

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza
de Idiomas en la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas

Aproximación a la Ilustración Digital en la Enseñanza Artística Superior

Universidad de La Laguna.
Curso académico: 2022 - 2023

Convocatoria: Julio, 2023
San Cristóbal de La Laguna, Julio, 2023
Autora: Alina Mariño Fernández
Tutora: Ana María Marqués Ibáñez



La imaginación, no la inteligencia,
es lo que nos hace humanos.
(Pratchett, 2003).

Me gustaría dedicar este espacio a todas aquellas personas que me han brindado tantos buenos momentos este año, ayudándome de forma diaria para que este proyecto llegase a su fin. Entre ellos quiero destacar a mis amigos, mi pareja, mi familia, que me han acompañado, y apoyado, durante el desarrollo de esta etapa.



© Alina Mariño Fernández
Tutora: Ana María Marqués Ibañez

Aproximación a la Ilustración Digital en la Enseñanza Artística Superior.

Convocatoria de Julio, 2023. San Cristóbal de La Laguna.
Trabajo Fin de Máster en la Modalidad Programación Didáctica Anual

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, en la especialidad de dibujo, diseño y artes plásticas, bajo la Universidad de La Laguna (ULL). Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado.

Documento realizado bajo las reglas de la 7ª edición de la normativa de la American Psychological Association (APA).

Resumen

El rol de la educación superior en el mundo contemporáneo tiene un papel fundamental, ésta tiene que formar en conocimientos y cultura a las personas que empezarán a formar parte de este. Por lo tanto, es vital hacer hincapié en introducir nuevas herramientas y enfocar la dirección de las clases a la nueva era de la digitalización, para conseguir tener un alumnado competente en el mundo actual, que esté preparado para afrontar problemas complejos que se plantean diariamente en la sociedad actual. Es importante plantear los estudios de forma que amparen los conocimientos previos que presentan los "Nativos Digitales", a la par que formar a los "Inmigrantes Digitales", y para ello elaboramos una Programación Didáctica Anual, teniendo en cuenta nuestro punto de anclaje, es decir el estudio del centro, y la temática a tratar, la introducción al ámbito digital, dentro de una escuela de arte, y llevándola a cabo bajo el módulo de "Técnicas de Expresión Gráfica", para crear una propuesta que implique una mejora significativa de la educación superior de la ilustración, y conseguir trasladar unos conocimientos que estén a la altura del mundo tecnológico que nos rodea en la actualidad.

Palabras clave

Educación superior, Ilustración, digitalización, nativos digitales, educación artística.

Abstract

On the contemporary world, superior education has a fundamental role, For this reason, it is very important to teach the persons who will become part of our society on knowledge and culture. Therefore, it is important to introduce new tools and focus the class on a new direction towards the digitalisation, to achieve competent pupils on an current world, to make the pupil achieve an state of preparation to front complex daily problems that surface on a modern society. It is important to plan those studies on a way that takes into account the previous knowledge that are presented by the "Digital Natives", and prepare the "Digital Immigrants" to obtain a certain level of knowledge, and for that we will create an Annual Didactic Programming, having in mind our anchoring point, the institution study, and the introduction to digital knowledges, based on a school of the arts, and taking the main focus on the subject "Técnicas de Expresión Gráfica", with the objective of improving a proposal that significantly enhances the superior education on illustration.

Keywords

Superior education, illustration, digitalisation, digital natives, artistic education.

Índice

1. ÍNDICE	5
2. INTRODUCCIÓN	7
3. MARCO DE APLICACIÓN	9
3.1. Datos de identificación	9
3.2. Características del alumnado y de la plantilla docente	11
4. MARCO TEÓRICO	16
4.1. Nociones sobre ilustración digital y su aplicación práctica	19
4.2. Digitalización de la sociedad en la que habitamos	24
5. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	27
5.1. Planteamiento en los centros educativos	27
5.2. Informe Horizon como base tecnológica en el ámbito educativo	28
6. PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	31
6.1. Elección del módulo	32
7. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL	35
7.1. Metodología	35
7.2. Atención a la diversidad	39
7.3. Objetivos del centro	40
7.4. Perfil profesional	41
7.5. Temporalización y secuenciación de los contenidos	45
7.6. Estudio de los objetivos y contenidos de la materia	49
7.7. Agrupamientos y espacios	50
7.8. Procedimientos e instrumentos de evaluación	51
8. VALORACIÓN Y ANÁLISIS CRÍTICO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL	56
9. DISEÑO DE PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL PERSONAL	59
9.1. Introducción y Justificación	59
9.2. Unidades de Trabajo de la Programación Anual	59
9.2.1. Unidad de Trabajo 1. IlustrArte	60
9.2.2. Unidad de Trabajo 2. Experimentando el Pasado	66
9.2.3. Unidad de Trabajo 3. Memorias de Papel	72
9.2.4. Unidad de Trabajo 4. Ilustrando con Texturas	79
9.2.5. Unidad de Trabajo 5. La Raíz del Almanaque	84
9.2.6. Unidad de Trabajo 6. Álbum Ilustrado Poco Tradicional	92
10. UNIDAD DE TRABAJO DESARROLLADA: ÁLBUM ILUSTRADO POCO TRADICIONAL	94
10.1. Introducción	95
10.2. Justificación	95
10.3. Metodología	96
10.4. Modelos de enseñanza	96
10.5. Agrupamientos y espacios	96
10.6. Atención a la diversidad	97
10.7. Objetivos	99
10.8. Contenidos	99
10.9. Competencias generales y profesionales	109
10.10. Temporalización y secuenciación de los contenidos	102
10.11. Criterios de evaluación y calificación	105
10.12. Tratamiento de las áreas transversales	108
10.13. Materiales	108
10.14. Ejemplos de la actividad	109
11. PROPUESTAS DE MEJORA	114
12. REFERENCIAS	116

Introducción



1. Introducción

La ilustración es entendida como un arte menor por parte de las descripciones académicas, como narra Pertíñez (2000), una postura derivada de la evolución histórica, debido a que ésta participa en los medios de comunicación, y sirve como medio de divulgación para llevar el arte a todas las clases sociales. El objetivo de la ilustración cumple con un papel fundamental, la transmisión de información mediante el lenguaje de las imágenes, que da pie a los distintos espectadores a tener sus propias lecturas sobre una misma imagen, y la convierte en una herramienta muy potente, que tiene un lenguaje interpretable a nivel mundial, además de cumplir con su indiscutible propósito decorativo y estético, dando forma a mensajes que provoquen emociones en el público.

En la actualidad, las nuevas generaciones están más arraigadas a los dispositivos tecnológicos, hasta el punto en el que ya podemos denominar a las nuevas generaciones como "nativos digitales" (Prensky, 2011), por ello surge la ilustración digital. Sin embargo, el uso de estas tecnologías, en numerosas ocasiones, no llega a cumplir con las expectativas puestas por parte del alumnado.

Esto es lo que ocurre actualmente en el *Ciclo de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración*, donde el alumnado desea aprender técnicas digitales innovadoras que le ayuden a desempeñar un trabajo que sea competente con el mundo laboral actual, y que les posicionen en un nivel similar con respecto a los profesionales del sector de la ilustración, así como a la profesión que desean desempeñar en su carrera, sin embargo, al finalizar sus estudios, observan que el nivel digital desarrollado en el centro educativo no es comparable con el que esperaban recibir desde un inicio, para poder sumarse de forma plena al mercado laboral.

Esta es una de las problemáticas que pude observar durante mi estancia en la *Escuela de Artes y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el período de prácticas externas efectuadas como parte de mi formación en el Máster de Profesorado en la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas, pues este ciclo superior es uno de los cursos con los que pude trabajar, y mediante estas horas de clase y entrevistas no formales, llegué a una serie de conclusiones que desembocan en la ubicación y desarrollo de este Trabajo fin de Máster basado en la modalidad de práctica educativa.

Marco de aplicación



2. Marco de Aplicación

Este marco de aplicación se basa en el centro en donde realicé las prácticas del Máster de profesorado, esta experiencia me permitió poder conocer la escuela desde dentro, cómo funcionan los profesores, y cómo es el alumnado que cursa allí sus estudios. La idea del centro es la que va a guiar el desarrollo de la programación didáctica anual, pues es importante conocer el lugar de aplicación y al alumnado para el que se va a realizar, con la intención de refinar nuestro proceso, y obtener unos mejores resultados.

2.1. Datos de identificación

La *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* es donde vamos a establecer esta programación didáctica anual, en la que tuve la oportunidad de realizar las prácticas del máster de Profesorado y me permite comentar la experiencia desde un punto de vista personal. Este centro educativo es parte de la administración pública, y tiene un horario amplio para cubrir la totalidad de los cursos que ampara la escuela, con turno de mañana (8:00-15:10h) y turno de tarde (14:20-21:00h).

Con respecto a la oferta educativa, el centro educativo dispone de cuatro tipos de enseñanza, entre la que nos encontramos Bachillerato, Ciclo formativo de Grado Medio, Ciclo formativo de Grado Superior, y Grados de Diseño.

La oferta educativa del centro es la siguiente:

► **Bachillerato de artes.**

► **Ciclos formativos de Grado Medio:**

- Asistencia al producto gráfico interactivo.
- Revestimiento mural.
- Grabado calcográfico.

2. Marco de Aplicación

► Ciclos formativos de Grado Superior: ► Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

- Animación.
- Ilustración.
- Estilismos de indumentaria.
- Arquitectura efímera.
- Escultura aplicada al espectáculo.
- Cerámica.
- Técnicas escultóricas.
- Proyectos y dirección de obras de decoración.
- Escaparatismo.
- Fotografía.
- Gráfica publicitaria.

- Diseño gráfico.
- Diseño de moda.
- Diseño de interiores.

(Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez: Oferta educativa. Gobierno de Canarias, 2023)

(Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez: Oferta educativa. Gobierno de Canarias, 2023)

2. Marco de Aplicación

Por otra parte, una de las particularidades de esta escuela es la cantidad de profesores que trabajan en el equipo directivo para poder cubrir las necesidades del centro, pues dispone de una directora, un subdirector, un secretario, ayudante a secretaría, y tres jefes de estudios con una ayudante de jefatura.

El centro tiene una comisión de convivencia e igualdad, que vela porque se cumpla la normativa de convivencia que se establece dentro del centro, a la par que gestionar las relaciones dentro del mismo, que está llevada por dos docentes.

Actualmente, en la Escuela de Arte se trabaja con varios proyectos como las Red Innovas, entre las que nos encontramos con: *Arte y Acción Cultural; Cooperación para el Desarrollo y la Solidaridad; Educación Ambiental y Sostenibilidad; Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género; Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario; y Promoción de la Salud y la Educación Emocional.*

2.2. Características del alumnado y de la plantilla docente

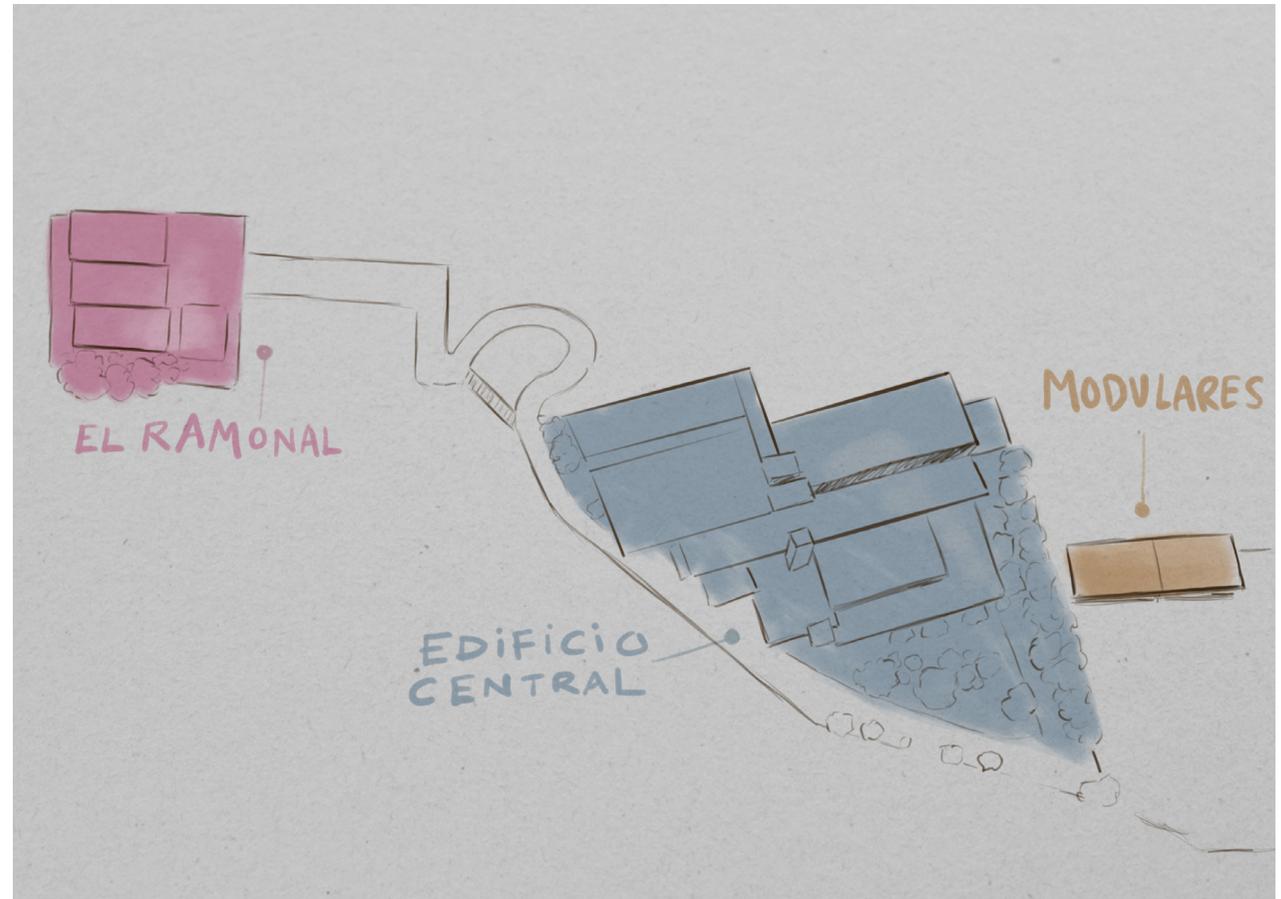
Una de las características más llamativas de este centro es el rango de edad que podemos observar entre sus alumnos, pues al tener ciclos de grado medio y bachilleratos, podemos encontrarnos con alumnos que aún son menores de edad, y que conviven en un mismo centro con alumnos que estudian en el ciclo, como el de cerámica, donde algunos estudiantes rozan aproximadamente los 60/65 años. Aunque aproximadamente la media de edad de alumnos en el centro se establece en torno a los 20 y 30 años, lo que permite a los profesores trabajar con una plantilla bastante joven.

Otro aspecto interesante del centro es que, como la base de los estudios que imparten son estudios no obligatorios, la mayoría del alumnado busca activamente ser parte de las clases en las que está integrado, lo que crea una retroalimentación positiva

2. Marco de Aplicación

en la relación de los profesores con el alumnado, que busca en gran medida trasladar las clases de la forma más eficiente posible. Esto es algo que pude vivir de primera mano, y observar cómo detrás de las clases, los profesores de un mismo equipo educativo se juntaban para crear hilos conductores en los módulos, que le permitiera al alumnado aprender las materias de una forma transversal.

Por otra parte, las instalaciones del centro también son peculiares, pues está compuesto por tres edificios, uno grande central, uno modular, y el Ramonal, en donde se reparten las actividades del centro. Cada edificio está integrado con talleres, propios de los módulos donde que se imparten en las aulas (por ejemplo, los talleres del Ramonal están enfocados al diseño gráfico, y a la moda; mientras que los talleres del edificio central se centran en escultura, revestimiento murales, o fotografía, entre otros), estos talleres intentan contar en todo momento con la última tecnología, para que su alumnado esté actualizado en cuanto a la materia, como ocurre en los talleres de costura que implementan en sus talleres nuevas máquinas de costura



Nota: Los edificios en el espacio. A. Mariño, 2023.

2. Marco de Aplicación

cada vez que tienen oportunidad. Dentro de los espacios, se promueve por parte del centro zonas de descanso, propiciando bancos de distintos tipos, a la sombra, y con tejado, donde el alumnado puede encontrar un lugar donde se practiquen charlas disdindidas, y aumente la comunicación y complicitad entre ellos.

