



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA EN
EDUCACIÓN PLÁSTICA
PARA EL SEXTO CURSO DE PRIMARIA,
BASADA EN LA CULTURA DEL “CÓMIC”

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA:
NAYARA RUEDA PASTRANA

Palencia, junio 2016



RESUMEN

El diseño de esta propuesta de intervención educativa para el Trabajo de Fin de Grado, se basa en la elaboración de una unidad didáctica puesta en práctica con alumnos y alumnas de un aula de 6º de Educación Primaria en el curso 2015/2016, apoyada en la realización de un cómic y parte del proyecto docente “Didáctica de la Expresión Plástica” de la Facultad de Educación de Palencia.

Este trabajo plantea la necesidad de fomentar la atención y la creatividad, que deben trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, y que resultan tan necesarias en todas las actividades educativas, ya que permiten el desarrollo de aspectos cognoscitivos importantes para el desempeño productivo.

Con esta Unidad Didáctica, aplicada al aula, se pretende poner de manifiesto que la Educación Artística es un factor determinante en el proceso del desarrollo evolutivo, sensitivo e intelectual del alumno, y que constituye un medio de tratamiento reflexivo y de comunicación de temas transversales, realizando, producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

PALABRAS CLAVE: Educación Primaria, Educación Artística, Creatividad, Atención, Cooperación, Tolerancia, Cómic, Bullying, Competencias, Unidad Didáctica, Operaciones Formales, Realidad, Preadolescencia, Autoconsciencia, Diversidad, Criterio, Transversalidad.

ABSTRACT

The design of this proposal of educative intervention has the aim to accomplish the Final Degree Project. This proposal develop and implement a didactic unit during the course 2015/2016 for Year 6 pupils of Primary Education and it is supported by the creation of a comic strip and by the education project “Artistic Expression Didactic” of the Education Faculty in Palencia.

That is, of course, why it is stressed the need of promote attention and creativity that we should put into practice from early ages to high education and that are so necessities in all the educative activities since they allow the development of very important cognitive aspects to be success and productive in school.

The application of this proposal to the teaching in a class pretend to show that the Art Education is a key factor in the pupil's evolutionary, sensitive and cognitive development process and that this proposal is a mean of reflexion and communication of cross curricular topics. Therefore, the best way to do so is through the realization of artistic productions by cooperative groups, the performing of different rolls and tasks and the collaboration in solving dairy problems to achieve the success in a final activity.

KEYWORDS: Primary Education, Art Education, Creativity, Attention, Cooperation, Tolerance, Comic Bullying, Competence, Didactic Unit (lesson Plan), Formal Thinking, Reality, Selfconcience, Diversity, Criteria, Crosscurricular, Pre-adolescent.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	7
3.1. RELACIÓN DE LA FORMACIÓN DOCENTE CON LOS OBJETIVOS Y LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO, GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID	8
3.2 RELACIÓN DE LA FORMACIÓN DOCENTE DE ESTE TRABAJO CON LOS DOCUMENTOS DE LA LEY EDUCATIVA ACTUAL VIGENTE	9
3.2.1 Objetivos	10
3.2.2 Contenidos.....	11
3.2.3 Competencias básicas.....	12
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES	14
4.1 FUNDAMENTACIÓN DEL CONTEXTO EVOLUTIVO	17
4.2 EL PERFIL DEL NIÑO DEL TERCER CICLO RESPECTO A LA EDUCACIÓN PLÁSTICA.....	18
5. EXPOSICIÓN Y RESULTADOS	20
5.1 CONTEXTO SOCIAL.....	20
5.2 COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	22
5.3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS	25
5.4 CONTENIDOS	26
5.5 METODOLOGÍA	27
5.5.1 principios metodológicos generales	27
5.5.2 Principios metodológicos específicos:	28
5.6 ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN	29
5.7 EVALUACIÓN.....	40
6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN	43
7. LISTA DE REFERENCIAS	44
8. ANEXOS.....	45

1. INTRODUCCIÓN

“El arte más importante del maestro es provocar la alegría en la acción creadora y el conocimiento artístico” Albert Einstein, Premio Nobel de Física (1921)

Las necesidades de expresión del alumnado de esta etapa podemos explotarlas más que en ninguna otra, en el área de Educación Artística. Mediante sus creaciones, los alumnos y alumnas de esta etapa nos muestran sus ideas, sus sentimientos, experiencias e inquietudes. Si a todo ello le añadimos una intervención globalizada y centrada en actividades originales donde los alumnos/as disfruten del arte de manera global y de sus producciones artísticas en particular, entenderemos por qué es una de las áreas de conocimiento más valoradas por el alumnado de Primaria.

Es necesario reconocer la importancia del inicio en la educación de los lenguajes artísticos en el desarrollo del niño/a ya que hacen posible la expresión y comunicación de ideas, experiencias y sentimientos. Además contribuye al desarrollo de sus capacidades creadoras y al proceso de socialización. Promueve en el alumnado el desarrollo de procesos autónomos, de exploración activa, de expresión personal, de búsqueda de estrategias propias de resolución de problemas, desarrollo de la atención, de sensibilidad estética y de relación con los demás en el momento que abandonan el grafismo infantil.

En consecuencia, el diseño de esta Unidad Didáctica tiene como principal finalidad considerar el arte como un medio de comunicación por su poder de comunicador, ya que sus obras (mensajes), son elaboradas por un artista (emisor) cuya finalidad es compartir con los demás los aspectos reflexivos que su obra contiene. El fin es hacer que los espectadores (receptor) valoren su obra y opinen sobre ella.

A través de esta propuesta se pretende, del mismo modo, crear en el aula un clima de confianza, de desarrollo de capacidades como la autoconfianza, la creatividad, la imaginación, la fantasía.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar a través del diseño y la propuesta de esta Unidad Didáctica se encuentran expresados en términos de capacidades y se ven reflejados en los siguientes:

- El objetivo general consiste en aplicar de manera práctica en el aula una unidad didáctica, basada en el cómic, para poder propiciar las situaciones de iniciación en el aprendizaje de la creación artística.

Los objetivos específicos que derivan del general son:

- Enseñar a utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.
- Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de una obra planeada.
- Secuenciar una historia en diferentes viñetas en las que incorporan imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.
- Desarrollar la autoexpresión a partir del tratamiento de un tema transversal que potencie en el niño la reflexividad sensible.
- Potenciar el aumento de la creatividad individual y colectiva.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.” Benjamin Franklin (1706-1790) Estadista y científico estadounidense.

Actualmente, en las aulas, se recurre de manera habitual al uso cotidiano del libro de texto o de otros materiales que fomentan un aprendizaje memorístico, sin preocuparse por explorar las capacidades creativas e imaginativas del alumnado de Educación Primaria. Sin embargo, podemos disponer de una gran cantidad de recursos que facilitan, de una forma más dinámica y motivadora, el proceso de enseñanza y aprendizaje para los niños y niñas.

La práctica suele ser uno de los recursos que más favorecen este tipo de aprendizaje motivador y significativo. Es por ello que surge esta Unidad Didáctica, basada en el cómic, que busca involucrar al alumnado del tercer ciclo en la construcción de su propio aprendizaje, aprovechando el surgimiento de su propio criterio estético y fomentando en ellos un espíritu crítico.

La importancia que tiene trabajar un cómic en el aula viene justificada por lo siguiente:

- Permite que el alumnado desarrolle una capacidad de análisis de las imágenes y de la propia realidad a través de ellas.
- Aumenta su capacidad de atención al visualizar imágenes que requieren la discriminación de todos sus elementos.
- Incrementa la motivación de los niños y niñas al presentar contenidos de forma más atractiva.
- Favorece el que se pueda reflexionar sobre los temas que se trabajen en el cómic, en este caso, la controversia que supone el bullying para el alumnado en su etapa preadolescente.

Su carácter globalizador hace de éste un recurso fácilmente aplicable a todas las áreas. En el caso de la Educación Artística y más concretamente en la Educación Plástica, supone un gran recurso, ya que se trata de una secuenciación de imágenes y dibujos que pretenden contarnos una historia de la que se desprende, en este caso, una reflexión sobre una situación de discriminación social latente en los centros educativos.

Mediante la elaboración de la Unidad Didáctica se permite además trabajar aspectos más técnicos como la simetría, las proporciones, la representación de las emociones a través de los gestos de los personajes y la representación de sus cualidades y las de los objetos que aparecen dentro de él. El desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, son destrezas que la plástica tiene

como objetivos, y que el cómic puede ayudar a cumplir si hacemos que los niños y niñas creen ellos mismos un tebeo.

3.1. RELACIÓN DE LA FORMACIÓN DOCENTE CON LOS OBJETIVOS Y LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO, GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Mediante la realización de este Trabajo de Fin de Grado, se pretende manifestar la adquisición de competencias en cuanto a la capacidad para ejercer la labor docente tales como: (Guía docente Trabajo Fin de Grado, Grado en Educación Primaria, 2016, Universidad de Valladolid, pp. 1-2)

1. Que los estudiantes sean capaces de planificar un proceso de análisis y estudio de un aspecto concreto dentro de un área educativa.
2. Que los estudiantes sepan establecer la consecución de objetivos mediante la práctica docente. Formular los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las habilidades que se deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.
3. Que los estudiantes logren dar respuesta de manera coherente y apropiada a cualquier situación que se plantee. Adaptar la metodología de manera eficaz y saber modificarla según diferentes contextos.
4. Que pongan de manifiesto su capacidad para ejercer la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, bajo principios como la colaboración y el trabajo en equipo. La planificación, programación, metodología, evaluación, atención a la diversidad, recursos materiales, etc., es decir todo el quehacer educativo, concretado en un tiempo y en un espacio.

Si puntualizamos, en base al área de Educación Artística, las competencias a desarrollar se concretan en conocer los fundamentos y ámbitos de actuación de las distintas formas de expresión artística. La observación de las intuiciones del niño y cómo estas van guiando los propios estímulos creativos, transformando sus reacciones en cada gesto, convierte a las actividades plásticas en experiencias de gran valor tanto pedagógico como psicológico.

En cuanto a los objetivos, se hará referencia en mayor medida a los siguientes: (Guía docente Trabajo Fin de Grado, Grado en Educación Primaria, 2016, Universidad de Valladolid, pp. 3-4)

- 1.- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- 2.- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- 5.- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- 6.- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de conducta y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- 11.- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

3.2 RELACIÓN DE LA FORMACIÓN DOCENTE DE ESTE TRABAJO CON LOS DOCUMENTOS DE LA LEY EDUCATIVA ACTUAL VIGENTE

El Trabajo de Fin de Grado aquí expuesto, parte de Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la Ordenación de las Enseñanzas Universitarias y se enmarca en la normativa legal vigente que se ampara en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE del 4), modificada por Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE del 10).

Concretando en el área de Educación Artística, que es a la que se refiere este trabajo, encontramos su marco de referencia legal en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE de 1 de marzo); el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC del 13) y la Orden ECD/78/2014, de 23 de junio, que dicta instrucciones para la implantación del Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. (BOC del 30).

La legislación citada refiere y engloba los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del área y la considera como una vía de comunicación y un elemento indispensable para el desarrollo de la mayoría de las competencias.

3.2.1 Objetivos

El cambio de normativa nos hace recurrir al Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC del 13) para referirnos a los objetivos ya que, a diferencia de la legislación anterior, la actual requiere su consecución al finalizar la etapa de Educación Primaria y no por cursos. Entre todos ellos, podemos relacionar con la Educación Plástica, por su carácter globalizador, y con la Unidad Didáctica “El Cómic” los siguientes:

Objetivos: (BOC, NÚM 29, viernes 13 de junio de 2014, pp. 1509-1510)

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

3.2.2 Contenidos

Contenidos: (BOC, NÚM 29, viernes 13 de junio de 2014, pp. 1847-1848)

El currículo de Educación de Cantabria, plantea una secuenciación de los contenidos de forma globalizada e integradora, que respondan a las características e intereses de los alumnos y alumnas y que permitan la integración de los mismos de forma significativa y motivante.

