86 students from a Secondary Education School in the Region of Madrid during the course of one month and a half.

The main results we have observed have been a meaningful increase in the level of satisfaction in our students, and a better performance in the students that were already showing a previous good level of motivation.

However, we have not been able to obtain relevant information about the effects of the subject in general motivation, since the students who previously didn't get involved in the class have stayed in the same pattern.

As for other conclusions from our research, we have observed that working during short sessions (1 hour of class) which are self-conclusive, pays in better results regarding the handing in of their work and their concentration. Also, we observe that working on composition through independent sessions offers a big improvement in the final results of the project. Finally, the conclusion that comic as a resource opens up more creative possibilities to people who already have a certain level of motivation in arts.

### **Palabras Clave**

Cómic, Aprendizaje Basado en Proyectos, motivación, educación plástica y visual, educación secundaria.

### **Keywords**

Comic, Project Based Learning, motivation, art education, secondary education.

## **1. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación estudia la propuesta educativa llevada a cabo durante el periodo de prácticas del Máster de Formación del Profesorado durante los meses de marzo y abril de 2021. Dicha propuesta consiste en la implementación de un proyecto de creación de cómic con el alumnado de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en un instituto de educación secundaria de la Comunidad de Madrid.

Este proyecto atiende a las necesidades observadas en el aula durante las primeras semanas de trabajo, entre las cuales destacan la falta de implicación del alumnado, las dificultades para la toma de decisiones en el propio proceso creativo y la falta de compromiso con el trabajo personal. También se plantea como una oportunidad para transmitir conocimientos plásticos de forma integrada, con una aplicación práctica que el alumnado puede experimentar in situ; todo ello como parte de un proceso constante que permite la autoevaluación, la prueba y error y la mejora del trabajo personal.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

A lo largo de las primeras semanas de clase, hemos observado en gran parte del alumnado una falta de confianza y soltura en las habilidades gráficas y expresivas, habiendo dificultades para empezar a trabajar. Además, en repetidas ocasiones el alumnado hace comentarios sobre su inhabilidad para las artes y su desmotivación general con las tareas asignadas.

Comparando los trabajos realizados en el aula durante los meses anteriores, se pone de manifiesto que los resultados son muy similares entre todo el alumnado, y que las tareas llevadas a cabo son rutinarias y centradas fundamentalmente en repetir técnicas específicas, con poco espacio para la toma de decisiones personales.

Tras realizar un test inicial, se detecta que todo esto tiene consecuencias directas sobre el desempeño del alumnado: la falta de implicación en el proceso de aprendizaje dificulta la adquisición de habilidades y destrezas plásticas básicas, ya que este requiere un proceso constante de autoevaluación, prueba y error y compromiso con el desarrollo personal.

Apoyándonos en la investigación presente en *Motivación y Aprendizaje Basado en Proyectos* (Botella y Ramos, 2020), determinamos que la motivación necesita de tres componentes que están muy relacionadas con lo expuesto en el párrafo anterior: el alumnado debe sentirse competente, con autonomía y en buena relación con las personas del entorno educativo (Botella y Ramos, 2020, p.5). Es por esto que consideramos necesaria la búsqueda de alternativas a los métodos aplicados actualmente para abrir la

posibilidad de obtener resultados diferentes, fomentando esa autonomía, competencia y buenas relaciones personales.

Se plantea la cuestión de cómo se podrían aunar los contenidos del currículo con estas necesidades, y para ello recurrimos a uno de los apartados incluidos en el currículo oficial: el cómic. A través de este recurso pretendemos alcanzar dos metas principales: fomentar la implicación del alumnado y trabajar de manera integral diversos contenidos plásticos. Consideramos que es un recurso óptimo ya que en su creación y conclusión final intervienen diversos elementos que resultan relevantes para nuestros objetivos: elementos plásticos (composición, color, diseño, línea, representación...), elementos creativos personales (desarrollo de la idea, historia, personajes...) y elementos de trabajo autónomo (compromiso, trabajo continuo, responsabilidad, toma de decisiones, gestión del tiempo...).

Consideramos que no solo son importantes los contenidos que se trabajan en el aula, sino que también hay que tener en cuenta el modo en que se imparten. Por ello, es necesario plantear enfoques pedagógicos diferentes que centren la atención en la responsabilidad del propio alumnado, su toma de decisiones y su capacidad expresiva.

Por consiguiente, estos contenidos se enmarcan en una metodología de trabajo diferente a la llevada a cabo con anterioridad en el aula, proponemos trabajar a partir del aprendizaje basado en proyectos, metodología que apoya por su propia naturaleza esta necesidad de integración de contenidos y autonomía del alumnado.

Buscamos generar aprendizajes significativos, y para ello el necesitamos desarrollar estrategias educativas que fomenten los mismos. Con aprendizajes significativos nos referimos a la adquisición de habilidades y conocimientos aplicables a la vida real y que se mantengan a lo largo de la vida del alumnado. Para ello consideramos fundamental que el propio alumnado haya formado parte de su construcción, y desde la perspectiva del profesorado esto se consigue fomentando su motivación y curiosidad. Haciendo referencia a los principios descritos por el doctor Francisco Mora en su libro *Neuroeducación*, planteamos que estos aprendizajes significativos están asociados a la motivación y a la curiosidad: “La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas de la atención, foco necesario para la creación de conocimiento” (Mora, 2013, p.73).

Otra de nuestras motivaciones consiste en probar formas diferentes de enseñar los contenidos obligatorios, más gratificantes para el alumnado y el profesorado, que den espacio para la evaluación y mejora del trabajo del alumnado fomentando así el aprendizaje.

Por último, aunque no por ello menos importante, consideramos fundamental la asimilación activa y real de los contenidos planteados en el currículo oficial, y la obtención de resultados que demuestren que este aprendizaje ha sido efectivo.

## **2.1. Hipótesis**

La implementación del cómic como recurso didáctico en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual de Segundo de Educación Secundaria Obligatoria facilita la adquisición de habilidades plásticas fundamentales y la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo.

## **3. ESTADO DE LA CUESTIÓN/ ANTECEDENTES**

A la hora de buscar trabajos o investigaciones realizadas con anterioridad sobre el uso del cómic en el aula de plástica, hemos consultado diversas fuentes.

Por un lado, varios libros de texto orientados a la enseñanza y la utilización del cómic (Aparici,1992; Rodríguez, 1988; Rollán y Sastre, 1986). A partir de estas fuentes, podemos comprobar que el uso del cómic en educación, y en concreto en educación plástica, se lleva planteando desde hace varias décadas.

El cómic se propone como una herramienta para trabajar diversos ámbitos (Rollán, 1986, p.171), (Rodríguez, 1988, p.132):

-El desarrollo de la expresión lingüística, plástica (expresión de ideas y sentimientos) y dinámica (corporal, gestos y expresiones). Esto va ligado al desarrollo gráfico del alumnado.

-Reflexionar sobre el lenguaje verboicónico, traducción de lo verbal a lo icónico y viceversa. Desarrollar la capacidad inductiva y de generalización.

-El estudio de los diferentes elementos necesarios para la creación del cómic fomenta la capacidad analítica y organizativa.

-El desarrollo de la tolerancia crítica, y el trabajo desde lo individual y lo colectivo.

Quizás debido a la publicación de estos trabajos de investigación pedagógica hace unas décadas, actualmente podemos encontrar el cómic en el currículo oficial, a pesar de que la carga lectiva que se le asigna sea muy baja. En el artículo de Barrero que se citará más

adelante (Barrero, 2002, p.2), se plantea que durante los años 70 y 80 del siglo XX se dio en España un auge en cuanto al uso del cómic en entornos educativos, fenómeno que ha ido perdiendo fuerza con los años.

La mayoría de las propuestas pedagógicas que tuvimos en cuenta al plantear nuestro proyecto están alineadas con lo expuesto en los libros mencionados con anterioridad: el objetivo detrás del empleo del cómic en nuestro proyecto es principalmente el desarrollo de la expresión personal y por consiguiente la implicación del alumnado. En varios de los textos se relaciona el cómic con un recurso de bajo coste, cercano al alumnado y fácil de adaptar a nuestras necesidades (Aparici, 1992, p.114), lo cual se ajusta a las necesidades de nuestro proyecto.

Por otra parte, también hemos consultado varios artículos y trabajos de investigación que tratan el comic como recurso educativo en diferentes entornos y etapas (Barrero, 2002; Del Rey, 2013; Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2019; Onieva, 2015; Tapia, 2018).

Existen similitudes entre las acciones planteadas en estos trabajos y en nuestra investigación: se estudia el cómic como un recurso para trabajar aptitudes como la motivación, el trabajo en equipo, la creatividad o la autoestima (Onieva, 2015, p.113). En otras se hace referencia al uso de esta herramienta en entornos artísticos, y se enumeran los diferentes elementos que se pueden trabajar (Barrero, 2002, p.12).

Algunas publicaciones están orientadas al uso del cómic en educación primaria (Tapia, 2018), o a su aplicación como complemento para el estudio de otras materias (Español como Lengua Extranjera, Historia...) (Del Rey, 2013; Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2019). Esto nos sirve para tener un marco de referencia más amplio, y observar los valores transversales que puede ofrecer esta herramienta más allá de las artes plásticas.

Se ponen como ejemplo algunas experiencias en el aula, que son relevantes para nuestra propuesta:

-En el Instituto de Bachillerato Poeta García Gutiérrez en Cádiz, entre los años 1981-1995, se llevó a cabo un proyecto en las aulas que resultó en el diseño de fotonovelas e historietas que fueron publicadas en formato de revista (Barrero, 2002, p.5).

-En el artículo de Onieva, se hace una recopilación de diferentes experiencias reales, resultando especialmente relevantes para nuestra propuesta las que se refieren a Realidad Aumentada y la ilustración de biografías de personajes históricos (Onieva, 2015, p.113).

Aparte de estos trabajos relacionados con el uso del cómic, también hemos consultado el siguiente artículo sobre motivación y método de proyectos (Botella y Ramos, 2020). Se plantea que para que el alumnado esté motivado “debe sentirse competente, percibir cierto grado de autonomía y desarrollar una buena relación con las personas asociadas al proceso educativo (compañeros, profesores y familia)” (Botella y Ramos, 2020, p.5) y se cuestiona si el aprendizaje basado en proyectos puede incidir positivamente sobre estas tres necesidades.

Por último, hemos trabajado con otras fuentes en Internet, en las que profesionales de la educación hablan sobre su experiencia con este recurso en el aula (McCormick, 2017). En ellas se plantean las posibilidades que ofrece el cómic y diferentes recomendaciones para su uso en el aula.

#### **4. OBJETIVOS**

##### **4.1. Objetivo general**

Determinar si el uso del cómic a través del método de proyectos mejora la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y por consiguiente las destrezas gráfico-plásticas propuestas en el currículo.

##### **4.2. Objetivos específicos**

1. Determinar el grado de soltura y desempeño gráfico del alumnado para valorar si es necesaria una intervención en la metodología educativa aplicada en el aula.
2. Identificar si la falta de soltura y confianza en las habilidades gráficas y expresivas del alumnado está relacionada con la metodología empleada en el aula para así adaptarla y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Examinar qué metodología sería la más apropiada para desarrollar los contenidos del currículo de forma coherente e integral para que el alumnado se implicase activamente en su proceso de aprendizaje y desarrollo.
4. Analizar los aspectos positivos y negativos del método de proyectos en el desarrollo de un cómic personal para su implementación en las aulas de educación secundaria obligatoria.

5. Evaluar si el uso del método de proyectos a través del cómic es idóneo para fomentar la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y por tanto mejorar sus habilidades gráfico-plásticas.

## **5. METODOLOGÍA**

### **5.1. Estructura de la investigación**

La investigación se estructurará siguiendo el formato de investigación-acción. Este cuenta con varias fases de trabajo que se desarrollarán de la siguiente manera:

#### a) Fase de “Observación”

En esta primera fase se hará un diagnóstico de la situación en el aula. Nos centraremos en el primer objetivo específico propuesto: valoraremos el grado de soltura y desempeño gráfico del alumnado. Para ello realizaremos un ejercicio inicial en el cual el alumnado deberá realizar en un tiempo limitado dos retratos de la persona sentada a su lado aplicando diferentes niveles de iconicidad (uno de ellos será lo más realista posible y el otro lo más abstracto posible).

También, a modo de entrevista informal, a lo largo de la actividad se harán preguntas individuales al alumnado sobre su disposición, su comprensión de la tarea, su opinión sobre la misma. A partir de sus respuestas se valorará si la actividad les resulta novedosa y su capacidad de adaptación a tareas diferentes a las habituales.

Una vez obtenidos los resultados de la actividad se analizará: la diferencia en el tratamiento de los diferentes niveles de iconicidad, la composición, la concentración durante el desarrollo de la tarea y la limpieza.

A partir de estas informaciones se concretará el diagnóstico inicial del alumnado.

#### b) Fase de “Planificación”

A continuación, se tendrán en cuenta los dos siguientes objetivos específicos, que cuestionan la relación entre la metodología educativa aplicada y el desempeño del alumnado.

Partiendo del diagnóstico realizado en el aula en la anterior fase, se definirá la situación problemática que queremos abordar: la falta de implicación del alumnado en las tareas propuestas y su pobre desempeño gráfico general.

Las necesidades que se perseguirán son las siguientes:

- Ofrecer una estructura clara y organizada de las tareas que hay que realizar y las fechas de entrega.
- Aportar explicaciones comprensibles del temario adaptadas al nivel del grupo y poner en práctica en el aula las destrezas básicas para facilitar el proceso de aprendizaje.
- Incluir dinámicas que fomenten la toma de decisiones autónomas por parte del alumnado.
- Dejar espacio para la evaluación y autoevaluación en el aula para generar conciencia sobre el propio aprendizaje.