Otro factor fundamental en el centro, es la continua exposición de los resultados artísticos de las diferentes materias impartidas en el centro. El Fernando Estévez tiene un gran nivel de ambientación en sus paredes, propiciado por el ciclo de Revestimiento Mural, creando grandes motivos tanto dentro como fuera de sus aulas. También podemos encontrarnos a través del centro con diferentes esculturas, o piezas de ornamentación creadas en los talleres de moda. Estas paredes tan personales, que buscan crear un lugar cercano con el alumnado, las encontramos también en el pasillo de las taquillas, donde la escuela permite al alumnado decorar y personalizar las puertas de éstas, creando un ecosistema propio del alumnado del centro. Y finalmente, todas las semanas existe en la entrada

del edificio central, una exposición imitando un museo (con uso de paneles y pilares) de los distintos trabajos que se han creado ese año en la escuela.

Dentro de estas exposiciones, podemos encontrarnos con la preocupación que muestra el centro por causas sociales, creando exposiciones que cubren temáticas tan candentes, e importantes, como de temática *LGTB*, feminista, o sobre concienciación del cambio climático, entre otras. Esto convierte al centro en un lugar cálido, dando voz a todas las causas sociales que preocupan a los miembros de sus aulas, y creando un lugar de amparo para aquellas personas que se encuentren en situaciones de exclusión social, o minorías.

Con respecto al contexto familiar, al ser un centro que está formado por formación superior en su gran mayoría, los alumnos son, casi en su totalidad, mayores de edad, lo que significa que la familia no juega un rol mayor dentro del centro.

Lo mismo ocurre con el contexto socioeconómico, y sociocultural, al ser una escuela tan grande, y la

2. Marco de Aplicación

única de la isla que imparte enseñanzas superiores de arte, implica que el alumnado provenga de diversas partes de la isla, e incluso de otras islas y península, lo que no permite hacer un estudio único con respecto a la zona en la que está ubicada la escuela.

Finalmente, podemos observar como son varios factores los que dotan de vitalidad esta escuela, creando un centro peculiar, con dinámicas únicas, y es algo importante de comprender para que, a la hora de realizar nuestra programación, esta funcione con coherencia y se integre dentro de las prácticas que se realizan en el centro.

Por otra parte, un centro de formación profesional con estas características, tiene como consecuencia un profesorado que cumple con los mismos criterios que promueve el centro, y trabajan de una forma excepcional. Con respecto a su formación, además de su propia carrera, por lo general en Licenciatura o Grado en Bellas Artes, también son grandes profesionales de la especialidad en la que imparten docencia y efectúan investigación, y tienen una lar-

ga trayectoria en su formación dentro de la misma. Con esto se consigue que el equipo de docentes de la escuela sea muy diverso, y sienta una pasión por aquello que está enseñando, creando de esta forma una mayor complicidad con el alumnado.

La actitud que mantiene el profesorado en el centro también es de vital importancia, pues como pude observar en las prácticas, buscan la forma de trabajar de manera transversal, para complementar los contenidos, y elaborar proyectos de forma conjunta, que favorezcan el crecimiento del alumnado con respecto a la materia.

Marco teórico



4. Marco teórico

Tras conocer la escuela, y tener una idea sobre cómo funciona ésta, concretamente, del aula para la que vamos a diseñar la programación anual de centro, es decir, sobre el *Ciclo de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración*, concretamente en el módulo de Técnicas de Expresión Gráfica, en este apartado nos centraremos en analizar sobre el valor de la ilustración, cómo influye la digitalización en la sociedad, y cómo se aplican las tecnologías dentro de los centros, para que nuestra programación tenga una base que nos permita entender el tema, y su posterior aplicación en el aula.

Comunicarse mediante el uso de imágenes es innato, un ejemplo de ello son las pinturas rupestres, que muestran cómo este medio de comunicación ha estado presente desde los inicios de la humanidad, y mucho antes de la llegada de la escritura. En la actualidad este hecho también se puede observar, los niños aprenden primero a transformar sus pensamientos utilizando el trazado sobre papel, mucho antes incluso que a hablar. En la sociedad en la que vivimos, Trabado (2021) reflexiona sobre cómo nos afectan las imágenes en el mundo contemporáneo,

debido a la gran saturación de imágenes a la que estamos sometidos, y cómo estas imágenes nos fascinan y nos hipnotizan, hasta convertirse en un lenguaje de uso cotidiano.

La ilustración forma parte de la cultura visual, y ésta es un lenguaje que se compone a partir de elementos visuales, como son: códigos, sintaxis y propiedades secuenciales. La forma en la que ésta consigue generar un vínculo con el espectador, es gracias al valor de los signos, valores representativos, y valores simbólicos, consiguiendo de esta forma que la ilustración sea un lenguaje que está completamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces. Un ejemplo de esto nos lo encontramos en el cómic, pese a la omisión de texto en sus viñetas, el uso de imágenes nos muestra una historia coherente, que tiene un inicio y un final.

Trabado (2021) reflexiona sobre cómo las ilustraciones tienen la capacidad de cambiar de significado según lo que las rodee, pues el espectador está en un constante estado de incertidumbre, que le lleva a preguntarse la relación de las existe entre las imáge-

4. Marco teórico

nes con aquellas que las rodean, en este caso el que observa deviene lector, y las respuestas que obtiene serán subjetivas, en base a su bagaje personal, y cultural. Sin embargo, existen una serie de mensajes universales, como explica Hall (2011), por ejemplo, cuando vemos el letrero que indica los baños, ésta es una idea muy simple que consigue su cometido, comunicar de una forma clara y rápida la división de los baños, y que es percibido y entendido por audiencias de talla global.

Cuando hablamos de la ilustración, debemos entender que ésta deriva históricamente de la pintura, sin embargo se ha desligado paulatinamente de aquellas connotaciones que la definían en un principio, es por ello que para entender la ilustración, Male (2017) explica que no se interpreta a raíz de la habilidad técnica, o su similitud con la referencia, sino que esta disciplina trabaja en base al acto de la comunicación, y existen diversas formas de establecerla con el espectador. La ilustración, es comunicación visual contextualizada Male (2019), concebida y producida para audiencias específicas, a gran escala, y distri-

buida a través de la industria, en un mercado creativo que no deja de crecer, y transformarse.

Sin embargo, para que este acto comunicativo se lleve a cabo con éxito, y se reciba el mensaje del ilustrador de forma coherente, es importante que el espectador haya pasado por un proceso de aprendizaje previo, que le permita adquirir las competencias básicas, que se desarrollan cuando somos pequeños, como son la lectura y socialización. Gracias a esto, podemos interpretar de forma óptica los mensajes visuales y ordenarlos de manera que podamos relacionarlos con aquello que ya hemos aprendido.

Es importante conocer cómo funciona el trabajo del ilustrador en el ámbito profesional, pues esto nos dará pistas sobre cómo formar al alumnado. Varios autores han intentado describir esta posición de ilustrador, entre ellos Hall (2011), habla de esta profesión como crear algo de la nada, con la intención de captar una idea, y que funcione como un mensaje articulado, que tiene que llegar hasta la audiencia. Para que esto sea fructífero, el ilustrador durante

4. Marco teórico

su carrera debe explorar áreas y materias dónde su público objetivo esté integrado, para poder incluir estos aspectos en su propio trabajo, junto con sus particularidades artísticas y estilos, para crear piezas completamente únicas, que logren trasladar los mensajes de forma óptima.

La comunicación dentro de la ilustración se establece gracias a la existencia de un emisor, y a la percepción de un receptor, y en este proceso se establece la comunicación narrativa, basada en argumentos, que mantiene una secuencia, y que además se adapta a una elocuencia.

El uso y consumo de la ilustración provoca el enriquecimiento de nuestro conocimiento visual, y afecta a cómo percibimos las cosas. Parte de este conocimiento visual se aplica cuando observamos las imágenes en contexto, pues aparecen interacciones entre ellas y dan lugar a la aparición contextos propios, que pueden cambiar según el espacio en el que se encuentran, como sugería Trabado (2021). La ilustración también genera conexiones nuevas cuando es acompañada de un texto, éstos son dos medios

de comunicación distintos que al encontrarse juntos, como por ejemplo podría ocurrir en una publicación científica para explicar sistemas complejos, consigue transmitir mensajes reforzados, que permiten al lector descifrarlos de forma sencilla.

La forma en la que la ilustración usa la comunicación es extensa, pues hace uso de diferentes elementos que la complementan, como los esquemas o diagramas; dentro de la ilustración también existen el valor del tiempo, y podemos hablar en presente, pasado, o incluso futuro, lo que la hace más compleja; incluso se puede tratar temáticas basadas en la realidad, o irreales, como cuando se narran novelas distópicas; o avisar y persuadir de un peligro; entre otras. Gracias a esto, la ilustración ha favorecido la comprensión en textos y transmisión de mensajes dentro de ámbitos culturales, científicos, y educativos, y entre los contextos en la que podemos encontrarla se corresponden con carteles, libros, folletos, en internet, entre otros.

Cada ilustrador elige una forma de transmitir mensajes y lo adapta a su estilo propio, teniendo en cuenta al público con el que quiere establecer conexión ele-

4. Marco teórico

girá herramientas propias del grupo que le ayuden a trasladar sus mensajes de forma idónea, y pese a que en varias épocas haya surgido la tendencia de pensar que la ilustración iba a llegar a su final, siempre busca la manera de renacer y adaptarse a los medios, como explica Wiedemann (2005). En la actualidad, la ilustración ha encontrado cabida dentro de los grandes medios de comunicación, y ha tenido una deriva hacia el arte digital, con la intención de llegar a grandes grupos, y sumarse a las redes sociales como plataforma donde compartir el contenido, y así llegar a un mayor público.

4.1. Nociones sobre ilustración digital y su aplicación práctica

La introducción de la ilustración digital en nuestra vida cotidiana ha tenido un ritmo lento, pero continuo. Hay que tener en cuenta que la ilustración es un arte relativamente joven, en España, tuvo sus inicios alrededor del Siglo XX, y una de las provincias donde fue más fructífera se estableció en Galicia. El desarrollo de la literatura infantil y juvenil ga-

llega, como estudian Franco, Mesías y Agra (2016) se debe gracias a la aparición de unas condiciones sociopolíticas y culturales concretas que influyeron para que se desarrollara el mercado editorial en Galicia, y es entonces cuando nace en 1950 la primera editorial pionera y dinamizadora de la literatura gallega, Galaxia. Paralelamente, la ilustración sigue desarrollándose en el resto de España, como estudia Escandell (2013), adaptándose a la época en la que confluye, y los estilos que se practican en diferentes áreas, a la par que obteniendo nuevas técnicas, entre las que destaca el collage en la ilustración, como estudia Abellán (2014). La importancia que ganó la ilustración en nuestro país, e incluso a nivel mundial, se debe a que se consideraba, explican Robers y Zeegen (2014), como el arte de la gente, lo que la convierte en una herramienta de transmisión muy potente que ha conseguido crecer hasta el punto en el que se encuentra hoy en día.

Es por ello que decimos que, paulatinamente, el lenguaje de la ilustración se ha adaptado al mundo contemporáneo en el que vivimos, adecuándose a la nueva era digital, por lo que aparece una nueva

4. Marco teórico

forma de trabajar, conocida actualmente como la ilustración digital. Ésta empezó progresivamente a través de los primeros ordenadores, pero con un gran arraigo en la sociedad, hasta llegar a la actualidad, donde domina gran parte del mercado, con productos creados para garantizar un buen trabajo a la hora de ilustrar digitalmente, como son las tabletas gráficas, o los programas especializados. La ilustración digital, al igual que las fotografías digitales, funcionan mediante la traducción de los valores de color y luminosidad a un lenguaje binario de ceros y puntos, que a su vez, se traducen en los denominados píxeles, compuestos mediante teselas, y construyendo de esta forma un mosaico gigante que permite, a la vista del ojo humano, ver una imagen aparecer en las pantallas. Existen ciertos factores como el tipo de formato, la resolución, o el tipo de ilustración que condicionan el trabajo, algunos de ellos son los siguientes:

Formatos empleados en ilustración digital: **Imágenes vectoriales**

Otra forma de trabajar las imágenes digitales se corresponde con las imágenes vectoriales. Este tipo de ilustración digital, en vez de píxeles, está formada por ecuaciones matemáticas que definen las formas, los vértices, los contornos y el relleno que requiere cada pieza. Esto permite que las imágenes vectoriales puedan cambiar el tamaño dentro de los lienzos sin perder calidad, al contrario que los píxeles, sin embargo, sólo permiten trabajar con colores planos o degradados en cada pieza, lo que crea una limitación a la hora de crear nuestras ilustraciones.

Formatos empleados en ilustración digital: **Imágenes mapa de bits**

Los mapas de bits, también conocido como map-bit, es un formato usado para representar imágenes

4. Marco teórico

en formato digital, esta es una manera de interpretar la información de color que proporciona la imagen mediante el uso de píxeles, pues cada uno de ellos tiene asociado un rango de valores de color, y su uso primordial es para conseguir imágenes de alta resolución.

Formatos empleados en ilustración digital: **Resolución**

Otro factor importante a la hora de trabajar en digital se corresponde con la resolución, debido a que esta es la cantidad de información que posee una ilustración digital, y la que nos permite visualizar las imágenes de mejor o peor forma. Cuando una imagen está compuesta de una mayor cantidad de píxeles, conseguiremos que la imagen tenga una mayor resolución, y por consecuencia, que su visualización y calidad sea mejor tanto en pantalla, como en impresión. Esta resolución se elige antes de empezar la ilustración, a la hora de elegir el formato, y esta se escoge según la función que vaya a servir esta imagen, por ejemplo, si

esta va a ser uso exclusivo digital, se elegirá un menor tamaño de píxeles para que pese menos (72ppp), mientras que si esta se utilizará para impresión, se optará por un mayor tamaño (300ppp), para que la obra no se vea afectada.

Formatos empleados en ilustración digital: **Formatos de imagen**

Este es otro de los factores que afecta en mayor medida a las imágenes, pues cada formato tiene su forma propia de organizar los datos que componen la imagen digital, y por lo tanto se llegan a diferentes resultados.

► **TIFF**

“Tag Image Format”. Este es un formato de gran calidad, que no alberga pérdida de información a la hora de abrir o cerrar el archivo, y por lo tanto, mantiene la foto en su calidad original en todo momento. Uno de los aspectos negativos, es que es de los formatos que ocupan más tamaño a la hora de exportarlo.

4. Marco teórico

► JPEG

“Joint Photographic Experts Group”, es uno de los formatos más conocidos. Su compresión alberga pérdida, pues el archivo es comprimido, y descomprimido, de forma constante, lo que lleva a la imagen a perder gran cantidad de los datos, aunque al ojo humano parezca que siga igual. Una ventaja es que es un archivo que ocupa poco tamaño.

► PNG

“Portable Network Format”, nació como un formato libre, portable para redes, permite utilizar las imágenes en alfa, además de que no comprime la ilustración, por lo que no pierde calidad, y no ocupa gran espacio dentro del ordenador.

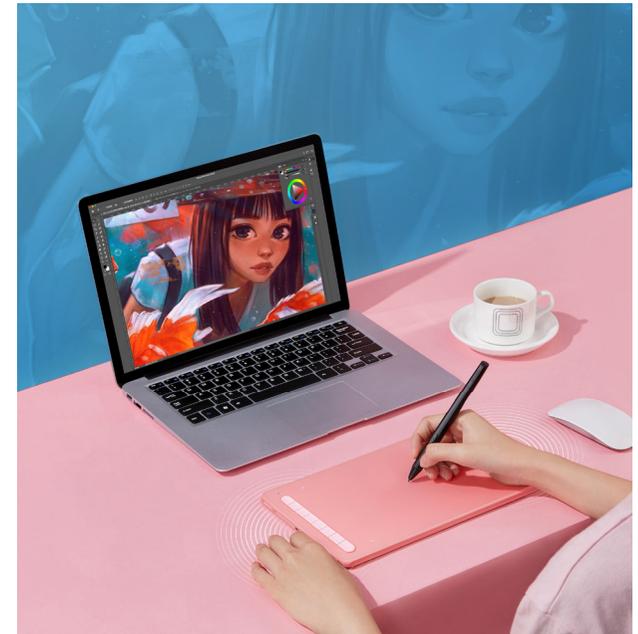
Herramientas para trabajar la ilustración digital

En la actualidad, existen diferentes medios con los que realizar creaciones de ilustración digital, sin embargo la tableta gráfica tuvo una aparición lenta. Su antecesor data de su creación en 1888, cuando Elisha Gray patenta

el primer dispositivo de escritura electrónica, denominado “Teleautógrafo”, pero no fue hasta 1957 cuando apareció la primera tableta gráfica parecida a la contemporánea, denominada “Stylator”, y sus sucesoras, donde este producto empezó a adquirir una mayor atención, la “Tableta RAND”. Aunque su llegada a los hogares no tuvo lugar hasta la aparición de la tableta “KoalaPad”, en 1983, la primera pensada para uso doméstico.