Estos contenidos quedan distribuidos en tres bloques:

- Bloque 1. Educación Audiovisual.
- Bloque 2. Expresión Artística.
- Bloque 3. Dibujo geométrico.

Los contenidos que acomete este Trabajo de Fin de grado a través de la Unidad Didáctica “El Cómic” son, por lo tanto: (BOC, NÚM 29, viernes 13 de junio de 2014, pp. 1847-1848)

Bloque 1. Educación audiovisual.

- Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.
- Creación y realización de un proyecto plástico que englobe todos los medios de expresión propios de este bloque.

El tratamiento de estos contenidos favorece que el alumnado aprenda a secuenciar una historia en viñetas añadiéndoles imágenes y textos persiguiendo el esquema de un cómic.

Bloque 2. Expresión artística.

- Interacción de propuestas audiovisuales con otras formas de expresión artística con objeto de desarrollar un proyecto.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de información.

Al abordar este bloque, se desarrolla la capacidad de utilizar técnicas dibujísticas adecuadas, llevando a cabo proyectos en grupo con el consiguiente respeto al trabajo de los demás y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

Bloque 3. Dibujo geométrico.

- Aplicación de técnicas propias del dibujo técnico para la elaboración de expresiones artísticas.

La producción de un cómic ayuda a identificar conceptos geométricos que se pueden encontrar en cualquier entorno cotidiano.

3.2.3 Competencias básicas

Competencias: (BOC, NÚM 29, viernes 13 de junio de 2014, p. 1512)

El currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria refiere la Educación Artística como un área encaminada al desarrollo de la autonomía, la reflexión y el análisis, creación de estrategias y transferencia de conocimientos, atención, memoria y creatividad que, por tanto, contribuye al desarrollo y adquisición de las competencias clave.

Las competencias clave son aquellas que el alumnado ha de haber conseguido al finalizar la etapa de Enseñanza Obligatoria, y que podemos empezar a desarrollar desde las etapas más tempranas.

Estas competencias, establecidas para la etapa de Educación Primaria, son las siguientes:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- e) Competencias sociales y cívicas
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

Mediante la puesta en práctica de la Unidad Didáctica “El Cómic” y a través de la Educación Plástica se favorecerá el desarrollo de las competencias en el alumnado del siguiente modo:

La contribución a la competencia Conciencia y Expresiones Culturales es inmediata a su atribución. Se pone el énfasis en el conocimiento de diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios, ayudando al alumnado a iniciarse en la percepción y la comprensión del mundo que le rodea y a ampliar sus posibilidades de expresión y comunicación con los demás. La posibilidad de representar una idea de forma personal, valiéndose de los recursos que los lenguajes artísticos proporcionan, promueve la iniciativa, la imaginación y la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión. Esto propicia el acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas, tanto del entorno más próximo como de otros pueblos, dota a los alumnos de instrumentos para valorarlas y para formular opiniones cada vez más fundamentadas en el conocimiento. De este

modo, se pueden ir configurando criterios válidos en relación con los productos culturales y ampliar sus posibilidades de ocio.

Esta competencia está estrechamente relacionada con la Competencia Cultural y Artística que legalmente contemplaba el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre que contribuye a la adquisición de distintas competencias, actualmente derogado y/o modificado con la LOMCE.

Con la Competencia Cultural y Artística se pretende desarrollar en el alumnado la capacidad de conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos; capacidades, como se puede apreciar, muy similares a las de la Competencia Conciencia y Expresiones Culturales.

Es un área necesaria para la consecución de aquellos objetivos que hacen referencia a las normas y valores de convivencia, confianza en sí mismo, resolución pacífica de conflictos, desarrollo de hábitos de esfuerzo valorando tanto el proceso como el resultado obtenido, desarrollo de la iniciativa y espíritu emprendedor, y trabajo en equipo. En definitiva, una asignatura necesaria para comprender el devenir del ser humano y su relación con las artes como medio de expresión y comunicación. Vemos aquí su contribución a las competencias: Conciencia y Valores Cívicos, Iniciativa y Espíritu Emprendedor y Aprender a Aprender o Técnicas e Instrumentos de Aprendizaje.

Los grandes avances tecnológicos y el triunfo de la globalización económica y cultural configuran una nueva sociedad, la "sociedad de la información". Dentro del desarrollo de la asignatura se prevé también la incorporación de técnicas cercanas a la realidad artística de los alumnos. En este marco, con el acceso cada vez más generalizado a Internet, proveedor de todo tipo de información, se va abriendo paso un nuevo currículo y un nuevo paradigma de la enseñanza de la que la Educación Artística participa de manera íntegra, utilizando las nuevas tecnologías como recurso imprescindible del área para el desarrollo del currículo pero también para establecer relaciones con alumnos de otros centros, compartir experiencias motrices y planificar otras nuevas o facilitar el feedback a los alumnos. Su relación con la Competencia Digital ha quedado patente en el párrafo.

La lectura y la escritura son los instrumentos a través de los cuales se ponen en marcha los procesos cognitivos que elaboran el conocimiento del mundo, de los demás y de uno mismo y, por tanto, desempeñan un papel fundamental como herramientas de adquisición de nuevos aprendizajes a lo largo de la vida; y por consiguiente, la Competencia en Comunicación Lingüística es clave y prioritaria para formar parte con expectativas de éxito en nuestra sociedad. El desarrollo del lenguaje artístico contribuirá a la adquisición de esta competencia.

Concretamente en la Educación Artística, dada las peculiaridades de la misma, es abrir una puerta a otros tipos de lenguajes y de lecturas en la faceta de creadores y compositores o en la de oyentes críticos y responsables. Es recomendable el uso de la lectura como medio de búsqueda de las múltiples posibilidades que nos ofrece esta especialidad para potenciar la expresión y comprensión oral (aplicación de vocabulario específico de forma adecuada, exponer contenidos relevantes, utilizar el diálogo para la resolución pacífica de conflictos u opinar coherentemente y con actitud crítica).

En lo que se refiere a la Competencia en Ciencias y Tecnología, se contribuye a la apreciación del entorno a través del trabajo perceptivo, formas, colores, líneas o movimiento presentes en los espacios naturales y en las obras y realizaciones humanas, recreándolo para darle una dimensión que proporcione disfrute.

Por último, el área contribuye al desarrollo de la Competencia Matemática al abordar conceptos y representaciones geométricas presentes en la arquitectura, en el diseño, en el mobiliario, en los objetos cotidianos, en el espacio natural, y en aquellas ocasiones en las que se necesitan referentes para organizar la obra artística en el espacio.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

La Educación Artística involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación, la creatividad y la capacidad crítica, y es una vía para desarrollar el sentido de la participación, la cooperación, la comunicación y el orden.

Desde esta perspectiva, el área de Educación Artística tiene el propósito de favorecer la percepción y la expresión estética del alumnado y de posibilitar la asimilación de contenidos imprescindibles para su formación general y cultural. Por otra parte, el área introduce el universo de la imagen, buscando su comprensión crítica para ofrecer a los alumnos una alfabetización en torno al lenguaje visual que les haga conscientes de los diferentes propósitos de las imágenes, de su poder de seducción e inducción de comportamientos y les proporciona unos mecanismos de defensa ante esa poderosa influencia.

La expresión artística, en su vertiente plástica, permitirá al alumnado ir creciendo en su desarrollo acompañando e interrelacionando conocimientos de otras asignaturas y fortaleciendo su desarrollo competencial.

El Decreto de Currículo actual establece la actividad, la experimentación y el juego como principales propuestas de intervención educativa. Así pues, el planteamiento de la Unidad Didáctica “El Cómic”, busca canalizar dicha propuesta a través de la programación y puesta en práctica de sus actividades.

De este modo, se tiene en cuenta la actividad del alumno como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego debe ser base de la expresión artística en esta actividad. La vía para lograr la integración de los alumnos en las actividades de una forma activa y participativa, creando un clima de naturalidad y lúdico para afianzar las rutinas necesarias para una correcta utilización de los materiales. Así la participación se constituye en un recurso didáctico de aprendizaje y en vehículo en la percepción y manifestación de los contenidos propuestos integrándolos más fácilmente en el desarrollo competencial.

El ámbito concreto, dentro de la Educación Artística, en el que se desarrolla la Unidad Didáctica de este Trabajo de Fin de Grado es el del lenguaje plástico y visual y, a su vez, la ilustración de un cómic.

El cómic está considerado como una de las técnicas del lenguaje plástico dentro del Currículum de Educación Primaria y definido como una historieta gráfica o narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementa con un texto escrito. La historieta se divide en una serie de espacios o de cuadros llamados viñetas en los que aparece una ilustración muchas veces acompañada de un texto escrito narrativo ("y a la mañana siguiente"), dialogado ("¡Vaya susto que pasamos, compañero!") u onomatopéyico ("¡Zoom!").

En cuanto al lenguaje plástico y visual, como se ha mencionado anteriormente, desarrolla en los alumnos y alumnas contenidos intelectuales, estéticos, emocionales y expresivos, y hace posible la materialización de sus ideas, al tiempo que desarrolla la motricidad, la afectividad y la cognición de los niños.

A través del lenguaje plástico buscaremos las siguientes finalidades:

- Dotar al niño de los métodos y habilidades necesarias para poder expresarse con el lenguaje gráfico-plástico.
- Dotarle también de los métodos y habilidades necesarios para poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

Según Cerón (1997), el lenguaje plástico se desarrolla en dos niveles de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para saber expresarse.

a) Saber comprender: saber por qué algo es así, identificar el sentido de lo que uno sabe y utilizarlo en varias situaciones y contextos.

Saber ver: constituye un proceso físico-psíquico. Permite que el alumno entre en contacto con obras ya realizadas para que observen las características que las encuadran en un determinado campo de la expresión plástica, lleva a los alumnos y alumnas a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética.

b) Saber expresarse: significa comunicar con claridad para que el otro comprenda correctamente el origen de la comunicación.

Saber hacer: implica el saber ver y se manifiesta en la expresión y la representación. Implica saber seleccionar las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico, fomenta la investigación y la creatividad y conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión.

Los elementos que integran el lenguaje plástico y visual (según Wong, 1992), servirán de guía en la construcción, diseño y elaboración de las viñetas. Estos son:

- Elementos conceptuales (el punto, la línea, el plano y el volumen)
- Elementos visuales (forma, medida, color y textura)
- Elementos de relación (dirección, posición, espacio, gravedad)

Las técnicas artísticas que servirán de referente a la presente propuesta de intervención educativa son:

a) Técnicas gráficas: encuentran en el dibujo su máximo exponente, este se puede definir como la “delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toda nombre del material con que se hace” (RAE), en él se utilizan los denominados “medios de punta” como el carbón, tiza, lápices... la gama de superficies adecuada para trabajar estos medios es variada, las clases de papel son muy amplias.

El dibujo se puede trabajar a partir de diferentes procedimientos en función de los objetivos que pretendamos alcanzar con los alumnos/as. En este caso, combinamos las siguientes:

- Dibujo a “mano alzada”: Se realiza sin servirse de medios auxiliares, son con la mano (ligeramente levantada) y el lápiz.
- Dibujo “libre”: El objetivo es fomentar la creatividad, espontaneidad y personalidad del niño y la niña.

- Dibujo “copiado”: Se pretende el desarrollo de la percepción visual.
 - Dibujo “al natural”: El objetivo es propiciar la observación del medio que les rodea, tanto natural (paisajes), como material (clase, colegio...)
 - Dibujo “técnico”: Realizado con diferentes materiales (reglas, compás, escuadra, rotuladores, informática...) es más preciso y representa objetos (máquinas, edificios...) con el fin de analizarlos, ayudar a su construcción real...
 - “Dibujo artístico”: se refiere al dibujo empleado para expresar ideas, sentimientos o emociones. El artista no dibuja las cosas como son, sino como las siente.
- b) Técnicas pictóricas: Los materiales más empleados, en este caso, son las pinturas clásicas como acuarelas, rotuladores... La introducción de las pinturas acrílicas ha ampliado más el panorama de la plástica.