Para cubrir estas necesidades se abren diversas alternativas metodológicas, consideramos las siguientes:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos:** llevar a cabo la propuesta de realización del comic siguiendo el Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar varias destrezas plásticas y favorecer la implicación del alumnado.
- **Método directivo:** continuar con el método directivo e ir explicando una a una las diferentes destrezas planteadas en el currículo realizando para su asimilación fichas independientes para trabajar cada una de ellas. Esta opción no introduce ningún cambio respecto a la didáctica actual de la clase, por lo que no creemos que fuese a aportar resultados diferentes a la investigación.
- **Aula Invertida:** trabajar desde el método de Aula Invertida (*Flipped Classroom*) para que el alumnado estudie la teoría por su cuenta y así dedicar las horas de clase exclusivamente a trabajar y aportar comentarios y evaluaciones. A pesar de que nos dejaría más tiempo para trabajar en el aula, creemos que precisamente por el problema de compromiso por parte del alumnado sería muy difícil que esta teoría fuese estudiada por su cuenta y nos generaría un vacío en el aprendizaje teórico.
- **Aprendizaje Cooperativo:** trabajar desde el Aprendizaje Cooperativo, plantear la propuesta del cómic como un trabajo en grupo y distribuir la teoría a modo presentaciones grupales en clase. El principal problema con esta metodología son los diferentes grados de implicación entre diferentes personas, lo cual podría traducirse en trabajo no simétrico entre todas las personas de los grupos y en la posibilidad de que parte del alumnado no llegase a poner en práctica sus habilidades plásticas y aun así aprobase la materia.

Tras analizar las opciones, consideramos que aquella que más concuerda con las necesidades arriba expuestas es el método de proyectos (o Aprendizaje Basado en Proyectos, ABP); a continuación, describimos la secuencia de actuación.

La intervención se dividirá en varias partes, que irán ordenadas según el grado de destreza que requieran los diferentes ejercicios propuestos. A lo largo de todas estas etapas se irán recopilando datos sobre el progreso del alumnado y se registrarán los resultados gráficos para su posterior análisis.

ETAPA 0: test de diagnóstico inicial

ETAPA 1: ejercicios para el trabajo de habilidades simples, composición, color, diseño de escenarios.

ETAPA 2: integración de destrezas en el proyecto único del cómic final individual.

ETAPA 3: puesta en común y evaluación final.

Además, para valorar si un posible cambio de metodología podría aportar mejoras, se analizarán los trabajos entregados hasta la fecha (previos a la intervención) y el nivel de compromiso en estas entregas que fueron realizadas siguiendo una metodología directiva basada en lecciones magistrales. Posteriormente se compararán los resultados con los de nuestra propuesta para controlar las posibles mejoras.

#### c) Fase de “Acción”

El plan se llevará a cabo en las aulas de segundo curso de educación secundaria de un instituto público de la Comunidad de Madrid. Se desarrollará a lo largo de dos meses, y se seguirán las etapas planteadas anteriormente.

Para realizar la toma de datos se emplearán diferentes herramientas:

- **Portafolio:** consideramos que el aprendizaje es un proceso de adaptación y evolución, por ello se tendrán en cuenta los resultados a modo de proceso. Todos los ejercicios realizados quedarán recogidos en un portafolio que nos servirá como registro gráfico de la evolución del alumnado.
- **Observación participante:** a lo largo de las clases se entablará diálogo con el alumnado, recopilando información sobre sus percepciones sobre las tareas realizadas, su motivación y comprensión de la teoría.
- **Cuestionario:** en la etapa final se pasarán varios formularios para recoger información anónima respecto al desarrollo de la propuesta, el desempeño del profesorado y una autoevaluación por parte del alumnado.

#### d) Fase de “Reflexión”

En esta fase se tendrá en cuenta el cuarto objetivo propuesto, y se analizarán los aspectos positivos y negativos de la implementación de nuestra propuesta. También tendremos en

cuenta todos aquellos factores que se podrían mejorar, aplicando una rúbrica que rellenaremos como profesorado.

e) Fase de “Evaluación”

En esta fase se tendrá en cuenta el último objetivo propuesto, con el cual se evaluará si la propuesta ha sido idónea para obtener los resultados que se buscaban. Para ello, analizaremos toda la información recopilada y formularemos las conclusiones que hayamos extraído de la investigación.

## **5.2. Enfoque metodológico**

Para realizar esta investigación se seguirá una metodología cualitativa, a través de la cual se medirá y evaluará la calidad de los datos obtenidos, que se corresponden con datos descriptivos basados en las conductas y las propias palabras de las personas observadas. A partir de este enfoque interpretativo se pretende comprender la realidad del estudio vinculada a su contexto natural, en este caso al alumnado desarrollando las actividades en el contexto educativo del aula de plástica.

## **5.3. Herramientas para la recogida de datos**

Siguiendo una metodología cualitativa, aplicaremos las siguientes herramientas:

- **La observación participante:** durante el propio proceso de enseñanza-aprendizaje estableceremos un diálogo constante con el alumnado. De aquí obtendremos información relacionada con el entorno social, emocional y educativo del aula.
- **Cuaderno de campo:** en nuestro caso utilizaremos el formato de portafolio para observar la evolución de la propuesta a lo largo del tiempo.
- **Test de evaluación o cuestionario (preguntas abiertas):** en la última etapa de la intervención distribuiremos varios cuestionarios para recopilar informaciones relativas a la propuesta y al proceso de aprendizaje.

## **6. MARCO TEÓRICO**

A la hora de dar forma a esta propuesta, se han tenido en cuenta diferentes referentes teóricos que presentaremos a continuación organizados por temas. Estos temas se corresponden con los ejes que estructuran la propuesta, y serán los siguientes: motivación, aprendizaje basado en proyectos, el cómic en el aula y la identidad personal.

## MOTIVACIÓN

“No se puede considerar a todo alumno desmotivado, en general todos están motivados. aunque no siempre en la dirección que nos interesa para poder desarrollar una serie de aprendizajes.” (Marco y Chavero, 2005, p.210)

El origen de la intervención educativa se encuentra en la problemática observada en el alumnado en relación con la falta de implicación en su trabajo y en su propio proceso de aprendizaje. Aunque lo englobemos bajo la palabra motivación, incluye otras igual de importantes como responsabilidad, autonomía o aprendizajes significativos.

Según Marco y Chavero la motivación se refiere al inicio, continuación o cese, y dirección de una conducta. (Marco y Chavero, 2005, p.208). En su investigación queda claro que la mayoría de teorías psicológicas tienen en cuenta el concepto de motivación, y cada una aporta rasgos diferentes según el enfoque aplicado. Para nuestra investigación resulta especialmente relevante la cita relativa a la teoría de Berlyne y la conducta exploratoria, según la cual hay una motivación que lleva a responder con una conducta exploratoria a las situaciones novedosas, inciertas y desconocidas, este instinto es definido como curiosidad, y descrito como un estado de tensión creado por un entorno incierto y la respuesta a un conflicto que ofrece muchas formas de exploración (Marco y Chavero, 2005, p.210).

Esta idea de curiosidad tiene mucho que ver con la planteada por Mora en su libro *Neuroeducación*, asociando el aprendizaje y la adquisición de conocimientos a aquello que despierta una emoción en el individuo, aquello que destaca en el entorno, lo que es diferente y por consiguiente despierta la curiosidad (Mora, 2013, p.73).

Por último, y partiendo de estas ideas, hemos encontrado dos enfoques que nos han resultado interesantes para la planificación de nuestra propuesta.

El primero es el de la teoría de flujo de Csíkszentmihályi, que pone énfasis en las condiciones necesarias para tener una experiencia de flujo (un estado en el cual la atención está totalmente focalizada de modo que la sensación de paso de tiempo y de conciencia personal desaparecen y el desempeño es óptimo). Dichas condiciones son las siguientes:

- Que las metas a seguir estén claras en todo momento.
- Que haya una evaluación o retroalimentación (“feedback”) inmediata de las acciones llevadas a cabo.
- Que exista un equilibrio entre las habilidades existentes y los desafíos propuestos.

(Csíkszentmihályi, 2007)

En nuestro caso estas condiciones pueden aplicarse al entorno educativo, y nos servirían para predisponer un estado de motivación a partir del cual desarrollar la actividad en las condiciones óptimas para el aprendizaje.

Por otra parte, también tenemos en cuenta la teoría de la autodeterminación citada por Botella y Ramos en su estudio. Esta teoría estudia la motivación en entornos sociales, e identifica tres necesidades básicas que todo individuo debe cubrir para alcanzar un grado de motivación óptimo: la competencia, la autonomía y la relación con las demás personas. (Botella y Ramos, 2020)

Nos resulta de interés tener conciencia sobre estos tres factores a la hora de diseñar nuestra propuesta, y cuidar especialmente que el alumnado desarrolle las habilidades necesarias, que tenga un espacio de toma de decisiones personales y que se sienta valorado por las mismas, y que el entorno educativo (clase, profesorado) sea el óptimo para generar un espacio seguro de trabajo.

En su artículo proponen el aprendizaje basado en proyectos como una metodología apropiada para desarrollar la motivación, y en nuestro caso este también será uno de los motivos por los que elegimos esta metodología.

#### APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El Aprendizaje Basado en Proyectos (o ABP) es una metodología pedagógica que consiste en la resolución de preguntas o problemas con la implicación del alumnado tanto en el diseño y planificación del aprendizaje como en la toma de decisiones e investigación, todo ello desde la autonomía y con la culminación en un producto final (Sánchez, 2013, p.2).

Según la revisión de estudios realizada por Sánchez en su artículo, a esta metodología se le asocian beneficios educativos que nos resultan útiles para nuestra propuesta: mejor rendimiento y nivel de satisfacción por parte del alumnado, influencia en elementos transversales como la relación con el resto del alumnado y profesorado o el trabajo en equipo, desarrollo de la capacidad de aprendizaje autónomo, mejores habilidades para la resolución de problemas y búsqueda de información (Sánchez, 2013, p.3).

Consideramos este método como el más apropiado para nuestra intervención ya que pretendemos fomentar la implicación del alumnado tanto en su proceso de aprendizaje como en los conocimientos teóricos propios de la asignatura de educación plástica.

Aplicando este método queremos observar además si las destrezas plásticas se adquieren mejor al estudiarse de forma integrada. Por ello nuestra propuesta agrupa diferentes contenidos del currículo bajo un único proyecto basado en el cómic.

## EL CÓMIC EN EL AULA

En primer lugar, definiremos que entendemos por cómic. Hay dos definiciones fundamentales que podemos encontrar en la mayoría de manuales y son las descritas por William Eisner, por un lado, y Scott McCloud por otro. Eisner define el cómic con un arte secuencial en el que lo fundamental es la imagen como comunicador (Eisner 2009, p.15), mientras que McCloud extiende aún más esta definición haciéndola más específica y plantea el cómic como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud 2005, p.9).

El uso del cómic en las aulas no es algo nuevo, en España tuvo su momento de mayor relevancia en los años 70 y 80 del siglo XX (Barrero, 2002, p.2) y hemos consultado varios manuales escritos en los años 80 y 90 con indicaciones y propuestas académicas en relación al cómic y la fotonovela.

Nos interesa especialmente toda la información relativa a experiencias reales en el aula. Hemos encontrado varias referencias estas experiencias, citamos a continuación aquellas que consistieron en la realización y dibujo de cómics (algunas otras citadas con anterioridad se centraron en el cómic como herramienta didáctica a modo de libro de texto):

-Según Barrero, entre 1985 y 1995 se llevó a cabo una experiencia en el Instituto de Bachillerato “Poeta García Gutiérrez” en Chiclana a partir de la cual el alumnado diseñó historietas y fotonovelas que más adelante fueron publicadas en formato de revista. (Barrero, 2002, p.5)

-También cita Barrero la experiencia en el aula de Óscar Díaz entre los años 1982 y 1990, de la cual se desprenden las siguientes conclusiones: es un medio ameno, económico y maleable, estimula la creatividad y la motivación, favorece el aprendizaje, facilita la alfabetización en el lenguaje icónico, funciona como ventana al mundo y posibilita una lectura crítica de la realidad, es una herramienta para transmitir valores éticos (Barrero, 2002, p.6).

- Respecto a las experiencias en educación secundaria, Barrero pone énfasis en los siguientes elementos apropiados para el aprendizaje en esta etapa: trabajar el dominio de la técnica específica del cómic y sus convencionalismos, concebir la página como un todo,

trabajar en el guion y el reparto de roles de trabajo, experimentar con técnicas diferentes, fomentar los temas transversales y el pensamiento crítico, ligar esta práctica a otras destrezas fundamentales de las artes plásticas (Barrero, 2002, p.9).

-Por otra parte, en el artículo de Onieva (2015) se presentan otras experiencias del cómic en el aula, esta vez más ligadas al uso de medios digitales. (p.115)

-Como elementos que se trabajan desde la práctica del cómic cita los siguientes: desarrollar las habilidades sociales, la autoestima y la confianza en sí mismo, el trabajo en equipo, la creatividad y la motivación, la competencia comunicativa, la autonomía y el pensamiento crítico. (Onieva, 2015, p.113)

-A raíz de estas experiencias, pone énfasis en la capacidad del cómic para servir como medio para que el alumnado pueda expresar sus ideas, sentimientos, miedos, sueños... de forma creativa. Fomenta, además, el trabajo de investigación orientado a la elaboración de materiales relevantes para el alumnado desde lo gráfico y lo textual. (Onieva, 2015, p.112)

Para nuestra propuesta nos interesa especialmente esta reflexión, ya que queremos orientar la creación de un cómic en el aula hacia el desarrollo personal y la conciencia de uno mismo.

#### LA IDENTIDAD PERSONAL: EL ALTER EGO

El uso del cómic para investigar la identidad personal es algo que se ha llevado a cabo en el ámbito de las publicaciones de cómic en varias ocasiones. En uno de los artículos consultados, se citan varios ejemplos, *Maus*, *El Arte de Volar*, *Paracuellos*, en los que los autores han utilizado el medio del cómic para trabajar sobre la memoria histórica a partir de sus experiencias vitales (De la Fuente, 2011, p.5). Como consecuencia de esto, el propio medio (el cómic) reivindica su relevancia más allá de los fenómenos de masas, como una herramienta de reflexión y pensamiento crítico, y como un medio para comunicar e invitar a la reflexión social.

Por otra parte, también es un recurso empleado en a/r/tografía\* (Madrid, 2017), a partir del cual se puede explorar el entorno educativo y sus relaciones. El comic funcionaría como una herramienta de investigación, en formato visual, "cuestionando el pensamiento dualista académico tradicional" y abrazando "la paradoja, la complejidad y la ambivalencia en nuestra praxis artística y educativa." (Madrid, 2017, p.3).

En nuestra intervención nos gustaría trasladar esto al aula, y aprovechar este proyecto como una forma de comprender mejor al alumnado, permitir que exprese sus pensamientos y necesidades de una forma amena y constructiva, dando cabida a la pluralidad de visiones del alumnado.