Paulatinamente, el mundo de las tabletas gráficas ha evolucionando, hasta el mercado que tenemos hoy, donde podemos encontrar tabletas más económicas, que permiten llevar el arte digital a aquellas personas que se encuentran en situaciones económicas más apretadas, y otras tabletas consideradas de “alta gama”, para su uso profesional.

También aparecen las tabletas gráficas con pantalla, con marcas reconocidas como Wacom, XP-PEN, o HUION, y finalmente, las tabletas tanto de android, como los iPad, se unen a esta función, y surgen tanto softwares de dibujo compatibles con estos dispositivos, como estilógrafos adaptados, para facilitar el dibujo en la misma tableta.



Nota: Presentación tableta gráfica DECO. XP-PEN, 2021. <https://www.xp-pen.es/product/1241.html>

4. Marco teórico

Herramientas para trabajar la ilustración digital

La ilustración digital se puede concebir gracias a la utilización de softwares digitales, como hemos visto anteriormente, estos pueden utilizarse tanto en ordenador, como en formatos más pequeños, como por ejemplo una tablet. Entre los más conocidos nos encontramos con:

► Photoshop

Programa informático de edición de imágenes que funciona tanto en Windows como en Mac, desarrollado por Adobe Systems, y que data su aparición en 1990. Con el paso de los años, ha ido evolucionando de forma constante, hasta convertirse en una de las herramientas más completas tanto para la ilustración, como para la fotografía.

► Illustrator

Este es otro de los programas más conocidos desarrollado por Adobe Systems, y también es uno de

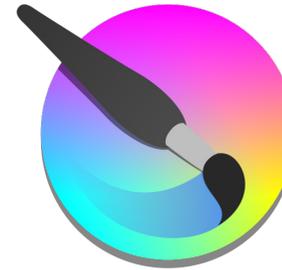
los pioneros de las imágenes vectoriales. Su creación data de 1987, antes que la herramienta Photoshop. Funciona tanto en ordenadores con Windows, como en Mac. En un principio, este software iba a servir para ilustrar digitalmente, de ahí surge su nombre, e incluso su primer logo, que se basaba en el cuadro de "El Nacimiento de Venus", de Sandro Botticelli, sin embargo con el paso de los años, dejó la pintura atrás y se centró en desarrollar sus herramientas vectoriales.

► Paint Tool Sai

Este es un software de ilustración, lanzado en 2008 por SYSTEMAX Software Development, que se hizo conocido entre los ilustradores por tener una interfaz gráfica clara y minimalista, que permite a cualquier usuario iniciarse dentro del mundo de la ilustración digital, y aprender cómo funcionan las herramientas de forma sencilla. Actualmente se puede utilizar en ordenadores de Windows, y Mac.

► Krita

Krita es un programa de uso gratuito de código abierto de ilustración, desarrollado en 1999 por The Krita



Nota: Logo Krita. Krita. 1999. <https://krita.org/es/>



Nota: Logo Photoshop. Adobe. 2020. <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

4. Marco teórico

Team. Este software es reconocido por ser una muy buena alternativa para el programa anteriormente mencionado, Photoshop, que además de ser gratuito, puede utilizarse en una amplia gama de dispositivos, como Windows, Mac y Linux.

► Clip Studio Paint

Clip Studio Paint, también conocido como Manga Studio, es un programa especializado en la ilustración digital, que surge en 2001, desarrollado por Celsys INC. Este programa es versátil, y está adaptado para usarse en Windows, Mac, Linux e Ipad. Este es uno de los softwares más conocidos por la comunidad de ilustradores, porque es amplio, versátil y se adapta a cualquier tipo de ilustración que quieras realizar (cómic, manga, ilustración, etc), incluso implementa modelado 3D para que los artistas puedan utilizarlo como referencia para sus propias creaciones.

► Procreate

Procreate es una aplicación (APP) desarrollada en para iOS, aunque enfocada principalmente para el

dispositivo de Apple, iPad. Fue lanzada en 2011, sin embargo su fama empezó alrededor de 2016, poco después del lanzamiento del accesorio "Apple Pencil", que permite utilizar este como si fuera un lápiz. Hoy en día es una de las aplicaciones más utilizadas por la comunidad de ilustradores, debido a la comodidad que promueve Apple para trasladar el dispositivo, y la gran funcionalidad que permite el software, con continuas actualizaciones para mejorar la aplicación, y permitiendo personalizar completamente el funcionamiento de la interfaz.

4.2. Digitalización de la sociedad en la que habitamos

En los últimos años, la tecnología ha avanzado rápidamente, hasta ser parte de nuestra cotidianidad en todos los ámbitos de nuestra vida, sin embargo debemos preguntarnos cómo afecta esto a las nuevas generaciones que han nacido con la tecnología implementada en sus vidas, y qué repercusiones tiene en la docencia cuando los jóvenes alumnos son prácticamente "Nativos Digitales".



Nota: Logo Procreate. Procreate. 2011. <https://procreate.com/>



Nota: Logo Clip Studio Paint. Clip Studio Paint. 2001. <https://www.clipstudio.net/es/>

4. Marco teórico

Prensky (2011), reflexiona sobre cómo los estudiantes que pertenecen al Siglo XXI han experimentado cambios radicales por los que no han pasado sus predecesores, pues la digitalización de la sociedad se considera como una singularidad, motivada por la rápida difusión de la tecnología, sin apenas interrupciones, que ha aparecido desde las últimas décadas. Esto ha supuesto que las nuevas generaciones sufran cambios desde tan jóvenes que, ninguno de los adultos que trabajen como docentes puedan llegar a entender su magnitud, pues influye en su forma de pensar, actuar, y relacionarse, creando nuevas formas de entender la vida, y desenvolverse en ella, y es por ello que deben tener una categoría propia, donde surge el nuevo término que acuña Prensky.

En la actualidad, las nuevas generaciones piensan y procesan la información de forma diferente, además de usar la tecnología como recurso principal, algo que les diferencia de sus predecesores. Esto implica que los "Nativos Digitales" requieren de una formación en los estudios, que muchas veces encuentran obsoleta, debido a que existe una bre-

cha digital con respecto a los docentes que Prensky (2011) denomina como "Inmigrantes Digitales", y estos son aquellos que se han adaptado al cambio tecnológico en una edad más avanzada, y por necesidad para poder seguir conviviendo en sociedad.

Es por este motivo que es importante trabajar sobre las metodologías y contenidos que se van a usar en el aula, con el objetivo de adaptarlos a aquello que los Nativos necesitan, consiguiendo de esta forma que sus estudios sean fructíferos, además de formarles de cara a su salida a la sociedad. "Hay que adaptar los materiales a la "lengua" de los Nativos" (Prensky, 2011).

**Tecnologías de la información
y la comunicación
TIC**



5. Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son una serie de herramientas que nos permiten compartir, y trabajar la información, a través de distintos tipos de dispositivos electrónicos que tenemos a nuestro alcance (como pueden ser tabletas, ordenadores, tabletas gráficas... etc). Esto, a la hora de dar clase, supone una revolución en el aula, pues abre puertas a expandir nuestro conocimiento a diferentes planos, como el ámbito digital, y de esta forma ofrecer al alumnado una formación integral que les pueda permitir desarrollar sus habilidades y capacidades en el ámbito digital.

La integración de las TIC en el aula nos permite experimentar con metodologías innovadoras, que proporcionen formas de aprendizaje dinámico, y que preparen al alumnado para integrarse en una sociedad completamente digitalizada.

Sin embargo, para que las TIC se implementen de forma adecuada en el aula, es necesario que el docente que las trabaje esté formado, y conozca en gran medida las herramientas que quiera utilizar,

solo de esta forma se consigue entender las necesidades de los alumnos, y cubrirlas mediante el uso óptimo de las herramientas digitales.

5.1. Planteamiento en los centros educativos

Uso y Calidad de las TIC en el Entorno Educativo (UCTICEE), se corresponde con una de las soluciones que propone la Consejería de Educación en Canarias. En este proyecto, se plantean una serie de metas para introducir en las aulas de las islas, donde se promueva el aprendizaje basado en el entorno digital, consiguiendo una alfabetización en el área digital total entre el alumnado, y mejorando de esta forma el acceso a servicios digitales dentro de la escuela.

Este proyecto nace dentro del Programa Operativo FEDER Canarias, entre 2014 y 2020, y es gestionado por la Secretaría General Técnica en coordinación con el *Área de Tecnología Educativa de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes de Canarias*. Entre algunos de los hitos que han conse-

5. Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)

guido se corresponde con promover 4.066 horas de formación con 3.773 personas certificadas; aportar 6.560 ordenadores personales, junto con 8.120 tabletas, y 2.030 ordenadores portátiles, entre otros.

Por otra parte, también promueve el *Proyecto Espacios Creativos de Canarias*, y con esta propuesta buscan reflexionar sobre cómo el uso de las aulas influye en la pedagogía, repensando la forma de transformar los espacios escolares actuales, en espacios creativos e inspiradores, que junto con la tecnología, permitan lograr una enseñanza competente con el siglo XXI, y adecuarlos a los *"Nativos Digitales"*.

El proyecto repiensa los espacios educativos, y afirma que al tratar de convertirlos en un espacio cómodo para el alumnado dentro del centro, mediante el uso de distintas estrategias y técnicas metodológicas para crear diferentes zonas, se promueve que alumnado interactúe, investigue, desarrolle, intercambie, cree y presente en los nuevos espacios, con el objetivo de combinar la pedagogía con la tecnología mediante unos espacios inspiradores.

5.2. Informe Horizon como base tecnológica en el ámbito educativo

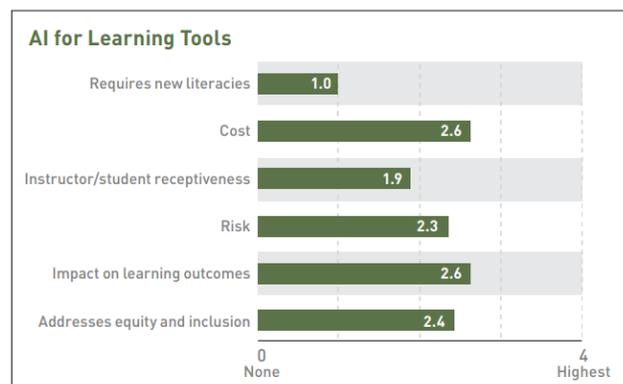
Este informe sirve para orientarnos con respecto a dónde se enfocan las nuevas tendencias, tecnologías y prácticas clave en torno a la enseñanza y el aprendizaje, este es un estudio que cubre el desarrollo de aquellos países líderes en la educación superior, y nos acerca las conclusiones que obtiene tras el arduo trabajo.

Uno de los aspectos que trata el último Informe Horizon es sobre el crecimiento de la tecnología que nos permite trabajar en remoto, desarrollada a raíz de la pandemia mundial, Covid-19, y el nacimiento de modelos híbridos, permitiendo impartir clases semi-presenciales, que ha derivado en clases más personalizadas que generan un mayor crecimiento debido a que se adapta a los ritmos individuales del alumnado.

Por otra parte, trata otro tema muy candente como es la inteligencia artificial, y cómo esta afecta en la docencia. En este estudio, Pelletier, McCormack, Re-

5. Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)

eves, Robert, Arbino, y Boulder, (2022) hace una diferenciación entre aquellas inteligencias artificiales que se usan para organizar, analizar y entender datos; con el otro tipo de inteligencia artificial que se usa como herramienta para aprender, y guiar, y que conciben como útil para enseñarsela al alumnado, pese a que todavía esté en un nivel de desarrollo bajo.



Nota: Estudio sobre herramientas de aprendizaje basadas en Inteligencia Artificial. Pelletier, K, McCormack, M, Reeves, J, Robert, J, Arbino, N, y Boulder, I. 2022.

La conclusión es que la digitalización en el aula es algo necesario actualmente, y es por ello que existen informes que se dedican a promover el correcto uso de las tecnologías y su implementación. En la páginas "Universo Abierto", un blog de la biblioteca de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca, podemos encontrarnos artículos que debaten sobre esta misma temática, como por ejemplo, el artículo titulado "Más de 27.000 estudiantes comparten cómo los colegios y universidades podrían mejorar el aprendizaje digital", donde explican mediante resultados de encuestas (Student digital experience insights survey 2020/21. JISC 2021) cómo mejorar el aprendizaje digital, ofreciendo consejos como la mejora del hardware y software, grabar lecciones, creación de sesiones interactivas, utilizar nuevas herramientas, y teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje del aula, entre otras. Este tipo de entradas favorecen a los docentes a favor de la tecnología, y crean una fuente de recursos para que aquellos Inmigrantes Tecnológicos puedan conocer la actualidad dentro del panorama, y servir como buenos recursos para tenerlos como guías dentro de su trabajo.

Planteamiento y delimitación del problema



6. Planteamiento y delimitación del problema

El planteamiento desarrollado sobre las nuevas tecnologías nos lleva a pensar sobre el motivo por el cual la ilustración digital es fundamental en una Escuela de Arte Superior, sin embargo, ¿por qué esta no tiene lugar dentro del Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración?, esta es una de las cuestiones que me he planteado durante mi estancia en el centro Fernando Estévez, donde realicé mis prácticas externas como parte de mi formación en el Máster de Profesorado, en la especialidad de Dibujo, Diseño y Artes Plásticas.

Durante mi estancia en el aula, tuve la oportunidad de obtener información proporcionada por el alumnado, para poder comprender sus opiniones acerca de los contenidos aprendidos en los diferentes módulos. Una de las opiniones más repetidas por el alumnado fue la carencia en el área de la digitalización por parte del ciclo, debido a que los conocimientos recibidos en esta área eran escasos, y con un nivel muy inferior al que consideraban que deberían tener al obtener el título.

Dentro del currículo, existen varios módulos que tienen implícitos el ámbito digital, como por ejemplo "Medios Informáticos" de primero; "Técnicas de Expresión Gráfica", de primero y segundo; y "Producción Gráfica Industrial" de primero y segundo. Sin embargo, pese a estar presente en el área de estos módulos, ¿por qué es un área apenas sin cubrir en el ciclo?.

Hay que tener en cuenta que, actualmente, los docentes que imparten en estos módulos tienen una media de edad de, aproximadamente, 50 años, lo que los convierte en "*Inmigrantes Digitales*" (Prensky, 2011). Esto implica que su adaptación a la digitalización puede ser uno de los factores que no les permite cubrir las necesidades de un "Nativo Digital", o que simplemente por edad, y tras muchos años realizando actividades similares en el mismo módulo, deciden optar por no renovar su contenido para actualizarlo en la realidad que vivimos, y esto es lo que lleva al punto de frustración de los alumnos con sus estudios.

6. Planteamiento y delimitación del problema

Como conclusión, el alumnado está dispuesto a ampliar los horizontes de su formación, para abarcar ámbitos profesionales que les permita estar a la altura del sector, y esto es algo que se debe tener en cuenta a la hora de realizar nuestra propuesta de programación didáctica, para así intentar subsanar esta carencia de conocimientos dentro del plan anual de los estudios.

6.1. Elección del módulo

Estas son las tres materias que incorporan digital en sus contenidos, y tras hacer un análisis comparativo, la mejor opción para realizar la programación se corresponde con la materia de "Técnicas de Expresión Gráfica", debido a que en este caso, nos vamos a basar en la técnica que conlleva la ilustración digital a la hora de ilustrar, y cómo utilizarla de forma correcta, y esta es el módulo con el que tiene un mayor anclaje, además, es importante matizar que la programación se anclará en el segundo año, de esta forma, como es un módulo que abarca los dos años de

Medios informáticos	Técnicas de expresión gráfica	Producción gráfica industrial
<p>Dentro de los contenidos y objetivos que se plantean en éste módulo, nos encontramos con que busca analizar los medios informáticos en la sociedad actual y conocer los fundamentos de ésta, y para ello basa su aprendizaje en comprender la función del hardware y software; conocer los formatos digitales, almacenar las imágenes; y conocer los programas informáticos adecuados.</p>	<p>Las áreas de aprendizaje desarrolladas en este módulo se corresponde con saber diferenciar los procedimientos, y conocer las principales técnicas de expresión gráfica, es por ello que se estudian las diferentes herramientas y sus usos; enseña a analizar y reconocer técnicas y estilos; y aprender sobre la constante actualización y formación a la que debe someterse un ilustrador, para estar al día con su trabajo. Entre las técnicas que se especifican dentro de los contenidos, está establecida la ilustración digital.</p>	<p>En éste módulo basa su aprendizaje mediante el análisis y diferente de los distintos tipos de originales que existen, para ello enseña sobre los procesos de reproducción; explica la configuración de archivos de imprenta; y define y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial, para permitir que el alumnado sepa elegir los soportes gráficos idóneos para cada momento.</p> <p style="text-align: right;">(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 174 - 337)</p>

Tabla. Comparación de los contenidos adscritos a cada módulo. A. Mariño, 2023.