4.1 FUNDAMENTACIÓN DEL CONTEXTO EVOLUTIVO

Esta es la etapa de las operaciones formales que “se caracteriza por la posibilidad de razonar sobre hipótesis distinguiendo la necesidad de conexiones debidas a la forma y a la verdad de los contenidos. La novedad fundamental en este período del desarrollo de la inteligencia es la capacidad para trabajar con hipótesis, supuestos que no están en la realidad concreta”. (Reeduca.com)

Las características del desarrollo psicoevolutivo del tercer ciclo son las siguientes:

- A nivel cognitivo, en este ciclo se consolida el pensamiento lógico-concreto, hay gran capacidad de análisis y síntesis. Las explicaciones son más racionales, actúan mentalmente más seguros y rápidos, y a nivel de lenguaje existe un gran desarrollo.
- La aparición del pensamiento abstracto, a través del cual empiezan a razonar sobre suposiciones y no sobre realidades como hasta este momento. A partir de aquí no se apoyan en la experiencia para pensar y distinguen lo posible de lo real. Son capaces de dar explicaciones razonadas.
- En este momento empiezan a generalizar experiencias y conocimientos y los interrelacionan. Sus nuevas capacidades les van a permitir definirse a partir de sus vivencias, sentimientos, pensamientos y deseos.
- Respecto al desarrollo motor se consolida el equilibrio, comienzan los procesos de cambio de la adolescencia y es un período de construcción de su identidad sexual.

- En cuanto a las características del desarrollo socio-afectivo, aparecen rasgos de pubertad con ciertos desequilibrios. Se inician los grupos mixtos por aparición de intereses sexuales. Es una etapa donde se enjuicia a padres y profesores, se muestran muy críticos por las nuevas adquisiciones cognitivas. Empiezan a cuestionar ideas y compromisos ajenos para ir adquiriendo otros propios más coherentes. En este momento se da forma a la identidad personal, se realiza la revisión del autoconcepto y la autoestima en la que influyen las capacidades relacionadas con el estudio, la popularidad, el atractivo físico y ser valorado por las amistades.
- Las relaciones con el grupo de iguales son el referente más importante dado que van a proporcionar estabilidad y seguridad al adolescente por la necesidad de compartir experiencias. Las amistades se consolidan y se vuelven profundas.

4.2 EL PERFIL DEL NIÑO DEL TERCER CICLO RESPECTO A LA EDUCACIÓN PLÁSTICA

Nos centraremos ahora en analizar el perfil de los niños y niñas de sexto curso que son los destinatarios de la Unidad Didáctica que nos ocupa, respecto al área de Educación Plástica y el cómic.

Como punto de partida se hace referencia a que la época de la preadolescencia está caracterizada por su indeterminación individual, aspecto este a tener en cuenta como muestra de las diferencias del grado de madurez que en ella se manifiestan y que implica desarrollar diferentes estrategias pedagógicas como medida de atención a la diversidad.

Los niños y niñas en este periodo son capaces de manejar correctamente las nociones de clase y subclase, porque han alcanzado la comprensión de la relación de inclusión de una clase en otras, es decir, domina todos los niveles de la jerarquía de una clase.

La seriación supone la ordenación de los elementos según sus dimensiones (anchura, altura, gamas de color...) crecientes y decrecientes. En el estadio del pensamiento concreto los niños dominan la operación de seriación porque han alcanzado la comprensión de la transitividad.

Cabe señalar también, la gran movilidad y variedad de movimientos del niño en este estadio, ya que han conseguido consolidar la lateralidad y dominar la motricidad, tanto fina como gruesa.

En esta etapa desaparece el grafismo infantil como narración, como método de expresión de su propia realidad y surge una intencionalidad estética que parte de la autoconsciencia que

aparece en estas edades. En base a este aspecto, los niños y niñas comienzan, en la preadolescencia a formar sus propios criterios estéticos, lo que les lleva, por otra parte, a observar la realidad con más atención, descubriendo más matices y detalles ya que tienen la capacidad de separación de ellos mismos sobre las cosas.

Así pues, los alumnos y alumnas de edades comprendidas entre los 11 y los 12 años son ya capaces de realizar un tipo de dibujo académico. Esto significa que al desarrollar la atención hacia lo externo, les resulta más fácil copiar con detalle y con criterio. De todos modos no es la copia el objetivo final de las actividades propuestas, sino procurar utilizar la composición del cómic como recurso expresivo que sirva también para que los alumnos desarrollen, construyan y experimenten su propia sensibilidad artística de manera coherente respecto de su estado evolutivo.

En este punto, entra en juego otro de los aspectos que identifican las capacidades que se desarrollan en el Tercer Ciclo de Educación Primaria, que es la aparición del Tema Transversal como elemento que dota de significatividad a sus composiciones artísticas y contribuye a formar la reflexividad ante el conocimiento que surge en esta etapa.

Por todo lo citado anteriormente, con esta Unidad Didáctica se pretende, a través del cómic, incidir en el desarrollo de la atención y la autoconsciencia de los alumnos y alumnas procurando que reproduzcan una imagen de la realidad a través del dibujo, dotando a ese mismo dibujo de un contenido sobre el que reflexionar y desarrollando así su capacidad de análisis y atención.

En base a las características del desarrollo psicoevolutivo del tercer ciclo anteriormente comentadas, surge la propuesta de incluir, como tema transversal, el concepto de respeto y aceptación derivado del rechazo a las prácticas de bullying que, por desgracia, vienen siendo tan frecuentes y dañinas ya en los últimos cursos de Primaria.

En esta etapa preadolescente, los niños y niñas comienzan a seleccionar su grupo de amigos en base a unos criterios propios. Estos criterios hacen que rechacen o admitan a unos compañeros u otros. Esta situación es el germen, en algunos casos, de un rechazo más cruel hacia ciertos compañeros.

5. EXPOSICIÓN Y RESULTADOS

En este punto se muestra y desarrolla una propuesta de Unidad Didáctica titulada “El Cómic” que establece un ejemplo de expresión plástica encaminado a examinar y explorar las nociones de los alumnos y alumnas y partir de ahí a la hora de trabajar de una manera más dinámica, motivadora y que pueda incluso dar más juego, las diferentes técnicas artísticas que en ella se aplicarán.

Todo ello, fundamentándose en el marco legal del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y su concreción en el Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, ambos desarrollados a partir de Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

5.1 CONTEXTO SOCIAL

A continuación se muestran datos relevantes que nos permiten disponer de una idea inicial del contexto en relación a Cantabria y a España.

Esta realidad va a influir decisivamente en el diseño y la aplicación de la unidad didáctica:

El centro en cuestión se sitúa en un pueblo de la zona del valle de Guriezo, en Cantabria. Es una de las entidades de población que conforman el municipio. El nivel sociocultural es medio-bajo.

En el municipio existen amplios espacios naturales y se encuentra a 1,5 km de la capital del municipio, a 65km de la capital de la provincia y a 0m sobre el nivel del mar.

La mayoría de sus habitantes trabajan en los sectores primario y terciario puesto que está dotada de gran importancia de la explotación turística, consecuencia de la moda de los alojamientos rurales. Hay un alto porcentaje de familias que se dedican a la ganadería, sobre todo al comercio con productos lácteos. No tantas a la agricultura.

Contribuye también al crecimiento de la actividad económica la instalación de industrias y desarrollo de servicios gracias a la mejora de las comunicaciones entre provincias.

Encontramos en la zona biblioteca municipal, ludoteca, instalaciones deportivas, espacios con acceso a internet...

CENTRO

Se trata de un centro de titularidad pública y de ámbito rural llamado CEIP Nuestra Señora de Las Nieves y situado en el Barrio de La Magdalena, Guriezo. El mismo se amplió recientemente a causa de la creciente demanda de escolaridad.

En dicho centro encontramos 5 tutoras en la etapa de infantil y 7 en la etapa de primaria, uno por cada curso y 2 maestras de educación física. También hay una maestra de religión y una de música. Contamos con un especialista de P.T, una de A.L y la orientadora. Los especialistas de religión y música son itinerantes con otros centros de la misma zona, así como la orientadora. Las clases de apoyo también son realizadas por los profesores del centro en sus horas de libre disposición.

Se trata de un centro de una línea, excepto en 4º de Primaria que hay dos. El centro consta de 11 unidades, 4 de infantil y 7 de primaria. Los alumnos que recibe el centro son, en su mayoría, de la localidad aunque acoge algunos alumnos de otras zonas del municipio. Hay un nivel alto de padres separados o de familias monoparentales.

El CEIP desarrolla el Plan para el Fomento de la Competencia en Comunicación Lingüística (Leer, Comunicar, Crecer), que está unido al préstamo de libros de la biblioteca escolar; Plan TIC para el cual se cuenta con todo el material posible (un ordenador por aula, aula de informática, PDI, ordenadores en 5º y 6º); Plan de Convivencia, basado fundamentalmente en los principios de diversidad, cooperación y sostenibilidad; el Plan “Me apunto a ser educado”, relacionado con los principios de diversidad y cooperación, trata de fomentar hábitos de cooperación y respeto entre los alumnos y alumnas y se trabaja de manera transversal a lo largo de todo el curso; Plan de Refuerzo en las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas; Plan de Atención a la Diversidad y de Interculturalidad y, por último, Plan de Educación para la Sostenibilidad, ya que se encuentra incluido en la Red de Centros Sostenibles.

Desde el colegio se contribuye a la sostenibilidad de varias maneras, puesto que posee medidas de ahorro de energía como bombillas de bajo consumo y electrodomésticos de bajo consumo. Realiza un servicio a la comunidad porque hace las funciones de “punto limpio” de recogida de papel y pilas de los habitantes del municipio, dispone de contenedores para el papel, los envases y las pilas.

El centro oferta servicio de comedor escolar con personal especializado dedicado exclusivamente a este fin, un servicio de limpieza y una conserje.

Por otra parte, también está rodeado de amplias zonas verdes y el centro de salud se encuentra muy próximo.

El edificio está dotado de adaptaciones para los más pequeños como servicios colocados a su altura, juegos y mobiliario deportivo en el patio, construido y adaptado a sus gustos y sus necesidades. Posee un aula de usos múltiples, biblioteca, aula de informática, aula de música y comedor. Cuenta también con servicio de autobús. En cada autobús va una cuidadora o cuidador. El servicio satisface, de momento, las necesidades de todos los alumnos por lejano que se encuentre el domicilio.

CURSO

Esta Unidad Didáctica va dirigida a los alumnos de 6º curso de Educación Primaria. El curso consta de 21 alumnos de los que 11 son niños y 10 son niñas. La mayoría de los niños llevan escolarizados juntos desde los 3 años. Cuatro alumnos presentan dificultades de aprendizaje y precisan apoyo de los especialistas de PT y AL.

En E. P. se intenta que los mayores estén atentos y cuiden de los pequeños; así pues, los alumnos mayores participan en el cuidado de los pequeños, con lo que se pretende aumentar su nivel de implicación en las actividades del centro. Es por esto que los alumnos de 6º realizan actividades de apoyo a los encargados de la biblioteca, del aula de convivencia, de mantenimiento de las instalaciones (Patrulla Verde), etc.

A pesar de todo ello, desde el comienzo de curso se venían observando entre el alumnado diversos capítulos de rechazo, vacío u ofensas entre compañeros y compañeras que empañaba, ralentizaba y dificultaba la marcha de las clases. De la observación reiterada de estas situaciones surge el planteamiento de la Unidad Didáctica, con la que se acomete la problemática a través del diseño de un cómic realizado por el grupo-clase que aborda temas tan sensibles para estas edades como la falta de tolerancia e, incluso, el bullying.

5.2 COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA UNIDAD DIDÁCTICA.

En el anexo 1 del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, actualmente modificado por la LOMCE, se expresa la incorporación al currículo de las competencias básicas:

“La incorporación de las competencias básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta

de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida”.

