

Trabajo de Fin de Máster:

VIÑETAS MURALES

El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales



Máster Interuniversitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas por las Universidades de La Laguna y Las Palmas de Gran Canaria.

Universidad de La Laguna.

Autor: Joel Arseni Gallego Aguilar

Tutora: Ana Marqués Ibáñez

Convocatoria: Septiembre.

Curso académico: 2018/2019.

San Cristóbal de La Laguna.

Trabajo Fin de Máster:

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

MODALIDAD TRABAJO DE FIN DE
MÁSTER EN EL MÁSTER DE PROFESORADO DE LA UNIVERSIDAD DE LA
LAGUNA

*Memoria del Trabajo de Fin de Máster en
el Máster de formación del profesorado presentado
por el alumno: Joel Arseni Gallego Aguilar, para optar a los créditos
correspondientes de esta materia en relación
a la opción seleccionada de Programación didáctica que se oferta entre las
modalidades del Máster de Profesorado de la Universidad de La
Laguna en el periodo lectivo 2018 – 2019.
San Cristóbal de La Laguna, Septiembre 2019*

Trabajo Fin de Máster:

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

“La composición de una historieta es comparable al planteamientos de un mural, un lienzo de pintura o una escena teatral.”

(Eisner, 1985, p.90)

“Los cómics digitales pueden ofrecer soluciones potenciales para casi cualquier desafío narrativo, a diferencia de lo que ocurre con la imprenta.”

(McCloud, 2001, p.230)

Resumen:

El presente trabajo académico realiza una propuesta de *Programación Didáctica Anual* dentro del ámbito artístico de la asignatura de *Dibujo I* para el *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, empleando el periodo en prácticas en el centro con la ejecución de una serie de propuestas de unidades didácticas, que dos han sido llevadas a cabo experimentalmente en la institución educativa.

Este proyecto pretende llevar el comic como arte secuencial a los espacios de las aulas adaptándose al currículum y contenidos impartidos, así como de un modo natural y efectivo, como parte de la cultura visual, como método artístico y educativo. Se produce de este modo un acercamiento que lleva los intereses personales del alumnado al aula, de manera más práctica y directa. Esto se debe a que el alumnado es esencialmente joven y están acostumbrados a las referencias culturales del comic y del manga, que además se encuentran en constante expansión hacia otras disciplinas artísticas y medios, pudiendo reconocer con mayor facilidad de manera visual y teórica en la práctica y educativa.

Para implementar este proyecto, se utilizará un método de trabajo basado y desarrollado mediante el empleo del dibujo digital como práctica y desarrollo didáctico, teniendo así como resultado una mayor preparación para el futuro laboral y artístico del alumnado. Además, se compaginará la parte digital con la aplicación práctica, directa y analógica del propio medio, sin olvidar la importancia del contacto con los materiales.

Palabras clave:

Comic, Arte secuencial, Revestimientos murales, Programación didáctica anual, Unidad didáctica

Abstract:

The present academic work makes a proposal of *Annual Didactic Programming* within the artistic scope of the subject of *Drawing I for the Formative Cycle of Medium Degree of Wall Coverings* of the *School of Art and Superior of Design Fernando Estévez*, using the period in practices in the center with the execution of a series of proposals of didactic units, which two have been carried out experimentally in the educational institution.

This project aims to take the comic as sequential art to the classroom spaces adapting to the curriculum and contents taught, as well as in a natural and effective way, as part of the visual culture, as an artistic and educational method. In this way an approach is produced that brings the personal interests of the students to the classroom, in a more practical and direct way. This is due to the fact that the students are essentially young and are accustomed to the cultural references of the comic and manga, which are also constantly expanding towards other artistic and media disciplines, being able to more easily recognize visually and theoretically in practice and educational.

To implement this project, a work method based and developed through the use of digital drawing will be used as a practice and didactic development, thus resulting in a greater preparation for the student's work and artistic future. In addition, the digital part will be combined with the practical, direct and analog application of the medium itself, without forgetting the importance of contact with the materials.

Keywords:

Comic, Sequential art, Wall coverings, Annual educational programming, Didactic unit

ÍNDICE:

1. Introducción.....	4
2. Identificación del Centro.....	5
2.1. Características del Centro.....	6
2.2. Contexto del Centro.....	7
3. Programación Didáctica Anual del Centro.....	9
4. Valoración y análisis crítico de la Programación Didáctica Anual del Centro.....	13
5. Propuesta de Programación Didáctica Anual personal.....	14
5.1. Justificación de la Programación Didáctica Anual personal.....	25
5.2. El arte secuencial en las aulas.....	26
5.3. Unidades de Trabajo.....	31
5.3.1. UNIDAD 1. Dibujo digital.....	31
5.3.2. UNIDAD 2. Conceptos básicos de la composición.....	33
5.3.3. UNIDAD 3. Diseño y color.....	35
5.3.4. UNIDAD 4. Forma bi y tridimensional y su representación mural.....	37
5.3.5. UNIDAD 5. El claroscuro.....	39
5.3.6. UNIDAD 6. Texturas.....	41
5.3.7. UNIDAD 7. El arte secuencial.....	43
5.3.8. UNIDAD 8. Dibujo con proyector y modelo.....	45
5.4. Temporalización de la Programación Anual.....	47
6. Propuesta de la primera Unidad de Trabajo personal.....	48
6.1. Introducción y Descripción de la Unidad Didáctica.....	48
6.2. Competencias Básicas.....	48
6.2.1. Competencias Básicas de la Materia.....	49
6.2.2. Competencias Básicas de la Unidad Didáctica.....	50

6.3. Objetivos.....	50
6.3.1. Objetivos Generales de la Materia.....	51
6.3.2. Objetivos Específicos de la Unidad Didáctica.....	53
6.4. Contenidos.....	54
6.5.1. Contenidos Generales de la Materia.....	54
6.5.2. Bloque de Contenidos.....	55
6.5.3. Contenidos Generales y Específicos de la Unidad Didáctica.....	56
6.5.4. Contenidos Transversales para la Educación en Valores.....	57
6.7. Recursos didácticos y materiales.	57
6.7.1. Recursos y materiales del docente / aula / Departamento.....	58
6.7.2. Recursos y materiales para la Unidad Didáctica.....	59
6.8. Temporalización	59
6.9. Puesta en práctica	61
6.10. Conclusión y propuesta de mejora	63
6.11. Metodología didáctica.....	65
6.12. Actividades.....	66
6.13. Medidas de Atención a la diversidad y Adaptaciones Curriculares.....	67
6.14. Criterios de Evaluación.	67
6.15. Procedimientos e instrumentos de Evaluación.....	68
7. Propuesta de la segunda Unidad de Trabajo personal.....	69
7.1. Introducción y Descripción de la Unidad Didáctica.....	69
7.2. Competencias Básicas.....	69
7.2.1. Competencias Básicas de la Materia.....	70
7.2.2. Competencias Básicas de la Unidad Didáctica.....	71
7.3. Objetivos.....	71
7.3.1. Objetivos Generales de la Materia.....	72
7.3.2. Objetivos Específicos de la Unidad Didáctica.....	73

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

7.4. Contenidos.....	73
7.5.1. Contenidos Generales de la Materia.....	74
7.5.2. Bloque de Contenidos.....	74
7.5.3. Contenidos Generales y Específicos de la Unidad Didáctica.....	77
7.5.4. Contenidos Transversales para la Educación en Valores.....	76
7.7. Recursos didácticos y materiales.	76
7.7.1. Recursos y materiales del docente / aula / Departamento.....	76
7.7.2. Recursos y materiales para la Unidad Didáctica.....	77
7.8. Temporalización	78
7.9. Puesta en práctica	79
7.10. Conclusión y propuesta de mejora	82
7.11. Metodología didáctica.....	83
7.12. Actividades.....	84
7.13. Medidas de Atención a la diversidad y Adaptaciones Curriculares.....	84
7.14. Criterios de Evaluación.....	85
7.15. Procedimientos e instrumentos de Evaluación.....	85
8. Propuestas de mejora.....	87
9. Conclusiones.....	88
10. Glosario.....	90
11. Lista de referencias.....	91
12. Bibliografía.	93

1. Introducción

El comic es un medio artístico a través del cual tradicionalmente, los jóvenes se han visto reflejados e interesados en su lectura y desarrollo secuencial. Debido a la cultura audiovisual a la que se encuentran expuestos actualmente, no es extraño que, dentro de sus principales influencias, estén una cantidad considerable de productos directos o derivados del arte secuencial en viñetas.

Los productos de los que se enriquece el alumnado en materia de películas o series, tanto de acción real como de animación, videojuegos e incluso libros, están ligados al comic y manga, cuando no es el mismo producto que consumen directamente.