6. Planteamiento y delimitación del problema

formación, tendrán una base de trabajo tradicional que les beneficiará a la hora de trabajar en digital, y también habrán cursado la asignatura de “Medios Informáticos”, lo que les beneficia para conocer los formatos, y las ideas previas, antes de empezar a trabajar con el mundo de la digitalización.

Sin embargo, tendremos en cuenta otras asignaturas, como por ejemplo “Técnicas de Expresión Gráfica” para plantear un aprendizaje transversal, y así ampliar el conocimiento digital dentro de los módulos, planteando proyectos conjuntos que permitan elaborar tareas de mayor complejidad, y así obtener mejores resultados que motiven al alumno, y aprendan a elaborar proyectos similares a los que se encontrarán durante su vida laboral.

Programación didáctica anual



7. Programación Didáctica Anual

Esta programación didáctica anual de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, del segundo curso del *Ciclo de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración*, para ser aplicado en el curso 2023/2024, se desarrollará en las siguientes secciones que figuran a continuación.

7.1. Metodología

La metodología se puede definir como un elemento establecido dentro del currículo, que busca incluir principios de intervención educativa, con sus respectivas estrategias, para lograr el éxito de la práctica educativa. Para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea fructífero, es necesario diseñar un plan, donde se distribuya los objetivos que se pretenden conseguir, los recursos que se van a necesitar, los métodos didácticos que se van a seguir, la evaluación por la que se va a calificar los resultados, y finalmente, la planificación de la retroalimentación. Pero para que nuestra planificación sea correcta, debemos tener en cuenta la materia en la que nos establecemos, las condiciones socioculturales que

experimenta el alumnado, los recursos a los que podemos acceder, entre otros aspectos.

Dentro de la metodología se seguirán las indicaciones del Decreto 159/2017, de 31 de Mayo, por el que se establece el currículo, donde se especifican algunas orientaciones metodológicas, obtenemos información sobre cómo utilizar metodologías activas donde los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje, siguiendo un orden progresivo en las Unidades de Trabajo, se incentivará la búsqueda de soluciones propias de forma guiada, y despertar el interés del alumnado por aprender. También se plantea utilizar diversos soportes físicos y digitales, imágenes y audios, e incorporar éstos dentro de las actividades didácticas, también se busca intentar crear una visión global de todos los módulos profesionales, creando actividades transversales. (Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 39 - 337)

Debido a las características de la materia, donde el aprendizaje se realiza mediante la práctica, la metodología óptima a desarrollar se corresponde con

7. Programación Didáctica Anual

“Aprendizaje basado en proyectos”, que nos permite llegar a resolver los problemas marcados, mediante la propia implicación del alumnado, mediante sus propias investigaciones y creaciones, realizadas a partir de cierta autonomía (prácticas relativamente guiadas), que nos permita obtener un producto final que implique un aprendizaje durante su proceso.

Para poder entender a la perfección esta metodología, y poder aplicarla dentro del aula, tenemos que recurrir a sus características, entre las que nos encontramos:

- Se hace un recorrido por una temática, donde se realizará un análisis, una propia interpretación, y finalmente una crítica, que nos ayudará a contrastar puntos de vista con el alumnado.
- Abordar el currículum desde las temáticas más relevantes.
- Integrar conocimiento diverso, proveniente de diferentes fuentes (como académicas o populares,

entre otras), lo que implica un acercamiento actualizado a la hora de resolver problemas.

- En el aula, el profesorado es un aprendiz, y no un experto, y comparte el protagonismo, manteniendo una actitud de cooperación.

- Busca cuestionar la idea de “una versión única” de la realidad, y permitir que el alumnado establezca sus propias conexiones, encontrando de forma individual un recorrido singular, y único.

- Permite la inclusividad dentro del aula, debido a que se tiene en cuenta la forma de aprendizaje, mediante la que se tiene en cuenta a todo el alumnado, y sus ritmos a la hora de elaborar sus proyectos.

- A la hora de hablar del aprendizaje, este está vinculado al hacer, a la actividad manual, y a la intuición, lo que implica que no existe un proyecto con una solución única, y se realizan con la intención del “para qué”, es decir, todo lo que se realiza a raíz de un proyecto (una creación, una investigación, un producto concreto...) sirve a la función de responder una pregunta.

7. Programación Didáctica Anual

- Se realizan presentaciones para poder explicar el proceso de elaboración del conocimiento, que ha servido al alumnado para llegar a la solución final, y se recapitula lo aprendido.
- Se trabajan las estrategias de búsqueda, que permite al alumnado obtener unos mejores resultados, mediante una interpretación de las fuentes, y unos criterios de ordenación.
- Se parte de un tema que resulte interesante y motivador al alumnado, para poder mantener su atención durante el proyecto.

(Información obtenida del documento de "Perfeccionamiento del Profesorado", Metodología de Luisa Desiré Quintero Ruiz, con propiedad de Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias).

A la hora de implementar esta metodología en el aula, nos encontraremos con algunas ventajas en el aula, como son: darle un sentido a la hora de presentar el currículo en el aula, pues permite que mediante los

proyectos, el alumnado le encuentre un sentido; obtener una mayor actividad en el aula mediante la participación en el aula, bajo el marco de un currículo integrado; se busca constituir una metodología basada en el "saber hacer", por lo que se trabaja el proceso, y el producto; promueve habilidades entre el alumnado como la colaboración, el trabajo en equipo, o la toma de decisiones; el trabajo en el aula se llevará de forma más liviana porque el alumnado podrá tratar temas que les interesen de forma individual; la autoestima de los alumnos se verá incrementada mediante el orgullo obtenido a la hora de acabar los proyectos; entre otros.

Existen dos tipos de metodología, y a la hora de organizar actividades, se puede elegir entre:

► De investigación

El producto del proyecto se corresponde con una respuesta a la pregunta planteada al inicio del mismo, es decir que permite al alumnado llegar a su propia respuesta para resolver a la cuestión, y esta puede corresponderse con una redacción, un informe, un blog en el aula, un póster multimedia, entre otros.

7. Programación Didáctica Anual

► De trabajo

En esta modalidad, el proyecto comienza teniendo en mente el producto final, y este es un producto tangible, que requiere investigación que está definida por la obra que se planteó desde un inicio, entre algunos de los ejemplos nos encontramos con una maqueta, una exposición, una creación de un museo, entre otros.

► Fases de la metodología

1. Preparación por parte del profesorado.

1. Planteamiento del tema al alumnado.
2. Identificación de objetivos y aprendizajes, tomando como referencia los criterios de evaluación del área o materia.
3. Selección y organización de los contenidos de aprendizaje.
4. Diseño y secuenciación de actividades y tareas.
5. Organización de recursos y materiales.
6. Evaluación

2. Desarrollo por parte del alumnado.

1. Elección del tema. Puede ser del currículo oficial, de una experiencia común, de un hecho de la actualidad, un problema que plantea el docente, o una cuestión pendiente de otro proyecto. Profesor y alumnado deben preguntarse acerca de la necesidad, relevancia, interés u oportunidad de trabajar un determinado tema u otro.
2. El alumnado identifica lo que sabe y lo que quiere saber. Se busca crear una delimitación del proyecto en el cual nos vamos a emprender y hasta donde queremos llegar, con objetivos propuestos. Se utilizarán herramientas como la lluvia de ideas de forma grupal, para saber los conocimientos e ideas que alberga el alumnado de forma previa.
3. Planificación del trabajo. Creación de calendario, con asignación de tareas y responsabilidades.
4. Búsqueda y clasificación de la información. Esta se realiza de forma escolar y extraescolar, mediante los tres tipos de fuentes para poder emitir valoración y juicio crítico.

7. Programación Didáctica Anual

5. Investigación. Algunos proyectos requerirán de una mayor o menor investigación, según de la realización de actividades auxiliares para el desarrollo de lo propuesto. Se pueden realizar talleres, rincones, actividades complementarias, entre otras, con ayuda de la familia o algún experto en el tema.

6. Presentación en el aula del producto/informe final. Se realiza un cierre y síntesis grupal o individual. Se muestra lo aprendido, y las reflexiones a las que se ha llegado, mediante el uso de estrategias de metacognición.

7. Elaboración de un dossier, cierre y síntesis individual. El alumnado hace una reflexión individual sobre el trabajo realizado, los procedimientos seguidos, las dificultades encontradas, los logros obtenidos,... Se refleja en un dossier individual el trabajo realizado, donde se recogen las diversas actividades realizadas en el desarrollo del proyecto.

8. Evaluación de lo realizado: coevaluación, autoevaluación. El trabajo siempre debe ser evaluado, y

desde el comienzo del proyecto, el alumnado debe de saber las pautas de evaluación, tomando como referencia los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación del área o materia.

(Información obtenida del documento de "Perfeccionamiento del Profesorado", Metodología de Luisa Desiré Quintero Ruiz, con propiedad de Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias).

7.2. Atención a la diversidad.

El Gobierno de Canarias plantea medidas de atención a la diversidad para aplicarlas dentro de la Formación Profesional, donde se plantean crear adaptaciones curriculares respondiendo a los casos individuales, para poder adaptar los estudios a todo el alumnado. Sin embargo, para la obtención del título, deberá superar los objetivos relacionados con las competencias profesionales, aunque el alumna-

7. Programación Didáctica Anual

do con necesidades educativas especiales formará parte de un régimen especial que le permita presentarse en un mismo módulo un máximo de seis veces. (Orden de 13 de diciembre de 2010, que regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, en la Comunidad Autónoma de Canarias, BOC n.º 150, de 22 de diciembre de 2010).

El grupo con el que vamos a trabajar en el aula es heterogéneo, con diferentes ritmos de trabajo, e ideas. Para poder sacar el mayor rendimiento de cada alumno, el docente debe tener en cuenta las particularidades individuales, y cómo es su forma de afrontar el trabajo, y gracias a la metodología de Aprendizaje por Proyectos, seremos capaces de mantener una ayuda guiada, que acompañe el proceso del trabajo, y se adapte a los tiempos marcados por el alumno, siendo el profesor una guía, para llegar a un producto final adecuado.

Un punto fundamental en este apartado es la motivación que recibirá el alumnado por parte del docente, al tratarse temáticas que serán del interés del mismo, y permitiendo llegar a sus propias conclusiones,

permitirá que el alumno se mantenga interesado por los proyectos, a la vez que subir su autoestima por ver cómo se materializan sus ideas.

7.3. Objetivos particulares del centro

Para el desarrollo de los objetivos particulares del centro, vamos a utilizar los Objetivos Estratégicos para el curso 2023/2024, publicados por la consejería de educación del Gobierno de Canarias. Los ejes elegidos son los siguientes:

► EJE 1 - Calidad, equidad e inclusión

Que busca mejorar el sistema educativo canario para llegar a la media española y europea.

► EJE 3 - Educación superior y enseñanzas profesionales de personas adultas

Busca promover las enseñanzas profesionales para adaptarlas al actual modelo económico de Canarias, a la vez que promover la Educación Superior con en-

7. Programación Didáctica Anual

torno que permitan la integración de la comunidad, y favorecer la formación en Canarias, a la vez que incrementar la oferta formativa en las islas.

► EJE 4 - Personal docente y no docente

Trata de alcanzar la mejoría dentro de la gestión, y cualificación del personal docente y no docente, para el fortalecimiento del sistema educativo canario. Este punto tiene un gran valor dentro de la programación didáctica anual, ya que es el que nos permite abogar por la formación de los docentes en el ámbito digital, para que así puedan cumplir con las expectativas del alumnado con respecto a esta materia, y conseguir, de esta forma, una educación más completa y competente con la actualidad en la que estamos anclados.

► EJE 6 - Transformación digital

En este punto se busca incrementar el porcentaje de centros educativos digitalizadores, a la vez que mejorar los Sistemas de Información de la Gestión

Educativa y los servicios digitales educativos. Este es otro de los ejes que sustenta la propuesta de la programación, y nos guía a la hora de crearla e implementarla dentro del centro.

► EJE 8 - Perfil profesional

Busca incrementar el peso específico del sector cultural y la industria creativa (ICC) dentro del modelo social y productivo de Canarias, a la vez que lograr una mayor cohesión social, facilitando la participación y acceso de la ciudadanía a la cultura, e incrementar las actuaciones que buscan la consecución de los ODS en el marco de la agenda 2030.

(Información obtenida del Plan de Objetivos Estratégicos propuestos por el Gobierno de Canarias).

7.4. Perfil profesional

Para poder enfocar nuestra Programación Didáctica Anual, debemos hacer un previo análisis del perfil profesional que se adscribe dentro del título de Téc-

7. Programación Didáctica Anual

nico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración, para poder tener en mente qué metas debemos alcanzar a la hora de enfocar el desarrollo de las Unidades de Trabajo.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

► Competencias generales

- Elaborar obra original de ilustración de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

► Competencias profesionales

- Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de ilustración así, como en su caso, los elementos persuasivos, informativos e identificativos más adecuados a las especificaciones del encargo.
- Planificar y elaborar proyectos de ilustración atendiendo a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.
- Seleccionar, analizar y archivar la documentación y el material gráfico de referencia para la realización del proyecto de ilustración.
- Seleccionar y utilizar con destreza las técnicas o estilos artísticos más adecuados para dar solución gráfica a los objetivos comunicativos y expresivos del proyecto.
- Realizar el proyecto ilustrativo atendiendo a las particularidades del medio gráfico en que se incorpore.
- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.

7. Programación Didáctica Anual

- Elaborar los originales atendiendo a las particularidades de los posteriores procesos de reproducción y saber realizar el seguimiento y el control de calidad correspondiente.

- Coordinar de manera eficaz el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

- Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de la actividad profesional.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

► **Ámbito profesional**

- Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando ilustraciones de diferentes géneros y ámbitos, que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

- Desarrolla su profesión como dibujante y especialista dependiente de una empresa o institución.

- Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de ilustraciones con diferentes técnicas y estilos artísticos.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

► **Ámbito profesional**

- Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando ilustraciones de diferentes géneros y ámbitos, que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

- Desarrolla su profesión como dibujante y especialista dependiente de una empresa o institución.

- Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de ilustraciones con diferentes técnicas y estilos artísticos.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

7. Programación Didáctica Anual

► **Objetivos generales del ciclo formativo**

1. Realizar ilustraciones con el nivel calidad técnica, comunicativa y artística exigible a nivel profesional.
2. Configurar proyectos de ilustración partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo y definir adecuadamente los objetivos del proyecto.
3. Dominar las diferentes técnicas de expresión gráfica y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones temáticas, comunicativas y artísticas del encargo.
4. Adaptar las soluciones gráficas al contexto en que se sitúe la propuesta comunicativa.
5. Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo e iniciarse en la búsqueda de un estilo personal de la calidad exigible a nivel profesional.
6. Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
7. Buscar, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de ilustraciones.
8. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de ilustración.
9. Conocer las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
10. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
11. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
12. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

7. Programación Didáctica Anual

13. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

14. Comprender y generar mensajes orales y escritos en lengua inglesa propios de situaciones concretas del campo profesional de la ilustración.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 267 - 337)

7.5. Temporalización y secuenciación de los contenidos

Técnicas de Expresión Gráfica es un módulo que recorre los dos años de la formación, y que tiene un gran peso dentro del ciclo superior. En total cuenta con el valor de 9 créditos, un total de 152 horas entre los dos años.

En esta programación nos centramos en el segundo año del módulo, le corresponden 5 créditos, y tiene un total de 25 sesiones en el año 2023/2024, con clases de 3 horas por semana.

En los ciclos superiores cada crédito implica 25 horas de trabajo, por lo que este segundo año de módulo tendría implícitas 125 horas de trabajo, de las cuales, 75 son horas lectivas, y 50 horas serán de trabajo autónomo.