Con la Unidad Didáctica, se pretende contribuir a la adquisición de las siguientes competencias clave:

a) Comunicación lingüística:

- Se contribuye al desarrollo de ésta competencia a través de los intercambios comunicativos que se generan, del uso de las normas que rigen la actividad y de la explicación de los procesos que se desarrollan durante el desempeño de la Unidad Didáctica.
- De forma específica, al diseñar una unidad didáctica que tiene como objetivo principal la composición de un cómic, se efectúa una aportación notable a la competencia lingüística en base a que, en este caso, la propia lengua forma parte de la estructura artística. Por otra parte, se profundiza en el vocabulario determinado que el cómic aporta; por ejemplo: onomatopeyas, interjecciones, bocadillos, viñetas.

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

- Se desarrolla la competencia matemática cuando abordamos conceptos y representaciones geométricas presentes en la arquitectura, el mobiliario, en los objetos cotidianos, en el entorno natural.
- Mediante la enseñanza de las diferentes perspectivas.
- A través de la seriación y secuenciación ordenada de las viñetas.

c) Competencia digital:

- Se favorece a través del uso de la tecnología como herramienta para acercar al alumno a la creación de producciones artísticas y al análisis de la imagen, utilizando software para la creación de cómics como Pixton, Playcomic o Dibuja un cómic (video juego interactivo).

d) Técnicas de aprendizaje: (hace referencia a la competencia llamada “Aprender a Aprender”)

- Se fomentará la reflexión sobre los procesos en la manipulación de objetos, la experimentación con técnicas y materiales para realizar las ilustraciones y la exploración de formas o espacios, con el fin de que los conocimientos adquiridos doten a los alumnos y alumnas de un bagaje suficiente para utilizarlos en situaciones diferentes.
- El desarrollo de la capacidad de observación plantea la conveniencia de establecer pautas que la guíen, con el objeto de que el ejercicio de observar y fijar la atención proporcione

información relevante y suficiente. En este sentido, la composición de los dibujos del cómic, hace competente al alumnado en aprender, al proporcionar protocolos de indagación y planificación de procesos susceptibles de ser utilizados en otros aprendizajes.

e) Competencias sociales y cívicas:

- En este caso, la interpretación y la creación requieren un trabajo en equipo, lo que demanda cooperación, asunción de responsabilidades, seguimiento de normas e instrucciones, cuidado y conservación de materiales e instrumentos, aplicación de técnicas concretas y utilización de espacios de manera apropiada. Esto da lugar a que el niño se comprometa con los demás, reconozca la exigencia que tiene el trabajo en grupo y experimente la satisfacción que proporciona un producto fruto del esfuerzo común.
- El cómic como medio de expresión social, las tiras de humor gráfico como “artículos de opinión”.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

- Exploración e indagación de los mecanismos apropiados para definir posibilidades, buscar soluciones... a la hora de realizar una composición mediante dibujos secuenciados en un tiempo y en un espacio. El proceso que lleva al alumnado de tercer ciclo desde esa exploración inicial hasta el producto final, requiere una serie de pasos:

1) Planificación previa.

2) Realización de un esfuerzo por alcanzar resultados originales.

3) Elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr.

4) La revisión constante de lo que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso.

En todo este proceso la creatividad juega un papel esencial, ya que exige actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas, barajar posibilidades y soluciones diversas y fomenta el espíritu crítico a la hora de evaluar su obra y la de los demás, ya que de todos depende el resultado final.

g) Conciencia y expresiones culturales:

- Conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas y utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.
- Utilización de las técnicas y recursos, ayudando al alumnado a iniciarse en la percepción y comprensión del mundo que le rodea y a ampliar sus posibilidades de expresión y comunicación con los demás a través del dibujo.
- La posibilidad de representar una idea de forma personal, valiéndose de los recursos que los lenguajes artísticos y plásticos proporcionan, promueve la imaginación y la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión.

5.3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos que se van a trabajar en esta Unidad Didáctica son:

1. Fomentar entre el alumnado la capacidad crítica y analítica y la formación de un gusto propio por las creaciones plásticas.
2. Favorecer la atención, la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana aplicando conocimientos artísticos.
3. Propiciar el trabajo en grupo contribuyendo a la cooperación, asumiendo distintas funciones y con una actitud responsable y mostrando cualidades de respeto y tolerancia para colaborar en la resolución de problemas y así lograr un producto final satisfactorio.
4. Secuenciar e ilustrar una historia de manera coherente y ordenada.
5. Conocer y aplicar técnicas básicas y concretas como tipos de planos, expresiones faciales, proporciones o líneas de movimiento, para utilizarlos con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.
6. Reflexionar e indagar sobre la manera adecuada de transmitir sentimientos e ideas a través de una historieta, que promueva la imaginación, la creatividad y ayude al desarrollo del pensamiento lógico.
7. Conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para confeccionar producciones propias.
8. Potenciar el juego como base de expresión artística.

5.4 CONTENIDOS

Bloque 1: Educación Audiovisual

- Sucesión de una historia con distintos tipos de viñetas incorporando imágenes y textos guiándose del esquema de un cómic.
- Indagación sobre las tipologías gestuales básicas como alegría, tristeza, asombro o enfado.
- Planos y encuadres básicos utilizados en el cómic: plano general, plano entero, primer plano, plano medio, plano detalle.

Bloque 2: Expresión Artística

- Uso de las tecnologías para la elaboración de un cómic a través de la red desde la página web “Dino Tim videojuego educativo”.
- Planificación del proceso y las técnicas adecuadas para representar la realidad.
- Desarrollo de la atención y el criterio estético.
- Respeto por el trabajo personal y el de sus compañeros.
- Cooperación y organización del trabajo en equipo.
- Planificación del proceso de producción de un cómic: fase de observación-percepción; análisis e interiorización; verbalización de intenciones; elección de intenciones; elección de materiales y preparación; ejecución; valoración crítica.
- Disposición a la originalidad, espontaneidad, plasmación de ideas, sentimientos y vivencias de forma personal y autónoma en la creación de un cómic.
- Fomento del respeto y la tolerancia.

Bloque 3: dibujo geométrico.

- Indagación sobre las posibilidades plásticas y expresivas de elementos naturales y de las estructuras geométricas.

5.5 METODOLOGÍA

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje de esta Unidad Didáctica se basan en procesos activos en los que se facilita al alumnado a construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias y su entorno próximo. Los niños y niñas aprenden a aprender mientras aprenden y la Educación Plástica es un área óptima para desarrollar estructuras de aprendizaje atendiendo a su componente motivador, fundamental en este.

5.5.1 principios metodológicos generales

Las orientaciones metodológicas que dirigen la Unidad Didáctica se basan, esencialmente, en los establecidos por el marco legal (BOC, NÚM 29, viernes 13 de junio de 2014, pp. 1512-1513) y son:

a) La organización de la práctica docente deberá partir de un enfoque globalizador de los contenidos.

b) Se tendrá especialmente en consideración el papel fundamental de la lectura y la escritura en todas las áreas y cursos de la etapa, sistematizando las actuaciones en los diferentes cursos, de forma que configuren un proceso de enseñanza y aprendizaje que garantice que los alumnos adquieran un adecuado desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.

Con este fin, los centros procurarán garantizar la lectura comprensiva de diferentes tipos de textos, a lo largo de todos los cursos de la etapa y en las distintas áreas, y velarán por que sus alumnos alcancen un nivel adecuado en su expresión escrita.

En la planificación de cada una de las áreas se incluirán actividades propias del área de Lengua Castellana y Literatura tales como resúmenes, esquemas, redacciones, dictados y comprensión lectora, entre otras.

c) Para una adquisición eficaz y una integración efectiva de las competencias, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

d) Se fomentará el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado, a través de aprendizajes significativos y funcionales que desarrollen en el alumno habilidades y estrategias que le preparen para seguir aprendiendo por sí mismo, como parte del principio de aprendizaje a lo largo de la vida.

e) Los centros educativos favorecerán, entre otras medidas organizativas y curriculares, formas de agrupamiento flexibles con el fin de atender a la diversidad del alumnado, tanto para prevenir o superar posibles dificultades de aprendizaje como para establecer programas de enriquecimiento curricular dirigidos a alumnos con altas capacidades intelectuales. Para ello, la Consejería

competente en materia de educación dotará de manera suficiente, tanto de materiales como de recursos humanos, a los centros sostenidos con fondos públicos.

g) La educación personalizada y el respeto al nivel de desarrollo del alumno y su ritmo de aprendizaje, el trabajo en grupo, el aprendizaje cooperativo, la enseñanza activa, la atención a la diversidad del alumnado y la evaluación continua como referencia para adecuar el proceso de enseñanza a la evolución de progreso del aprendizaje de los alumnos, entre otros, son también principios metodológicos que el profesorado debe tener en cuenta al planificar y desarrollar su intervención educativa.

5.5.2 Principios metodológicos específicos

A través de las actividades de la Unidad Didáctica, que giran en torno al cómic, se invita al alumnado a realizar ilustraciones que precisan de un mayor nivel de atención, cualidad que deben desarrollar para dotar a sus dibujos de un mayor nivel de detalle, al igual que de una intencionalidad comunicativa que hace de las historietas una vía de comunicación de sus pensamientos en torno a una crítica social. Partiendo de esta base, la estructuración metodológica más específica y centrada en el tema, sería la siguiente:

- Crear un clima de confianza y tranquilidad en el aula. Hacer de ésta un lugar acogedor y confortable que invite a los alumnos a experimentar.
- Realizar una evaluación inicial que determine el nivel de conocimientos del que se pueda partir.
- Promover la capacidad de participación, esfuerzo y cooperación.
- Adaptar las actividades a las características y peculiaridades del grupo teniendo en cuenta: adecuación de los materiales, agrupamientos, espacios, tiempos.
- Procurar potenciar el aspecto lúdico y favorecer la creatividad de los alumnos y alumnas.
- Partir de un centro de interés próximo a las inquietudes del alumnado en la época preadolescente.

Las actividades, han de combinar por un lado la expresión libre para que el niño/a exprese sus sentimientos, su visión del mundo etc. y por otro, la presentación de modelos al objeto de adquirir una cultura visual y plástica y poder acercarse al conocimiento de técnicas y materiales apropiadas a cada tipo de composición.

5.6 ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN

La presente Unidad Didáctica se ha planteado para ser impartida a alumnos de 6º curso de Educación Primaria durante el tercer trimestre del curso escolar 2015-2016. La temporalización estimada para el desarrollo de la unidad es de 7 sesiones a lo largo de 7 semanas, aunque se prevé la posibilidad de ser ampliada dependiendo del desempeño de la misma en cuanto a las necesidades y características del alumnado. Algunas de las sesiones coinciden en el tiempo con la celebración en el Centro de la Semana Cultural, que este curso tratará el tema de la mitología cántabra, circunstancia que se ha tenido en cuenta en el diseño de la Unidad.

Actividades de introducción a la Unidad

Primera sesión

Temporalización: 45 minutos

Agrupamientos: Pequeño grupo; 3 grupos de 5 alumnos y un grupo de 6

Objetivos:

- Valorar el grado de conocimientos previos de los alumnos.
- Conocer y recordar la temática de la Unidad.

Materiales:

- PDI de aula
- Portátiles de los alumnos
- Ejemplar de Scott McCloud “Hacer cómics”

Desarrollo:

Se comienza en el aula de 6º, recordando con los niños y niñas aspectos generales de los cómics, trabajados previamente en el área de Lengua, durante unos 10 minutos.

Tras hacer un recordatorio de características básicas como viñetas, bocadillos o líneas de movimiento se realiza la presentación del libro de Scott McCloud “Hacer cómics” con el que se ejemplifican técnicas, herramientas, estilos y géneros del cómic. El libro pasará por los grupos que echarán un vistazo y se servirán de aquello que les resulte interesante. Dicho ejemplar estará a su disposición en el aula como material de consulta mientras se trabaje la Unidad.

En segundo lugar se guiará a los alumnos hasta la página web “Dino Tim videojuego educativo” a la que accederán con sus ordenadores portátiles. La web presenta, entre otras actividades, una propuesta para montar un cómic, a través de la cual los niños y niñas compondrán su propia historieta eligiendo escenarios, viñetas, personajes, bocadillos, efectos y redactando los diálogos.