Es en esta labor de educativa donde el profesorado analiza y somete a juicio el valor de estos ámbitos para su uso como docente, transmitiendo el conocimiento a impartir a su alumnado. En la actualidad, nos encontramos en un momento sociocultural en el que las distancias que existían entre un producto enfocado a un público adolescente y otro de carácter adulto se recortan cada vez más mediante la exposición de los usuarios hacia un mercado que busca llevar de forma efectiva una extensión más amplia de los movimientos adolescentes, añadiendo a todo esto la predominante prolongación de la adolescencia y las actitudes juveniles marcadas por su consumo masivo.

De este modo, la propuesta educativa expuesta profundiza en la búsqueda de una relación espontánea entre los contenidos a impartir por una materia y la relación que surge con el arte del comic de forma específica, aprovechando la deriva sociocultural en la que estamos inmersos.

Este proyecto se inicia dentro de un entorno en prácticas adecuado para las enseñanzas artísticas, puesto que se parte de la base de las prácticas en la *Escuela de Arte Fernando Estévez*, enfocándonos en la asignatura de *Dibujo Artístico y Color* del primer curso del ciclo medio de *Revestimiento mural*.

2. Identificación del Centro

La *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* se dedica a la educación artística de las *Artes Plásticas*, siendo el primero en esta labor educativa.

Su origen se remonta al año 1910, cuando surge la “*Escuela Municipal de Artes Industriales*”. Un año más tarde, pasaría a denominarse “*Escuela Municipal de Artes y Oficios*”. En 1948, se origina la “*Escuela Superior de Bellas Artes*”, que conserva esa designación hasta 1963, cuando recibe el nombre de “*Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos*”.

El comienzo de la Facultad de Bellas Artes de la *Universidad de La Laguna* tiene su base en una escisión de la escuela en el año 1978, dando paso a estas enseñanzas y a la división del núcleo artístico educativo en la capital tinerfeña.

En 1994, la *Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos* se denominó como “*Escuela de Arte Fernando Estévez*”, tomando en honor al máximo representante artístico canario del Arte Neoclásico.

En 1995, cambia su sede original situada en *Ireneo González*, a la actual donde se encuentra la escuela, ubicada en el *Camino del Hierro*.

Por el centro, tanto en el papel de alumnos como de profesores, han pasado artistas representativos del arte en las *Islas Canarias*. De entre ellos, caben destacar a figuras como: *Isabel Nazco* o *Pedro González*.

La escuela se incluye dentro del sistema público de enseñanza de la *Consejería de Educación*, como régimen especial junto a las enseñanzas de *Artes Escénicas*, *Música e Idiomas*. La oferta de la institución educativa es extensa y está en continua expansión. De este modo, se incluyen la modalidad de artes del Bachillerato encuadrada en el primer y segundo curso, así como diversos Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior (en turnos de mañana y tarde), además de las propuestas de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en las especialidades de *Diseño Gráfico*, *Diseño de Moda* y *Diseño de Interiores*.

Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez
Situación: Camino del Hierro 6, 38009, Santa Cruz de Tenerife
Tfno. 922 202 616. Fax: 922 204 794
Página web: http://www.escueladeartetenerife.com/

Tabla 1. Información EASD, Fernando Estévez, 2019. Referencia: <http://www.escueladeartetenerife.com/>[Fecha de consulta: 13/06/2019]

2.1. Características del Centro

El actual edificio de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* se inauguró el año 1995. Fue un proyecto específico para el centro, teniendo en cuenta y valorando sus necesidades estructurales.

Dispone de cuatro plantas que se sitúan de la siguiente manera:

En la planta baja están las zonas comunes del edificio, donde se encuentran la secretaría, consejería, despachos del profesorado, biblioteca, salón de actos, sala de profesores, cafetería y baños, divididos los de profesores cerca de la sala de profesores y los del alumnado en la zona común.

En la primera planta es donde se sitúan cinco aulas y siete talleres con sus respectivas salidas a la parte trasera del edificio de una forma interconectada, siendo como un patio alargado.

En la segunda planta se ubican diez aulas regulares y tres departamentos, además de los baños del alumnado.

En la tercera planta están aparte de unos baños para el alumnado, siete aulas y un departamento.

El edificio está dotado de un ascensor para el uso del profesorado y de aparcamientos en las instalaciones exteriores tanto para el profesorado en una zona más cercana como para el alumnado en el exterior del recinto.

Se utilizan talleres del centro *El Ramonal* para impartir específicamente las *Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño*, con un equipamiento para el trabajo digital, sobre todo ordenadores. Se sitúa además junto a dos aulas prefabricadas anexas denominadas: *Rex1* y *Rex2*.

En relación al equipamiento de infraestructuras, existen aulas modulares que disponen de cinco clases, justo al lado del edificio central y junto a la antigua *Facultad de Bellas Artes*.

El equipo educativo del centro, está formado por un total de 94 profesionales en la enseñanza adscritos. La media de edad del profesorado está estipulada sobre los 45 años aproximadamente, siendo el 40% de los mismos, funcionarios de carrera con destino definitivo en la escuela. El resto del equipo docente está constituido por interinos sustitutos y funcionarios desplazados desde otras instituciones educativas. La formación que posee el profesorado es diversa, ya que conviven desde profesores con titulaciones y títulos como Maestros de Taller especializados en sus respectivos campos hasta Catedráticos y Doctores en Bellas Artes.

El personal no docente del centro, con un trabajo administrativo que sostiene a la misma escuela desde sus cimientos, se condiciona por dos secretarías, cuatro subalternos y diverso personal de limpieza y mantenimiento.

En el centro existen diversas propuestas atienden correctamente a las necesidades específicas del alumnado mediante propuestas de atención a la diversidad.

Es de reseñar el uso de las TIC en el centro, que se han implementado y que, aun siendo un recurso escaso sujeto a los presupuestos ajustados de la escuela, se actualizan de forma anual.

Ejemplo de esto, ha sido precisamente la implantación en este pasado curso escolar del primer año del ciclo de Animación.

El equipamiento del centro está bastante justado, pero es suficiente para la distribución actual de los estudios impartidos. Aunque se esperan mejoras y ampliaciones para el desarrollo de la institución en su preparación y formación del alumnado de cara a su futuro profesional.

2.2. Contexto del Centro

La *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* se ubica en *Santa Cruz de Tenerife*, en la zona de *Barranco del Hierro*, en el distrito Ofra-Costa Sur. Se sitúa en un entorno urbano bien ubicado, de carácter residencial, alejado del núcleo central de la ciudad y del casco histórico.

Presenta una buena conexión con las redes de transporte público de la isla, empleando los servicios de autobuses de *Titsa* y de *Metro Tenerife* con paradas cercanas a las instalaciones de autobús y de tranvía, teniendo como núcleo de las mismas la parada de tranvía “*Conservatorio*”, situada frente al *Conservatorio Profesional de Música de Santa Cruz de Tenerife*. Estos nexos facilitan el acceso al centro, aunque desde el cierre de la antigua Facultad de Bellas Artes se ha dificultado el paso directo que existía desde el tranvía a la escuela.

La escuela dispone de unas áreas de influencia que se extienden, no sólo por el territorio de la propia isla de *Tenerife*, sino que se expande a otras islas como a la isla de *El Hierro* y *La Gomera*. Aunque también existe alumnado procedente del resto de las islas.

La característica del contexto del centro que antiguamente definía esencialmente a la escuela era la proximidad que existía con la *Facultad de Bellas Artes*. Pese a la inexistencia de este nexo actualmente, sigue estando rodeada de un núcleo artístico, pues las instalaciones están cercanas a los edificios que acogen a la *Orquesta Sinfónica de Tenerife*, el *Conservatorio de Música* y el *Centro Superior de Artes Escénicas*,

pudiendo ser un núcleo artístico importante, pese a que estas conexiones estén desaprovechadas. Desde el traslado de la Facultad de Bellas Artes al nuevo edificio situado en el *Campus Central de Guajara*, la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* se ha quedado aislada en el campo de las artes plásticas en la zona, teniendo al lado los restos de una facultad abandonada en proceso de ruina.

Respecto al alumnado, existen unas diferencias considerables a nivel sociocultural debido a la diversidad de estudios que aporta el centro y a las características de cada alumno.

Existen diversidad de grupos, en los que hay alumnos de 16 años que acaban de salir del instituto y desean comenzar unos estudios artísticos en un ciclo medio o entrar en bachiller hasta estudiantes con más de 60 años que han decidido cursar un ciclo formativo por interés propio, teniendo de este modo un conjunto de alumnos heterogéneo en su totalidad y difícil de definir, pero enriquecedor

El alumnado matriculado en el Bachillerato, es bastante homogéneo respecto a las edades y a la formación académica que poseen, ya que en su mayoría suelen proceder de la *Educación Secundaria Obligatoria*.