## **7. MARCO EMPÍRICO**

A partir de lo reflejado en el marco teórico, y teniendo en cuenta los objetivos propuestos inicialmente, hemos diseñado la siguiente propuesta educativa. Una vez planteadas las necesidades del alumnado con el que vamos a trabajar (la falta de implicación y el pobre desempeño técnico en general), hemos decidido llevar a cabo un proyecto personal a través del cómic, aplicando el Aprendizaje Basado en proyectos, a partir del cual trabajaremos diferentes destrezas plásticas y trataremos de fomentar la implicación en el propio proceso de aprendizaje del alumnado.

## **PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

### **7.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

*Contexto educativo:* la programación se ha desarrollado en el IES Las Rozas 1, centro público de Educación Secundaria. En concreto, en segundo curso de ESO, en la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

*Contexto geográfico:* el centro se encuentra en el centro histórico del municipio de Las Rozas de Madrid, situado en la zona noroeste de la Comunidad de Madrid.

*Contexto humano:* las clases se han desarrollado con alumnos de 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria, en cuatro grupos diferentes con un alumnado de entre 19 y 23 personas por grupo (en total 86 alumnas y alumnos). Su edad está en torno a los 14 años. En las clases hay un alumnado diverso, con varias personas con necesidades especiales por Trastorno de Déficit de Atención/Hiperactividad (TDAH) y Trastorno del Espectro Autista (TEA). También hay un número elevado de personas que están repitiendo curso, e incluso con varias asignaturas suspensas en el curso actual.

*Contexto temporal:* la programación se ha llevado a cabo a lo largo de 6 semanas, con una frecuencia de 2 clases por semana, cada una de ellas con una duración de 55 minutos.

## **7.2. PROGRAMACIÓN GENERAL**

### **7.2.1. TÍTULO DE LA PROGRAMACIÓN**

#### **El cómic: técnicas plásticas, elementos conceptuales y expresivos**

### **7.2.2. INTRODUCCIÓN**

La presente programación consiste en una propuesta didáctica para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual impartida en el segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Para trabajar parte de los contenidos gráficos incluidos en el currículo de la materia, se plantea un proyecto que los agrupe para la consecución de una obra final: un cómic personal.

Como propuesta para desarrollar otros contenidos interdisciplinares y temas transversales, la premisa conceptual que se transmitirá al alumnado para el desarrollo del proyecto es la siguiente: presentar la historia de su *alter ego*, la creación de un avatar personal más allá de su vida cotidiana. Con esto se pretende trabajar temas como la motivación en el aula, la iniciativa personal y la toma de decisiones, la autoestima o el desarrollo de la identidad personal.

Para cerrar el proyecto, y trabajar también desde el aprendizaje cooperativo, se plantea una editorial ficticia en la que el alumnado deberá trabajar en grupo para agrupar temáticamente las diversas propuestas de cómic de cada persona y realizar una maquetación en común de la obra.

Una programación similar también fue llevada a cabo con el alumnado de 4º de ESO, en la cual también se trabajó sobre la identidad personal pero a través del audiovisual, más en concreto, a partir del storyboard.

### **7.2.3. OBJETIVOS**

#### **Objetivos generales de la etapa:**

Los objetivos generales de la etapa (Educación Secundaria Obligatoria) han sido extraídos del Boletín Oficial del Estado (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre de 2015, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato).

A continuación se incluyen los más relevantes para la programación.

*Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.*

*La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:*

*a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.*

*b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*

*d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.*

*e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.*

*g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.*

*j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.*

*l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. (Real Decreto 1105/2014, 2015, p.11)*

**Objetivos específicos de esta programación:**

1. Identificar la obra de diferentes artistas y corrientes que han trabajado el cómic como forma de expresión, reconociendo sus diferentes estilos y técnicas a lo largo de la historia.

2. Definir los diferentes recursos plásticos del dibujo: composición, equilibrio, color, iconicidad, abstracción.
3. Relacionar los elementos específicos del cómic con su capacidad expresiva y conceptual: diseño de personajes y escenarios, diálogos, estructura de las viñetas, globos de texto.
4. Reconocer su identidad personal mediante técnicas de autoconocimiento y reflexión desde las artes.
5. Realizar un proyecto artístico con continuidad, desde la idea inicial, la fase de bocetos y los primeros prototipos hasta la obra final.
6. Desarrollar el pensamiento abstracto, traduciendo ideas y sentimientos personales en una composición gráfica a través del dibujo.
7. Experimentar con las cualidades estéticas (relativas al color, composición, ritmo...) de una forma reflexionada y justificada, aplicando las diferentes capacidades expresivas de las mismas.
8. Desarrollar los recursos plásticos aprendidos tanto a nivel manual como digital, a través de programas específicos de edición y diseño de cómic.
9. Compartir su visión personal de la realidad desde la confianza en sí misma/mismo y mostrar respeto hacia la perspectiva del resto de personas.
10. Participar en grupo desde la comunicación no violenta, la escucha activa y la cooperación.
11. Valorar la importancia del compromiso y la responsabilidad, tanto personal como grupal, a la hora de llevar a cabo un proyecto.
12. Valorar el proceso de trabajo presente detrás de los diversos contenidos visuales que consume en su día a día.

#### 7.2.4. COMPETENCIAS

Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero de 2015, toda iniciativa educativa debe desarrollarse para trabajar sobre las siguientes siete competencias fundamentales (Orden ECD/65/2015, 2015, p.4), que en esta programación se trabajarán de la manera expuesta a continuación:

### **a) Comunicación lingüística:**

Se refiere a la comunicación en el contexto social entre un individuo y los interlocutores, utilizando texto en diversos formatos, soportes y modalidades. En el caso de esta programación, esta competencia se trabaja principalmente en las fases de desarrollo de la idea, en las cuales habrá reflexión escrita por medio del texto; así como en la fase final de maquetación grupal, en la cual será fundamental el diálogo entre los miembros del grupo y la exposición en público de los resultados.

### **b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**

La competencia matemática se define en relación al razonamiento matemático desde conceptos como la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones, la incertidumbre y los datos. En este caso, la parte que trabajaremos principalmente será aquella relativa a la comprensión del espacio ("*objetos, representaciones y codificación de información visual*") y el cambio y las relaciones ("*las relaciones temporales entre los objetos y las circunstancias*"). Este será uno de los fundamentos en el proceso de transformación de las ideas abstractas en la obra gráfica, entendida como un modo de comprender la realidad exterior.

La competencia científico-tecnológica trata sobre la comprensión del mundo físico para posibilitar una interacción responsable con el mismo. Igualmente, esto se trabajará en los primeros acercamientos teóricos a la materia, en los que trataremos sobre la percepción y su relación con la representación gráfica de la realidad.

### **c) Competencia digital:**

Esta competencia se refiere al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, desde una perspectiva crítica y ética, enfocadas a alcanzar diversos objetivos vitales y personales (aprendizaje, empleo, tiempo libre, participación social).

En esta programación la competencia digital tendrá una gran relevancia, ya que vamos a trabajar sobre los diferentes aspectos de un medio de comunicación muy común en la actualidad (el cómic) y para ello emplearemos diversas tecnologías y medios de publicación, y observaremos sus implicaciones en el ámbito de los valores.

#### **d) Aprender a aprender:**

Definida como la capacidad para tomar conciencia del propio proceso de aprendizaje, desde la motivación, y orientada a organizar y desarrollar este aprendizaje.

En este caso, el trabajo se organiza en el formato de Aprendizaje Basado en Proyectos, método por el cual el alumnado toma conciencia de su responsabilidad y su papel fundamental respecto a su capacidad de desarrollo y evaluación de su propio proceso de aprendizaje, que queda reflejado en un portafolio final, herramienta que le permitirá revisar de nuevo lo aprendido y evaluarlo con posterioridad.

#### **e) Competencias sociales y cívicas:**

Estas competencias engloban la capacidad para entender la sociedad en sus diferentes facetas, y utilizar este conocimiento para comprender los problemas, tomar decisiones y resolver conflictos. También se relaciona con la interacción entre personas desde los valores democráticos.

Trabajaremos esta competencia a lo largo de toda la programación, desde las dinámicas presentes en el aula, y fundamentalmente en la etapa final de trabajo cooperativo y aplicación de la obra a la vida real.

#### **f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:**

Se refiere a *“la capacidad de transformar las ideas en actos”*. Para esto hay que ser capaz de organizarse y de valorar los conocimientos y habilidades necesarios para conseguir las metas propuestas.

Esta competencia es la que mejor engloba el concepto que hay detrás del Aprendizaje Basado en Proyectos, en concreto de la aplicación que haremos de él en la programación. Partiremos desde los conocimientos iniciales del alumnado, desarrollando su capacidad para juzgar las habilidades que necesitan para llegar hasta el resultado final (comic completo) y la gestión del tiempo necesario para el mismo.

#### **g) Conciencia y expresiones culturales:**

Esta competencia pone énfasis en la capacidad de valorar desde el espíritu crítico las diversas manifestaciones culturales y artísticas, además de la propia capacidad expresiva, estética y creadora, desde los diferentes códigos artísticos.

En nuestro caso, esta es una de las competencias fundamentales de la asignatura, y en concreto de esta programación, centrada en el trabajo sobre la identidad personal a través de la creación de una obra gráfica, basándonos en las influencias de las diversas personas que han creado a través del cómic a lo largo de la historia.

#### 7.2.5. CONTENIDOS

Los contenidos oficiales de la materia presentes en el DECRETO 48/2015, de 14 de mayo del Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid que desarrollaremos en esta programación son los siguientes (Decreto 48/2015, 2015, p.218):

*-En el bloque 1 de contenidos:*

2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. Significado del color. Tratamiento del color con herramientas digitales.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.

*-En el bloque 2 de contenidos:*

2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La retórica publicitaria.

Todos estos contenidos se trabajarán a lo largo de las diferentes unidades didácticas presentes en la programación.

#### **Contenidos específicos de la programación y su temporalización:**

UD 1: El boceto, dibujo rápido y niveles de iconicidad (1h)

UD 2: La composición y el equilibrio compositivo (1h)

UD 3: El lenguaje del cómic: proyección y análisis de cómics reconocidos (1h)

UD 4: Diseño de personajes y narrativas: la imagen visual como representación (3h)

UD 5: Diseño de escenarios. El color: significado, colores complementarios y paletas de color. (2h)

UD 6: Desarrollo del cuerpo del cómic: diseño de viñetas, personajes en acción, tipos de planos. (5h)

UD 7: El cartel y la portada: la retórica publicitaria. (3h)

UD 8: La editorial: cómo agrupar las creaciones individuales en una obra colectiva. (2h)

#### 7.2.6. METODOLOGÍA

##### **Principios de intervención educativa:**

A la hora de aplicar las diferentes metodologías y técnicas, se tendrán en cuenta unos principios fundamentales.

El primero será partir del nivel de desarrollo del alumnado, y de sus habilidades y conocimientos previos. Partiendo de una evaluación inicial, se valorará este nivel inicial para llevar a cabo un aprendizaje progresivo, acorde con las necesidades del grupo.

Por otra parte, como eje vertebrador de toda la propuesta, está la adquisición de aprendizajes significativos, que sean duraderos y aplicables fuera del aula.

También es importante desarrollar la capacidad de “aprender a aprender”, ya mencionada con anterioridad, y que asegura que el alumnado tenga motivación respecto a su propio proceso de aprendizaje y esté implicado en el mismo.

Finalmente, también se favorecerá la actividad autónoma del alumnado, así como la capacidad de trabajo e interacción grupal.

*Forma de transmitir la información:* a lo largo de la programación los conocimientos serán expuestos desde lo sencillo a lo complejo, presentando los diferentes elementos necesarios para el dibujo y para desarrollar un cómic completo. Esto se estructurará en fases escalonadas antes de llegar a la última fase de diseño final.

A medida que el alumnado vaya adquiriendo estos elementos básicos, iremos evolucionando hacia una forma de interrelacionar todos los conocimientos básicos y comprender su aplicación en diferentes contextos. Esto quedará plasmado en la culminación final en una obra (cómic) en la que se apliquen todos los recursos aprendidos con anterioridad en los diferentes ejercicios.

## **Técnicas didácticas de aprendizaje:**

Partiendo de un aprendizaje constructivista (basado en el aprendizaje desde la propia experiencia como técnica fundamental para generar aprendizajes significativos), se aplicarán las siguientes técnicas:

-Método socrático: la parte teórica de la programación se presentará por parte del profesorado a través de la exposición interactiva, en la cual los contenidos se plantearán a modo de preguntas con las que el alumnado irá dialogando. Se empleará el proyector para visualizar diferentes presentaciones con imágenes, vídeos y ejemplos visuales.

-Método de proyectos: se centra en el desarrollo de un proyecto como respuesta a una necesidad o una pregunta clave inicial. El alumnado tiene que organizarse, investigar y llevar a cabo una serie de fases que concluyan con la presentación de un resultado. De este modo se trabajan varias áreas importantes, muy en consonancia con los principios anteriormente citados:

- La motivación inicial del proyecto está fundamentada en algo real y tangible, lo que transmite al alumnado la sensación de utilidad aplicada, que lleva a una conclusión real.

- Este modo de trabajo permite desarrollar competencias complejas, como la capacidad crítica, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la cooperación o la integración de conocimientos.

- Fomenta la responsabilidad y compromiso en el alumnado, le ayuda a concienciarse sobre su papel en el desempeño de su proyecto.

-Aprendizaje cooperativo: se fundamenta en el trabajo en grupo para alcanzar un objetivo común que requiere la participación activa de todos los miembros del grupo y que refleja su capacidad de coordinarse y responsabilizarse de las tareas asignadas.

-Aula invertida (*flipped classroom*): teniendo en cuenta la situación actual, en la que es posible que parte del alumnado asista de forma online a la clase, también se utilizará esta estrategia, con la que parte de los contenidos teóricos se presentarán al alumnado en forma de vídeos que visualizarán por su cuenta los días que asistan online.

-Pensamiento visual (*visual thinking*): esta técnica parte del trazado de mapas visuales, pequeñas ilustraciones y conectores, para traducir los flujos de pensamiento creativo, propios de las primeras fases de cualquier proyecto de creación. Esto ayudará al alumnado a establecer vínculos entre el pensamiento abstracto y su materialización.

### 7.2.7. ACTIVIDADES

#### *a) Detección de conocimientos previos*

Durante la primera sesión trabajaremos desde el dibujo rápido del natural para observar el nivel de desarrollo del alumnado en los siguientes aspectos: nivel de iconicidad, composición, destreza con los materiales, capacidad de concentración, limpieza.