Teniendo esto en cuenta se hace una repartición equitativa entre las 6 unidades de trabajo que componen esta programación anual. Existen dos trabajos que tienen un peso mayor en el módulo (Memorias de Papel y Álbum Ilustrado Poco Tradicional), debido a que se corresponden con dos trabajos donde el alumnado debe mostrar y aplicar los conocimientos adquiridos previamente, a modo de un trabajo final;

7. Programación Didáctica Anual

por otro lado las unidades de trabajo más cortas, se plantean como actividades de taller, para enseñar al alumnado técnicas nuevas, y practicarlas en el aula, pero no suponen trabajo autónomo, porque el producto es aquel que surge del taller, y no existe una presentación de estas unidades. La división es la siguiente:

Unidades de trabajo	Número de sesiones	Horas lectivas	Horas autónomas
IlustrArte	4	12h	10h
Experimentando el Pasado	2	6h	
Memorias de Papel	7	21h	15h
Ilustrando con Texturas	1	3h	
La Raíz del Almanaque	4	12h	10h
Álbum Ilustrado Poco Tradicional	7	21h	15h

Tabla. Tiempos asignados a las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

7. Programación Didáctica Anual

Finalmente, estas actividades se dividirán durante el año escolar teniendo en cuenta el calendario provisto por la consejería para el año 2023/2024. En este calendario se tiene en cuenta los días festivos que coinciden con la asignatura (8 de octubre, festivo nacional por el Día de la Inmaculada Concepción; 29 y 5 de diciembre, por vacaciones del periodo navideño; 2 de febrero, festivo Insular por el Día de la Candelaria; y finalmente, 29 de marzo, por periodo de Semana Santa), y se distribuyen las unidades de trabajo, el resultado de la temporalización es el siguiente:

Septiembre 2023

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octubre 2023

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Noviembre 2023

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre 2023

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

7. Programación Didáctica Anual

Enero 2024

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Febrero 2024

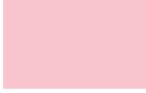
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

Marzo 2024

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Abril 2024

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

-  IlustrArte
-  Experimentando el Pasado
-  Memorias de Papel
-  Ilustrando con Texturas
-  La Raíz del Almanaque
-  Álbum Ilustrado Poco Tradicional

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

7. Programación Didáctica Anual

7.6. Estudio de los objetivos y contenidos de la materia

► **Objetivos**

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al propio estilo.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281-337

► **Contenidos**

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.
3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
4. Técnicas digitales: efectos gráficos aplicados a la ilustración
5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

7. Programación Didáctica Anual

6. Las técnicas gráficas en la ilustración de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

7. El estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337

Como podemos observar, en esta materia se busca formar al alumnado en la autonomía, para que sean capaces de elegir soluciones elegantes y funcionales para los problemas que se le plantean, a la par que aprender nuevas técnicas que abran sus abanicos de posibilidades, entre las que se encuentran la ilustración digital. También se plantea el estudio de otros artistas y su obra, para analizar sus técnicas y asimilarlas, para poder comprender las diferencias entre los estilos, y adquirir nuevas herramientas en el propio trabajo. Y finalmente, cómo cuidar nuestros utensilios, espacio de trabajo, archivar adecuadamente la documentación técnica y visual, y aprender a presentar correctamente los trabajos.

Esto nos ayuda para poder comprender la programación que se propone por el centro, y posteriormente reflexionar sobre ella, para poder sacar nuestra propia propuesta, y que funcione de la forma más eficiente posible.

7.7. Agrupamientos y espacios

Dentro de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, el espacio cedido al desarrollo de éste módulo se corresponde con un aula teórico-práctica, debido a las características que envuelven a ésta materia.

Dentro del aula encontramos el equipamiento necesario para subsanar las dinámicas que se desarrollan durante el periodo lectivo, como mesa de dibujo, convertibles a caballete; varios espacios que permiten almacenamiento de material; permite modular la luz que entra al aula en todo momento gracias a la instalación de persianas, que nos facilitan la proyección de imágenes, o creación claroscuro.

7. Programación Didáctica Anual

ros dentro del aula; también hay tabletas gráficas, como ordenada, escáneres y cañones de luz.

Con respecto a los agrupamientos, estos se elegirán en función del ejercicio que se desarrolle en las distintas Unidades de Trabajo, para enfocar cada actividad de forma adecuada. Entre los agrupamientos que se utilizarán nos encontramos con:

► Gran grupo

El grupo-aula completo, todos los estudiantes participan en la misma actividad.

► Trabajo individual

El alumnado tendrá que afrontar el ejercicio de forma autónoma, encontrando y aplicando resoluciones de forma eficiente.

► Trabajo grupal

El alumnado reunidos en pequeños grupos, hará frente a la resolución de actividades de forma conjunta.

7.8. Procedimientos e instrumentos de evaluación

La evaluación que se desarrollará tendrá un carácter continuo, y se basará en el grado de asimilación y adquisición de competencias que presente el alumnado durante el recorrido por el módulo. Para optar por evaluación continua, el alumnado debe superar todas las Unidades de Trabajo propuestas en el año escolar del módulo, en caso contrario tendría que optar por pérdida de evaluación continua.

El alumnado tendrá la oportunidad de recuperar el módulo durante el transcurso del año escolar. Deberá presentar todos los proyectos que cuenten como suspensos o no presentados, y serán valorados en base a los criterios de cada Unidad de Trabajo, aunque atendiendo a los criterios de recuperación.

Para evaluar haremos uso de las herramientas, técnicas e instrumentos de evaluación, es decir, las evidencias del trabajo que desarrolla el alumnado, que nos permita observar el desarrollo y adquisi-

7. Programación Didáctica Anual

ción del aprendizaje esperado según lo establecido en las unidades de trabajo.

► Herramientas de evaluación

- Seguimiento y valoración del desarrollo de las actividades por parte del alumnado, mediante la técnica de observación.
- Escalas de valoración que sirvan para valorar el proceso de aprendizaje.
- Calificación de los proyectos desarrollados.
- Adquisición de competencias, que están asociadas a los contenidos anteriormente expuestos.

► Técnicas de evaluación

- Observación sistemática.
- Análisis y valoración de documentos.

► Instrumentos de evaluación

- **Escritos:** Memoria que debe ser entregada al finalizar esta Unidad de Trabajo.
- **Presentación:** Exposición oral que se realizará en la última sesión.
- **Prácticos:** Entrega de la parte física del proyecto (bocetos, impresión del libro).

La manera en la que se va a evaluar se corresponde con diferentes estrategias que nos sirven para recoger información sobre el objeto a evaluar, mientras que lo que nos va a permitir evaluar son los medios y recursos, es decir, soportes físicos, que muestran evidencias de aprendizaje.

A la hora de evaluar se utilizarán 3 técnicas en el aula, que se corresponden con:

7. Programación Didáctica Anual

► Observación sistemática

Se tendrá en cuenta el desarrollo dentro del aula, mediante el registro anecdótico o descriptivo, la escala de valoración, el diario de clase del profesorado, las rúbricas, entre otros.

► Encuestación

Formas de extraer información al alumnado mediante el uso de entrevistas, cuestionarios, y formularios

► Análisis de documentos, producciones y artefactos

Estos son los entregables tras cada trabajo, que se valorarán según las rúbricas, listas de cotejo y escalas de valoración.

También se tendrán en cuenta los tres tipos de evaluación, para poder analizar de forma óptima el rendimiento en cada actividad. Entre ellos nos encontramos con:

► Heteroevaluación

El proceso de evaluación lo realiza el docente, atendiendo a los logros, procesos, conductas y rendimiento del alumnado.

► Coevaluación

Proceso de evaluación en el que el alumnado toma el rol de evaluar, y realizan esta actividad entre iguales, con sus compañeros.

► Autoevaluación

Este proceso de evaluación sirve para que el alumno reflexione de forma individual sobre su trabajo, y desarrolle la capacidad de identificar y valorar sus logros, fortalezas, y limitaciones, que además sirve como un factor de motivación hacia el aprendizaje.

Además, se tendrá en cuenta los criterios de evaluación establecidos en el 2774 Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio por el que se

7. Programación Didáctica Anual

establecen los currículos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de la Familia Profesional Artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, donde se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.
3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas.
4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.
5. Utilizar correctamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas

6. Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.

7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 282 - 337).

Valoración y análisis crítico de la programación didáctica anual



8. Valoración y análisis crítico de la Programación Didáctica Anual

La lectura de la Programación Didáctica propuesta por el centro fue una de mis primeras tareas durante las prácticas, debido a que este módulo es el que impartía mi tutora de centro. Esto me permitió poder entender los ritmos que la docente marcaba durante los meses, y cómo lo adecuaba al alumnado y a los contratiempos que surgían en el aula, permitiendo que el alumno se forme de manera eficiente.

El trabajo que pude observar en el aula fue: “Estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación”, donde el alumnado tenía que estudiar un ilustrador Canario y su estilo, para poder crear una ilustración imitando este, y finalmente hacer una exposición dentro del aula hablando del autor, y enseñando su obra.

Los resultados de este trabajo fueron muy interesantes, debido a que el alumno conoció autores cercanos nuevos, gracias a las exposiciones de sus compañeros, a la par que pudo estudiar un nuevo estilo,

y hacer obras que le obligaban a salirse de las zonas que trabajo que ya conocen, para poder investigar y experimentar mediante la creación.

Viendo esta actividad desde fuera me permitió apreciar la reciprocidad con la que el alumnado respondía, debido a la motivación que les causaba hablar y trabajar sobre ilustradores que le gustan, a la par que realizar un trabajo completamente diferente, lo que crea dinamismo dentro del aula. Con esta experiencia pude ver la forma en la que reaccionaba el alumnado ante los diferentes proyectos, y elaborar paulatinamente una idea de cómo podría aprovechar esta experiencia para trasladarla a mi propia programación anual.

Este trabajo era el final dentro de la programación, pero en la programación era precedido por otras seis unidades de trabajo, donde la docente creaba proyectos que cumplieran con el desarrollo de cada contenido de forma individual. Sin embargo, la parte

8. Valoración y análisis crítico de la Programación Didáctica Anual

digital dentro de la asignatura solo se trataba de forma opcional, permitiendo al alumnado elegir entre todas las técnicas para elaborar su último proyecto dentro de ésta.

Esto implica que dentro del mismo ciclo, el alumnado recibió una formación diferente con respecto al ámbito digital, debido a que al ser una actividad de ámbito digital, no fue trabajada de igual manera por todos. Hay que tener en cuenta que el centro está dotado con la equipación suficiente para poder elaborar clases digitales (entre 30 y 40 tabletas en total, repartidas entre los departamentos de Dibujo, Medios Audiovisuales, y Medios Informáticos), lo que permitiría impartir de forma adecuada las clases digitales dentro del ciclo superior.

En conclusión, la programación tiene un gran equilibrio con todos los contenidos, y los aplica con un orden lógico durante todo el año lectivo, pero el

criterio donde se desarrolla la ilustración digital es muy breve, y no está completamente desarrollado, es por este motivo que a la hora de crear mi programación, trataré de buscar la forma de añadir aprendizajes que sean competentes con la sociedad en la que vivimos hoy.

**Diseño de propuesta
de programación
didáctica anual
personal**



9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

En el diseño de propuesta de esta Programación Didáctica anual personal expondremos una serie de unidades de trabajo en relación a la ilustración, para ser realizadas en el curso 2023/2024, de la etapa educativa de Formación Profesional.

9.1. Introducción y justificación

Durante todo este estudio, junto a la experiencia en las prácticas expresada anteriormente, podemos tener una base que nos genere un punto de partida sólido, para poder empezar a tejer nuestra Programación Didáctica Anual.

Haber compartido espacio con la clase, ver como actúan hacia ciertas actividades, y las respuestas que se obtienen en los ejercicios, además de poder conocerlos personalmente, y compartir momentos de charla distendida donde he podido conocer qué piensan y opinan sobre sus estudios, junto con un gran periodo de reflexión, y estudio de la creación de las programaciones, se ha consolidado en esta

propuesta didáctica, donde busco complementar y ordenar los criterios de tal manera que se consolide la forma de aprender la materia de manera óptima.

Para ello, he desarrollado seis unidades de trabajo, mediante las que se recorren los contenidos de forma escalonada, complementándose unos a otros en las distintas actividades, hasta llegar al proyecto final, donde deberán demostrar todo lo aprendido dentro de la materia en un trabajo de mayor duración.

9.2. Unidades de Trabajo que conforman la Programación Anual

El diseño de ésta programación anual está conformado por seis unidades de trabajo que son las de: *IlustrArte*, para aprender a entender quiénes somos y retratar más allá de la apariencia; *Experimentando el Pasado*, para aprender nuevas técnicas históricas que nos abran puertas a la hora de crear; *Memorias de Papel*, para aprender a trabajar con encargos, y trabajar nuevos estilos, *Ilustrando con Texturas*, para trabajar

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

nuevas técnicas que puedan servir para implementarlas a sus futuras ilustraciones; *La Raíz del Almanaque*, para seguir trabajando sobre encargos reales, y *Un Álbum Ilustrado poco Tradicional*, como un trabajo final para mostrar todo lo aprendido en el módulo.

9.2.1. Unidad de Trabajo 1 IlustrArte

► Introducción

Se plantea esta unidad de trabajo como una toma de contacto con el nuevo curso, y vuelta al curso escolar. Como es la segunda parte del módulo, que recorre los dos años del ciclo superior, se entiende que ya tienen un recorrido técnico a la hora de ilustrar, pero debido al salto del tiempo que suponen las vacaciones, se refrescan conocimientos anteriores, y se enseñarán nuevas técnicas y procedimientos de la expresión gráfica para ser aplicados en la ilustración.

► Objetivos

En este primer proyecto deben realizar un autorretrato, y crear una ilustración en base a cómo ellos se perciben, para poder crear una obra que juegue con la introspección, y puedan reflejar los sentimientos mediante el trazado en el papel. Es por ello que la única pauta que se pide para el trabajo es generar un "autorretrato", porque no interesa tanto la creación de un busto en sí, sino algo que caracterice al alumnado de forma individual, ya sea un objeto, o un personaje, o un sentimiento, o una imagen propia.

Debe encontrar la técnica, el formato y el estilo, para crear una ilustración que les ayude a interpretar de forma retrospectiva su retrato, de esta forma conseguir piezas personales, que les ayuden a la hora de transmitir sentimientos al papel. Esta Unidad de Trabajo ayuda a retomar el contacto con la ilustración, probar nuevas técnicas, y tomar decisiones en base sobre la temática que nos gusta y ganar autonomía, en base a como está establecido en la metodología de proyectos.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

El producto que se obtiene en esta Unidad de Trabajo es una lámina donde el alumnado haya conseguido cumplir con los requisitos anteriores, que deberá ser explicada en una memoria, con todo el proceso y desarrollo recogidos, y presentado de forma limpia, y finalmente una exposición en la última sesión, para explicar a sus compañeros su propia obra.

Los objetivos que se buscan en esta Unidad de Trabajo son los siguientes:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

► Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Esta unidad de trabajo le servirá para retomar el contacto con el papel, y transmitir sentimientos e ideas al papel, bajo la demanda de un encargo, a la par que practicar técnicas que ya conocían junto con técnicas nuevas.

Objetivos

1, 2, 3

Contenidos

1, 2

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Sesiones

Septiembre 2023						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octubre 2023						
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Número de sesiones	4
---------------------------	---

Temporalización	Primer trimestre
------------------------	------------------

Horas lectivas	12
-----------------------	----

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Con respecto a la longitud, tendrá una duración de 4 sesiones, es decir 12 horas lectivas, más trabajo autónomo, para poder trabajar el aspecto técnico del trabajo en el aula, y una última sesión donde se realice una exposición para poder mostrar el proyecto realizado, y explicar el trabajo y pensamiento que existe tras este.

• Sesión 1

En esta primera parte de la clase se explicarán de nuevo las técnicas que se trataron el curso lectivo anterior, en la primera parte del módulo, con la intención de refrescar los conocimientos y poder trabajar con ellas de forma eficiente.

Posteriormente, en la segunda mitad de la clase, se hará la introducción a la actividad, dando ejemplos

prácticos para ilustrar el tipo de resultados al que se puede llegar, y orientar al alumnado dentro de la práctica.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 2 horas

Finalmente, el alumnado tendrá dentro de la primera sesión una parte práctica, donde crear una lluvia de ideas que le ayude a enfocar el proyecto, y empezar a trazar bocetos para tener una base de la que partir en el proyecto.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 1 hora

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

• Sesión 2 y 3

Estas dos sesiones serán prácticas, donde el alumnado tendrá que salir de sus bocetos y empezar a elaborar la idea del proyecto, mediante una práctica semi-guiada, donde con la ayuda del docente, seguirá una línea de trabajo correcta, donde aplicará de forma adecuada las herramientas, y plasmará la idea, teniendo un trabajo final limpio.

A la par, el alumnado tendrá que elaborar una memoria donde tendrá que plasmar el trabajo realizado, con su lluvia de ideas y bocetos previos, conjuntamente con un texto que explique el proyecto, la lámina final digitalizada de forma correcta, y una conclusión que evalúe su propio trabajo, y sirva para empezar a crear una autocrítica como artistas.