Observaciones:

La sesión con los ordenadores portátiles resulta muy motivadora para el alumnado, puesto que, a pesar de ser una actividad con alto componente lúdico, en el aula se permanece en silencio. Por otra parte, las actividades cuya realización depende de la tecnología, presentan dificultades tales como insuficiente capacidad de la red, lo que ralentiza el desempeño de la misma.

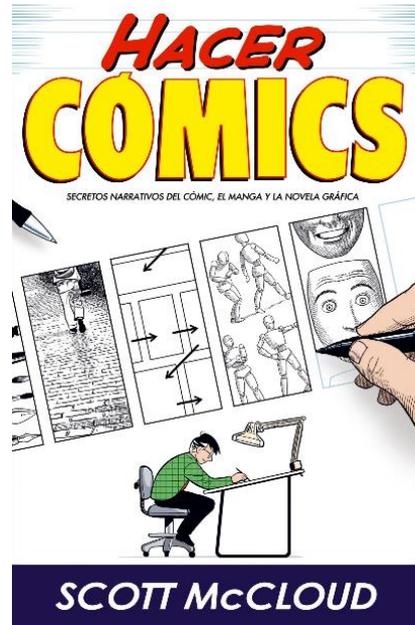


Figura 1: Portada del libro “Hacer Cómics” de Scott McCloud



Figura 2: captura de pantalla desde la web “Dino Tim Videojuegos educativos”

Actividades de desarrollo de la Unidad

Segunda sesión

Temporalización: 45 min

Agrupamientos: Pequeño grupo; 3 grupos de 5 alumnos y un grupo de 6

Objetivos:

- Elegir la manera adecuada de convertir un concepto en viñeta.
- Elegir palabras e imágenes que comuniquen en conjunción.
- Dirigir la atención de los demás hacia aquello que queremos comunicar mediante imágenes.
- Cooperar y organizar una actividad en grupo.

Materiales:

- Folios de papel
- Lapiceros
- Goma de borrar
- Rotuladores

Desarrollo:

Tras explicar a los alumnos y alumnas la dinámica de la actividad, se comienza a jugar a “interferencias”. Cada grupo cuenta con un folio tamaño DIN A3 que deberá doblar en acordeón. El funcionamiento sería el siguiente: el primer alumno del grupo escribe la palabra que desee en la tapa del acordeón. A continuación, el siguiente alumno debe leer la palabra y abrir el acordeón por el primer doblez. Se encontrará con dos partes separadas por la línea de doblado. En la parte superior tendrá que dibujar el concepto expresado por la palabra anterior, y a continuación pasar el acordeón al siguiente alumno, para que este escriba en la parte inferior el concepto que cree que ha expresado su compañero anterior con su dibujo. Luego se pasa el acordeón al siguiente alumno de manera que la mecánica se repita hasta que todos los miembros del grupo hayan participado.

Cada alumno o alumna podrá ver únicamente lo que ha escrito o dibujado su compañero anterior. La finalidad reside en que ellos mismos comprueben, al completar el acordeón, si han coincidido o no en sus interpretaciones sobre el dibujo de su compañero anterior.

Se establece un tiempo máximo de 90 segundos por intervención, y ellos mismos serán quienes lo controlen.

Al final, todos los grupos se intercambiarán los acordeones para poder observar los resultados de sus compañeros.

Observaciones:

A pesar de que la actividad supone que únicamente un miembro del grupo participe mientras los otros esperan, la expectación generada mantiene su atención en todo momento. El

hecho de que haya un tiempo establecido para escribir o dibujar, contribuye también a que se mantenga la atención.



Figura 3: dibujo ejemplo del juego “interferencias” de uno de los grupos

Tercera sesión

Temporalización: 60 min

Agrupamientos: trabajo individual

Objetivos:

- Conocer y aplicar técnicas básicas y concretas como tipos de planos, proporciones o líneas de movimiento, para utilizarlos con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.
- Favorecer la atención, la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana aplicando conocimientos artísticos.
- Representar personajes de la mitología cántabra.

Materiales:

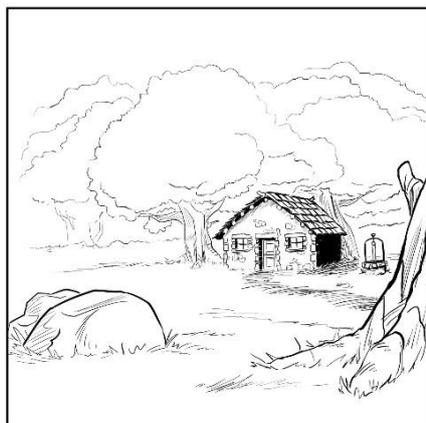
- Láminas ilustrativas de los diferentes tipos de planos
- Lápices
- Pinturas de color
- Goma de borrar
- Folios tamaño cuartilla
- Regla

Desarrollo:

En esta ocasión se explicarán, mediante imágenes, algunos tipos de planos sencillos como gran plano general, plano general, plano entero, plano medio, primer plano y plano detalle. Tras la explicación se propone a los alumnos reproducir las imágenes de muestra para practicar los tipos de planos, en las que se representan personajes de la mitología Cántabra.

Observaciones:

En esta sesión se observan con mayor claridad las diferencias propias del alumnado en la etapa preadolescente, en referencia a las diferencias de madurez que entre ellos existen. El aspecto técnico de la actividad pone de manifiesto las capacidades y destrezas manuales y espaciales de unos y otros.



Gran Plano General
G.P.G.



Plano Entero
P.E.

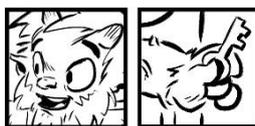


Plano General
P.G.



Plano Medio
P.M.

Primer Plano
P.P.



Primerísimo
Primer Plano
P.P.P.

Plano Detalle
P.D.

Figura 4: imágenes de muestra de los planos trabajados



Figura 5: algunos ejemplos de dibujos practicando los tipos de planos

Cuarta sesión

Temporalización: 60 min

Agrupamientos: trabajo individual

Objetivos:

- Conocer y aplicar técnicas básicas y concretas como tipos de gestos, expresiones y proporciones para utilizarlos con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.
- Favorecer la atención, la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana aplicando conocimientos artísticos.
- Representar personajes de la mitología cántabra.

Materiales:

- Láminas ilustrativas de los diferentes tipos de gestos, expresiones y proporciones
- Lápices
- Pinturas de color
- Goma de borrar

- Folios tamaño cuartilla

Desarrollo:

El cometido de esta sesión se asemeja bastante al de la anterior. Se presentan a los alumnos una serie de imágenes que ejemplifican el modo de dibujar personajes con criterios de proporción muy sencillos, partiendo de figuras geométricas de sobra conocidas por ellos.

En segundo lugar, la explicación se centra en el rostro y los gestos de las figuras humanas. Gestos básicos para ilustrar emociones y sentimientos cotidianos tales como alegría, enfado, tristeza, orgullo, susto o miedo, y vergüenza.

Los niños aplicarán los nuevos conocimientos dibujando el personaje que elijan de la mitología cántabra.



Figura 6: imágenes de muestra para trabajar las proporciones y algunas expresiones faciales.

Observaciones:

Se concluyen a través de la observación las mismas diferencias manifestadas en la tercera sesión.



Figura 7: algunos ejemplos de dibujos practicando las expresiones y proporciones.

Quinta sesión

Temporalización: 60 min

Agrupamientos: Pequeño grupo; 3 grupos de 5 alumnos y un grupo de 6

Objetivos:

- Aplicar y combinar tipos de planos, proporciones y expresiones en una viñeta.
- Secuenciar una historia con ilustraciones.
- Favorecer la creatividad.
- Cooperar y trabajar en equipo, respetando las producciones propias y ajenas.

Materiales:

- Lápices
- Pinturas de color
- Goma de borrar
- Folios tamaño cuartilla
- Cartulina grande

- Pegamento.

Desarrollo:

Las dos sesiones anteriores han servido de preparación para esta.

En plena semana cultural, se organizan actividades a nivel de centro con la temática de seres mitológicos, anteriormente mencionada.

El aula de 6º será visitada por Jesús Rueda; un ilustrador al que se invita para impartir un taller de cómic, en vista de que es un contenido que se está trabajando de manera activa por los alumnos y alumnas de este curso. Con él, se pondrá en práctica todo lo aprendido en las sesiones precedentes.

Se propone a los alumnos realizar una historia a partir de una viñeta que será el inicio de esta. Cada miembro del grupo deberá diseñar un dibujo que continúe la historia. Se deja total libertad de decisión para continuar de la manera que el grupo decida.



Figura 8: imagen de una de las historietas dibujadas en el taller.

Observaciones:

El grado de implicación e interés en la actividad se pone de manifiesto al comparar unas viñetas y otras. Se observan, por lo tanto, diferentes resultados en relación a la intención dedicada a la actividad.

Durante la semana cultural se dedican unas jornadas a la realización de múltiples talleres, charlas, exposiciones que sacan a los alumnos y alumnas de la rutina habitual del aula. Este contexto propicia que un par de alumnos se dispersen demasiado y no se tomen en serio las actividades.

Actividades para finalizar la Unidad

Sesiones sexta y séptima

Temporalización: 60 min cada una

Agrupamientos: Gran grupo

Objetivos:

- Utilizar el cómic de forma ingeniosa para explicar un concepto.
- Utilizar el cómic como instrumento de crítica social.
- Cooperar y trabajar en equipo, respetando las producciones propias y ajenas.

Materiales:

- Lápices
- Rotuladores negros
- Goma de borrar
- Folios
- Cartulina grande
- Pegamento
- Tijeras

Desarrollo:

Cada fin de curso, el Centro elabora un periódico que resume las actividades y noticias más importantes acontecidas a lo largo del año. El aula de sexto realiza varias colaboraciones. Una de ellas, será incluir un cómic que realizarán entre todos cuya temática se relaciona con temas de tolerancia, bullying y acoso. Cuestiones muy presentes en estas edades.

La actividad consiste en pensar una historia y escribir un guión a partir del cual se realicen los dibujos y viñetas para ilustrarlo.

El relato se divide en 21 viñetas, una por alumno, de modo que, los propios alumnos y alumnas han de decidir de manera consensuada qué va a dibujar cada uno para que las viñetas logren una secuenciación coherente y ordenada.

Así pues, se divide una cartulina en el número de viñetas establecido y se escriben los nombres de los alumnos en cada hueco para que se ajusten al espacio. Cada uno realiza su dibujo aplicando

las técnicas que han aprendido a lo largo de la Unidad y teniendo presente la intencionalidad comunicativa que con los dibujos se pretende, se recorta y se pega en la cartulina.

Observaciones:

Para llevar a cabo la actividad se han dado unas líneas de actuación previas a los alumnos y alumnas, procurando dejar libertad en la medida de lo posible a los propios niños a la hora de organizarse. Así pues, queda constatado que, en contra de lo que se pueda pensar, si se cuenta con mayor independencia y autonomía para crear, aumenta la motivación y la propia creatividad.