A partir de ahí podremos analizar el nivel general de la clase y las particularidades personales de cada persona.

#### *b) Estrategia de motivación inicial*

Partiremos de una temática que generalmente es bastante popular entre el alumnado adolescente, el cómic. Comenzaremos haciendo una lluvia de ideas en la cual compartan los cómics que conocen, que han leído o que les interesan e iremos visualizando imágenes de los mismos.

Después lanzaremos la propuesta/pregunta: ¿Cómo sería mi alter ego/avatar en el mundo del cómic? A partir de esto tendrán un tiempo para reflexionar y llevaremos a cabo alguna dinámica de autoconocimiento para incentivar la búsqueda.

#### *c) Descripción*

Las actividades se dividirán en dos bloques: teórico y práctico.

#### **Bloque teórico**

Todas las unidades didácticas cuentan con una introducción teórica en la cual se presentan los conceptos básicos y los elementos a desarrollar. También en este apartado se mostrarán obras relevantes del mundo del cómic para ir familiarizando al alumnado con el lenguaje y diversos estilos.

Los temas que se tratarán son los siguientes:

- Teoría sobre niveles de iconicidad y abstracción, y representación de la información visual.
- Modelos de composición, estructuras compositivas y equilibrio.
- Presentación de diferentes estilos y obras de comic reconocidas.
- Diseño de personajes: diferentes estéticas y técnicas básicas para dibujar cuerpos, movimientos, caras y expresiones.
- El color: colores fríos y cálidos, psicología del color, colores complementarios.

- Presentación de diferentes diseños de estructura de viñetas.
- Tipos de planos para ilustrar la acción y narrativa del cómic.
- La retórica publicitaria, elementos fundamentales de un cartel y visualización de carteles reales.
- Pequeña introducción a la maquetación.

Estos materiales se mostrarán al alumnado de una forma interactiva a través de presentaciones en la pantalla o proyector.

### **Bloque práctico**

Para llevar a cabo los objetivos propuestos, el alumnado deberá realizar los siguientes trabajos, cada uno en relación con alguna de las unidades didácticas citadas anteriormente.

Estas actividades se estructurarán a modo de portafolio, de manera que el progreso a lo largo de las diferentes fases quede documentado y recogido en un solo lugar. Esto resulta muy útil para los procesos finales de evaluación y autoevaluación por parte del alumnado.

El portafolio estará compuesto por los siguientes trabajos:

- Retratos rápidos de los compañeros/compañeras: práctica de bocetos y diferentes niveles de iconicidad.
- Ficha con 4 diseños siguiendo diferentes modelos compositivos (regla de tercios, horizontal, vertical...).
- Ficha con descripción verbal del personaje y la narrativa, y bocetos del personaje principal.
- Captura de pantalla de los dos escenarios diseñados con el programa de diseño digital de cómic, aplicando lo aprendido respecto a armonías de color.
- Captura de pantalla del boceto digital para el futuro cómic, diseñado con una aplicación específica.
- Diseño definitivo del cómic, a mano. En folio en blanco, aplicando todo lo aprendido: diseño de viñetas, personajes, textos, globos y color.
- Cartel o portada presentando el concepto de su cómic, con el título rotulado y una frase atractiva (eslogan)

## 7.2.8. MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES

### **MEDIOS**

Ordenador del profesorado, proyector/pantalla digital

Programas de presentación: para mostrar imágenes y vídeos e ilustrar la teoría de forma dinámica.

Aula digital: cuenta con ordenadores para todo el alumnado.

### **RECURSOS DIDÁCTICOS**

Padlet: plataforma online para poner en común de forma visual materiales. Será empleada para visualizar los avances de cada clase y grupo. También para compartir la teoría y hacer las entregas digitales. Es una herramienta más práctica que el aula virtual ya que nos permite una visión de conjunto y añadir comentarios. Además, permite visibilizar el trabajo de las personas que se encuentran online.

Storyboardthat.com: programa gratuito en línea para el diseño de cómics.

### **MATERIALES**

*Centro*: mesas, sillas.

*Profesorado*: programación, bibliografía, guías de clase, fichas de trabajo, fichas de evaluación.

*Alumnado*: folios en blanco o un bloc de dibujo, material de dibujo (lápices, goma, sacapuntas, reglas) y rotuladores de colores/lápices de colores.

## 7.2.9. EVALUACIÓN

*Tipos de evaluación*:

**Evaluación inicial**: la primera sesión de dibujo rápido servirá a modo de evaluación inicial. A partir de ella observaremos el nivel del alumnado respecto a conceptos básicos como la destreza con las herramientas del dibujo, la limpieza, la capacidad compositiva y la capacidad de concentración en el trabajo. De este modo, es posible adaptar las futuras sesiones para trabajar las necesidades más urgentes de la clase.

**Evaluación continua:** a lo largo de todas las sesiones se realizará un seguimiento del desempeño del alumnado en cada trabajo propuesto. Se le recordarán los recursos que ha de utilizar y se le motivará a experimentar al máximo de sus capacidades, poniendo énfasis en la posibilidad de cometer errores como medio para desarrollar sus destrezas.

**Evaluación final:** la última sesión de clase estará dedicada a realizar una evaluación del resultado final del trabajo. Aquí se hará uso del portafolio, herramienta con la que el propio alumnado podrá observar su evolución desde las primeras sesiones hasta la obra final. Este portafolio irá acompañado de una ficha general de evaluación que habrá sido rellenada por el profesorado en la que se incluirán las rúbricas correspondientes a cada trabajo, la equivalencia en una calificación final numérica y un apartado con comentarios personalizados para cada alumna/alumno.

*Criterios de evaluación:*

Para evaluar se tendrán en cuenta los criterios y estándares que quedan recogidos en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo de 2015 del Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid. A continuación, los más relevantes para esta programación (Decreto 48/2015, 2015, pp. 218-223):

BLOQUE 1	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

<b>BLOQUE</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<b>1</b>	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
<b>BLOQUE 2</b>	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Además, habrá una serie de criterios específicos que tendremos en cuenta:

- Entregar los trabajos al final de cada sesión, o al final de la última sesión para aquellos que se desarrollan durante más de una. (Para las fases preparatorias, UD1-UD5)
- Presentación de la obra final (cómic y cartel) en la fecha de entrega siguiendo las instrucciones plásticas para su desarrollo. (UD6 Y UD7)
- Presentación grupal de la maquetación final por bloques temáticos. (UD8)
- Compromiso con el proceso de trabajo en el aula: trabajo durante las horas de clase en lugar de trabajo en casa; responsabilidad de traer los materiales necesarios a clase.
- Limpieza en el trabajo y responsabilidad sobre los propios trabajos (no perderlos ni deteriorarlos).
- Implicación, interés y desarrollo de las capacidades personales.

*Criterios de calificación:*

- Los trabajos preparatorios (dibujo rápido, composición, escenarios, diseño de personajes) se evaluarán como entregados o no entregados, pero no tendrán calificación. La entrega de estos trabajos supondrá el 20% de la nota final (un 5% cada uno).
- El cómic final y el cartel publicitario del mismo supondrán un 60% de la nota (cómic 40%, cartel 20%). Cada uno tendrá una rúbrica que determinará qué porcentaje de nota le corresponde según el desempeño del alumnado.
- La maquetación grupal se valorará con un 10%, teniendo en cuenta la capacidad para el trabajo en equipo y la organización.
- El 10% restante corresponderá a la limpieza en el trabajo, el compromiso con el trabajo en el aula y con traer los materiales.

También se realizará una evaluación del profesorado mediante un test Likert (ANEXO 1) que será rellenado por el alumnado al finalizar la programación.

#### 7.2.10. BIBLIOGRAFIA

La bibliografía específica de la programación está incluida en el apartado *Bibliografía* al final de este documento (página 56).

### **7.3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

#### 7.3.1. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

**UD 6: Desarrollo del cuerpo del cómic: diseño de viñetas, personajes en acción, tipos de planos.**

#### 7.3.2. INTRODUCCIÓN

En esta unidad didáctica se llevará a cabo el diseño y las ilustraciones finales del cómic. Para ello se trabajarán los elementos fundamentales del mismo de forma individual (diseño de viñetas, encuadres, planos, narrativa, textos y personajes en acción) desde la teoría y estudiando cómics relevantes de artistas reconocidas/reconocidos. En esta unidad se pone en práctica el trabajo gráfico que se ha ido preparando en las anteriores respecto a los elementos básicos del dibujo, y se combina con el desarrollo de la idea personal que el alumnado ha ido definiendo.

#### 7.3.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Identificar los diferentes elementos necesarios para el diseño de un cómic: viñetas, personajes, escenarios, globos de texto, diálogos.
2. Distinguir los diferentes encuadres y tipos de planos posibles a la hora de dibujar la acción del comic.
3. Determinar la relación entre la narrativa literaria (la historia contada) y las secuencias visuales que la ilustran, reconociendo sus ritmos y capacidad expresiva.
4. Experimentar con diferentes composiciones de viñetas y estructuras visuales como fase previa a la ilustración de la historia.
5. Diseñar diferentes viñetas utilizando diversos tipos de planos (plano general, plano medio, primer plano, plano detalle), comprendiendo los diferentes significados implícitos en cada uno de ellos.
6. Desarrollar los movimientos y expresiones de los personajes diseñados anteriormente, y establecer su relación con los diálogos y textos.
7. Valorar la planificación y el trabajo constante a la hora de llevar a cabo un proyecto.

8. Mostrar interés por la toma de decisiones basada en las preferencias personales, y el trabajo necesario para materializar sus ideas.

9. Valorar el carácter positivo de la “prueba y error”, y su capacidad para potenciar el pleno desarrollo de las habilidades personales.

#### 7.3.4. ACTIVIDADES

Contenidos: de los contenidos oficiales presentes en el DECRETO 48/2015, de 14 de mayo del Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, en esta unidad trabajaremos principalmente el punto 3 del bloque 2 de contenidos, **El lenguaje del cómic**. Aun así, otros contenidos se seguirán trabajando tangencialmente (composición, color, iconicidad), además de los contenidos correspondientes al punto 6 del bloque 1 de contenidos, *Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales*, que están presentes a lo largo de toda la programación.

Temporalización: los contenidos se desarrollarán en 5 sesiones de clase.

#### Primera sesión:

ACTIVIDAD 1 (TEÓRICO-PRÁCTICA) (55')			
TIEMPO	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS
15'	Teoría: introducción al diseño del cómic: las viñetas	Método de exposición y método socrático (preguntas para que el alumnado razone la teoría). Visualización de ejemplos de diferentes cómics reconocidos y análisis de sus estructuras compositivas	Presentación en PowerPoint ( <i>anexo 2</i> )
40'	Diseño personal de la estructura de viñetas	Trabajo individual autónomo con orientaciones del profesorado. Se pide al alumnado el desarrollo de varios modelos de estructura de viñetas, a modo de pruebas, para identificar la que más se ajusta a la narrativa.	Folios, lápices, estilógrafo.

## Segunda sesión:

ACTIVIDAD 2 (TEÓRICO PRÁCTICA) (55')			
TIEMPO	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS
15'	Teoría: ilustración de viñetas y tipos de planos.	Método de exposición y método socrático (preguntas para que el alumnado razone la teoría). Visualización de ejemplos gráficos aplicando diferentes planos (plano general, medio, primer plano, plano detalle), su aplicación al cómic, significados y expresividad de los mismos.	Presentación en PowerPoint ( <i>anexo 3</i> )
40'	Boceto digital para la ilustración personal de las viñetas	Trabajo individual autónomo con orientaciones del profesorado. Se pide al alumnado el diseño de un primer boceto del cómic por ordenador. Deberá tomar decisiones sobre qué planos escoger, y las poses y expresiones de sus personajes (estos se pueden abocetar con los modelos de personajes presentes en la aplicación).	Ordenadores Programa gratuito en línea: <a href="http://storyboardthat.com">storyboardthat.com</a>

**Tercera sesión:**

ACTIVIDAD 3 (TEÓRICO-PRÁCTICA) (55')			
TIEMPO	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS
15'	Teoría: narrativa, secuencias y texto.	Método de exposición y método socrático (preguntas para que el alumnado razone la teoría).  Visualización de ejemplos gráficos de formas de presentar el texto (cartelas, globos de texto). Descripción de las secuencias de acción, su longitud y cómo afectan a la comprensión de la historia. El salto de eje.	Presentación en PowerPoint ( <i>anexo 4</i> )
45'	Ilustración final del cómic	Trabajo individual autónomo con orientaciones del profesorado.  Se pide al alumnado el diseño de una primera propuesta de 6 viñetas (mínimo) que ilustren su narrativa, basándose en el boceto digital y aplicando todo lo estudiado hasta el momento (composición, color, planos, escenarios, personajes.)	Folios, lápices, estilógrafo, lápices o rotuladores de colores.

**Cuarta sesión:**

ACTIVIDAD 3 (PRÁCTICA) (55')			
TIEMPO	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS
55'	Ilustración final del cómic	Trabajo individual autónomo con orientaciones del profesorado. Se continua con el diseño de las 6 viñetas, haciendo evaluaciones para que el alumnado pueda ir evolucionando y mejorando sus primeras propuestas.	Folios, lápices, estilógrafo, lápices o rotuladores de colores.

**Quinta sesión:**

ACTIVIDAD 3 (PRÁCTICA) (55')			
TIEMPO	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS
55'	Ilustración final del cómic	Trabajo individual autónomo con orientaciones del profesorado. Se cierra el diseño final de las 6 viñetas, trabajando en los acabados finales (entintado, color).	Folios, lápices, estilógrafo, lápices o rotuladores de colores.

### 7.3.5. EVALUACIÓN

#### 7.3.5.1. Alumnado

##### a) Líneas de actuación en la evaluación

A la hora de llevar a cabo la evaluación se tendrán en cuenta dos perspectivas fundamentales: el desempeño del alumnado respecto a la **consecución de los objetivos planteados** y la **autoevaluación** que realice de su propio trabajo y proceso de aprendizaje. Para esto se utilizarán las herramientas diseñadas específicamente para esta unidad didáctica presentes en los siguientes apartados, fundamentalmente en formato de rúbrica.