Agrupación: Trabajo individual

Tiempo: 6 horas

• Sesión 4

En esta última sesión se realizará una exposición grupal, donde el alumnado tendrá la oportunidad de exponer su obra, y explicar el trabajo detrás de ésta a sus compañeros. Esto les ayudará a formarse en la disciplina, y aprender a presentar sus obras de forma pública.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 3 horas

► Materiales

En la escuela donde está ubicada esta programación didáctica, las aulas de ilustración están provistas con gran cantidad de material facilitado para el alumnado, entre el que nos encontramos pinceles, papeles de distintos tipos, colores, tamaños, y grosor, acuarelas, gouache, acrílico, tabletas digitales, tijeras, reglas, cuadernos, entre otros.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Al ser un trabajo de temática libre, el alumnado tendrá a su disposición todo el material que se encuentre en el aula, además de aquel material que desee adquirir por cuenta propia.

► Evaluación

Productos e instrumentos de evaluación de esta Unidad de Trabajo:

- Bocetos previos y lluvia de ideas
- Lámina final
- Memoria
- Exposición

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y

rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo, conjuntamente con una autoevaluación, donde el propio alumnado creará una reflexión sobre su desarrollo individual, obteniendo capacidad autocrítica, que será añadida en la conclusión de la memoria.



Nota: Ejemplo de producto a entregar. Unidad de Trabajo: IlustrArte. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

9.2.2. Unidad de Trabajo 2

Experimentando el Pasado

► Introducción

A la hora de ilustrar, una forma de aprender y mejorar en nuestro proceso de trabajo, es mediante la experimentación a la hora de crear. En la ilustración se puede investigar con formas, colores, estilos, materiales, técnicas, soportes, entre otros, y muchos de los usos que se le dan van marcados por las influencias de la época.

Es por este motivo que surge la idea de enfocar esta unidad de trabajo para experimentar con técnicas de otras épocas, que nos puedan ayudar a enfocar nuestros proyectos, o inspirarnos para realizar nuestras propias creaciones.

► Objetivos

La época en la que nos vamos a enfocar es el surrealismo, concretamente con la técnica denominada "Cadáver Exquisito", creada en 1925, que se basa en una obra de carácter colectivo, donde los participantes crean su parte de la ilustración, y doblan la hoja para que el siguiente participante no pueda ver la totalidad del dibujo, y así fluir a raíz de una pequeña parte del dibujo que podemos ver, pero sin llegar a saber nunca que está en la anterior parte, hasta que esté completo.

Para esta unidad de trabajo, se crearán grupos de 3 personas, y cada alumno empezará la primera parte del cadáver exquisito, para que posteriormente este rote en grupo, y así todos puedan trabajar a la vez en las piezas, y finalmente se entregan varios productos del mismo grupo. Con esto conseguiremos integrar al aula, experimentar con la técnica, y entender cómo funciona gracias a la creación de varios trabajos.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

La idea de esta Unidad de Trabajo es que el alumnado descubra nuevas técnicas a la hora de ilustrar, y empaparse de éstas, para que las conozcan desde dentro, y les sirvan para practicar y aplicarlas en su propia línea de trabajo.

Los objetivos que se buscan en esta Unidad de Trabajo son los siguientes:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al propio estilo.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

► Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.
6. Las técnicas gráficas en la ilustración de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Estos son los contenidos que se trabajarán dentro de ésta Unidad de Trabajo, pues se aplicarán los conocimientos previos del anterior proyecto, sobre cómo utilizar las herramientas y materiales, a la vez que las diferentes técnicas ya conocidas, y a la vez, aprender nuevas técnicas gráficas utilizadas en otra época.

Objetivos

1, 2, 3, 4

Contenidos

1, 2, 6

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Sesiones

Octubre							2023
						1	
2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30	31						

Número de sesiones

2

Temporalización

Primer trimestre

Horas lectivas

6

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Con respecto a las sesiones que se dedican a esta actividad, se corresponden con 2, un total de 6 horas, debido a que es una actividad relativamente ligera, dinámica, y que sirve como un juego dentro del aula para motivar al alumnado, a la par que aprender.

• Sesión 1

En esta primera parte de la sesión se realizará una introducción histórica acerca del estilo en el que está adscrito la técnica a tratar, para que el alumnado comprenda el contexto de la misma, y pueda aplicarla de forma correcta.

Seguidamente, en la segunda mitad de la clase, se explicará cómo crear un Cadáver Exquisito, y se formarán los grupos para empezar a trabajar.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 2 horas

Finalmente, el alumnado tendrá dentro de la primera sesión una parte práctica, donde se hará una división de las láminas, dejando un espacio simétrico para los tres participantes, donde tendrán que ilustrar solo en el trozo asignado, cruzan un par de líneas en el espacio siguiente, para dar una pequeña pista al siguiente alumno. Cuando la ilustración esté lista, se doblará por la marca, y se pasará la lámina al siguiente participante.

Agrupación: En grupos

Tiempo: 1 hora

• Sesión 2

En esta sesión se continuará con la rotación de las ilustraciones, debido a que cada grupo tendrá que realizar 3 láminas, y así el trabajo será de rotación

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

continua, y servirá para el alumnado asimilar este proceso de mejor forma.

Agrupación: En grupos

Tiempo: 3 horas



Nota: Sistema de trabajo. Unidad de Trabajo: Experimentando el Pasado. A. Mariño, 2023.



Nota: Demostración del sistema de trabajo. Unidad de Trabajo: Experimentando el Pasado. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Materiales

Los materiales que se van a utilizar en esta unidad de trabajo se corresponden con una lámina no porosa, debido a que las técnicas que se van a utilizar son secas, o que permitan trabajar con rapidez, como los rotuladores, para agilizar el proceso de ilustración y posterior cambio, y que además la lámina permite crear dobles sin que se quiebre.

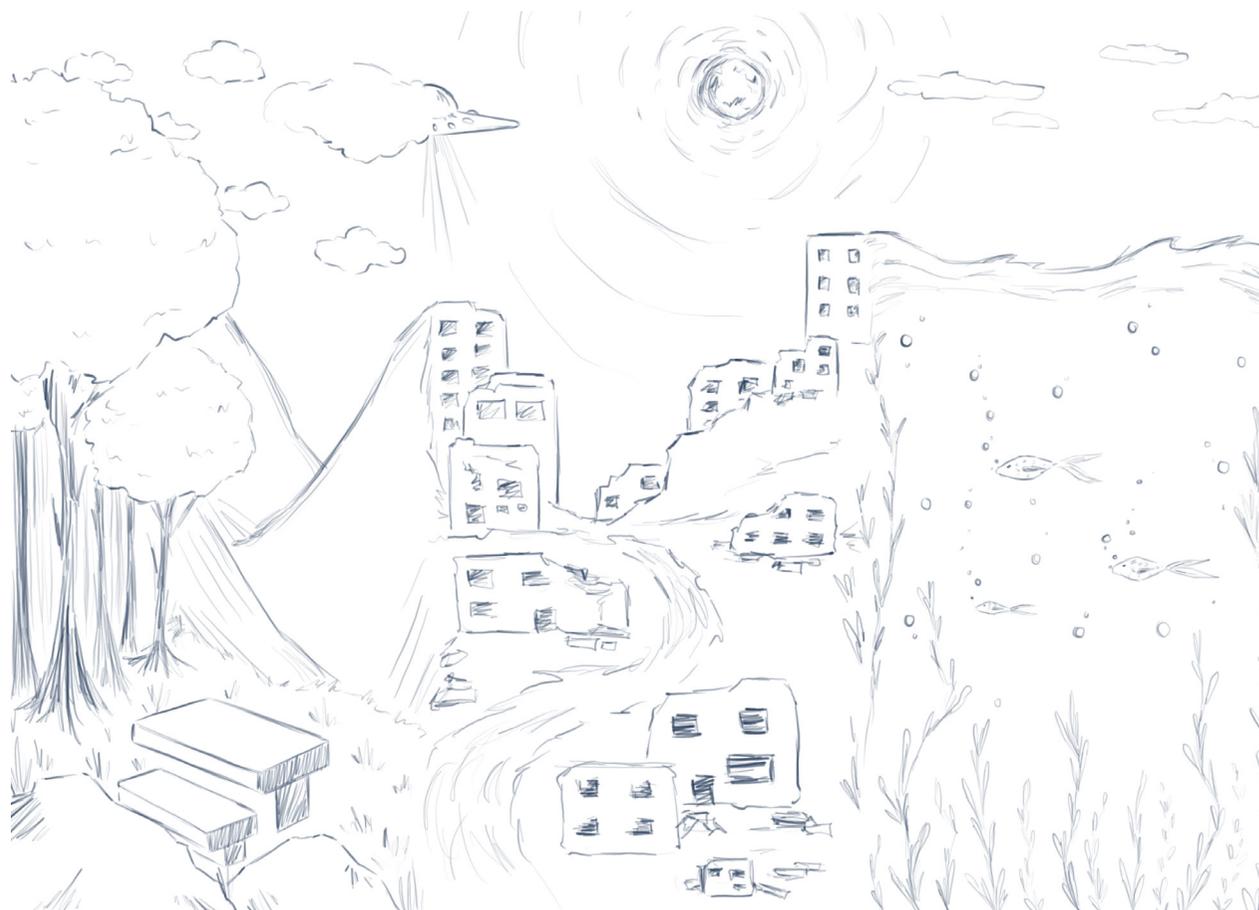
Los materiales serán provistos en el aula, y tendremos las láminas, y sus respectivas herramientas de dibujo, como lápices, goma, afilador, colores, plumillas y rotuladores, entre otros.

► Evaluación

Productos e instrumentos de evaluación de esta Unidad de Trabajo:

- Tres láminas finales

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo.



Nota: Ejemplo de producto a entregar. Unidad de Trabajo: Experimentando el Pasado. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

9.2.3. Unidad de Trabajo 3

Memorias de Papel

► Introducción

Este es uno de los proyectos más largos que se elaboran dentro del módulo, y se establece como final para cerrar el primer trimestre. Una forma de entender las técnicas, estilos y formas que se utilizan en la ilustración, es observando y estudiando cómo las utilizan otros ilustradores, para poder integrar parte de sus creaciones en nuestros propios procesos, este es uno de los objetivos que se plantean dentro de la materia de “Dibujo Aplicado a la Ilustración”, con la que se va a trabajar de forma transversal, al igual que con el módulo de “Proyectos de Ilustración”, para tener un proyecto que abarque un gran ámbito y mejore la calidad del aprendizaje del alumnado.

► Objetivos

En esta unidad trabajarán en base a un encargo, en el cual se pide al alumnado que estudie la vida y obra de un ilustrador que les guste, para posteriormente crear un cartel a modo de obra honorífica, que pueda ser utilizada en un premio, un homenaje, una exposición de sus obras, o su muerte. Tendrán que estudiar las características del autor o autora, ya sea el estilo, la técnica, elementos, o motivos que repita durante sus ilustraciones, para posteriormente hacer una ilustración que cumpla con el formato establecido de cartel, para así lograr una parte fundamental de la ilustración, la comunicación.

Los conceptos necesarios para realizar el cartel serán dotados gracias a la colaboración, trabajando de forma transversal, con la asignatura de “Proyectos de Ilustración”, donde tratarán, dentro de los contenidos de este módulo, la composición, la legibilidad, el diseño editorial, y la ilustración publicitaria, entre otros,

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

lo que permite repartir el trabajo entre la parte técnica a la hora de diseñar y componer el cartel en este módulo, y dejar el peso de la comunicación mediante la ilustración y el uso de las técnicas para nuestra parte del proyecto.

Para cumplir con la motivación del alumno, como se especifica en la metodología de proyectos, el alumno podrá elegir por su cuenta el autor que más le guste, y así permitir conocer y trabajar sobre algo que les apasiona, lo que resultará en que el trabajo albergará mayor valor, entre ellos emocionales, y se transformará en un trabajo significativo, con un gran aprendizaje dentro de la experiencia del alumnado.

Los objetivos con los que cumple esta Unidad de Trabajo son los siguientes:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.

5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

► Contenidos

La obra es de técnica libre, la que considere el alumno adecuada para cada situación teniendo en cuenta su propia planificación, para que el alumno coja autonomía a la hora de realizar proyectos. Entre las técnicas que pueden elegir, se corresponde con las ya explicadas en anteriores trabajos, o bien una nueva técnica que se introducirá para este trabajo, la ilustración digital. Finalmente, todo el alumnado tendrá que digitalizar su obra para poder crear el cartel utilizando herramientas que nos

Objetivos

1, 2, 5, 6

Contenidos

1, 2, 4

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

facilita el centro, como Illustrator, dentro del paquete de Adobe. Es por ello que los contenidos con los que se cumplen en esta unidad de trabajo se corresponden con los siguientes:

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.
4. Técnicas digitales: efectos gráficos aplicados a la ilustración.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Objetivos

1, 2, 5, 6

Contenidos

1, 2, 4

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Sesiones

Noviembre 2023						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre 2023						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Número de sesiones	7
---------------------------	---

Temporalización	Primer trimestre
------------------------	------------------

Horas lectivas	21
-----------------------	----

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

La longitud de este trabajo es mayor a los anteriores, debido a su importancia dentro de la materia, con el valor de 7 sesiones, que se corresponden con 21 horas lectivas, conjunto con las horas de trabajo autónomo, y dedicando la última sesión a la exposición de los proyectos, para que los alumnos puedan conocer a nuevos ilustradores, a la par que mostrar el gran trabajo detrás de la ilustración.

• Sesión 1

En esta primera parte de la sesión se realizará una explicación del proyecto que se va a realizar, y cómo va a ser la línea de trabajo que se va a seguir hasta la entrega final. Este trabajo consta de distintas fases, la de investigación; bocetos previos; ilustración final; memoria; y exposición final.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 1 hora

En la segunda parte de la clase, se hará una explicación de las técnicas digitales a la hora de ilustrar, sobre cómo desenvolverse en el programa, tener el proyecto ordenado, y herramientas que sirvan para mejorar la ilustración, debido a que es una técnica que se añade por primera vez en el trimestre.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 2 horas

• Sesión 2 y 3

Estas dos sesiones se utilizarán para desarrollar el estudio de los ilustradores, y empezar a sacar los primeros bocetos, y uso de la composición, para lograr un buen punto de partida a la hora de transmitir mediante la ilustración. Esta será una práctica semi guiada, para lograr unos buenos resultados al final del proyecto.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 6 horas

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

• Sesión 4, 5 y 6

En esta sesión se trabajará el proyecto final, donde se llegue a la ilustración preparada para montar posteriormente en el estilo de cartel. Durante todo el proceso tendrán que ir sacando fotos, correctamente iluminadas, para crear la memoria a la par que se desarrolla el proyecto.

Agrupación: Trabajo individual

Tiempo: 9 horas

• Sesión 4, 5 y 6

En esta última sesión se hará una exposición grupal donde el alumnado pueda defender su obra, y así el resto del alumnado conocer nuevos artistas, y observar los proyectos de los compañeros, y aprender de ello.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 3 horas

► Materiales

Las aulas de ilustración de esta escuela están provistas con gran cantidad de material facilitado para el alumnado, entre el que nos encontramos pinceles, papeles de distintos tipos, colores, tamaños, y grosor, acuarelas, gouache, acrílico, tabletas digitales, tijeras, reglas, cuadernos, entre otros. Al ser un trabajo de temática libre, el alumnado tendrá a su disposición todo el material que se encuentre en el aula, además de aquel material que desee adquirir por cuenta propia.

► Evaluación

Productos e instrumentos de evaluación de esta Unidad de Trabajo:

- Estudio del ilustrador y su obra
- Bocetos previos
- Lámina final
- Cartel impreso
- Memoria
- Exposición

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo, conjuntamente con una autoevaluación, donde el propio alumnado creará una reflexión sobre su desarrollo individual, obteniendo capacidad autocrítica, que será añadida en la conclusión de la memoria.



Nota: Ejemplo de producto a entregar. Unidad de Trabajo: Memorias de Papel A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

9.2.4. Unidad de Trabajo 4

Ilustración con Texturas

► Introducción

Para complementar nuestro trabajo, existen técnicas de gran interés que ayudan a los ilustradores a tener más juego a la hora de crear sus piezas. Las texturas dentro de las obras provocan la atención del público, añaden valor a la composición, y es una forma más de trabajar, es por ello que en esta unidad de trabajo se le enseña al alumnado técnicas nuevas que puedan complementar en su trabajo.