Aquellos que cursan Ciclos Formativos, son diversos debido a la oferta formativa del centro, que actúa como consecuencia directa del mismo sistema que les da accesibilidad a estos estudios. Pese a las más que notables diferencias entre el alumnado respecto a la formación previa y lugar de origen si valoramos la diversidad de edad, formación y proyección de futuro, así como las expectativas que se proyectan los resultados académicos son muy desiguales.

El alumnado en *Enseñanzas Artísticas Superiores* suele ser un conjunto de alumnos con una medida de edad de 28 años. Suele ser bastante dispar la situación, aunque muchos de éstos han de compaginar una situación laboral con las clases de la escuela, teniendo que adaptar el horario.

Cabe mencionar respecto al alumnado y que es un problema generalizado en toda la escuela, es el absentismo escolar, ya que en los últimos años se ha ido percibiendo un grave aumento del mismo, reflejado en las faltas y las pérdidas de evaluaciones continuas, así como el descenso en la motivación del alumnado. Actualmente es una de las preocupaciones principales del centro y está siendo valorada para mejorar la situación.

3. Programación Didáctica Anual del Centro

La *Programación Didáctica Anual del Centro* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* dispone de diversos objetivos a cumplir dentro del marco del curso académico 2018-2019.

Es esencial la mejora del rendimiento escolar, así como disminuir el absentismo y el abandono escolar. Se tratará también de incentivar las medidas de atención a la diversidad del alumnado y aceptar la diversidad como parte de un desarrollo que enriquezca la convivencia y el aprendizaje, mediante medidas de apoyo y acciones preventivas en un contexto inclusivo, contemplando la igualdad como un pilar fundamental en su formación, fomentando además la integración de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.

Respecto a la enseñanza de los contenidos, se fomentarán aquellos que se relacionen con el patrimonio cultural de Canarias, utilizando y potenciando además el uso de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)*

Se añade, el uso y dominio de lenguas extranjeras mediante el método *AICLE/CLIL (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras)*, y la extensión progresiva del *Plan de Impulso de Lenguas Extranjeras (PILE)*.

También se promueve que el centro esté vinculado a la *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.

Se impulsa especialmente la participación entre el alumnado y las familias en la organización, gestión y planificación de la vida escolar.

La mayoría de las propuestas de mejora del centro en su *Programación General Anual* se sitúan con una temporalización cuyas expectativas sonde corto a medio plazo.

La situación actual de la institución educativa respecto al alumnado con necesidades especiales. Normalmente son detectados desde el colegio y, tras realizarles un informe de psicopedagogía, pueden cursar los estudios relativos al instituto. En caso contrario, el profesorado debe indicar la situación en la que el alumno recibe una valoración y, de este modo, se empieza un proceso de evaluación, que estará bajo la atención de los padres y madres.

Los orientadores poseen una importancia en la adaptación del contenido al profesorado que tiene en sus clases a estos alumnos, siendo además el enlace entre estudiantes, equipo educativo y familias, actuando como figura de asesores de los tutores y profesores. En la *Escuela de Arte* se ha implementado un nuevo plan para la atención del alumnado trans, apostando por la inclusión y normalización. De este modo, se ha

desarrollado un proyecto de igualdad y un plan de convivencia en estos temas de educación y diversidad de género, así como en otros campos tales como la nutrición y alimentación o la sexualidad, entre otros.

La secretaría, que se encarga de la gestión económica y administrativa del centro, además de la supervisión del personal no docente que trabaja en el mantenimiento del mismo, poseen unas partidas presupuestarias que deben justificar cada seis meses a los departamentos. Son comunes los problemas que tienen con los presupuestos debido a la descoordinación de fechas, que siempre varían y se tienen que ajustar y adaptar anualmente. A estos problemas presupuestarios, se añade el de las plazas del alumnado del centro, ya que la *Escuela de Arte* debería tener la categoría de centro B, pero por los desajustes burocráticos posee la categoría de centro C.

La jefatura se divide entre tres jefes de estudio, que velan por el óptimo funcionamiento del centro. Se participa de forma coordinada con el equipo directivo, supervisando al profesorado, los horarios, así como programas formativos, incentivando la formación permanente del profesorado o supervisando los procesos de evaluación.

El horario de los profesionales del centro se ha dispuesto para que el turno de mañana seade 8:00 a 15:10 y el de tarde de 14:20 a 21:30. Las reuniones son desde las 14:20 hasta las 15:10, disponiéndose así en los horarios para que las reuniones de obligado cumplimiento no interfieran con los horarios lectivos de profesores o grupos, tales como las reuniones de departamento, claustros o reuniones del equipo educativo.

Uno de los objetivos del proyecto es el de la optimización de los recursos, ha sido uno de los criterios esenciales que se han tenido en cuenta para organizar el espacio, basándose en la premisa de atender a la especificidad de aulas y talleres que se requieran en numerosos módulos y materias, de la forma más ordenada posible.

Respecto a la organización temporal, se ha mantenido el esquema de cursos anteriores, ya que se ha considerado adecuado el bachillerato del turno de mañana, que es donde se concentran la mayoría del alumnado menor de edad.

En la biblioteca se establecerá una mejora del espacio físico, así como dotar de medios informáticos y una óptima conexión inalámbrica a Internet. Se seguirá informatizando el catálogo de fondos mediante el programa *Abies 2.0*. También se fomentará su uso y disfrute mediante acciones puntuales en fechas señaladas tales como el día del libro, el día internacional de las bibliotecas o el día de las letras canarias. Se finalizará la implantación del sistema *Abies* web iniciado en el curso 2017-2018, que debido a motivos de la conexión a Internet no se llegó a finalizar. De este modo, se difundirá entre la comunidad educativa una vez finalizado el nuevo sistema y se continuará con la digitalización del catálogo de fondos, adquiriendo además nuevos ejemplares. Se añadirá también nuevo mobiliario adecuado y se tratará la salubridad del despacho de la biblioteca para así minimizar los posibles riesgos laborales que puedan surgir entre el profesorado de guardia, empezando por la eliminación de los libros contaminados y actualizar los sistemas de ventilación.

La cafetería es funcional desde las 8:30 hasta las 20:00, sirviendo menús variados y equilibrados con opciones veganas a lo largo de la semana, teniendo un exterior habilitado con mesas de picnic para el alumnado y el profesorado que desee establecerse en esa zona, pretendiendo mejorar este espacio mediante la adquisición y colocación de papeleras adecuadas, mesas y un aparcabicis.

El servicio de limpieza comienza su funcionamiento a partir de las 6:00, lo que es una hora y media antes de la apertura de las puertas del recinto escolar, que es a las 7:30.

El acceso que provenía desde la parada del tranvía del *Conservatorio* fue clausurada el pasado curso debido a los diversos problemas que habían surgido de la inseguridad en la zona de acceso, ubicada en el lateral de la antigua facultad de Bellas Artes, siendo actualmente un edificio abandonado y en condiciones insalubres y peligrosas para el alumnado, además de la falta de iluminación en la zona. De este modo, el equipo directivo mantiene cerrado el acceso hasta que se mejoren las condiciones de seguridad para el tránsito.

La escuela no posee un *Plan de Emergencia Autorizado*, ya que desde la *Dirección General de Centros e Infraestructuras* no se ha enviado el plan corregido y supervisado con la normativa vigente, siguiendo sin contar con una figura que coordine los riesgos laborales. Se pretende mantener el contacto con los técnicos responsables para que se faciliten con urgencia ayudas a esta situación, ya que es de vital importancia para los riesgos laborales que existen en los talleres.

El espacio ha estado muy condicionado, por la viabilidad de poder cumplir o no los criterios pedagógicos marcados, recogiendo las propuestas más relevantes durante la sesión de la reunión de la Comisión de Coordinación Pedagógica realizada el día 8 de julio de 2016, en la que se han podido reformular y elaborar una mejora los horarios, esperando la aceptación del claustro de profesores.

Respecto a la evaluación del alumnado, se caracteriza por ser un proceso continuo. De este modo, se organiza y desarrolla en todo el curso académico, siendo diferentes en cada uno de los módulos, asignaturas y materias, pero compartiendo una serie de características fundamentales que ayuden además a la asistencia del alumnado.