##### b) Criterios de evaluación

De nuevo, a la hora de evaluar los resultados de esta unidad didáctica, aplicaremos los expuestos en el DECRETO 48/2015, de 14 de mayo del Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid que más se ajusten a los contenidos incluidos en la unidad (Decreto 48/2015, 2015, pp. 218-223):

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<b>Bloque 1</b>	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
<b>Bloque 2</b>	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Estos estándares se concretarán más en la rúbrica a continuación para reflejar los objetivos planteados inicialmente para esta unidad didáctica.

c) Criterios de calificación: rúbricas

ESTÁNDAR	10-9	8-7	6-5	<5	%	NOTA
Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	Experimenta con diseños de viñetas. Incluye textos que apoyan una narrativa coherente y diferentes planos. Trabajo con color, composición y elementos expresivos (globos, etc.)	Experimenta con diseños de viñetas. Hay texto, pero con fallos en la narrativa. Hay equilibrio compositivo y puede trabajar el color o no. No hay elementos expresivos.	El diseño de viñetas es simple (6 cuadrados iguales). Hay texto, pero no está integrado en la obra. No hay trabajo de color y no hay equilibrio compositivo.	No hay diseño de viñetas, ni textos. La narrativa no tiene coherencia o es inexistente.	70%	
Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	Realiza diversas pruebas antes de llegar al resultado final (boceto digital, varios diseños de viñetas, bocetos a mano del comic)	Realiza solo dos pruebas antes del resultado final: el boceto digital y un boceto a mano del comic.	Solo realiza el boceto digital antes de realizar la obra final.	No realiza ningún boceto antes de realizar la obra final, ni siquiera el digital.	10%	
Planificación, compromiso, limpieza e implicación.	Entrega a tiempo todas las actividades propuestas, trae sus materiales y conserva limpios sus trabajos. Se concentra y trabaja en clase.	Entrega a tiempo las actividades, Trae sus materiales y su trabajo está bastante limpio. Tiene que trabajar en casa además de en clase.	Entrega a tiempo las actividades, a veces olvida sus materiales, sus trabajos podrían tener más limpieza. Trabaja más en casa que en clase.	No entrega a tiempo las actividades, olvida sus materiales, sus trabajos están sucios o deteriorados. No trabaja en clase.	10%	
Desarrollo de la idea planteada a lo largo de la programación y adecuación a la propuesta: cuenta la historia de tu alter ego.	La historia contada responde a la propuesta, y sigue el hilo conductor que se ha ido desarrollando a lo largo del proyecto.	La historia contada responde a la propuesta, aunque no hay una continuidad en la idea ni una gran reflexión personal.	La historia contada responde a una narración, pero no es personal ni hay continuidad o reflexión a lo largo del proyecto.	La historia contada no responde a la propuesta, ni siquiera es una narración, no hay continuidad en el desarrollo de la idea.	10%	

### 7.3.5.2. Evaluación de la Unidad didáctica

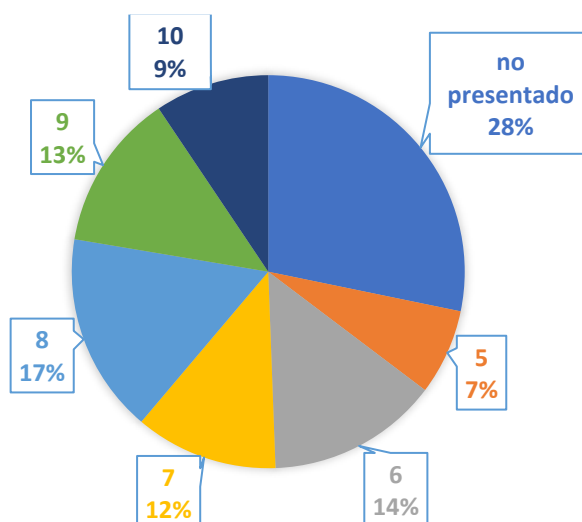
#### a) Anotaciones del profesorado

A la hora de evaluar el desarrollo de la unidad didáctica tendremos en cuenta los siguientes aspectos:

- Ubicación temporal de la unidad didáctica dentro de la programación.
- Adecuación de los contenidos.
- Distribución temporal.
- Funcionamiento de la metodología aplicada.
- Motivación del alumnado.
- Dificultades que han surgido.

#### b) Análisis de los resultados de la evaluación

Para realizar la evaluación de esta unidad didáctica se utilizó la rúbrica presente en el punto anterior. La distribución de calificaciones finales fue la siguiente:



Entre lo más destacable de la evaluación encontramos la falta de compromiso de más de un cuarto del alumnado: el 28% de un total de 86 personas no presentó los materiales suficientes como para llevar a cabo su evaluación. También es importante observar que la mitad del alumnado tuvo un 7 o más de nota.

Además, se realizó un cuestionario a modo de autoevaluación (anexo 5) en el que se preguntaba sobre aspectos relativos a elementos más difíciles/fáciles de la tarea, el disfrute o la noción sobre lo aprendido en la misma. Las principales conclusiones son las siguientes:

Las mayores dificultades han sido: desarrollar la idea para la historia y encontrar la motivación para trabajar.

Lo más fácil ha sido: comprender la teoría.

Los aprendizajes más relevantes han sido: relativos al desarrollo de la creatividad, al formato de cómic como arte plástica y al fortalecimiento de las habilidades personales y la confianza a la hora de dibujar (“no es necesario dibujar bien para dibujar”).

Como conclusión, hay una gran dificultad respecto a la motivación y el compromiso al entregar los trabajos en un porcentaje elevado del alumnado, pero las personas que si lo han entregado han obtenido en su mayoría calificaciones por encima del 7, asimilando los objetivos propuestos y desarrollando trabajos de calidad.

### c) Dificultades y problemas de aprendizaje

En general, al ser clases tan numerosas, es difícil que se mantenga un clima de concentración, la principal dificultad es preservar la calma y el silencio en el aula. La intervención realizada para esto ha sido dividir el trabajo en fases y generar una sensación de inmediatez, que favoreciese el trabajo en el aula de cara a una entrega. No ha tenido resultados generalizados, las personas que tenían dificultades para concentrarse y trabajar no han mejorado.

Otra estrategia fue incluir el trabajo por ordenador, ya que esta herramienta suele requerir una atención más específica e individual. Las clases en que lo utilizamos fueron más tranquilas en general, salvo cuando algunas personas consideraban que habían terminado su trabajo (realizado bajo mínimos en muy poco tiempo) y aprovechaban el resto de la clase para buscar y mostrar a sus compañeros y compañeras contenidos disruptivos en la red. Esto nos obligó a combinar el trabajo por ordenador con tareas extra para estas personas, en las cuales no solían implicarse.

Por último, respecto a la atención a la diversidad, en nuestras aulas hay dos personas con Trastorno del Espectro Autista. Una de ellas ha seguido el trabajo de forma autónoma sin ningún problema. La otra ha tenido el acompañamiento de una profesora de apoyo, y hemos podido reflexionar con ella sobre la naturaleza del trabajo y la asignatura. Al ser una tarea visual, esta persona no ha tenido dificultades en seguirla, ya que su medio de

comunicación es fundamentalmente visual. A la hora de diseñar la historia, este alumno planteó temas no apropiados para un aula y para menores (sexo y contextos adultos). Estos resultados sirvieron a las profesoras de apoyo del aula TEA para trabajar con él la habilidad para juzgar los contextos. También adaptamos las explicaciones para que fueran prácticamente visuales por completo, utilizando un lenguaje muy sencillo y directo para facilitar la comprensión de la tarea. Los resultados de este alumno son muy buenos, con una alta capacidad simbólica y de dibujo del natural.

#### d) Informe final

El desarrollo de la unidad didáctica ha sido en general adecuado. La metodología propuesta (método por proyectos) ha funcionado bien, generando en el alumnado esa sensación de continuidad y conocimientos aplicados. En la mayoría de los casos ha habido un compromiso con las diferentes fases y han disfrutado de realizar la obra final propuesta en esta unidad didáctica.

La ubicación de la unidad didáctica ha resultado buena, ya que tuvimos tiempo para ir preparando las destrezas básicas en las anteriores unidades y al llegar a esta la predisposición del aula era mejor que al inicio de la programación.

La motivación del alumnado es muy diversa, variando mucho de clase a clase. Hay personas con una gran afición por la ilustración que han disfrutado mucho de la unidad e incluso hay ido más allá de los requisitos exigidos. Sin embargo, hay otras personas que no han sido capaces de trabajar en el aula ni siquiera para resolver los requisitos básicos para aprobar. Para estas personas, se une la dificultad para concentrarse con el agotamiento, quizás funcionaría adaptar las sesiones de manera que al final de cada una de ellas hubiera que realizar una entrega, favoreciendo una sensación de inmediatez que impulsase a esforzarse a este alumnado.

Sería conveniente modificar la distribución del tiempo, la mayoría de personas han necesitado terminar el trabajo en casa, especialmente aquellas que estaban más motivadas. Necesitaríamos al menos dos sesiones más, una para seguir trabajando y otra para realizar una evaluación específica personal sobre el resultado final.

Los contenidos han sido adecuados, algunas personas aficionadas a la ilustración hubieran necesitado probablemente contenidos más específicos, pero para las personas que nunca habían trabajado el cómic, los contenidos han sido apropiados.

La propuesta ha sido adecuada para el nivel de desarrollo y las edades del alumnado de segundo de ESO, con alguna excepción de personas más maduras, o de personas con dificultades de aprendizaje. Para ambos casos se ha flexibilizado el nivel de la entrega, en el primero ofreciendo conocimientos más avanzados y en el segundo adaptando los contenidos para que fueran más fáciles de entender y acordes con las capacidades de este alumnado.

Respecto a la correspondencia entre objetivos y actividades, hubiera sido necesario hacer más énfasis teórico y práctico en la capacidad de planificar y comprometerse con el propio trabajo, ya que este ha sido uno de los puntos débiles más comunes en el alumnado.

También hay dificultades para reconocer la identidad personal y plasmarla en el dibujo, es posible que sea debido a la edad, 13-14 años, en la cual esta identidad está en construcción. La mayoría de personas se han sentido más cómodas contando historias que no tenían ninguna relación con ellas mismas. Habría que valorar si tiene sentido hacer más énfasis en este punto y modificar la unidad didáctica, o asumir que una intervención así sería más apropiada para cursos superiores.

Respecto a la motivación, en general todo el alumnado ha agradecido una tarea relacionada con el cómic, en la que desarrollar su parte creativa desde un recurso que les es familiar, ya que la mayoría consumen cómic y series de animación. Para muchas personas era la primera vez usando este medio, y la respuesta ha sido buena.

Finalmente, en relación al grado de asimilación de los contenidos, en la autoevaluación solo alguna persona es capaz de citar verbalmente lo que ha aprendido en la unidad didáctica. Sin embargo, en la mayoría de trabajos se observa una mejora en cuanto a composición, viñetas y planos respecto a los primeros trabajos, con lo que cabe esperar que estas destrezas gráficas sí hayan sido asimiladas.

#### 7.3.6. MATERIALES ELABORADOS POR EL ALUMNADO

Hemos escogido ejemplos de los materiales llevados a cabo por el alumnado, se pueden consultar en el anexo 6.

#### 7.3.7. BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

La bibliografía específica se encuentra incluida en el apartado final de este documento, *Bibliografía* (página 56).

## **7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS O RESULTADOS OBTENIDOS**

A partir de cada una de las herramientas de recogida de datos empleadas, hemos obtenido la siguiente información:

### **OBSERVACIÓN PARTICIPANTE:**

#### **Test inicial**

La primera prueba realizada, retratos rápidos de los compañeros empleando diversos niveles de iconicidad, tuvo muy buena acogida en todas las clases. Supuso una ruptura positiva respecto al ritmo de las anteriores sesiones, por lo que el nivel de implicación y motivación fue muy alto. Solo dos personas en todo el curso fueron incapaces de entregar algún resultado al final de la clase, frente al habitual 6 o 7 personas por clase que no entregan.

Respecto a las destrezas, en general pudimos observar las siguientes dificultades:

- Mala composición/ubicación y tamaño de la figura en el papel.
- Dificultades para comenzar el dibujo (mucho tiempo perdido en repetir “yo no sé dibujar”).
- Grandes dificultades por todo el alumnado para diferenciar entre niveles de representación (máximo realismo/máxima abstracción), incluso en aquellas personas con buenas habilidades gráficas.

#### **Sesiones rápidas de trabajo**

El porcentaje de trabajos entregados en las sesiones rápidas (se recogía al final de la clase) resultó mayor, y la concentración e implicación en la tarea también (no había posibilidad de pérdida de los trabajos al no tener que llevárselos a casa, las condiciones de trabajo y los objetivos estaban muy delimitados).

Esto fue todo un hallazgo, ya que nos ayudó a lidiar con uno de los problemas más graves del aula: la pérdida de trabajos, la falta de responsabilidad y el problema que esto supone de cara a evaluar los trabajos que, aunque se han realizado, están deteriorados o perdidos.

#### **Sesiones de desarrollo del cómic final**

Durante estas sesiones encontramos dos dificultades principalmente:

- Al ser varias sesiones, una parte del alumnado no supo gestionar su tiempo, no concibieron la necesidad de terminar en una fecha límite. Entre ellos, algunas personas olvidaron o perdieron sus trabajos.

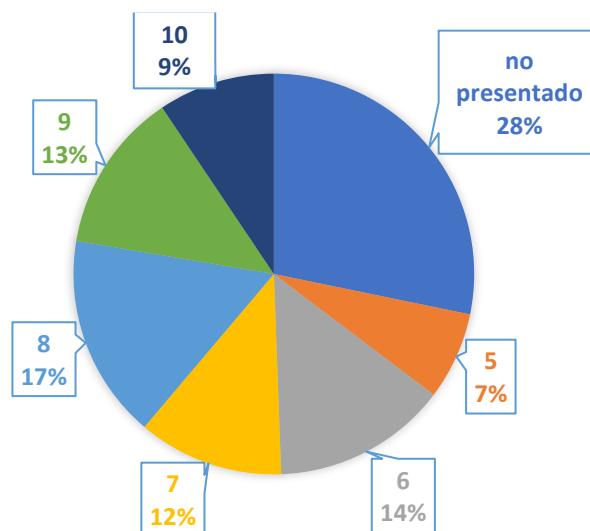
- La segunda dificultad fue el diferente ritmo y necesidades del alumnado, algunas personas terminaron muy rápido frente a otras que no llegaron a empezar el trabajo.

Hubo una necesidad muy generalizada (en especial en dos grupos) de recibir motivación externa constantemente para poder realizar el trabajo bajo mínimos (con el correspondiente agotamiento del profesorado).