Entre las técnicas que se van a tratar, destaca el gofrado, una forma de marcar el papel mediante el uso de composiciones en relieve, u objetos,

bajo la presión de un tórculo. Con esto conseguimos que el relieve se traspase a la lámina de gran porosidad que hemos elegido, y cree un contraste de luces interesante, que deja entrever la obra. Esto se puede complementar con la ilustración, y crear piezas más complejas.

► Objetivos

El alumnado en esta unidad de trabajo deberá crear una obra donde utilice una, o varias, de las técnicas explicadas, para que pueda demostrar lo aprendido en el aula. Estas obras serán de creación libre, y formato libre, para que el alumnado pueda experimentar con estas de forma autónoma, dentro del taller que se proporciona en la materia. Los objetivos que se cumplen en esta Unidad de Trabajo son los siguientes:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

2. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.

5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica y expresividad personales.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

► Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.

2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.

5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Estos son los contenidos que se trabajarán dentro de ésta Unidad de Trabajo, pues se aplicarán los conocimientos previos del anterior proyecto, sobre cómo utilizar las herramientas y materiales, a la vez que las diferentes técnicas ya conocidas, y a la vez, aprender nuevas técnicas gráficas utilizadas en otra época.

Objetivos

1, 2, 5

Contenidos

1, 2, 3, 5

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Sesiones

Enero 2024						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Número de sesiones	1
---------------------------	---

Temporalización	Segundo trimestre
------------------------	-------------------

Horas lectivas	3
-----------------------	---

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Esta unidad de trabajo, al ser actividades cortas sobre cómo utilizar y aplicar a nuestro trabajo nuevas técnicas, tendrá un corto periodo de tiempo para realizarse en clase, concretamente 1 sesión, que se corresponden con 3 horas lectivas.

• Sesión 1

En esta primera parte de la sesión se hará explicación de la actividad, sobre cómo trabajar con las texturas, y se repartirán los materiales para empezar a trabajar.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 30 minutos

Posteriormente, el alumnado empezará a trabajar y recortar las formas que quieran utilizar para plasmar su imagen mediante el uso del tórculo, y conseguir al final de la clase una ilustración realizada mediante texturas.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 2 horas 30 minutos

► Materiales

Entre los materiales que se van a utilizar para esta Unidad de Trabajo nos encontramos con láminas de alta porosidad, para que adhiera la forma con la presión del tórculo; tijeras; cartulinas; tórculo; y otros materiales que el alumno quiera utilizar en este taller.



Nota: Tórculo. Unidad de Trabajo: Ilustrando con Texturas. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Evaluación

Productos e instrumentos de evaluación de esta Unidad de Trabajo:

- Lámina final

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo.



Nota: Piezas recortadas y resultado. impresión Unidad de Trabajo: Ilustrando con Texturas. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

9.2.5. Unidad de Trabajo 5

La Raíz del Almanaque

► Introducción

Para poder seguir trabajando sobre proyectos y encargos reales, que un ilustrador puede encontrarse durante su carrera, y así trabajar sobre la metodología de proyectos, se le da al alumnado un encargo para realizar un almanaque sobre la flora canaria, pero esta vez con unas pautas definidas, pidiendo bocetos a mano, con una ilustración acabada con técnicas tradicionales, y tres entregas finales digitales, que cumplan con el formato establecido anteriormente.

► Objetivos

Con esta actividad se busca que el alumno entienda cómo adaptarse a la hora de recibir un encargo, y cumplir sobre aquello que le piden, siempre desde un punto de vista personal. Además, le preparará para la realización de la última actividad, para que el ritmo de la materia sea constante, y llegue a su máximo potencial al final del año escolar.

En esta actividad también se contarán con los conocimientos sobre composición a la hora de trabajar el diseño, que vienen concedidos de forma transversal gracias a la asignatura de "Proyectos de Ilustración", y de esta forma tener un producto competente.

Finalmente, el alumnado aprenderá a realizar "mock ups" de sus obras, que les sirvan para visualizar su

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

obra, y enseñar como es el resultado de su obra, sin tener que invertir dinero en la impresión. Estos son conocimientos que beneficiarán al ilustrador, y les ayudará a crear mejor su futuro portfolio.

Los objetivos con los que se cumplen en esta Unidad de Trabajo son los siguientes:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.

5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

► Contenidos

Las técnicas tradicionales utilizadas en la primera parte están bajo la elección del alumnado, para que puedan trabajar bajo su propio estilo, mien-

Objetivos

1, 2, 3, 5, 6

Contenidos

1, 2, 4

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

tras que las tres ilustraciones son digitales, para que todo el alumnado pase tenga el mismo proceso final. Los contenidos con los que se trabaja en esta unidad de trabajo se corresponden con:

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.
3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
4. Técnicas digitales: efectos gráficos aplicados a la ilustración.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Objetivos
1, 2, 3, 5, 6

Contenidos
1, 2, 4

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Sesiones

Enero 2024						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Febrero 2024						
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

Número de sesiones	4
---------------------------	---

Temporalización	Segundo trimestre
------------------------	-------------------

Horas lectivas	12
-----------------------	----

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

Con respecto al número de sesiones, esta actividad contará con 4 sesiones, es decir 12 horas lectivas, junto con el trabajo autónomo, dedicando la última sesión a una exposición, para que el alumnado se acostumbre a exponer sus obras, y hablar del razonamiento y trabajo que existe detrás de las ilustraciones.

• Sesión 1

En esta primera parte de la sesión se realizará la explicación del proyecto, para que el alumno comprenda las fases y productos que tienen que desarrollar durante el periodo de tiempo establecido en la Unidad de Trabajo.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 30 minutos

Seguidamente, se empezará a investigar sobre la flora Canaria, para obtener buenas imágenes de referencia, y que las ilustraciones estén fundamentadas bajo criterios reales, para cumplir con el trabajo. Finalmente empezarán con los primeros bocetos.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 2 horas y 30 minutos

• Sesión 2

En esta sesión se desarrollarán las cuatro ilustraciones en boceto, y se creará la primera ilustración con técnicas tradicionales, que posteriormente será digitalizada de forma correcta.

Agrupación: Trabajo individual

Tiempo: 3 horas

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

• Sesión 3

Se utilizarán los bocetos anteriormente creados como base para trabajar la ilustración digital, y se realizarán las tres ilustraciones restantes y el “mock up”, a la par que se irá formalizando la memoria.

Agrupación: Trabajo individual

Tiempo: 3 horas

• Sesión 4

En esta última se realizará la exposición del trabajo realizado, para que el alumnado comparta sus procesos de trabajo, el proyecto final, y aprendan a presentar su obra ante público.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 3 horas

► Materiales

Los materiales para esta Unidad de Trabajo se corresponden con herramientas de técnicas tradicionales, y técnicas digitales. Las aulas de ilustración de esta escuela están provistas con gran cantidad de material facilitado para el alumnado, entre el que nos encontramos pinceles, papeles de distintos tipos, colores, tamaños, y grosor, acuarelas, gouache, acrílico, tabletas digitales, tijeras, reglas, cuadernos, entre otros.

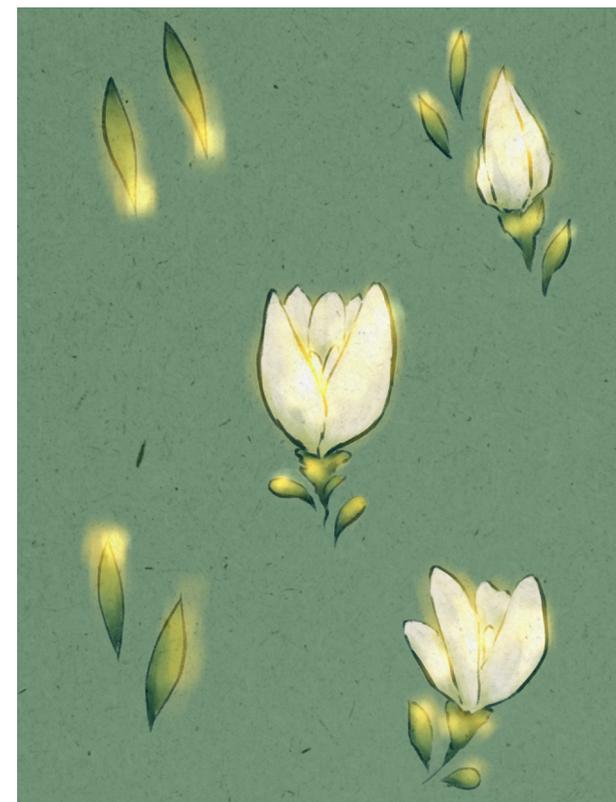
9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

► Evaluación

Productos e instrumentos de evaluación de esta Unidad de Trabajo:

- Estudio de la flora Canaria
- Bocetos previos
- Lámina final tradicional
- Tres ilustraciones digitales
- Mock up
- Memoria
- Exposición

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo, conjuntamente con una autoevaluación, donde el propio alumnado creará una reflexión sobre su desarrollo individual, obteniendo capacidad autocrítica, que será añadida en la conclusión de la memoria.



Nota: Ilustración de la Retama del Teide, como ejemplo de los productos a entregar. Unidad de trabajo: La Raíz del Almanaque. A. Mariño, 2023.

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal



Nota: Mockup producto final. Unidad de trabajo: La Raíz del Almanaque. A. Mariño, 2023.
Mock Up: Libre uso

9. Diseño de propuesta de Programación Didáctica Anual personal

9.2.6. Unidad de Trabajo 6

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

Esta es la última unidad de trabajo que se desarrollará en el curso, y la que recogerá todos los conocimientos elaborados durante el año, es por ello que he decidido elaborar esta como la situación de aprendizaje final, para poder abordarla en mayor profundidad.

**Unidad de trabajo
un álbum
ilustrado poco
tradicional**



10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

- **Autoría:** Alina Mariño Fernández
- **Módulo:** Técnicas de Expresión Gráfica
- **Centro Educativo:** Escuela de Arte y Superior De Diseño Fernando Estévez
- **Curso escolar:** 2023 - 2024

► Marco legal

Normativa Nacional

El Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Visual.

Normativa Autonómica

Decreto 159/2017, de 31 de mayo, por el que se establecen los currículos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia Profesional Artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad autónoma de Canarias.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

10.1. Introducción

Esta unidad de trabajo se corresponde con la última, precedida por otras cinco, propuestas en la programación anual didáctica para el módulo de Técnicas de Expresión Gráfica. Es por ello que el alumnado al llegar a este proyecto, ya ha tenido un recorrido de aprendizajes y trabajos, que le han ido abriendo puerta a nuevos contenidos y conocimientos que sumar en sus ilustraciones, y en este último proyecto es donde deben demostrar todo los aprendizajes adquiridos.

10.2. Justificación

Uno de los aspectos fundamentales dentro de la vida del ilustrador, es saber trabajar bajo encargos, y tiempos de entrega, debido a que a veces cuesta adaptarse a las pautas, a los ritmos de trabajo, o a seguir indicaciones, es por eso que esta materia

ofrece la oportunidad a los estudiantes de tener pequeños simulacros, donde puedan experimentar cómo afrontar estas oportunidades y llevarlas de la mejor forma posible.

En este proyecto tendrán pautas que serán marcadas por el encargo, mientras que tendrán que complementar el resto con las decisiones más acertadas para cada instancia del trabajo, de esta forma permitiendo que el alumno gane autonomía y certeza a la hora de elegir herramientas, estilos, o formatos, para poder adecuarlos a cada situación, o encargo que se le pide.

Estos simulacros consiguen estimular al alumnado con su propio trabajo, creando un aire de realidad dentro del aula, y mentalizándolos de lo que puede ocurrir el día de mañana, además de proporcionarle todas las herramientas que necesitan para poder trabajar con estos de la mejor manera posible.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

10.3. Metodología

La metodología en esta unidad didáctica se corresponde con “Aprendizaje basado en proyectos”, ya que permite que el alumno resuelva los problemas marcados en el aula mediante la propia investigación, con cierto grado de autonomía, donde las prácticas son relativamente guiadas, y así conseguir un producto final que muestre el aprendizaje adquirido durante el proceso. Esta es probablemente la metodología que más nos va a ayudar durante las clases prácticas, debido a que es la que nos permite conocer la trayectoria del alumno, y darle herramientas para poder desenvolverse de forma autónoma.

10.4. Modelos de Enseñanza

Con respecto a los modelos de enseñanza que se van a desarrollar en esta unidad de trabajo, se corresponde con un método por elaboración y descubrimiento, que nos permite complementar la metodología de aprendizaje basado en proyectos, debido a que busca que el alumnado explore dentro de la materia, y así

permite que ganen autonomía, a la par que generar motivación en el alumnado, para explorar aquellos temas que más les gustan.

Por otra parte, se va a utilizar el modelo de enseñanza directiva, debido a que en la primera parte de la actividad, las horas de trabajo lectivo tendrán un mayor peso como “prácticas guiadas”, para que el alumno encauce bien el proyecto mediante unos pilares estables, y posteriormente con su investigación y trabajo autónomo, llegue a obtener un buen resultado.

10.5. Agrupamientos y Espacios

Los espacios que podemos encontrar cedidos a este módulo dentro de la escuela se corresponden dentro de las categorías de aulas teórico-prácticas, debido a las características que envuelven la materia.

En estas aulas nos encontramos con el equipamiento necesario para subsanar las dinámicas de las clases, como mesa de dibujo, convertibles a caballete; varios espacios que permiten almacenamiento de material;

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

permite modular la luz que entra al aula en todo momento gracias a la instalación de persianas, que nos facilitan la proyección de imágenes, o creación claroscuros dentro del aula; también hay tabletas gráficas, como ordenada, escáneres y cañones de luz.

Con respecto a los agrupamientos que se utilizan en la Unidad de Trabajo, éstos se corresponden con:

- **Gran grupo:** El grupo-aula completo.
- **Trabajo individual:** El alumnado tendrá que afrontar el ejercicio de forma autónoma, encontrando y aplicando resoluciones de forma eficiente.

10.6. Atención a la Diversidad

La educación tiene como finalidad, según Blanco (1990), de impregnar a los alumnos dentro de determinados contenidos de la cultura, que son necesarios para acceder a ser miembros totales y activos dentro de la sociedad. Es por ello que es importante que la educación llegue de manera equitativa a todo el alumnado, y así evitar aislar a algún grupo dentro del mismo aula. Existen necesidades educativas comunes, que requieren respuestas y acciones individuales, teniendo en cuenta la diferencia de tiempos y formas, entre otras, haciendo que cada caso sea único, y requiere un estudio para conseguir satisfacer plenamente las necesidades específicas de cada alumno.

Entre las medidas que trabaja el Gobierno con respecto a la diversidad, propone una serie de medi-

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

das, pautadas específicamente para la formación profesional, que amparan la atención a la diversidad dentro del aula, para que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprender dentro de la materia. En este apartado se tiene en cuenta las adaptaciones curriculares que estipula el Gobierno de Canaria con respecto a la atención a la diversidad dentro de la Formación Profesional, que están recogidas en la Orden de 13 de diciembre de 2010, que regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 150, de 22 de diciembre de 2010).

En estas adaptaciones, los objetivos relacionados con las competencias profesionales que harán falta para obtener el título seguirán sin modificaciones, sin embargo se permitirá cursar en régimen especial un máximo de cuatro veces el módulo, y presentarse un máximo de seis veces a la evaluación final, tanto ordinaria como extraordinaria.

También es importante conocer el grupo con el que vamos a trabajar, éste es heterogéneo y mantiene cada alumno distintos ritmos de trabajo, esto será llevado a cabo por el docente en el aula, atendiendo a las particularidades individuales del alumnado a la hora de afrontar el trabajo, y beneficiando a aquellos que necesiten más ayuda, para que todos tengan las mismas oportunidades para llegar a entregar el trabajo de la forma más adecuada. Para ello se propondrán tutorías individualizadas, que permitan orientar al alumnado, y a sus familias.

Por otra parte se tendrán en cuenta los espacios, y agrupamientos, para conseguir que el alumno esté cómodo en el aula, a la vez que adaptar los ritmos de trabajo, y crear adaptaciones curriculares significativas, para que su aprendizaje en el aula fluya de forma óptima.

También se intentará mantener al alumnado motivado en todo momento, para que el alumno mantenga

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

interés por los proyectos que se realicen en clase, a la par que ganar autoestima y autonomía a la hora de desarrollarlos, tras ver cómo se materializan sus ideas, y reciben refuerzos positivos.

10.7. Objetivos

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica y expresividad personales.
6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad

profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

Estos objetivos nos guiarán a lo largo del desarrollo de la Unidad de Trabajo, para tener una base de la que partir, y no perder la idea principal de aquello que se debe de desarrollar dentro del módulo.