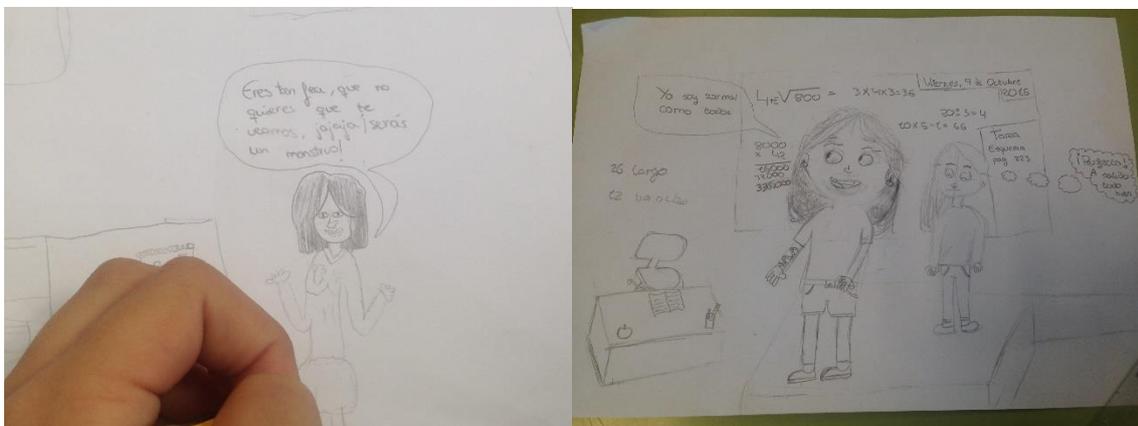
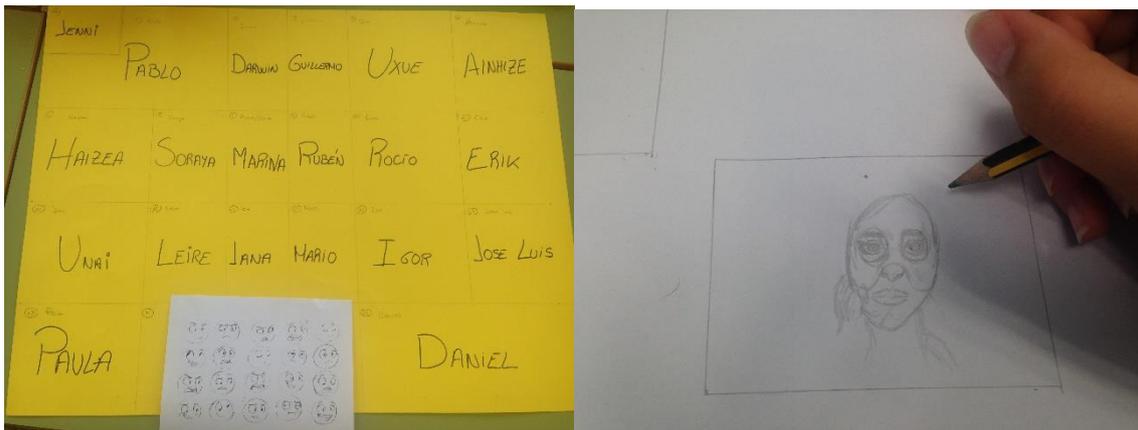




Figura 9: imágenes del alumnado diseñando y organizando el cómic.

5.7 EVALUACIÓN

Los criterios y estándares de evaluación de Educación Plástica no pueden olvidar la importancia que tiene en la educación artística el conocimiento, valoración y aprecio de las normas y del trabajo propio y ajeno, por lo que a lo largo de los bloques se recoge la importancia de observar estos aspectos, tanto en el desarrollo de los proyectos como en su producto final. En cada actividad educativa, y cada docente, como profesional y especialista en educación, ha de reflexionar y adaptarlo a su realidad.

La evaluación es el instrumento para valorar la consecución de los objetivos, tanto por parte de los alumnos como por parte del profesorado y así tomar decisiones educativas. Pero es frecuente comprobar cómo la evaluación se identifica únicamente con la calificación del alumnado, o cómo a la evaluación se le reconoce como finalidad sólo de sancionar el aprendizaje realizado por el alumno. Esta concepción del proceso de evaluación choca de manera frontal con el área de Educación Artística, la cual se relaciona con el ámbito de lo subjetivo y dificulta valorar con objetividad el proceso educativo.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, establece en su artículo 20 que la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.

El artículo 21 de la citada Ley Orgánica establece que al finalizar el sexto curso de Educación Primaria se realizará una evaluación individualizada a todos los alumnos y alumnas. Aunque el área de Educación Artística no se evaluará como tal, sí que contribuye de manera

notable a la adquisición de las competencias clave y ha de ser, por tanto, tomada muy en cuenta en dicho proceso.

De la ley anteriormente citada se derivan los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que, de manera general, se valoran en el alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria para Educación Plástica.

Bloque 1. Educación Audiovisual

Criterios:

1. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.
2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.

Estándares:

- 1.3. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.
- 2.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes y videos digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.

Bloque 2. Expresión Artística

Criterios:

1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
2. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.

Estándares:

- 1.1. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.
- 1.2. Distingue el tema o género de obras plásticas.
- 2.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.

2.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.

2.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.

Bloque 3. Dibujo Geométrico

Criterios:

1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos.

Estándares:

1.1. Analiza la realidad descomponiéndola en formas geométricas y trasladando la misma a composiciones bidimensionales.

Los criterios específicos que evaluarán la Unidad Didáctica son:

- Secuencia e ilustra una historia de manera coherente y ordenada.
- Conoce y aplica técnicas como tipos de planos, expresiones faciales, proporciones o líneas de movimiento.
- Coopera en el trabajo en grupo.
- Muestra actitudes de respeto y tolerancia.
- Desarrolla su capacidad crítica y analítica.
- Reflexiona sobre la manera adecuada de transmitir ideas o sentimientos a través de sus obras.

Criterios para evaluar y revisar la propia práctica docente:

A continuación se establecen una serie de criterios para el contexto de aula, que competen al profesor/a tutor/a (basados en los 4 apartados que establece el Decreto 27/2014 en su artículo 12 punto 3 referido a los indicadores de logro).

- 1) Motivación para el aprendizaje: acciones concretas que invitan al alumno a aprender.
- 2) Organización del momento de enseñanza: dar estructura y cohesión a las diferentes secuencias del proceso de enseñar del profesor y de aprender de los alumnos.
- 3) Orientación del trabajo de los alumnos: ayuda y colaboración que se efectúa para que los alumnos logren con éxito los aprendizajes previstos.
- 4) Seguimiento del proceso de aprendizaje; acciones de comprobación y mejora del proceso de aprendizaje (ampliación, recuperación, refuerzo...)

6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN

Mediante las actividades de la Unidad Didáctica se ha conducido a los alumnos y alumnas a reproducir con detalle lo que ven, a través de un proceso de reelaboración de sus pensamientos y vivencias, que les lleve a tener una intencionalidad estética y comunicativa que contribuya a desarrollar en ellos y ellas un espíritu crítico y creativo.

Estas características no surgen en ellos de manera espontánea, de hecho, cada etapa evolutiva tiene su correspondencia con una forma propia de creación, relacionada con sus experiencias y sus niveles o estadios madurativos.

De esta manera se llega a una conclusión pedagógica, la cual indica que, desde la escuela, se tiene el deber de ampliar la experiencia del alumnado para sentar las bases adecuadas hacia su actividad creativa.

Una manera de hacerlo es mediante la combinación de varios conocimientos que contribuyan al desarrollo de varias competencias a la vez, a través de actividades integradas, ya que los alumnos de estas edades, necesitan dotar de significación su aprendizaje para entenderlo como útil y satisfactorio. Se preguntan y preguntan el “¿para qué?” de varias de las actividades que se realizan en las aulas, fruto del nivel de reflexividad que comienza a alcanzarse en la etapa preadolescente, luego, desde ellas se deben satisfacer este tipo de necesidades por parte de los maestros y maestras.

Por otra parte, se pone de manifiesto cómo los diferentes grados de madurez, propios de estas edades, se reflejan en la actitud e implicación de ciertos alumnos y alumnas y cómo este aspecto se ve reflejado en los resultados.

Cabe destacar el hecho de que las actividades menos dirigidas han sido, sin embargo, las más motivadoras y las que mejores resultados de organización y cooperación han obtenido. Esto resulta ser indicativo del deseo, por parte de los alumnos, de ser ellos quienes construyan sus propios conocimientos buscándoles su propia significatividad.

7. LISTA DE REFERENCIAS

- AGRA, M.J, BERROCAL, M et al. (2007) “La educación artística en la escuela”. Barcelona. Graó
- ALCAIDE, C.: Expresión plástica y visual para educadores; Educación Infantil y Primaria. Instituto Calasanz de Ciencias. Madrid, 2003.
- BERROCAL, M, CAJA, J et al. (1996) “Figuras, formas, colores: propuestas para trabajar la educación plástica y visual”. Barcelona. Graó
- CAJA, J (2001) “La educación visual y plástica hoy, educar la mirada, la mano y el pensamiento”. Barcelona. Graó
- Cuadernillo para la reflexión pedagógica. UNICEF. Chile 2002
- Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC del 13).
- Decreto 56/2007, de 10 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Didáctica de la Expresión Plástica (Escuela Universitaria de Educación de Palencia).
- Dino Tim videojuegos interactivos (Consulta: el 21 de marzo de 2016). http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html
- Giraldez A. Competencia Cultural y Artística. Alianza Editorial, Madrid. 2007.
- Guía docente Trabajo Fin de Grado, Grado en Educación Primaria, 2016, Universidad de Valladolid.
- <http://reeducacion.com> (Consulta: el 25 de marzo de 2016).
- Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)
- Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- ORDEN ECD 110/2014 de 29 de octubre que establece las condiciones para la evaluación y promoción en Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Real Decreto 1.513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE de 1 de marzo).
- Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653).

8. ANEXOS

Primera sesión:

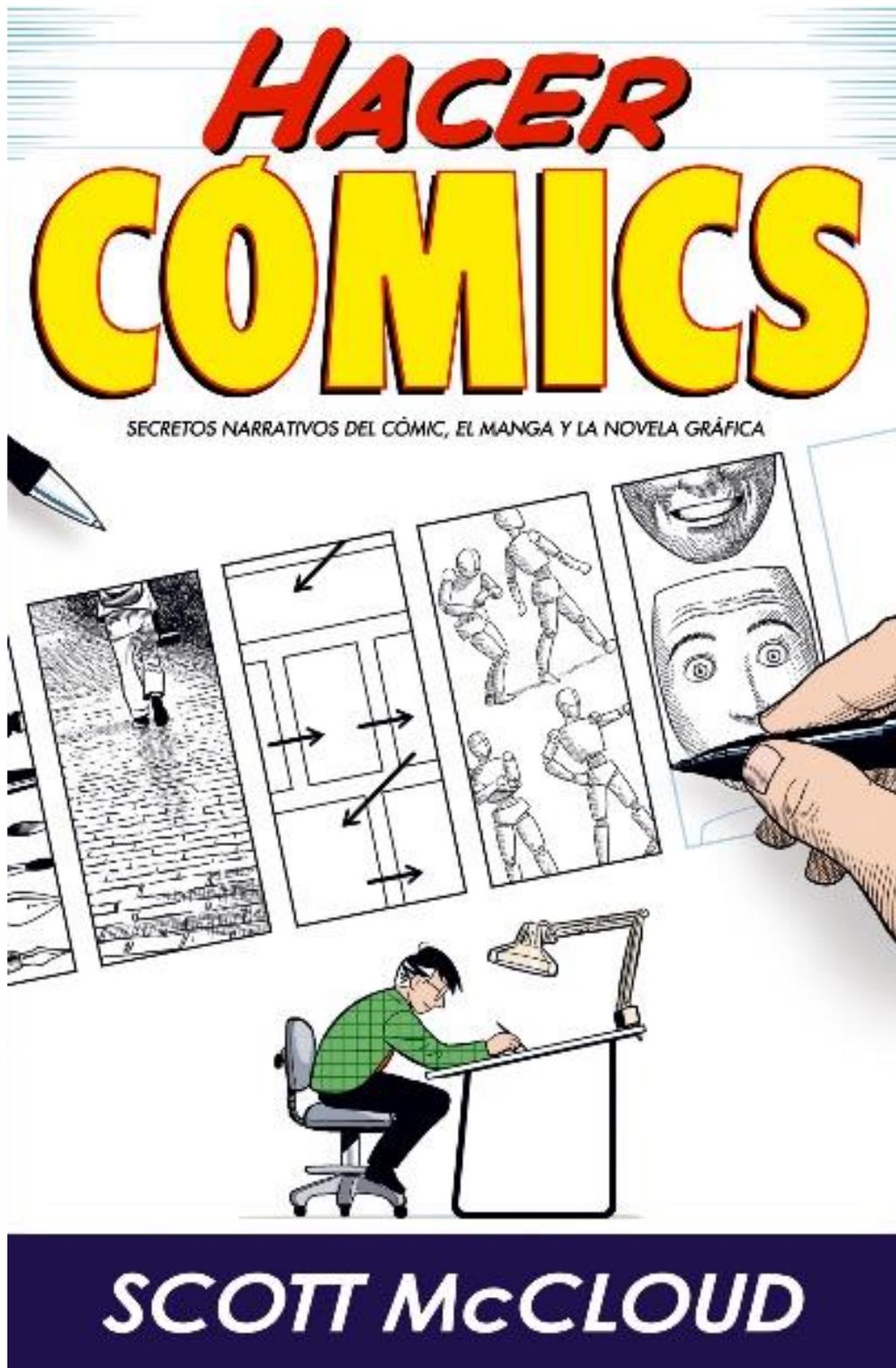


Figura 1: Portada del libro "Hacer Cómics" de Scott McCloud



Dino Tim

Videojuego educativo

Escribe Dino Tim en



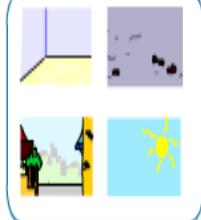
DIBUJA UN CÓMIC

PULSA LA VIÑETA

Objetos



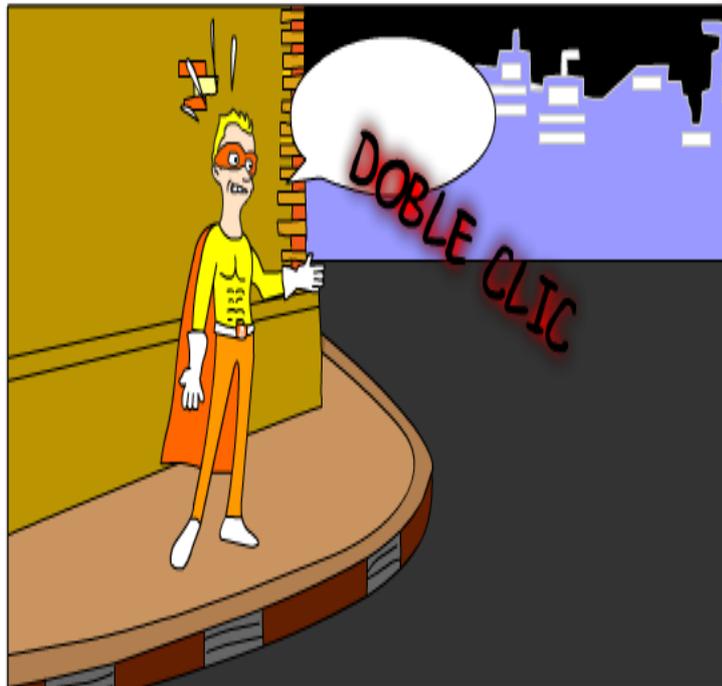
Escenario



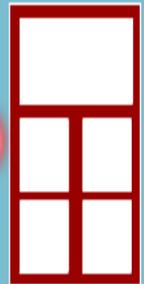
Bocadillos



Efectos



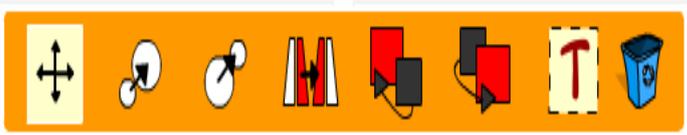
VOLVER A VISTA GENERAL



Personajes



de 24



Mensajes de ayuda

Cuando finalices de escribir el bocadillo da clic a la herramienta mover.

Figura 2: captura de pantalla desde la web “Dino Tim videojuegos educativos”

Segunda sesión:

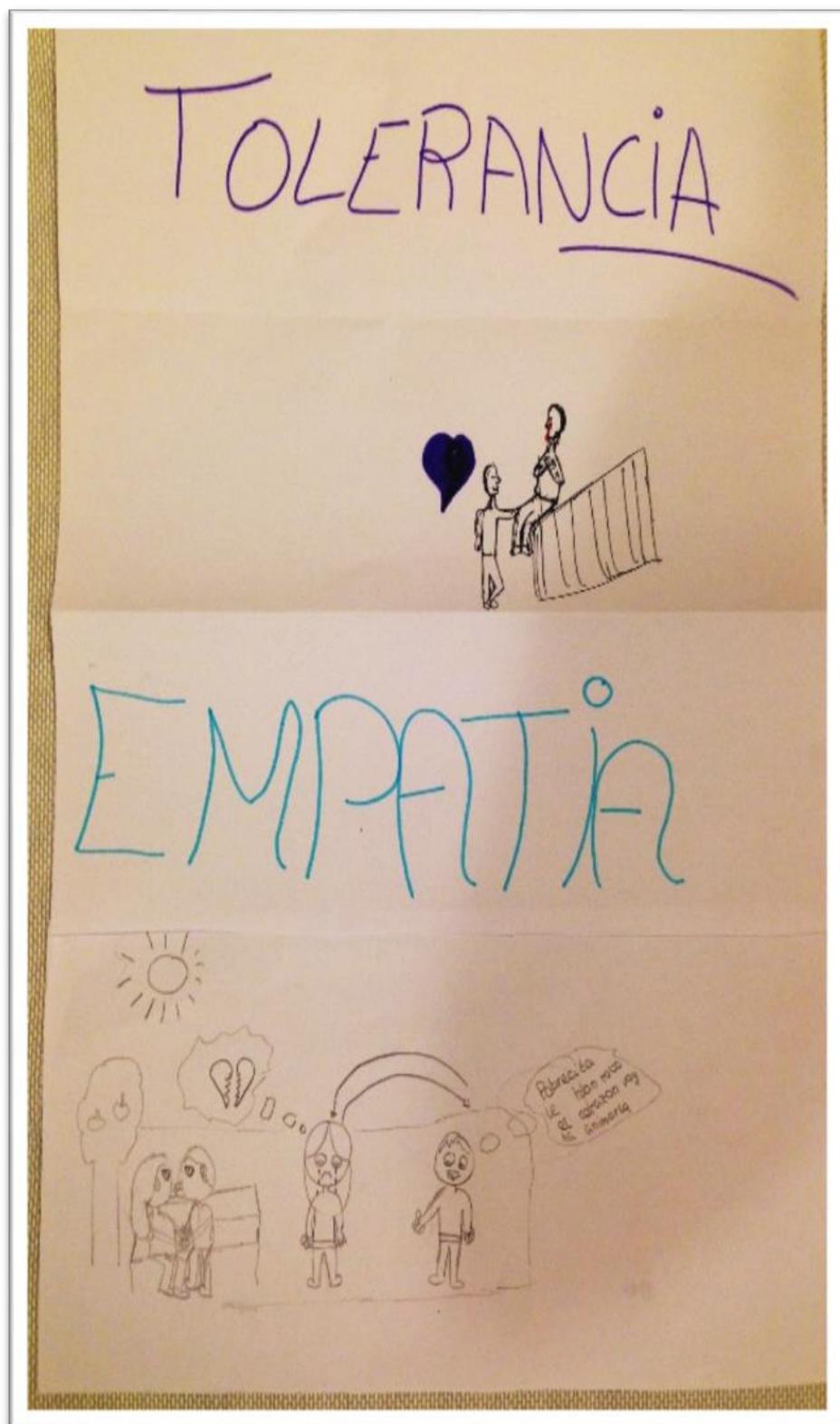


Figura 3: dibujo ejemplo del juego “interferencias” de uno de los grupos.

Tercera sesión:



Gran Plano General
G.P.G.



Plano Entero
P.E.



Plano General
P.G.



Plano Medio
P.M.

Primer Plano
P.P.



Primerísimo
Primer Plano
P.P.P.

Plano Detalle
P.D.

Figura 4: imágenes de muestra de los planos trabajados.





Figura 5: algunos ejemplos de dibujos practicando los tipos de planos.

Cuarta sesión:

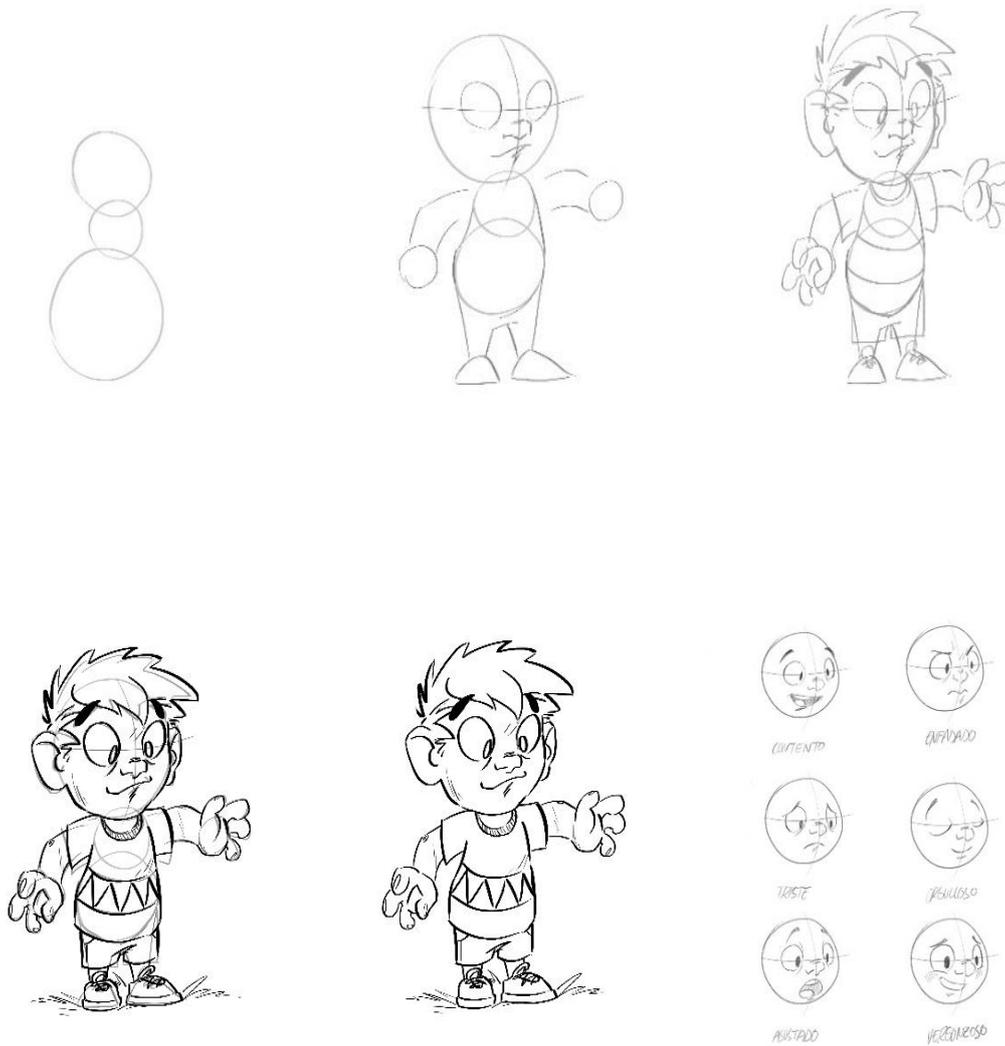


Figura 6: imágenes de muestra para trabajar las proporciones y algunas expresiones faciales.





Figura 7: algunos ejemplos de dibujos practicando las expresiones y proporciones.