### CUADERNO DE CAMPO/PORTAFOLIO:

A partir de esta herramienta obtenemos principalmente dos informaciones importantes: el grado de entrega y compromiso del alumnado y la evolución de sus destrezas gráficas.

Respecto al grado de entrega, queda reflejado en la siguiente gráfica, que recoge los datos del proceso de evaluación (según nota numérica hasta 10):



Tras comparar estos valores con las evaluaciones previas realizadas por la anterior profesora, en general se han mantenido en valores similares: las personas que normalmente no presentaban a tiempo las entregas han seguido sin hacerlo y aquellas que normalmente tenían las mejores notas se han mantenido en las mismas.

En cuanto a la evolución de las destrezas gráficas, si procedemos a comparar los resultados de la prueba inicial con los resultados del cómic final, obtenemos las siguientes informaciones:

- Se observa en general una mejoría respecto a la capacidad compositiva: es interesante tener en cuenta que una de las sesiones cortas más técnicas que llevamos a cabo en el aula fue en relación a la composición, y aunque es de las

peor valoradas en cuanto a interés por parte de los alumnos, posiblemente si se haya visto reflejada en sus resultados finales.

- El resto de destrezas (color, diseño de personajes y escenarios) no presentan una mejoría notable respecto al nivel inicial.
- Otro tema importante que nos planteamos al inicio de la investigación era la toma de decisiones personales e individuales. En comparación con la uniformidad de los trabajos realizados en el aula con anterioridad a nuestro proyecto, los resultados obtenidos a través del cómic resultan totalmente únicos y característicos de cada persona. Consideramos que esto está directamente relacionado con el diseño de la propuesta.
- Respecto al trabajo sobre la identidad personal: hay dificultades para reconocerla y plasmarla en el dibujo (posiblemente debido a la edad, 13-14 años, en la cual esta identidad está en construcción). La mayoría de personas se han sentido más cómodas contando historias que no tenían ninguna relación con ellas mismas.

## **CUESTIONARIO (PREGUNTAS ABIERTAS):**

### **Cuestionario específico sobre el proyecto (anexo 5)**

En este cuestionario se preguntaba sobre aspectos relativos a elementos más difíciles/fáciles de la tarea, el disfrute o la noción sobre lo aprendido en la misma. Las principales conclusiones son las siguientes:

- Las mayores dificultades han sido: desarrollar la idea para la historia y encontrar la motivación para trabajar.
- Lo más fácil ha sido: comprender la teoría.
- Los aprendizajes más relevantes han sido: relativos al desarrollo de la creatividad, al formato de cómic como arte plástica y al fortalecimiento de las habilidades personales y la confianza a la hora de dibujar (“no es necesario dibujar bien para dibujar”).

### **Cuestionario de autoevaluación (anexo 7)**

En este cuestionario se hacían tres preguntas: ¿cómo podría mejorar mi trabajo? / ¿qué es lo más importante que he aprendido? / ¿qué temas te gustaría trabajar en el futuro?:

- Un porcentaje alto (74%) reconoce que podría mejorar su resultado final trabajando más y poniendo más interés.

- Respecto a la pregunta sobre lo que has aprendido del proyecto, muchas personas responden sobre la composición, alguna sobre el color y otras se refieren al proceso creativo y de expresión.
- La mayoría del alumnado apunta que como temas que le gustaría trabajar en el futuro se encuentra el cómic (92%).

Hay un alto porcentaje (58%) de respuestas genéricas sobre todo a la segunda pregunta (lo más importante que has aprendido del proyecto) (ejemplo de respuestas: *a dibujar, a hacer un cómic...*) Esto de nuevo nos transmite la posible dificultad para reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y expresarlo de forma verbal y escrita. Aproximadamente un 25% del alumnado redactó una respuesta elaborada, plasmando una reflexión profunda sobre su proceso de aprendizaje.

## 8. DISCUSIÓN

### **Fortalezas y debilidades del estudio**

Es difícil comparar nuestro estudio con otros previos, ya que los estudios que hemos encontrado se refieren sobre todo al marco teórico o al diseño de intervenciones usando el cómic, pero no a su aplicación real ni a la obtención de datos del desempeño del alumnado. En todo caso, sí podemos hacer referencia a los estudios que observan el aprendizaje basado en proyectos en relación con la motivación.

Respecto a los resultados de nuestro estudio, como principal punto positivo contamos con la posibilidad de compartir la experiencia de la intervención con el alumnado, ser parte del proceso y recibir sus comentarios, opiniones y preocupaciones a tiempo real; esto nos ha dado una perspectiva mucho más cercana y realista de la recepción de nuestra propuesta. Desde aquí hemos podido obtener conclusiones más vinculadas a la realidad del alumnado.

En cuanto a las dificultades, la principal es que, al ser un alumnado muy diverso, es difícil establecer conclusiones universales, ya que cada individuo ha reaccionado de forma diferente, y en muchos casos, las circunstancias personales del momento (extraacadémicas) también han afectado al desempeño y motivación. En cuanto a los resultados obtenidos, en comparación con otros estudios consultados como *Motivación y Aprendizaje Basado en Proyectos* (Botella y Ramos, 2020), nuestra gestión de los datos y

obtención de conclusiones no ha sido tan sistemática, ya que este estudio siguió una metodología de investigación cuantitativa.

También es limitante para nuestro estudio el hecho de que hayamos realizado un único proyecto durante tan solo un mes y medio, sin saber que sucedería si esta metodología se aplicase durante un período más largo. Creemos que esto sería necesario para ver resultados más concluyentes, ya que posiblemente el alumnado necesite un período de adaptación a la nueva metodología.

### **Nuevos hallazgos**

Entre las observaciones que hemos realizado a este respecto, destacan principalmente dos:

- Ha resultado más fácil aplicar mejoras a conceptos técnicos concretos, como la composición, que a grandes cuestiones como el desarrollo personal.
- Hemos obtenido mejores resultados respecto a implicación del alumnado en las sesiones de trabajo cortas (1 hora de clase al final de la cual se recogían los resultados del trabajo) que en los ejercicios que ocupaban varias sesiones (como el desarrollo del cómic final).

### **Limitaciones del estudio**

Los principales problemas para llevar a cabo la investigación han sido los siguientes:

- Cómo cuantificar la motivación.
- Cómo hacer una valoración objetiva de la calidad de los trabajos y destrezas.
- Cómo medir la evolución plástica de un individuo a lo largo de tan solo un mes y medio de trabajo aplicando la nueva metodología.
- Cómo valorar la motivación del alumnado teniendo en cuenta exclusivamente los resultados y el trabajo del alumnado, obviando otros factores como: la capacidad de implicación del profesorado y la inversión de tiempo en cada alumno (debido al elevado número de personas por clase y al tiempo limitado con que cuenta la materia).

## 9. CONCLUSIONES

### CONCLUSIONES SEGÚN OBJETIVOS PROPUESTOS

**Objetivo general:** Determinar si el uso del cómic a través del método de proyectos mejora la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y por consiguiente las destrezas gráfico-plásticas propuestas en el currículo.

Conclusiones:

La implicación se ha medido a través de: el porcentaje de entregas finales realizadas a tiempo cumpliendo los requisitos y las respuestas a los cuestionarios.

A partir de los datos obtenidos, observamos valores no uniformes: en aquellas personas que presentaron todo a tiempo, los resultados son satisfactorios (más del 50% del alumnado está por encima del 7, lo que quiere decir que han cubierto óptimamente las destrezas necesarias planteadas en la rúbrica de evaluación). En general, las personas con mejores resultados han sido también las que han dado respuestas que dejan ver que ha habido implicación activa en su proceso de aprendizaje y reflexión sobre el mismo.

Por otra parte, un 28% del alumnado no entregó a tiempo el proyecto final, y no pudo ser evaluada. En las respuestas de sus cuestionarios aparecen frecuentemente respuestas genéricas (“lo más importante que he aprendido ha sido a dibujar”) y, paradójicamente, comentarios positivos sobre el interés en el cómic y las tareas propuestas. De aquí extraemos que sus dificultades no radican exclusivamente en que las tareas propuestas sean más o menos motivadoras.

Sin embargo, estos valores de implicación no varían demasiado respecto a los previos a nuestra intervención: las personas que entregaban a tiempo y realizaban trabajos de calidad han seguido igual y las personas que no lo hacían, también.

Aunque su grado de implicación, según nuestros criterios, parece ser muy similar al previo a la intervención, su grado de satisfacción y su desarrollo personal y creativo sí se ha visto afectados positivamente. Esto queda reflejado en:

- Las respuestas a los cuestionarios: casi la totalidad del alumnado (92%) querría volver a trabajar con el cómic en el futuro; al menos un 40% de las respuestas sobre lo aprendido hacen referencia a la creatividad o la expresión personal.
- El carácter personal e inventivo de una gran parte de los trabajos (entre ese 50% de trabajos por encima del 7 encontramos ejemplos de exploración de los diferentes elementos del cómic más allá de lo propuesto/exigido en el aula).

## **Objetivos específicos**

1. Determinar el grado de soltura y desempeño gráfico del alumnado para valorar si es necesaria una intervención en la metodología educativa aplicada en el aula.

Conclusiones:

Para ello empleamos el test inicial, a partir del cual observamos que la mayoría de la clase tenía carencias en dos áreas principalmente: la composición y la soltura (es decir, la capacidad de empezar a dibujar y finalizar sus resultados en un período de tiempo corto).

2. Identificar si la falta de soltura y confianza en las habilidades gráficas y expresivas del alumnado está relacionada con la metodología empleada en el aula para así adaptarla y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones:

No hemos logrado este objetivo, ya que a lo largo de la investigación hemos obtenido informaciones muy diversas. Con el cambio de metodología hemos podido observar cómo una buena parte del alumnado ha acogido bien el trabajo autónomo y tras varias sesiones ha entrado en la dinámica propuesta, mejorando la calidad de sus trabajos respecto a los realizados con la metodología anterior. Sin embargo, otra parte no ha sido capaz de llevar a cabo los mínimos ni han aprovechado el tiempo disponible (llegando a no realizar la entrega).

Atendiendo a esto, podríamos concluir que las personas que parten de un nivel medio o alto en las destrezas básicas y con una buena disposición e implicación en el aula, se han visto beneficiadas al recibir este espacio de autonomía y toma de decisiones que aporta el Aprendizaje Basado en Proyectos.

3. Examinar qué metodología sería la más apropiada para desarrollar los contenidos del currículo de forma coherente e integral para que el alumnado se implicase activamente en su proceso de aprendizaje y desarrollo.

Conclusiones:

Hemos comparado dos metodologías diferentes de trabajo en el aula: el método directivo tradicional y el Aprendizaje Basado en Proyectos. A pesar de que hemos obtenido resultados de entrega y notas finales con una distribución similar en ambos métodos, en el plano de las valoraciones personales del alumnado y de la calidad de los trabajos

presentados, a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos hemos conseguido más experimentación y más satisfacción del alumnado con la tarea. Por ello concluimos que el Aprendizaje Basado en Proyectos es la metodología más apropiada para desarrollar los contenidos de forma integral, implicar al alumnado y favorecer su desarrollo.

#### 4. Analizar los aspectos positivos y negativos del método de proyectos en el desarrollo de un cómic personal para su implementación en las aulas de educación secundaria obligatoria.

Conclusiones:

A partir de la información recopilada con la observación participante a lo largo de todo el proyecto, y con la contenida en los cuestionarios podemos definir las siguientes características de nuestra propuesta:

*Aspectos positivos:*

- Presentar los contenidos del currículo entramados en la continuidad de un proyecto aporta al alumnado la sensación de utilidad y conclusión, y da la oportunidad de seguir trabajando en las destrezas aprendidas en varios momentos a lo largo del proyecto, permitiendo así la mejora de las mismas.
- Este método genera en el alumnado la sensación de responsabilidad personal, son conscientes de que los resultados dependerán directamente del trabajo invertido a lo largo del proceso y del compromiso con el mismo. Estos resultados, al ser personales, aportan una recompensa individual a cada persona, más allá de la nota numérica oficial.
- El cómic es un recurso cercano al alumnado, ya que la mayoría consumen cómic y series de animación. Esto genera una mayor motivación inicial al plantear el proyecto.

*Aspectos negativos:*

- Mayor necesidad de apoyo personal hacia el alumnado por parte del profesorado debido a la falta de costumbre del alumnado en el trabajo autónomo. Esto entra en conflicto con el elevado número de alumnos por aula y el tiempo limitado de la materia.
- Al ser un proyecto a lo largo del tiempo, puede haber dificultades para aquellas personas que no sean capaces de trabajar en esta continuidad y pierdan el ritmo, generando altas probabilidades de fracaso en su entrega final. El profesorado tiene

que hacer mucho énfasis en este trabajo continuo y desarrollar estrategias para asegurarlo.

- Posibles dificultades a la hora de realizar la evaluación y asignar una nota final, ya que el proyecto es todo un proceso de evolución personal y trabajo continuo que no necesariamente se verá reflejada en la calidad plástica objetiva del resultado final.

##### 5. Evaluar si el uso del método de proyectos a través del cómic es idóneo para fomentar la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y por tanto mejorar sus habilidades grafico-plásticas.

Conclusiones:

No hemos obtenido resultados que nos permitan confirmar ni rechazar la idoneidad del método de proyectos para fomentar la implicación del alumnado. A nivel de entrega final, los porcentajes no han variado mucho respecto a los obtenidos con el método directivo anterior.

Sin embargo, entre las personas que sí han entregado el proyecto final, sí se puede observar una mejoría en la calidad de sus trabajos (en especial en la composición) y reflexiones más profundas sobre su proceso de aprendizaje.

#### EVALUACIÓN CRÍTICA DEL MARCO TEÓRICO

La mayor parte de la teoría empleada presentaba propuestas de uso de cómic en aula, pero no su aplicación real y sus resultados. De los posibles beneficios planteados en esta teoría, hemos podido corroborar los siguientes:

- En relación con el Aprendizaje Basado en Proyectos, hemos confirmado un aumento del nivel de satisfacción general del alumnado y una mejora de la relación con el profesorado (Sánchez, 2013, p.3).
- Respecto al uso del cómic en concreto, tras observar la diversidad de los resultados realizados por el alumnado, las diferentes historias y valores plasmados en los mismos, estamos de acuerdo con lo planteado por Onieva, que propone el cómic como medio para que el alumnado pueda expresar sus ideas, sentimientos, miedos y sueños de forma creativa (Onieva, 2015, p.112).