9.6. Contenidos

Son 4 los contenidos que se cumplen dentro de esta Unidad de Trabajo, aunque ésta, al ser el último proyecto dentro del módulo, sirve para mostrar todos los contenidos aprendidos dentro del periodo escolar. La elección de éstos se basa en la línea de trabajo que se va a elaborar en el proyecto, concretamente, se va a trabajar en el aula la ilustración digital, a la par que aplicar los conocimientos pre-

Objetivos

1, 2, 3, 5, 6

Contenidos

1, 3, 4, 7

Tabla: Contenidos y Objetivos de las Unidades de Trabajo. A. Mariño, 2023.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

vios sobre la técnica y expresión gráfica, las líneas y la textura, y los métodos de archivo y documentación, para así conseguir un proyecto final completo, y que permita al alumnado expresar su aprendizaje de forma óptima. Los contenidos se corresponden con los siguientes:

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
4. Técnicas digitales: efectos gráficos aplicados a la ilustración.
7. El estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 281 - 337).

10.9. Competencias generales y profesionales

Con respecto a las competencias generales y profesionales que están adscritas al Ciclo de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración, las que se cumplen en el desarrollo de esta Unidad de Trabajo son las siguientes:

► Competencias profesionales

- Planificar y elaborar proyectos de ilustración atendiendo a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

- Seleccionar, analizar y archivar la documentación y el material gráfico de referencia para la realización del proyecto de ilustración.

- Seleccionar y utilizar con destreza las técnicas o estilos artísticos más adecuados para dar solución gráfica a los objetivos comunicativos y expresivos del proyecto.

- Elaborar los originales atendiendo a las particularidades de los posteriores procesos de reproducción y saber realizar el seguimiento y el control de calidad correspondiente.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 266 - 337)

► Competencias profesionales

- Elaborar obra original de ilustración de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 265 - 337)

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

10.10. Temporalización y secuenciación de los contenidos

Febrero 2024						
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

Marzo 2024						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Abril 2024						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Número de sesiones	7
---------------------------	----------

Temporalización	Tercer trimestre
------------------------	-------------------------

Horas lectivas	21
-----------------------	-----------

Nota: Temporalización de las Unidades de Trabajo.
A. Mariño, 2023.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

• Sesión 1

Introducción a nuestro Álbum Ilustrado Poco Tradicional

En esta primera sesión se hará una introducción al proyecto, mediante una clase expositiva, donde se explicarán los requisitos para desarrollar el ejercicio, se explicará el texto propuesto, y mostrarán ejemplos de posibles resultados, para que el alumnado cree una idea sobre lo cómo debe de ser la entrega final, y tener un objetivo marcado sobre el nivel que tienen que cumplir.

Para este proyecto, deberán elaborar un álbum ilustrado, enfocado a niños de entre 5 y 8 años. Este trabajo está dotado con las características de un encargo real, es por ello que se le pide al alumnado una ilustraciones con unas características muy concretas.

El alumnado deberá crear 5 ilustraciones a raíz de un texto que se le proporcionará, éstas deberán ser creadas a partir de ilustración digital, y tener un formato de 21 x 21 cm, con una resolución de 300 ppp. A parte, tendrán que crear una portada y contraportada, y elaborar una portada teniendo en cuenta el diseño de la misma, atendiendo de forma transversal en lo aprendido en la asignatura de "Proyectos de Ilustración", sobre composición y uso de tipografías, y conseguir de esta forma cumplir con la función más importante de la ilustración, la comunicación con el receptor.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 3 horas

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

• Sesión 2 y 3 Creación y desarrollo de los bocetos del álbum

En esta parte el alumnado utilizará las horas de clase, junto con las autónomas, para poder leer e interpretar el texto, y empezar a bocetar las ideas, de modo que los resultados tengan un orden visual, que permite la transmisión de mensajes, y lleguen a crear una comunicación con el receptor.

Esta parte contará con la ayuda del docente, por lo que será parcialmente guiada, para poder conseguir que el alumnado comprenda bien el ejercicio, y consiga elaborar unas piezas propias, que le gusten, y funcionen de forma correcta dentro del álbum ilustrado.

Agrupación: Trabajo individual
Tiempo: 6 horas

• Sesión 4, 5 y 6 Creación de las ilustraciones finales

Realizarán las ilustraciones finales, y el planteamiento de la cubierta. Esta será supervisada en el aula, pero en este punto del proyecto, el alumnado ya habrá ganado la autonomía suficiente para poder elaborar el trabajo de forma segura.

Estas ilustraciones serán maquetadas, gracias a trabajar de forma transversal con el módulo de Producción Gráfica Industrial, y posteriormente serán impresas, para de esta forma obtener un resultado físico que permita al alumnado tener un gran aprendizaje de ésta práctica.

Agrupación: Trabajo individual
Tiempo: 9 horas

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

• Sesión 7

Presentación de los proyectos

Finalmente, en ésta última sesión se realizará una exposición, para que el alumnado tenga una la oportunidad de mostrar su proyecto, y defenderlo delante de sus compañeros, para que de esta forma practiquen cómo sería la exposición de sus obras, y tener una experiencia que se asemeje a la realidad, para favorecer al conocimiento aprendido en la Unidad de Trabajo.

Agrupación: Gran grupo

Tiempo: 3 horas

10.11. Criterios de evaluación y calificación

La evaluación se realizará en base a una rúbrica, que estudiará los siguientes os criterios de evaluación seleccionados:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.
5. Utilizar correctamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas
6. Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.
7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

(Decreto 159/2017, de 31 de mayo - BOC núm. 110, de 9 de junio, p. 266 - 337)

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

	Excelente (20%)	Bien (10%)	Suficiente (5%)	Insuficiente (0%)
Crit.1 (20%)	<i>Comprende cómo emplear las técnicas gráficas de manera excelente.</i>	<i>Comprende cómo emplear las técnicas gráficas de manera correcta.</i>	<i>Emplea técnicas gráficas pero no logra acertar en su aplicación.</i>	<i>No comprende cómo emplear las técnicas gráficas.</i>
Crit.2 (20%)	<i>Sus proyectos mantienen un excelente orden y un aspecto limpio.</i>	<i>Sus proyectos mantienen son correctos con el orden y tiene un aspecto limpio.</i>	<i>Sus proyectos albergan un poco de orden, y un poco de limpieza.</i>	<i>Sus proyectos no tienen origen, y no están limpios.</i>
Crit.5 (20%)	<i>Utiliza de forma excelente las herramientas de trabajo y el espacio.</i>	<i>Utiliza de forma correctamente las herramientas de trabajo y el espacio.</i>	<i>Utiliza apenas las herramientas de trabajo y el espacio.</i>	<i>Utiliza de forma incorrecta las herramientas de trabajo y el espacio.</i>
Crit.6 (20%)	<i>Archiva perfectamente la documentación técnica y visual.</i>	<i>Archiva correctamente la documentación técnica y visual.</i>	<i>Le cuesta archivar la documentación técnica y visual.</i>	<i>No archiva correctamente la documentación técnica y visual.</i>
Crit.7 (20%)	<i>Entrega los trabajos en el tiempo establecido.</i>	<i>Entrega alguna parte del trabajo en el tiempo establecido.</i>	<i>Entrega los trabajos fuera del tiempo establecido.</i>	<i>No entrega los trabajos.</i>

Tabla: Rúbrica evaluación de contenidos. Unidad de trabajo: Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional. A. Mariño, 2023.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

También se tendrá en cuenta a la hora de evaluar las herramientas, técnicas e instrumentos de evaluación. Entre los que nos encontramos dentro de esta Unidad de Trabajo, se corresponden los siguientes:

• Herramientas

- Seguimiento y valoración del desarrollo de las actividades por parte del alumnado, mediante la técnica de observación.
- Escalas de valoración que sirvan para valorar el proceso de aprendizaje.
- Calificación de los proyectos desarrollados.
- Adquisición de competencias, que están asociadas a los contenidos anteriormente expuestos.

• Técnicas de evaluación

- Observación sistemática.
- Análisis y valoración de documentos.

• Instrumentos de evaluación

- Escritos: Memoria que debe ser entregada al finalizar esta Unidad de Trabajo.
- Presentaciones: Exposición oral que se realizará en la última sesión.
- Prácticos: Entrega de la parte física del proyecto (bocetos, impresión del libro).

Las técnicas seleccionadas para esta evaluación se corresponden con la heteroevaluación, donde el docente valorará los procesos, logros, conductas y rendimiento del alumnado durante el proceso del trabajo, conjuntamente con una autoevaluación, donde el propio alumnado creará una reflexión sobre su desarrollo individual, obteniendo capacidad autocrítica, que será añadida en la conclusión de la memoria.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

10.12. Materiales

Las aulas de ilustración de esta escuela están provistas con gran cantidad de material facilitado para el alumnado, entre el que nos encontramos pinceles, papeles de distintos tipos, colores, tamaños, y grosor, acuarelas, gouache, acrílico, tabletas digitales, tijeras, reglas, cuadernos, entre otros. Al ser un trabajo de temática libre, el alumnado tendrá a su disposición todo el material que se encuentre en el aula, además de aquel material que desee adquirir por cuenta propia.

En este proyecto se va a hacer uso de la ilustración digital, por lo que se utilizarán tabletas digitales y ordenadores que serán facilitados por el centro. Por otro lado, también se facilitarán fotocopias con el texto a trabajar, para poder sustraer la información importante, y papeles para empezar a bocetar. Para la exposición se hará uso del cañón de luz, para poder mostrar la obra en grande.

10.13. Tratamiento de las áreas transversales.

En esta Unidad de Trabajo, se realizará este proyecto conjuntamente con los módulos de “Producción Gráfica Industrial”, y “Proyectos de Ilustración”, para conseguir dotar al trabajo de un carácter interdisciplinar, trabajando mediante el aprendizaje basado en proyectos, y crear un interés en la asignatura, y generar un mayor aprendizaje mediante la creación de proyectos completos.

En el módulo de “Proyectos de Ilustración”, el alumno aprenderá sobre el diseño editorial, lo que le permitirá maquetar el libro, y obtener unos mejores resultados gráficos, mientras que en el módulo de “Producción Gráfica Industrial” para trabajar la parte de pre-impresión, y posterior producción del libro, para tener un libro completamente útil, que permita al alumnado materializar sus ideas, y generar una gran motivación por el proyecto.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional

Por otra parte, esta Unidad de Trabajo nos permite tratar temáticas mediante el arte que toquen temáticas que sean de interés en la sociedad mediante el uso de la ilustración del texto, como por ejemplo, el medio ambiente (López, Vega y Loren, 2017), para así poder llevar temáticas más complicadas, al público más joven, como los niños.

Por otra parte, podría plantearse en un futuro como Unidad de Trabajo que permite crear actos de aprendizaje-servicio, y crear un álbum ilustrado que promoviera la enseñanza del idioma, (Peña, 2018), pues ésta es una herramienta que tiene un gran uso educativo para el aprendizaje de la lectoescritura, debido a que los niños aprenden viendo las palabras en relación con las ilustraciones, y sería ideal poder aplicarlo en un contexto real, teniendo en cuenta aquello que nos rodea, como por ejemplo crear una colaboración con escuelas del sur, donde albergan una gran cantidad de alumnos que reciben apoyo idiomático diariamente, para así conseguir un álbum ilustrado funcional, que además genere aprendizajes entre el alumnado.

10.14. Ejemplos de la actividad



Nota: Ilustración de la portada del libro, como ejemplo de los productos a entregar. Unidad de trabajo: Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional. A. Mariño, 2023.

10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional



Nota: Ilustración de la portada del libro, como ejemplo de los productos a entregar. Unidad de trabajo: Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional. A. Mariño, 2023.
Mock Up: Libre Uso



10. Unidad de Trabajo

Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional



Nota: Mock up del interior del libro, como ejemplo de los productos a entregar. Unidad de trabajo: Un Álbum Ilustrado Poco Tradicional. A. Mariño, 2023.
Mock Up: Libre Uso

Propuesta de mejora



11. Propuesta de mejora

Uno de los principales problemas que he afrontado a la hora de desarrollar esta Unidad Didáctica Anual es que, pese a mi estancia en el centro, y en la asignatura donde está establecida el proyecto, no tuve oportunidad de llevar a cabo ninguna de estas Unidades de Trabajo, debido a que cuando llegué al centro, quedaban más o menos cuatro sesiones antes de la finalización de las clases, que ya estaban asignadas a finalizar las Unidades de Trabajo que estaban en pleno desarrollo.

Por otro lado, me gustaría buscar formas de extender los conocimientos, y crear más proyectos que busquen el trabajo transversal, debido a que durante mi estancia en el centro, pude observar que este tipo de actividades obtenían muy buenas respuestas por parte del alumnado, por lo que ayudaría a mejorar las Unidades de Trabajo actuales.

También sería interesante intentar encontrar actividades que disten más unas con otras, para que el alumnado pueda tener un mayor aprendizaje en distintas materias, sin embargo hay que tener muy en cuenta no pisar el resto de módulos, por lo que ésta parte requiere un análisis complejo.



Referencias



12. Referencias

- Abellán, M. (2014). Collage: Illustrations Cut & Paste. Monsa.
- Blanco, R. (1990). La atención a la diversidad en el aula y las adaptaciones del currículo. Editorial Alianza.
- Escandell, J. (2013). Handmade Illustration: 1,000 Restro-Style Drawings. Promopress.
- Escuela De Arte Y Superior De Diseño Fernando Estévez, E. (s. f.). Oferta educativa. Gobierno de Canarias <https://www.escueladeartetenerife.com/index.php/oferta-educativa>
- Franco, C. Mesías, J. y Agra, J. (2016). Dibujando palabras. Perspectiva histórica de la ilustración en la literatura infantil y juvenil en Galicia, 1927 - 2007. LOS. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil 3. pp. 53 - 76. <http://dx.doi.org/10.15304/elos.3.3516>
- Gobierno de Canarias. DECRETO 159/2017, de 31 de mayo, por el que se establecen los currículos de los Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de la Familia Profesional Artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias. (s. f.). <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2017/110/001.html>
- Gobierno de Canarias. El Diseño de la Programación Didáctica en las Enseñanzas de Formación Profesional (s.f.). https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/El_Disenyo_Programaci%C3%B3n_Didactica_en_fp.pdf
- Gobierno de Canarias. Medidas de atención a la diversidad en Formación Profesional | Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes | Gobierno de Canarias. (s. f.). <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/ensenanzas/atencion-a-la-diversidad/medidas-formacion-profesional/>
- Gobierno de Canarias. Metodología, Perfeccionamiento del Profesorado (s.f.). <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofesnor-tedetenerife/wp-content/uploads/sites/4/2015/10/Metodologias.pdf>
- Gobierno de Canarias. Plan de Objetivos estratégicos de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, Gobierno de Canarias. (s. f.). <https://www.gobiernodecanarias.org/eucd/consejeria/objetivos-estrategicos/>
- Gobierno de Canarias. UCTICEE Uso y Calidad de las TIC en el Entorno Educativo. Gobierno de Canarias. (s. f.). <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ucticee/#:~:text=Se%20trata%20de%20convertir%20los,%2C%20intercambia%2C%20crea%20y%20presenta>

11. Referencias

- Hall, A. (2011). *Illustration*. Laurence King Publisher.
- López, M. Vega, M. y Loren, L. (2017). El arte como herramienta para la educación ambiental. Centro Nacional de Educación Ambiental. https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2017-07-08-abril-vega-loren_tcm30-419306.pdf
- Pratchett, T. (2002). En Pringle, D. (2002). *The Definitive Illustrated Guide to Fantasy*. Carlton Books.
- Pelletier, K. McCormack, M. Reeves, J. Robert, J. Arbino, N. y Boulder, I. (2022). *EDUCAUSE Horizon Report. Teaching and Learning Edition*. 32. Boulder. <https://doi.org/10.24215/18509959.32.e14>
- Roberts, C. y Zeegen, L. (2014). *50 años de ilustración*. Lunweng Editores.
- Male, A. (2019). *A Companion to Illustration*. John Wiley & Sons, Inc.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury.
- Peña, N. (2018). Álbumes Ilustrados de Aquí y de Allá: del libro a la aplicación digital. En Fabré, M. *Revista para la Enseñanza Multicultural*. 26. (pp. 5 - 18). Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/materiales-para-la-ensenanza-multicultural-n-26/ensenanza-lengua-espanola/22539>
- Pertíñez, J. (2000). *Nuevas Tendencias en Ilustración*. En Hernández, M y Sánchez, M. *Educación artística y arte infantil*. (pp. 129 - 136). Editorial Fundamentos.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales: Una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. Editorial SM.
- Trabado, J. (2021). *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado*. Ediciones Trea.
- Wiedemann, J. (2005). *Illustration Now Vol. 3*. Taschen.