De este modo se responde a una evaluación integral, que se recoge el proceso de aprendizaje del alumnado mediante el que se determina el grado de aprendizaje que el alumnado está consiguiendo. La evaluación continua pretende centrar su atención en aspectos de mayor interés y mejora para el proceso educativo del alumnado, realizándose a lo largo del aprendizaje, tratando de interpretar y no de clasificar. Por otro lado, la evaluación orientadora es la que debe ser un instrumento que pueda permitir diagnosticar nuevas estrategias que pudieran ayudar al profesorado y al alumnado, llevando un control tanto individual, como grupal en el alumnado, teniendo en cuenta la actuación en la evolución de las capacidades y actitudes del alumnado,

siendo una evaluación basada en la calidad y cantidad, medida por el diálogo y la comunicación entre el alumnado y el profesorado.

Los fines de la evaluación son los de detectar los progresos que el alumnado alcance en los campos de su desarrollo, obteniendo datos objetivos necesarios para la orientación adecuada de los estudiantes en sus estudios actuales o posteriores, además de servirle al propio profesor como evaluación de su trabajo, pudiendo corregir posteriormente si fuera necesario.

Es caso de la posibilidad de una serie de faltas reiteradas por parte del alumnado que sean injustificadas, el estudiante se deberá someter a una prueba final objetiva, basando los contenidos de la misma en los criterios de evaluación de la materia correspondiente.

La *Programación General Anual* del curso 2018-2019 se puede revisar y pedir en el propio centro de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*.

4. Valoración y análisis crítico de la Programación Didáctica Anual del Centro

La *Programación Didáctica Anual* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* atiende a unas necesidades que se consideran oportunas para la mejora y el óptimo funcionamiento del mismo, partiendo desde una base realista y asentada de forma serena en el contexto que les concierne, aunque con un carácter de superación constante y adaptación a los requisitos tanto sociales como administrativos.

De estos elementos, el nivel es bastante positivo a lo largo de los diversos puntos que posee el documento citado y resumido anteriormente, teniendo una evaluación positiva de los objetivos que el centro posee para su desarrollo.

La estancia durante las prácticas del máster de educación fue una experiencia positiva a nivel personal por la que se observó desde una mirada que fue la de un estudiante que anhela descubrir la realidad a la que particularmente se debía enfrentar mediante un rol definido como profesor en prácticas, pudiendo descubrir de primera mano las realidades a las que se enfrentaba el centro y cómo se llevaban a cabo algunos de los puntos mencionados y marcados anteriormente.

Ciertas necesidades, no han sido adecuadamente cubiertas, como la mejor accesibilidad al centro por parte del alumnado o la falta de asistencia de los alumnos de todos los niveles. Son puntos con especial interés en subsanar y que han sido materia de discusión, siendo un tema de difícil, pero en el que se deben buscar soluciones realistas, ya que nunca acaba por resolverse ni llegar a unas cotas aceptables. Las instalaciones del centro no parecen ser las más adecuadas para la inclusión del posible alumnado con movilidad reducida, aunque poseen planes de inclusión en otros aspectos del alumnado, combatiendo activamente desde el centro la homofobia, xenofobia y el machismo, lo cual es muy positivo.

Para finalizar, considero especialmente grave la situación del centro respecto a que no posee un *Plan de Emergencia Autorizado*, que si bien es cierto que están pendientes de que se realicen por la *Dirección General de Centros e Infraestructuras*, no deja de ser igualmente grave el hecho de no tenerlo implementado y no disponer con profesionales de la materia.

En conclusión, pese a los desajustes y mejoras que pueda haber en la *Programación Didáctica Anual del Centro* en la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, considero que existe un sentimiento de motivación y autosuperación constante que está marcando un buen camino a seguir y haciendo una honesta labor de adecuación y evolución respecto a las enseñanzas y trata de estar a la altura de las circunstancias como centro docente de arte y como referente en las *Islas Canarias*.

5. Propuesta de Programación Didáctica Anual personal

La Programación Didáctica Anual de Dibujo I para el Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales se sitúa dentro del Departamento de Dibujo Artístico de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez, cuyo marco legal está sustentado sobre RD 1463/95, de 1 de septiembre, BOE núm. 243, del 11 de octubre de 1995, y no posee una normativa autonómica debido a que el ciclo formativo pertenece a la LOGSE.

Esta programación tratará de abarcar una serie de objetivos generales adaptados que serán, atendiendo al *Real Decreto 676/1993, de 7 de mayo, por el que se establecen las directrices generales sobre los títulos y las correspondientes enseñanzas mínimas de formación profesional*, los siguientes:

- 1.- Poder desarrollar los procesos esenciales en la realización de revestimientos murales
- 2.- Desarrollar intelectualmente los procedimientos propios de esta especialidad, partiendo de una base tradicional con expectativas hacia una formación y preparación actual y de rigor inmediato para una posible incorporación laboral
- 3.- Solventar las dificultades tecnológicas y artísticas que se pudieran presentar durante los procesos a resolver.
- 4.- Conocer cómo poder rentabilizar el trabajo realizado.
- 5.- Observar, comprender e interpretar con rigor y de forma crítica bajo una sensibilidad de carácter artístico-plástica las imágenes de cada entorno cultural y natural siendo transmitidas de forma escrita, oral, gráfica o corpórea, siendo sensibles a las cualidades artísticas en sus formas plásticas, estéticas y funcionales.
- 6.- Entender la relación existente entre los lenguajes plásticos y visuales y otros lenguajes, pudiendo expresar de una forma más adecuada un mensaje según las necesidades comunicativas, utilizando diversas técnicas visuales y plásticas así como de las tecnologías de la información en los ejercicios a realizar y en sus creaciones propias.
- 7.- Llegar a apreciar los valores estéticos y culturales mediante la identificación, interpretación y apreciación de los contenidos, entendidos como una parte de la diversidad del patrimonio cultural, teniendo el respeto, su conservación y mejora como refuerzos hacia la capacidad de interpretar el espacio que habitan.
- 8.- Poder planificar tanto de manera individual como colectiva los procesos de ejecución de un proyecto a realizar mediante objetivos fijados, relacionándose con sus iguales para participar en actividades grupales, fomentando la

independencia y relación interpersonal, para finalmente reflexionar sobre todo ello.

9.- Valorar la creatividad mediante la experimentación y expresión de ideas, sentimientos o experiencias que tengan cabida mediante diferentes formas de realizarse artísticamente.

10.- Expresarse con total creatividad, usando las herramientas adecuadas dentro de un marco indicado utilizando un lenguaje visual que contribuyan a la comunicación de una idea, emoción o sentimiento y poder relacionarlo con otros ámbitos artísticos.

Los objetivos específicos a cubrir en la asignatura mediante la programación, atendiendo al *Real Decreto 676/1993, de 7 de mayo* («BOE» núm. 122, de 22 de mayo de 1993) siendo adecuados a la actual propuesta, serán los que se detallan a continuación:

1.- Potenciar la sensibilidad artística, la imaginación, la creatividad y el pensamiento crítico como algo fundamental a tener como creador.

2.- Desarrollar una sensibilidad crítica y estética, pudiendo discernir la imagen del entorno, con la capacidad de representar y reproducir gráficamente mediante los diversos métodos técnicos que sean apropiados para cada tarea.

3.- Aprender la aplicación adecuada de las luces y sombras, así como su simplificación hacia los tonos de máxima luz y máxima sombra, llegando al embocado, teniendo además una visión concreta de los colores y de las combinaciones posibles según los elementos básicos de valor, tinte y saturación.

4.- Apreciar el arte secuencial y su influencia en la cultura popular

5.- Obtener la suficiente experiencia en el ámbito artístico como para desarrollar bocetos, dibujos y demás información de carácter gráfico para realizarse mediante los medios de producción artísticos tanto artesanales y ornamentales como digitales y contemporáneos.

Estos objetivos a cumplir se realizarán mediante una metodología de trabajo en la asignatura que está esencialmente determinada por dos aspectos concretos: El contenido teórico y práctico que se desarrollará de manera presencial y, por otro lado, el desarrollo autónomo del alumnado.

De este modo, en la metodología de carácter teórico, la actividad del docente se basará en realizar una serie de exposiciones teóricas que sean dinámicas y con diverso

contenido audiovisual cuyo contenido se planteará de manera ligada a ejercicios concretos que el alumnado deberá resolver. Por otro lado, la actividad del alumnado en esta parte tratará de realizarse mediante investigaciones de referentes pertinentes a cada planteamiento práctico a abordar, realizando lecturas que se recomienden o se exijan y desarrollando un dossier en el que se deba argumentar toda actividad realizada. En la parte de carácter práctico, el desarrollo de la actividad docente será en el aula mediante la asistencia del profesor y del funcionamiento de los contenidos que procedan en cada tema a realizar. En el caso del alumnado, su actividad se basará en finalizar las actividades que sean planteadas para su correcta presentación mediante los archivos, formatos y materiales exigidos, tanto físicos como digitales.