Por otra parte, los resultados que hemos obtenido de las sesiones cortas de una hora van en línea con lo expuesto por Csíkszentmihályi en su teoría de flujo: metas claras,

evaluación inmediata y equilibrio entre habilidades y desafíos favorecen estados de motivación y concentración en la tarea propuesta (Csíkszentmihályi, 2007).

Sin embargo, no hemos podido comprobar algunos de los otros beneficios planteados, ya que los porcentajes de entrega final y los resultados de muchos alumnos no están en sintonía con ellos:

- Tanto Onieva como Barrero citan el pensamiento crítico como uno de los posibles beneficios, en nuestro caso no hemos visto esto asociado al uso del cómic (Onieva, 2015, p.113) (Barrero, 2002, p.9).
- Tampoco hemos podido comprobar que sea un apoyo real a la motivación, ya que las personas que mejor han desarrollado el proyecto han sido aquellas que ya poseían niveles altos de motivación con anterioridad, y aquellas con menor implicación no han obtenido mejores resultados con nuestra propuesta.

#### REVISIÓN DE LA HIPÓTESIS INICIAL

Hipótesis: La implementación del comic como recurso didáctico en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual de Segundo de Educación Secundaria Obligatoria facilita la adquisición de habilidades plásticas fundamentales y la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje y desarrollo.

Tras analizar los datos obtenidos y los objetivos planteados inicialmente, resolvemos que la investigación es no concluyente, debido a la diversidad de resultados que hemos obtenido.

Los porcentajes de entrega finales han sido similares a los previos a la intervención. En aquellas personas que con anterioridad a nuestra propuesta ya presentaban un nivel alto de implicación, se ven resultados muy positivos; en las que presentaban ya con anterioridad niveles bajos de implicación, no se ve una mejoría en la implicación, pero sí en el grado de satisfacción con la tarea propuesta.

Podemos concluir que, aunque no haya tenido resultados generalizados respecto a la implicación, sí que los ha tenido en cuanto al grado de satisfacción y el disfrute del alumnado. El alumnado refiere en los cuestionarios y en entrevista personal haber disfrutado mucho de la dinámica del aula y les gustaría volver a trabajar el comic.

## **10. APORTACIONES**

Las principales contribuciones que podemos extraer de nuestra investigación son las siguientes:

- Hemos observado una tendencia a la mejora en la concentración, motivación y compromiso al llevar a cabo sesiones cortas de trabajo, cuyos resultados finales se concluían en la misma hora de clase. Consideramos que esto está relacionado con la claridad de la tarea propuesta y la concreción del resultado final esperado.
- También hemos observado una gran mejoría después de dedicar alguna sesión de trabajo específico en la destreza plástica de la composición. Hemos podido comprobar que el alumnado ha aplicado lo aprendido para la realización del proyecto final.
- Aunque no hemos podido comprobar un efecto directo sobre la motivación del alumnado en general, sí hemos observado que en el alumnado que con anterioridad presentaba una buena implicación el proyecto del cómic ha favorecido resultados más creativos, con una mayor exploración de las técnicas gráficas e incluso la dedicación de tiempo fuera del horario académico.

## **11. INVESTIGACIÓN FUTURA O PROSPECTIVA**

De cara al futuro, consideramos necesaria una revisión de la investigación, que ponga más énfasis en esa parte del alumnado que, aunque ha resultado satisfecha con el proyecto del cómic, no ha mostrado una mejoría en sus niveles de compromiso. Es interesante observar las respuestas a los cuestionarios, en las cuales un 72% de la clase reconoce que podría haber trabajado más, o incluso reconoce su falta de implicación, y, sin embargo, a pesar de tener esta conciencia, no son capaces de ponerle solución. ¿Qué significa esto? ¿Qué problemáticas subyacen?

Desde nuestra labor de docentes, hemos observado que el pobre desempeño de esta parte del alumnado atiende muchas veces a problemas que escapan a nuestra labor como docentes de artes plásticas, problemas de orden social, personal, psicológico... quizás habría que reformular la investigación planteando una intervención de la mano de otros departamentos del Instituto para dar apoyo a este alumnado a través de una propuesta en la que creemos que podrían tener cabida (la del cómic).

También sería necesario llevar a cabo una investigación más prolongada en el tiempo, ya que consideramos que los resultados de este cambio de metodología necesitan un tiempo mayor de adaptación por parte de un alumnado que no está acostumbrado a la misma.

Igualmente, el contexto ideal sería aquel en el que hay una continuidad con el docente, en nuestra investigación confluyeron dos circunstancias, un cambio de metodología con un cambio de profesora, con su correspondiente manera de hacer, edad, trasfondo formativo... todos estos factores también pueden influir en los resultados obtenidos por parte del alumnado y su respuesta al proyecto.

## **12. REFERENCIAS**

Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Barrero, M. (2002) Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. *Jornadas sobre Narrativa Gráfica de Jerez de la Frontera* (Cádiz). Transcripción recuperada el 15 de junio de 2021 de <https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>

Botella, A. M. y Ramos P. (2020). Motivación y Aprendizaje Basado en Proyectos: una Investigación-Acción en Educación Secundaria. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(3), 295-320. <https://doi.org/10.17583/remie.2020.4493>

Csikszentmihályi, M. (2007). *Flow and Education* [Diapositiva de PowerPoint]. Academia.edu. Recuperado el 19 de julio de 2021 de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36129404/csikszentmihalyipowerpoint-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1626713519&Signature=UkoT0S3C-QS6jNFGmaS-iH5~-~oigrpgncOUfVjZxeUzxZY3MF5rD27BhMrXtpmObfh~pTKhJK9o2hW-FasmJM~mJInj8crGLAK43IZ9p8vWNH7dmGbedOVTSvwowO9e0PqtRTch7ImBdJmzu3wzki-GQVddzAxJdif5cNqw9WX8JWOBcj1Q-2Aygmt~EyjJeIVWcYB0DX~amHouCvRFZ0igRiEuUbgOtYW9ipbcAZVfCErNk5kuOGnL8CtKmF5ki4uhIZP9JO3W-iyQdu~u3CuMARxDE~8lyESZzTiqL2NIUmA6j2EqZQaKVLSJbCaPQ-fSd2RyZ6lgkRz9wz5y9BQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36129404/csikszentmihalyipowerpoint-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1626713519&Signature=UkoT0S3C-QS6jNFGmaS-iH5~-~oigrpgncOUfVjZxeUzxZY3MF5rD27BhMrXtpmObfh~pTKhJK9o2hW-FasmJM~mJInj8crGLAK43IZ9p8vWNH7dmGbedOVTSvwowO9e0PqtRTch7ImBdJmzu3wzki-GQVddzAxJdif5cNqw9WX8JWOBcj1Q-2Aygmt~EyjJeIVWcYB0DX~amHouCvRFZ0igRiEuUbgOtYW9ipbcAZVfCErNk5kuOGnL8CtKmF5ki4uhIZP9JO3W-iyQdu~u3CuMARxDE~8lyESZzTiqL2NIUmA6j2EqZQaKVLSJbCaPQ-fSd2RyZ6lgkRz9wz5y9BQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

- De la Fuente, M. (2011). La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 20. <https://doi.org/10.5944/signa.vol20.2011.6267>
- Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. (2015). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*. Núm. 118, de 20 de mayo de 2015. Recuperado el 10/04/2021 de [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF)
- Del Rey, E. (2013) El cómic como material en el aula de E/LE: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Revista española de lingüística aplicada*, volumen 26, 177-195. Recuperado el 15 de junio de 2021 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4597570>
- Eisner, W. (2009). *El comic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Gómez-Trigueros, I. y Ruiz-Bañuls, M. (2019): El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Tebeosfera. Tercera época*, 10. Recuperado el 15 de junio de 2021 de: [https://www.tebeosfera.com/documentos/el\\_comic\\_como\\_recurso\\_didactico\\_interdisciplinar.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html)
- Madrid, M. (2017). El lenguaje de la novela gráfica y el cómic como método narrativo de investigación en a/r/tografía\*. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), 28-41. Recuperado el 19 de julio de 2021 de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/328755>
- Marco, P. y Chavero, A. (2005). *La motivación en el preadolescente y adolescente en la expresión plástica: una experiencia metodológica*. Universidad Complutense de Madrid. <https://elibro.net/es/ereader/universidadcomlutense/87102?page=1>
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- McCormick, A. (Art Ed Radio). (2017). *Using Comics as a Teaching Tool (Ep. 093)*. [Audio en podcast y transcripción]. <https://theartofeducation.edu/podcasts/using-comics-teaching-tool-ep-093/>
- Mora, F (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

- Onieva, J. (2015) El cómic online como recurso didáctico en el aula: webs y aplicaciones para móviles. *Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua*, 15 / 2015 / 105-127. Recuperado el 15 de junio de 2021 de [https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06\\_15\\_onieva.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/20374/06_15_onieva.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. (2015). *Boletín Oficial del Estado* núm. 25, de 29 de enero de 2015. Recuperado el 1 de mayo de 2021 de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-738-consolidado.pdf>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (2015). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 3, de 3 de enero de 2015. Recuperado el 10/04/2021 de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-37-consolidado.pdf>
- Rodríguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Rollán, M. y Sastre E. (1986). *El cómic en la escuela: aplicaciones didácticas*. Valladolid: Instituto de Ciencias de la Educación. Universidad de Valladolid.
- Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. ACTUALIDAD PEDAGÓGICA. Recuperado el 10 de julio de 2021 de [https://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios\\_aprendizaje\\_basado\\_en\\_proyectos1.pdf](https://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf)
- Tapia, A. (2018) *El cómic como recurso didáctico. Una propuesta interdisciplinar en Educación Primaria desde la plástica*. (Tesis de grado). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Recuperado el 15 de junio de 2021 de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

### **13. BIBLIOGRAFÍA**

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Los libros de la Catarata.

Bisquerra, R. (2011). *Educación emocional: propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer.  
<https://elibro.net/es/ereader/universidadcomplutense/47962?page=1>

Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Nueva York: Harper Perennial.

#### **Bibliografía específica de la programación**

Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Eisner, W. (2009). *El comic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.

Rodríguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Rollán, M. y Sastre E. (1986). *El cómic en la escuela: aplicaciones didácticas*. Valladolid: Instituto de Ciencias de la Educación. Universidad de Valladolid.

Romera, J. *Narrativa gráfica: Contar con imágenes*. Juan Romera. recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://juanromera.com/narracion-grafica/>

Sutori Blog. *Taller Sutori*. Recuperada el 3 de mayo de 2021 de <http://www.sutorimanga.com/p/taller.html>

#### **Bibliografía específica de la unidad didáctica**

Eisner, W. (2009). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

Eisner, W. (2009). *Narración gráfica*. Barcelona: Norma.

McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

Romera, J. *Narrativa gráfica: Contar con imágenes*. Juan Romera. recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://juanromera.com/narracion-grafica/>

Romera, J. *Planos y enfoques en el comic*. Juan Romera. recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://juanromera.com/planos-y-enfoques-en-el-comic/>






Sutori Blog. *Cómo colocar las viñetas en tu cómic*. Recuperada el 3 de mayo de 2021 de <http://www.sutorimanga.com/2013/07/como-colocar-las-vinetas-en-tu.html>

Sutori Blog. *Tipos de viñetas en el cómic y su significado*. Recuperada el 3 de mayo de 2021 de <http://www.sutorimanga.com/2013/07/vinetas-tipos-de-vineta-en-el-comic-y.html>

## ANEXOS

### ANEXO 1: TEST LIKERT

En relación con el proyecto que hemos desarrollado durante las últimas semanas de clase, valora las siguientes cuestiones sobre el trabajo de tu profesora (marca una X en la casilla que represente tu respuesta):

	 <b>Totalmente en desacuerdo</b>	 <b>En desacuerdo</b>	 <b>Neutral</b>	 <b>De acuerdo</b>	 <b>Totalmente de acuerdo</b>
Mi profesora explicó claramente en qué iba a consistir el proyecto.					
Las explicaciones que dio en clase (la teoría, el desarrollo de las tareas) fueron claras y comprensibles.					
La profesora hace que las clases sean entretenidas y amenas.					
La profesora nos ofrece materiales que se adaptan a nuestras necesidades y nivel personal de desarrollo.					
La profesora deja espacio para que expresemos nuestras ideas y opiniones.					
Mi profesora explicó cómo se iba a evaluar el proyecto y las fechas de entrega límite.					
Mi profesora está disponible para resolver dudas y ofrecer una atención personal.					

# ANEXO 2





¿QUÉ ELEMENTOS NECESITAMOS  
PARA REALIZAR NUESTRO CÓMIC



¿QUÉ ELEMENTOS NECESITAMOS  
PARA REALIZAR NUESTRO CÓMIC











- ESTRUCTURA DE **VINETAS** (los recuadros dentro de los que dibujaremos)
- BOCADILLOS** Y CUADROS DE **TEXTO**
- PLANOS** DE LOS **PERSONAJES**
- DIBUJO DEL **ENTORNO** O **PAISAJE**
- COLOR** O **BLANCO Y NEGRO** (IMPORTANTE: **CONTRASTE!!!**)

# ANEXO 3



## TIPOS DE PLANOS

Cómo transmitir la información visual

## Valor de Plano Cinematográfico

 Plano Detalle (PD)	 Primer Primerísimo Plano (PPP)	 Primer Plano (PP)	 Plano Medio Corto (PNC)	 Plano Medio (PM)
 Plano Medio Largo (PML)	 Plano Americano (PA)	 Plano Entero (PE)	 Plano General (PG)	 Gran Plano General (GPG)

### PLANO GENERAL



Plano Entero (PE)




Plano Americano (PA)




Plano medio



Primer Plano (PP)



Primerísimo Primer Plano (PPP)



Plano Detalle (PD)

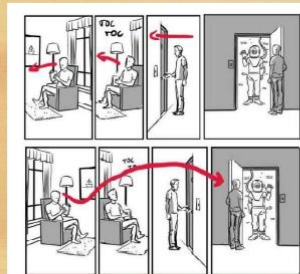
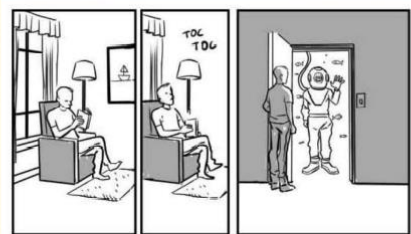
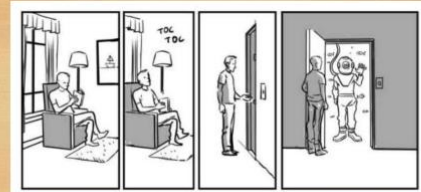
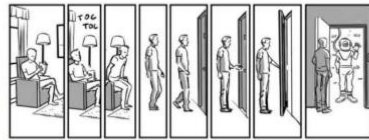
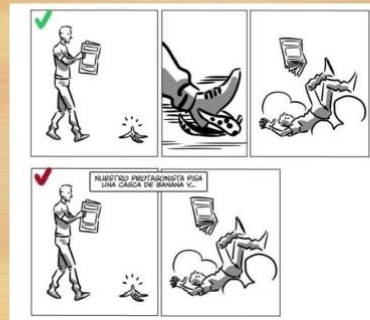
Imágenes extraídas de: <https://juanromera.com/planos-y-enfoques-en-el-comic/>

 Plano general	 Plano panorámico	 Plano americano
 Plano medio	 Primer plano	 Plano detalle

## ANEXO 4

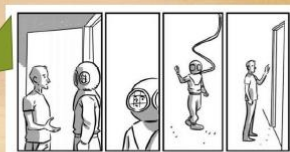
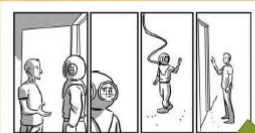
### LA NARRACIÓN VISUAL

Cómo contar y que se entienda



¿Orden de lectura?