Quinta sesión:

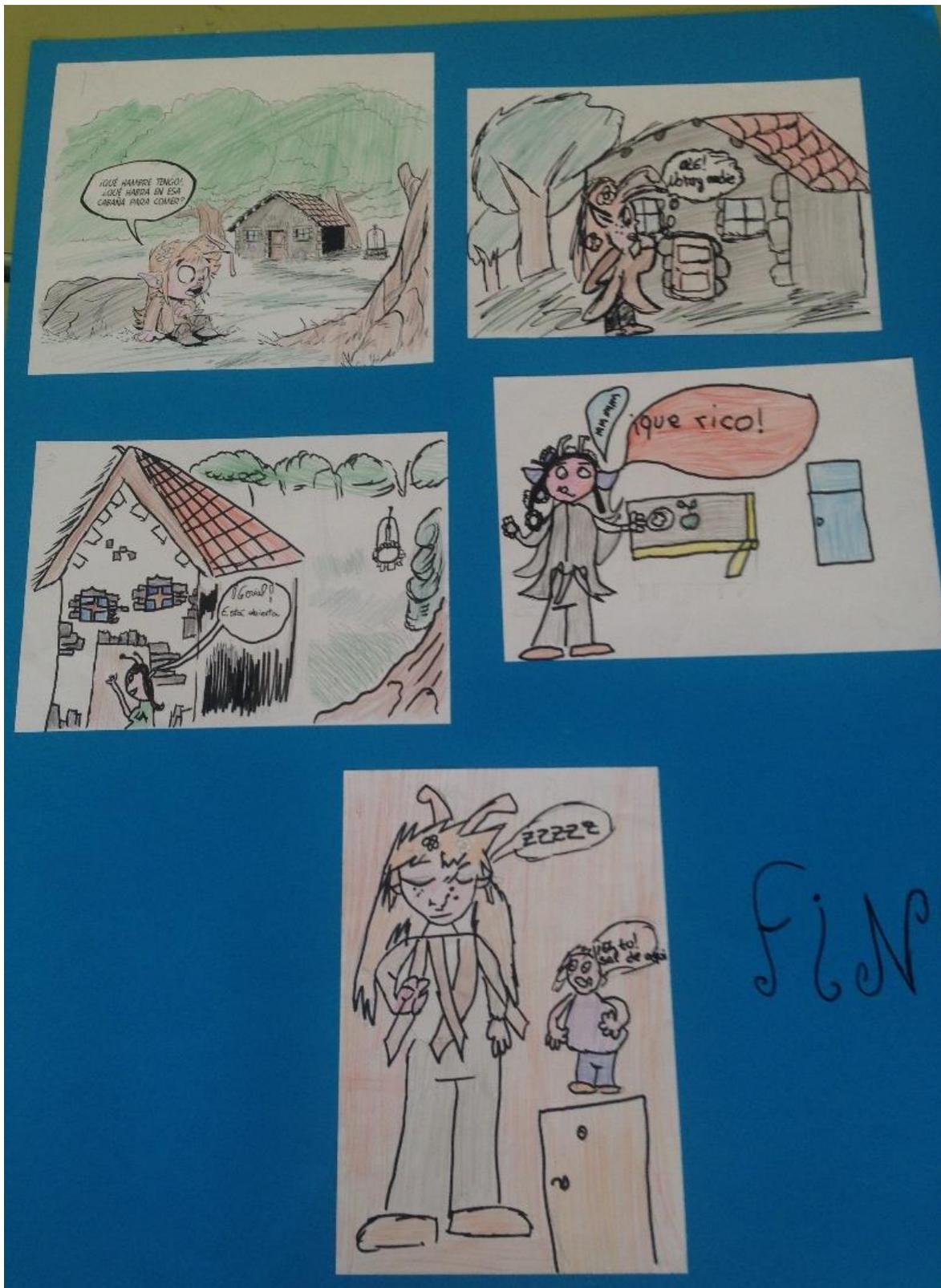
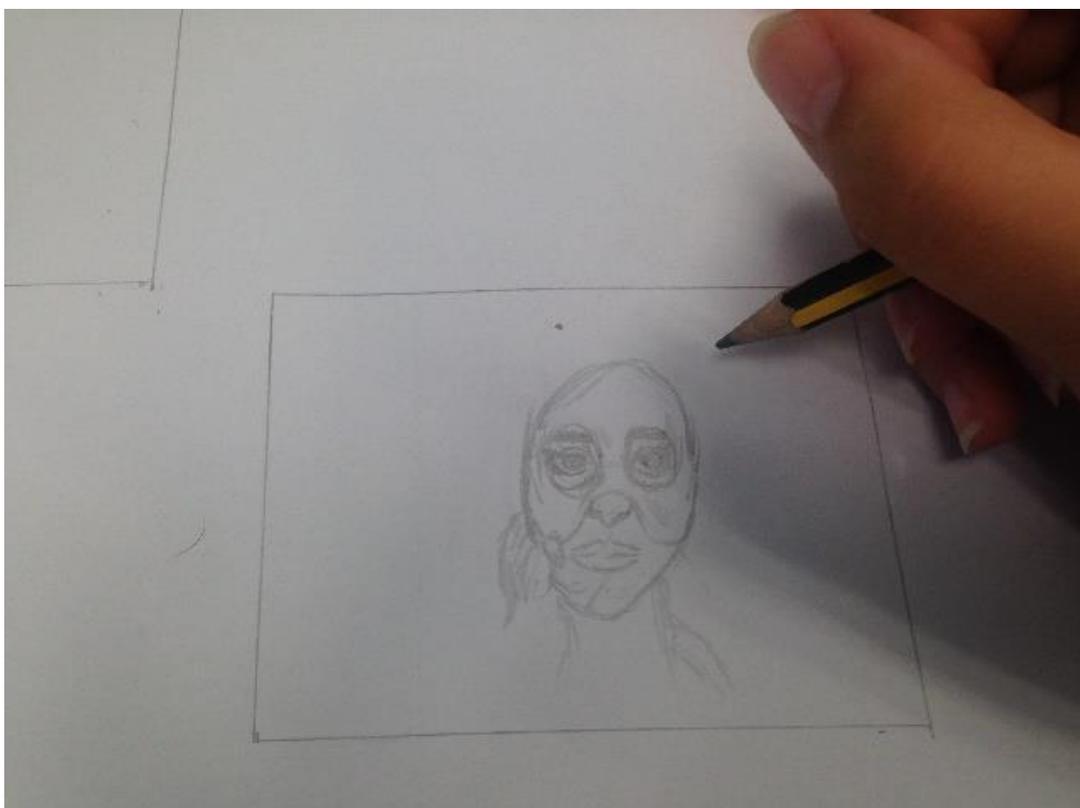
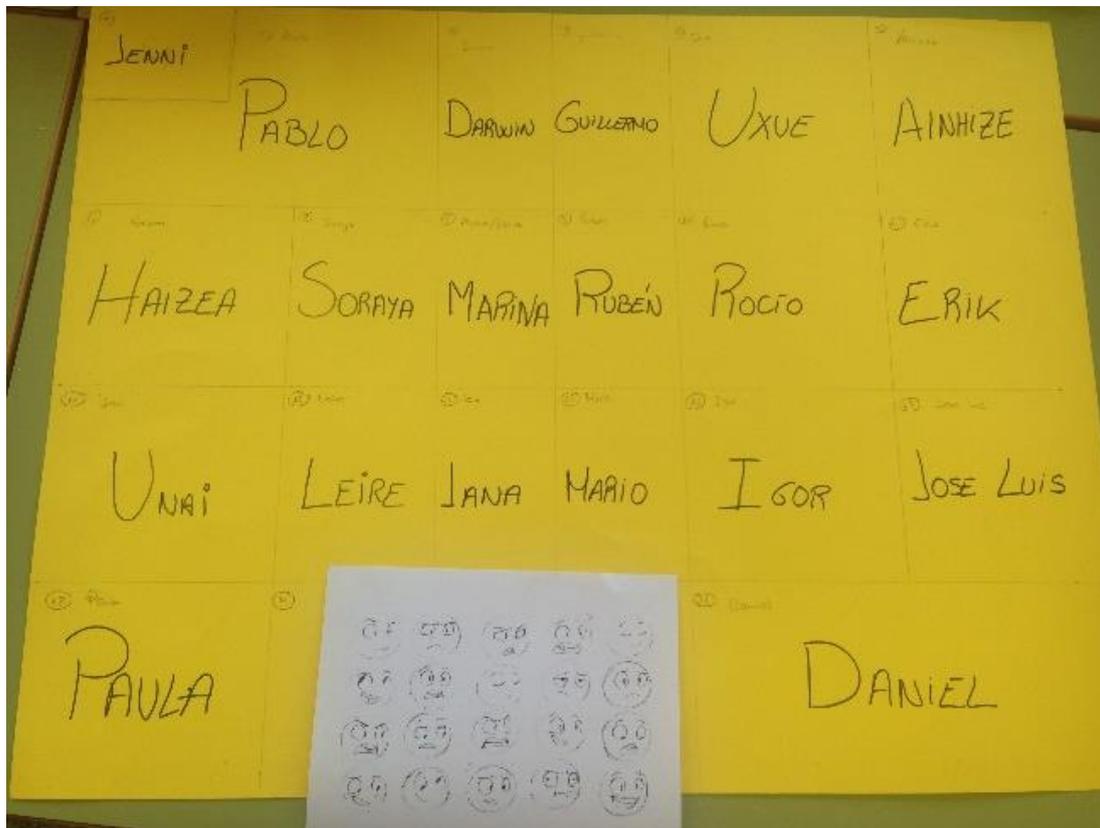


Figura 8: imagen de una de las historietas dibujadas en el taller.

Sexta y séptima sesiones:



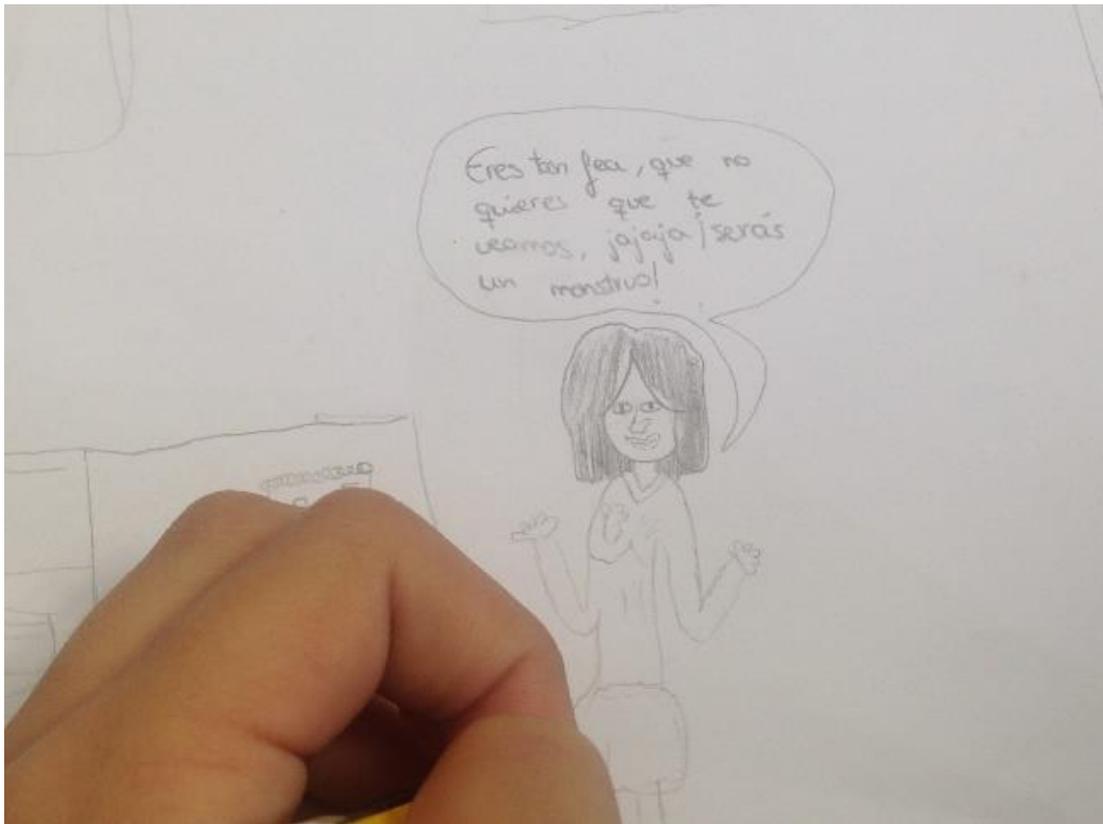




Figura 9: imágenes del alumnado diseñando y organizando el cómic.