Los aprendizajes del curso se distribuyen en tres bloques, que están estrechamente vinculados y estructurados de forma lógica para el proceso de enseñanza-aprendizaje:

El Primer Bloque, denominado como *Bloque Base*, está establecido mediante la comprensión y el inicio a la experimentación y aprendizaje de los conocimientos y técnicas necesarios para el entorno artístico en el que se moverán.

El Segundo Bloque, establecido como *Bloque Experimental*, es el que le dé al alumnado una mayor autonomía para desarrollar su proceso artístico y creativo.

El Tercer Bloque, nombrado como *Bloque Final*, es en el que el alumnado demuestre lo aprendido y la capacidad autónoma de aprendizaje, así como los resultados de todo el proceso de aprendizaje que han cultivado a lo largo del curso.

Los objetivos generales a cubrir en la asignatura mediante la programación, atendiendo al *Real Decreto 676/1993, de 7 de mayo* («BOE» núm. 122, de 22 de mayo de 1993) siendo adecuados a la actual propuesta, serán los que se detallan a continuación:

- 1.- Usar correctamente las técnicas y materiales de forma adecuada y creativa.
- 2.- Reflejar la creatividad y sensibilidad artística en los ejercicios.
- 3.- Representar proporcionalmente siguiendo una lógica de estilo.
- 4.- Representar adecuadamente las relaciones tonales.
- 5.- Ser capaz de realizar representaciones relacionadas con el arte secuencial.
- 6.- Representar objetos sencillos en relación al espacio.
- 7.- Reproducir adecuadamente mediante sustracción.
- 8.- Diferencias matices tonales y propiedades.
- 9.- Desarrollar la capacidad artística y creativa.
- 10.- Evolucionar artísticamente y técnicamente.

De este modo, los contenidos quedarían reflejados en las unidades didácticas de la siguiente manera:

I) Bloque 1 (*Base*). Perteneciente a la primera evaluación:

- 1.- Dibujo digital: *Dibujo digital*.
- 2.- Conceptos básicos de composición: *Conceptos básicos de la composición*.
- 3.- Diseño y color: *Diseño y disposición del color*.

II) Bloque 2 (*Experimental*). Perteneciente a la segunda evaluación:

- 4.- La forma bidimensional y tridimensional y su representación mural: *La forma bidimensional y tridimensional: Representación mural*.
- 5.- El claroscuro: *El claroscuro: Motion Graphics (“grafismo en movimiento”) en luz y sombra*.

III) Bloque 3 (*Final*). Perteneciente a la tercera evaluación:

- 6.- Texturas: *Texturas: Del papel a la pantalla*.
- 7.- El arte secuencial: *El arte secuencial y su aplicación mural*.
- 8.- Dibujo con proyector y modelo: *Dibujo con proyector y modelo*.

Las agrupaciones del alumnado a lo largo del proyecto educativo se deberán ajustar a las diversas actividades que conformen la programación, siempre atendiendo a la autonomía que debe adquirir el alumnado mediante la metodología. Esto será establecido de la siguiente manera:

- 1.- Gran grupo: El aula en su conjunto
- 2.- Trabajo grupal: El alumnado deberá realizar una actividad teórica y/o práctica de forma conjunta con sus iguales.
- 3.- Trabajo individual: El alumnado deberá hacer frente a las diversas situaciones y resolverlos de la mejor manera posible sin la ayuda directa de sus iguales.
- 4.- Grupos interactivos: Referidos a cuando intervienen en el aula expertos y profesionales no docentes que contribuyen a la mejora y el aprendizaje del alumnado.

Los espacios disponibles donde se impartirán estos módulos serán las aulas de carácter teórico-práctico de las que dispone el centro.

Debido a las características de la asignatura, lo óptimo sería que las aulas estuvieran dispuestas de un equipamiento adecuado para no tener que requerir el uso y traslado eventual de ciertas clases otras con parte del equipamiento necesario. De este modo, serán necesarias un aula con buena iluminación y regulable, dotada de mesas de dibujo, ordenadores, tabletas de dibujo, cañones de luz, proyector, escáneres, mesas de luz y pizarra. Además, será necesario un espacio útil en una de las zonas murales del centro.

Los recursos didácticos que se necesitan para poder llevar a cabo la programación didáctica anual se dividen en los siguientes apartados:

1.- Recursos visuales: Se incluye aquello que el alumno podrá utilizar para extraer información visual y será empleado a modo informativo. Se dará de forma directa, mediante visitas a museos, exposiciones o ferias, y de manera indirecta mediante soportes gráficos, sean libros, imágenes digitales, exposiciones teóricas proyectadas, comics o fotocopias, entre otras.

2.- Recursos materiales: Se incluyen los materiales con una vida útil determinada mediante los utensilios necesarios para el dibujo, desde papeles a lápices, además de ceras, acuarelas, tintas, pinturas o rotuladores. Este es un grupo de recursos resolutivos.

3.- Recursos instrumentales y técnicos: En este grupo son incluidos aquellos recursos que no pueden ser obviados para las prácticas de las técnicas artísticas. Sería el caso de ordenadores, tabletas de dibujo, mesas de luz, escáneres, tijeras o reglas. Estos recursos, al igual que el grupo anterior, se sitúan a nivel resolutivo.

En el recorrido histórico de la educación artística posee un origen lógico dentro de su propio contexto sociocultural que ha propiciado innovaciones en relación a la historia del arte y su vinculación en ámbito educativo, aspecto que hace indispensables cambios en el sistema para su mejora.

Se debe tener en cuenta que actualmente los límites existentes entre las distintas vertientes del arte contemporáneo son cada vez menos graduales y se encuentran más ligadas entre sí. De este modo, es lógico que surjan nuevas y distintas formas de crear dentro de un campo artístico, proyectando incluso los conocidos proyectos transmedia, que abarcan distintos campos conservando una misma temática común. Esto es un aspecto que se ve impulsado por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, establecidas y aceptadas socialmente y laboralmente, por lo que dicha reforma debe darse en la educación, para la total aceptación, sincronización y simbiosis entre los distintos ámbitos en los que se mueve y se desenvolverá el alumnado.

La metodología tiene que responder a estas realidades en las que el alumnado de mueve de forma nítida mediante el uso de los diversos recursos expresivos y técnicos que son propios de todo lenguaje visual y artístico, acercando a los estudiantes a las experiencias personales y cotidianas, así como la preparación para su futuro laboral. Esto es una experiencia personal de cada alumno, que se podrá resolver también mediante la interacción grupal.

La interpretación y comprensión será sumamente importante respecto al apartado artístico y visual, así como las reflexiones personales que surjan de ello.

Además, cabe añadir que a lo largo de la propuesta anual se tienen en cuenta las prácticas y didácticas derivadas de las VTS (*Visual Thinking Strategies*), conocidas como *Estrategias del Pensamiento Visual*. Este método fue creado por el MoMA y la psicóloga Abigail Housen, en el que se utiliza al arte y a los museos para aprender. Su finalidad es dar herramientas discursivas para el aprendizaje del alumnado mediante la imagen que ven, sabiendo comprender y argumentar lo que ven y lo que aprenden, siendo una práctica que invita a la observación y análisis, donde el docente el moderador. Esto se basa en tres formulaciones que se le exponen a los alumnos a modo de preguntas:

- 1.- *¿Qué está sucediendo en esta imagen?*
- 2.- *¿Qué has visto en la imagen para pensar eso?*
- 3.- *¿Qué más me puedes contar?*

De este modo ayuda a desarrollar el pensamiento crítico del alumnado, utilizando referentes de piezas no sólo museísticas, sino también otro tipo de imágenes extraídas de otras fuentes fuera de la institución como tal y también con referentes a la cultura audiovisual actual, entre la que se encontrará el cómic.

A parte de los recursos didácticos mencionados, se podrán llevar a cabo ciertas actividades complementarias que benefician al proceso de enseñanza y aprendizaje. Se valorará de este modo la adaptación a realizar estas actividades como pueden ser visitas a museos y salas de exposiciones, asistencias a salones y ferias, visitas concertadas a talleres y estudios, asistencia a charlas, conferencias, ponencias, congresos y mesas redondas y colaboraciones con colectivos, otros centros e instituciones o alguna ONG. Todo ello en beneficio y a favor del interés para el alumnado dentro de la asignatura y/o especialidad en la materia.