### EL SALTO DE EJE





Imágenes extraídas de  
<https://juanromera.com/narracion-grafica/>

## ANEXO 5


**¿QUÉ OPINAS? Vamos a valorar nuestro proyecto**


**-Valora cuánto te ha gustado (0 estrellas= nada; 5 estrellas=me ha encantado):**

La experimentación con diferentes diseños de viñetas 

La elección de diferentes planos para la acción 

El boceto con storyboardthat.com 

Materializar mi idea en el dibujo de mi cómic 

Los acabados finales de mi cómic (tinta, color) 

**¿Qué ha sido lo más difícil? (elige máximo 2)**

*Encontrar la idea para mi historia	*Acordarme de traer el material (y no perderlo)
*Entender la teoría que me explicaban	*Saber utilizar los materiales (lápices, rotuladores) para conseguir los resultados necesarios
*Concentrarme en clase	*Encontrar la motivación para trabajar
*Otro: _____	*Otro: _____

**¿Qué ha sido lo más fácil? (elige máximo 2)**

*Encontrar la idea para mi historia	*Diseñar los personajes de mi historia
*Entender la teoría que me explicaban	*Utilizar los materiales (lápices, rotuladores) para conseguir los resultados necesarios
*Concentrarme en clase	*Encontrar la motivación para trabajar
*Otro: _____	*Otro: _____

**Lo más importante que he aprendido ha sido:**

--

**ANEXO 6: MATERIALES ELABORADOS POR EL ALUMNADO**



Figura 1. Resultado A de la propuesta de cómic final

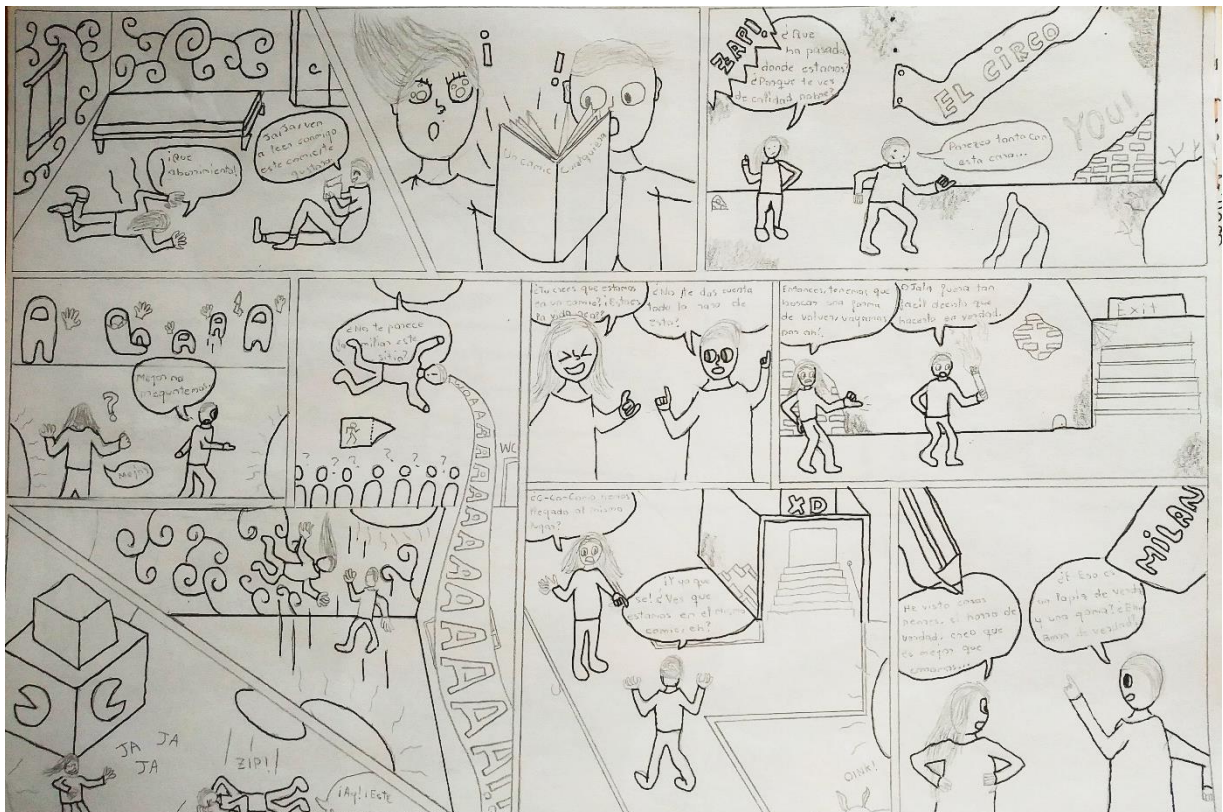


Figura 2. Resultado B de la propuesta de cómic final

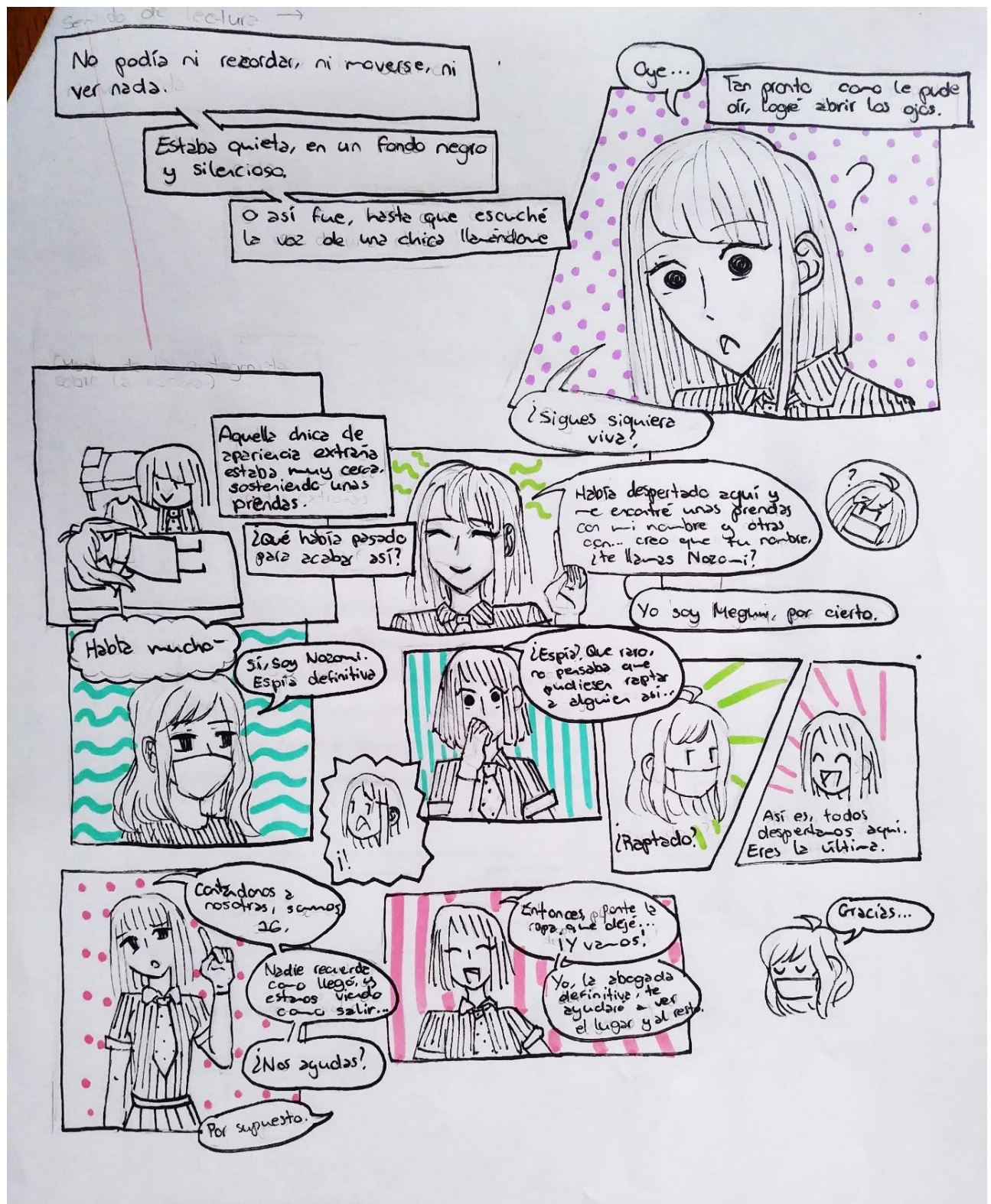


Figura 3. Resultado C de la propuesta de cómic final



Figura 4. Resultado D de la propuesta de cómic final

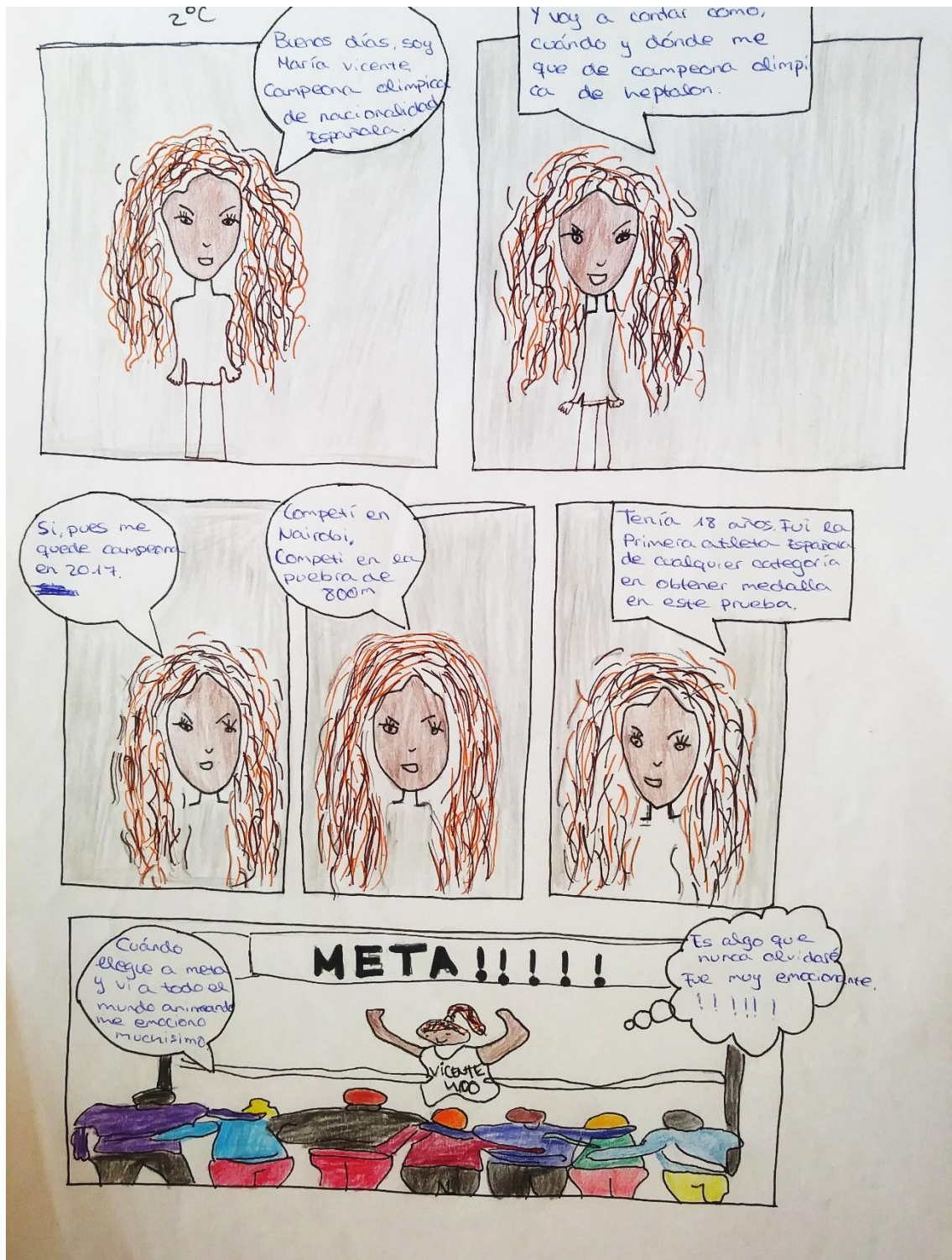


Figura 5. Resultado E de la propuesta de cómic final



Figura 6. Resultado F de la propuesta de cómic final



Figura 7. Resultado G del boceto digital del cómic



Figura 8. Resultado H del boceto digital del cómic

ANEXO 7: AUTOEVALUACIÓN

**¿CÓMO PODRÍA MEJORAR MI TRABAJO?**

**LO MÁS IMPORTANTE QUE HE APRENDIDO EN EL PROYECTO:**

**TEMAS QUE ME GUSTARÍA VOLVER A TRABAJAR EN EL FUTURO:**