Las ramas que se encuentran vinculadas de forma interdisciplinar a la asignatura se trabajarán mediante los diversos proyectos que posee el centro, tales como:

- 1.- Biblioteca: Este espacio servirá de ayuda para la inclusión de la propia biblioteca en las consultas activas de libros por parte del alumnado dentro de la misma mediante su uso académico
- 2.- Participación en las actividades culturales y exposiciones que puedan requerir el mismo equipo educativo o como promoción para la propia institución educativa.
- 3.- Apoyo a la elaboración de proyectos que estén diseñados para su implementación mediante un desarrollo de *crowdfunding* propio del centro, siempre que esté dentro de las posibilidades estructurales y económicas.
- 4.- Implementación de actividades que se sitúen dentro de los parámetros y con los objetivos fijados por la *Red Ecos*, basados en los principios del cuidado del medio ambiente, de la sostenibilidad, el reciclaje y la ecología.
- 5.- Inclusión de proyectos de carácter interdisciplinar, basados en temas que sean de interés para la asignatura y el desarrollo del alumnado, sea con otros departamentos del centro o con instituciones externas vinculadas.

Se tendrá especial atención en todo proceso de educación y enseñanza del alumnado que presente ciertas dificultades para adquirir alguna de las competencias de la materia, participando de manera inclusiva y desarrollando ciertas actividades de refuerzo para realizar fuera del entorno del aula y que puedan ayudar así al alumno en cuestión a comprender y desarrollar los contenidos expuestos. En caso contrario y que se destaque por ya tener adquirida alguna de las competencias de la asignatura y domine ciertos contenidos teóricos y/o prácticos, se facilitarán materiales que posibiliten un desarrollo más complejo y avanzado para que profundicen o investiguen en los contenidos dispuestos.

Dentro de los sistemas de evaluación del alumnado, cabría empezar a destacar y mencionar los criterios de calificación sobre los que se sustentarán:

- 1.- El debido uso de las técnicas y materiales, explorando la diversidad de posibilidades creativas.
- 2.- Sensibilidad artística y creatividad reflejada en el trabajo realizado.
- 3.- La interpretación proporcionada atendiendo a una lógica de trabajo y estilo respecto al espacio y las propias proporciones a representar.
- 4.- La correcta realización de las relaciones tonales.

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

- 5.- Capacidad para hacer dibujos y representaciones que estén relacionados con la especialidad del arte secuencial.
- 6.- Mímesis de objetos sencillos que estén en relación con su espacio
- 7.- Poder realizar adecuadamente la reproducción de diversos matices utilizando mezclas de carácter sustractivo.
- 8.- Capacidad de diferenciar los matices tonales del color dentro del espacio natural mediante las propiedades de tono, valor y saturación.
- 9.- El desarrollo de la capacidad creativa, así como su sentido artístico.
- 10.- La evolución artística y técnica en los procesos del ejercicio y el curso.

En los sistemas de evaluación, se utilizarán una serie de instrumentos que faciliten la equidistancia respecto al alumnado y su proceso de aprendizaje:

- 1.- Registro continuo de asistencia y puntualidad del alumnado mediante la herramienta del *Pincel Ekade*.
- 2.- Registro constante de actitud e interés del proceso de aprendizaje del alumnado.
- 3.- Valoración de forma continua de los procesos de aprendizaje mediante las evaluaciones y calificaciones consiguientes de las actividades desarrolladas por los estudiantes.
- 4.- Evaluación y posterior calificación de los dossiers del alumnado que han de entregar con las actividades realizadas.
- 5.- Evaluación y con su consiguiente calificación mediante pruebas de carácter teórico-práctico, sea de forma tanto oral como escrita hacia el alumnado.

Así pues, las características propias de la evaluación es que sea de carácter continuo y centrada en la asimilación y el afianzamiento de todos los contenidos a nivel tanto teóricos como prácticos para la asignatura.

Como requisitos indispensables para aprobar y superar la asignatura se deberán lograr tener los contenidos teóricos aprobados, así como las habilidades prácticas. Esta será la manera de evaluar si esos contenidos se han adquirido, ya que quedarán demostrados en la misma evaluación, debido a que, es indispensable tener una evaluación positiva en las distintas partes de la materia, entregando todas las actividades que estuvieran programadas y aprobar las pruebas teórico-prácticas que se pudieran realizar. De este modo, el alumnado podrá ver reflejada su nota atendiendo a los criterios establecidos. En caso contrario, por comprobación, queja o aclaración, el alumnado tiene derecho a

poder consultar con el docente al cargo los resultados del aprendizaje mediante la calificación de los instrumentos de evaluación.

De este modo, la nota final de la asignatura se podrá obtener mediante la media ponderada del conjunto de todas las pruebas y/o actividades concretas, quedando de la siguiente forma:

En caso de evaluación es continua, los contenidos conceptuales tales como los trabajos de investigación y documentación sobre los temas propuestos, así como los debates y exposiciones supondrán un 20% de la nota.

Los contenidos procedimentales de los trabajos prácticos desarrollados en el aula, el cuidado y la limpieza en la presentación de los trabajos, así como las aptitudes del alumno o alumna en cuestión tales como la creatividad, la calidad representativa, el dominio de las técnicas y herramientas o el proceso y desarrollo de los bocetos, supondrá un 70% de la nota.

Finalmente, los contenidos actitudinales, como es la asistencia y puntualidad, el comportamiento, participación e interés, así como el trabajo diario serán un 10% de la nota.

Por otro lado, si existe la pérdida de la evaluación continua, los contenidos conceptuales tales como los trabajos de investigación y documentación sobre los temas propuestos, así como los debates y exposiciones supondrán un 25% de la nota. Y los contenidos procedimentales entre los que se encuentran los trabajos prácticos que se han desarrollado en el aula, el cuidado y la limpieza en la presentación de los trabajos, así como las aptitudes del alumno o alumna en cuestión tales como la creatividad, la calidad representativa, el dominio de las técnicas y herramientas o el proceso y desarrollo de los bocetos, supondrá un 75% de la nota. Los contenidos actitudinales serán suprimidos en la nota.

Respecto a la evaluación en la que se utilizará los criterios de calificación, se deberá realizar una presentación de los trabajos a efectuar, para posteriormente llevar a cabo la calificación de los mismos.

En este punto, el alumnado deberá presentar cada una de las actividades realizadas en el transcurso del curso para así poder obtener un resultado positivo en las diversas evaluaciones. En caso de que algún alumno no presentase alguna de las actividades en el plazo indicado por el docente, se deberá acordar una segunda fecha, optando a estar apto con una calificación máxima de un 5 en la nota. Si no es suficiente, se obtendrá la calificación de suspenso. En caso de una situación de presentar un trabajo excepcional, podrá optar a un punto más pudiendo tener como máximo un 6 en la calificación. En cambio, si no es presentada tampoco en esta fecha sólo tendrá un único plazo de entrega en las evaluaciones posteriores bajo las mismas condiciones respecto a la calificación ya mencionada, solo que en tal caso, por muy excepcional que fuera el trabajo, únicamente estaría aprobado o suspendido. Si no, quedará suspenso a todos sus efectos.

En caso de que algún alumno posea resultados negativos en alguno de los puntos de la evaluación, se podrá presentar a unos periodos de recuperación durante el curso, disponiendo de una fecha de entrega acordada con el docente mediante la entrega de aquellos ejercicios y trabajos suspendidos o no presentados en las sucesivas evaluaciones, manteniendo las condiciones de calificación y evaluación que se han mencionado anteriormente.

Además, se podrán establecer de forma individual y concreta una serie de actividades de repaso, refuerzo y ampliación para todo alumnado que lo precise, de forma adaptada y concreta a la situación y las características propias de cada alumno y alumna.

En caso de que se perdiese el derecho a la evaluación continua, el alumnado de tales características deberá presentarse a un examen final en el que deberá demostrar poder realizar correctamente, habiendo adquirido los contenidos teóricos y prácticos que son propios de la asignatura. El examen constará de una prueba teórica donde se deberá desarrollar correctamente por escrito los contenidos teóricos que se han trabajado a lo largo de todo el curso. Por otro lado, también constará de una prueba práctica en la que se realizarán una serie de pruebas referidas a los contenidos prácticos que han sido trabajados en todo el curso.

Para aquellos alumnos que no superasen el módulo, quedándoles pendiente y, en caso de promocionar al siguiente curso, se deberán realizar una serie de informes individuales del alumnado que deberán contener los contenidos no superados del módulo, las actividades de recuperación, el período para la realización de esas actividades y la indicación de la evaluación final a realizar mediante la que serán calificados. Las actividades se expondrán al alumnado en las primeras semanas del siguiente curso y se deberán recoger y evaluar antes de la evaluación final del mismo. En caso de que el alumnado en tal situación no entregase los ejercicios en las fechas indicadas, esto deberá ser informado a la jefatura de estudios, entendiéndose ante tal circunstancia que el alumno en cuestión no está interesado en la recuperación de esta asignatura.

Por otro lado, existirán una serie de procedimientos de autoevaluación que permitirán valorar los resultados de la programación didáctica, así como su desarrollo y diseño. Para desarrollar correctamente la autoevaluación, se deberán tener en cuenta los siguientes apartados:

- 1.- Actividad del docente en lo relativo a los objetivos planteados y logrados.
- 2.- Adecuación de los contenidos prácticos y teóricos.
- 3.- Actividad del docente en relación a la metodología, siendo flexible con los intereses del alumnado.

- 4.- Actividad del docente en relación a las medidas adoptadas respecto a la atención a la diversidad del alumnado.
- 5.- Evaluación por parte del alumnado mediante un cuestionario específico.

5.1. Justificación de la Programación Didáctica Anual personal

La programación de la asignatura está establecida en base a una enseñanza que se erija sobre los fundamentos de la equidad e igualdad de oportunidades, valorando el respeto, a tolerancia y la educación entre iguales y respecto al profesorado, siendo un aprendizaje constante y permanente para lograr alcanzar un desarrollo óptimo de las capacidades de cada alumno y alumna y de sus respectivas personalidades, incentivando además el pensamiento crítico. Cabe mencionar que hay que ser consecuente y se deberá atender a la diversidad existente entre el alumnado, aportando un refuerzo positivo mediante el que se valore adecuadamente y de forma correcta cada esfuerzo efectuado por el alumnado como consecuencia de los conocimientos y capacidades como individuos en proceso de formación.

Es en este desarrollo individual donde cabe añadir y destacar que los estímulos a los que están expuestos son esencialmente visuales y táctiles, en un desarrollo donde el carácter digital de los medios en los que se desenvuelven tiene una importancia cada vez mayor, pasando a ser un problema de grados respecto a lo concreto y lo abstracto tal y como es entendido en el objeto artístico con la dicotomía entre lo físico y lo digital. De este modo, habrá que reflexionar de manera crítica sobre el entorno plástico y visual del alumnado y tratar de comprender la situación tecnológica y social del centro, del alumnado y de la sociedad, así como del mercado laboral, asimilando y llevando a cabo un puente entre realidades para compaginar la enseñanza y los ejercicios de carácter digitales con los analógicos, sin perder el estímulo principal de las clases y de la materia.

De este modo se ha de partir desde la realidad colectiva del alumnado, atendiendo además a las individualidades desde sus situaciones sociales y sus realidades cotidianas, partiendo desde la naturaleza que les rodea hasta los conjuntos de imágenes a las que están expuestos mediante diversos medios como son el cine, la televisión o las redes sociales, donde se atenderá al diseño de las imágenes y los objetos como hechos plásticos dentro de un mundo táctil y esencialmente visual, cuyos lenguajes se manifiestan mediante unos mensajes en concreto y bajo un elemento unificador: El lenguaje plástico. La mirada crítica será un punto fundamental a destacar que se va constituyendo mediante el aprender a ver en un proceso de percepción, basado en la sensibilización como base para, posteriormente, analizar bajo un proceso que nos llevará a la comprensión. Esto se manifestará siempre de dos modos concretos de acción: Expresión y representación.

Y es que en una cultura en la que constantemente la imagen y el hecho plástico se elevan como elementos necesarios que capacitan a cada individuo para poder disfrutar, apreciar, analizar y, de este modo, expresar y criticar toda información visual que es recibida, estos elementos son completamente necesarios para llevar a cabo una serie de procesos de expresión, comunicación y creación.

5.2. El arte secuencial en las aulas

El medio del cómic ha estado en constante cambio y evolución. No solo a nivel estilístico, narrativo, discursivo y visual, sino también en lo referente al formato y creación. Algunos autores han tenido especial relevancia en el desarrollo del medio artístico y su experimentación ha alcanzado nuevas cotas en este arte secuencial. Para este trabajo, hay una serie de autores que cabría mencionar en especial.



Fig. 1. Sin título, 1994, Will Eisner. Referencia: https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/las-mejores-obras-de-will-eisner-que-pudo-lograr-con-ellas/bJEt_ouBqo0JobMee666JMrIzBKOkMQ [Fecha de consulta: 06/09/2019]

Will Eisner fue el primer autor reconocido que luchó por los cómics como arte y no como mero entretenimiento. Su obra más conocida es *The Spirit*. Revolucionó el medio con su narrativa y desarrolló e implementó conceptos tan fundamentales y aceptados a actualmente como el de *Novela Gráfica*. Además, fue profesor de cómic y escribió dos libros que han sido piezas fundamentales para la teoría y práctica de este arte, especialmente *El cómic y el arte secuencial*. Cabe mencionar que el mayor reconocimiento que se pueda optar como premio dentro del comic tiene su nombre: *Los premios Eisner*.



Fig. 2. *The Spirit Archives* 25, 2000, Will Eisner. Referencia: <https://www.noudiari.es/2013/04/comics-by-lluis-ferrer-ferrer-the-spirit-1940-de-will-eisner/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]



Fig. 3. Frank Miller, invitado de honor en el Salón del Cómic de Barcelona, 2016, Anónimo. Referencia: <https://www.laopiniondemurcia.es/cultura-sociedad/2016/05/09/miller-mujeres-mundo-seria-inteligente/735734.html> [Fecha de consulta: 06/09/2019]

Frank Miller es un autor que ha sido revolucionario en el medio debido a su capacidad experimental, tal y como han demostrado obras como *300* o *Sin City*. También ha sido uno de los principales autores en reinventar el concepto y romper el paradigma del héroe en los cómics americanos, con obras como *The Dark Knight Returns* o *Born Again*.

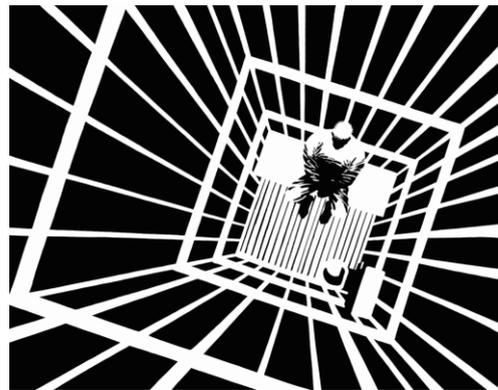


Fig. 4. *Sin City: A dame to kill for*, 2004, Frank Miller. Referencia: <https://tomosygrapas.wordpress.com/2014/11/14/300-de-frank-miller-y-lynn-varley/frank-miller-comic-book-art/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]



Fig. 5. *Peter Bagge*, 2019, Albert Bertran. Referencia: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20190401/entrevista-autor-comic-peter-bagge-odio-mundo-idiota-7385198> [Fecha de consulta: 06/09/2019]

Peter Bagge es uno de los artistas de comic alternativos e independientes más importantes y de referencia, cuya obra más relevante fue *Hate*, convertida en una referencia para la Generación X y para el cómic *underground*.



Fig. 6. “*Mother's Little Helpers*” in *Neat Stuff* #1, 1985, Peter Bagge. Referencia: <http://www.tcj.com/peter-bagge/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]



Fig. 7. Scott McCloud, 2016, Anónimo. Referencia: https://www.eldiario.es/cultura/estadounidense-Scott-McCloud-infinitas-posibilidades_0_556095070.html [Fecha de consulta: 06/09/2019]

Scott McCloud está considerado como el mayor teórico de cómics que ha habido sobre el medio. Autor de cómics donde ha puesto a prueba y en práctica sus dotes artísticas, cabe destacar sus tres obras teóricas *Understanding comics*, *Reinventing comics* y *Making comics*. También a esto hay que añadir comics como *Zot!* y *The Sculptor*.

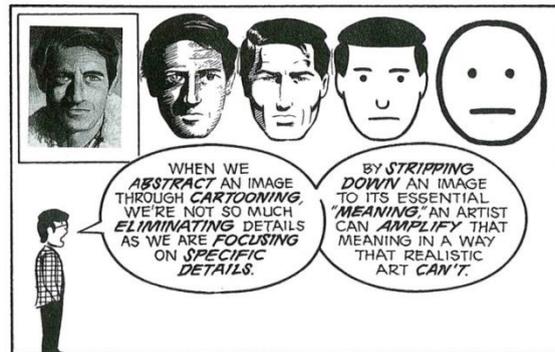


Fig. 8. Understanding comics, 1993, Scott McCloud. Referencia: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2018/10/scott-mccloud-explains-the-serious-business-of-comics/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]



Fig. 9. Logo de Panel Syndicate, 2013, Anónimo. Referencia: <http://panelsyndicate.com/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]

Panel Syndicate es un proyecto sobre comic a modo de plataforma online cuyo principal motivo es llevar el arte secuencial directamente del creador al lector, ofreciendo un servicio adaptado a las necesidades del consumidor en esta era digital, donde la aportación económica por acceder al contenido online realizado exclusivamente para este medio se deja en manos de quien adquiere el producto, pudiendo ser incluso gratuito. Los autores que actualmente están moviendo esta plataforma con sus contenidos son Brian K. Vaughan, Marcos Martín, Muntsa Vicente, Albert Monteys, David López, Ken Niimura, Jay Faerbet y Michael Montenant, con diversas series reconocidas y premiadas como *The Private Eye*, *Universe!* o *Barrier*.



Fig. 10. *Universe! 1*, 2014, Albert Monteys. Referencia: <http://panelsyndicate.com/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]



Fig. 11. *The Private Eye 1*, 2013, Marcos Martín y Muntsa Vicente. Referencia: <http://panelsyndicate.com/> [Fecha de consulta: 06/09/2019]

5.3. Unidades de Trabajo

Las Unidades siguientes suponen el grueso de la Programación Anual, estando definidas teóricamente como un proyecto en conjunto. De estas mismas Unidades de Trabajo, se han podido realizar a nivel práctico dos de ellas, de las que posteriormente hablaremos y profundizaremos en su práctica y resultados.

5.3.1. UNIDAD 1. Dibujo digital

Tema / Título

- *Dibujo digital*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias. 2015, p.6988)

Objetivos:

- Aprender las bases del dibujo digital
- Implementar las TIC en el dibujo digital
- Llevar el revestimiento mural al ámbito digital
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados en una adaptación digital de la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de “*Los materiales de dibujo y sus técnicas.*”

Desarrollo de la actividad

- La primera clase será de presentación de la asignatura. Se informará al alumnado sobre los criterios de evaluación y se adelantarán los temas que se irán viendo a lo largo del curso, así como de la próxima sesión
- En la segunda clase se le explicará al alumnado la evolución y la aportación del dibujo digital, así como sus diversas aplicaciones.
- En la tercera clase se empezará con la fase teórico-práctica, mediante explicaciones en las que el alumnado debe seguir las indicaciones del profesor. Se empezará a relacionar al alumnado con el equipamiento básico de dibujo digital (tabletas de dibujo), así como con el programa *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator*.
- La cuarta sesión continuará con la fase teórico-práctica de la clase anterior, añadiendo además ejemplos de contenidos del canal *Streaming de Dibujantes* de Youtube.
- En la quinta sesión se les propondrá elaborar de 2 a 4 ilustraciones calcando una imagen.
- Para la sexta clase se le dará una ficha con una serie de pautas a realizar en cuestión de formato y dibujo para 2 ilustraciones.
- En la séptima sesión se optará por otra ficha distinta a la de clase anterior para otras 2 ilustraciones.
- La octava sesión servirá para anunciar una nueva actividad más compleja y que requerirá más tiempo.
- En la novena clase se continuará con la actividad de la sesión anterior.
- La décima y última clase servirá para que el alumnado pueda repasar las ilustraciones pedidas e indicadas, que serán un total de 5.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Clips seleccionados del canal de Youtube *Streaming de Dibujantes*
- Ordenadores
- Tablet de dibujo
- *Adobe Photoshop*
- *Adobe Illustrator*

Evaluación

- Dibujos digitales

Temporalización

- 20 horas lectivas (comprendidas en 10 clases)

5.3.2. UNIDAD 2. Conceptos básicos de composición

Tema / Título

- *Conceptos básicos de composición*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015 p. 6988)

Objetivos:

- Adquirir una iniciación a la composición artística
- Implementar las TIC en el aula
- Desarrollar la capacidad crítica del alumnado
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística
- Poner en práctica las *VTS (Visual Thinking Strategies)* o “*Estrategias del Pensamiento Visual*”

Contenidos

- Los contenidos de la unidad están basados en la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de “*Conceptos básicos de composición*” y mediante una adaptación del ejercicio propuesto por Philip Yenawine en su libro *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines*.

Desarrollo de la actividad

- En la primera clase se utiliza el método de “*Estrategias del Pensamiento Visual*” respecto a una serie seleccionada de obras de arte.

- La segunda clase será teórica y se pondrá en valor los conceptos básicos de la composición artística mediante un repaso histórico en las composiciones murales y pictóricas.
- La tercera sesión será de carácter práctico mediante un ejercicio de “collage” con una serie de revistas y periódicos dispuestos para ello.
- En la cuarta clase se les dará una formación teórica más amplia y actualizada a la época actual de ejemplos de composición en base a ejemplos fotográficos y publicitarios.
- La quinta clase se desarrollará en un ejercicio práctico mediante el uso de una composición digital con el programa *Adobe Photoshop*.
- La sexta sesión se dividirá en dos partes: La primera media hora en la que se le explicará al alumnado los fundamentos compositivos del comic. El resto del tiempo se tratará de realizar un trabajo abocetado de una página de cómic.
- En la séptima y última clase se vuelve a utilizar el método *VTS* con otra serie de obras de arte seleccionadas y se comparan los resultados de la primera sesión y la última.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Revistas y periódicos
- Láminas de dibujo y lápices
- Ordenadores
- *Adobe Photoshop*

Evaluación

- Participación positiva del alumnado en las *VTS* “*Estrategias del Pensamiento Visual*”
- Ejercicio de “collage”
- Actividad digital
- Lámina de boceto de página de cómic

Temporalización

- 14 horas lectivas (comprendidas en 7 clases)

5.3.3. UNIDAD 3. Diseño y color

Tema / Título

- *Diseño y disposición del color*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias. 2015, p. 6988)

Objetivos:

- Entender la importancia del diseño y el color dentro de un proyecto único.
- Implementar la tecnología mediante la aplicación de diseños y modificaciones de color en *Photoshop*.
- Aprender a tener autonomía en el desarrollo de un proyecto personal y por encargo.
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad se basan en la adaptación didáctica de una serie de capítulos seleccionados del libro *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, del autor y teórico de comics Scott McCloud y teniendo como referencia libro *Color harmony: Logos* de Rockport Publishers.

Desarrollo de la actividad

- Impartición de una clase teórica al alumnado en base a los fundamentos del diseño y se les solicitará que para la siguiente clase planifiquen un logo a realizar mediante tres temáticas a seleccionar: Animal, humano u objeto.
- En la segunda clase se continuará con la teoría, mostrando ejemplos concretos sobre los temas propuestos. En esta clase se iniciará el trabajo del logo a desarrollar en una lámina.

- En la tercera clase se continúa con la actividad propuesta.
- La cuarta sesión será destinada a la entrega y revisión de tareas. Se explicarán además los fundamentos del color y de la armonía aplicada además a los logos de cada alumno y alumna.
- En la quinta sesión se diseñarán de 4 a 8 pruebas de color del logo de cada alumno y alumna.
- En la sexta clase se les proporcionará una sesión enfocada en el dibujo digital y su aplicación práctica, siguiendo las directrices y procedimientos marcados por el profesor.
- La séptima sesión se pasará el diseño del logo realizado a digital.
- La última sesión consistirá en aplicar color a los logos, teniendo que realizar un total de 10 pruebas de color a realizar.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Láminas de dibujo y lápices
- Rotuladores
- Ordenadores
- *Adobe Photoshop*

Evaluación

- Bocetos
- Dibujos físicos
- Dibujos digitales

Temporalización

- 16 horas lectivas (comprendidas en 8 clases)

5.3.4. UNIDAD 4. Forma bi y tridimensional y su representación mural

Tema / Título

- *La forma bidimensional y tridimensional: Representación mural*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015, p. 6988)

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad espacial del alumnado
- Conocimiento de las TIC mediante el dibujo digital en *Adobe Illustrator*
- Comprender el traslado de un volumen tridimensional a uno bidimensional
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados y adaptados de la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de “*La forma bi y tridimensional y su representación sobre el plano.*”

Desarrollo de la actividad

- La primera clase será una sesión teórica de los fundamentos tridimensionales y de la composición aplicada a volúmenes bidimensionales. A continuación se les realizará una práctica mediante una serie de fichas con ejercicios de volúmenes respecto a la planta, el alzado y el perfil que pongan a prueba su capacidad espacial.
- En la segunda clase se les enseñará diversos programas y aplicaciones online y web donde pueden realizar formas y construcciones tridimensionales. Se les introducirá a la aplicación web *TinkerCAD*.
- La tercera sesión tratará sobre elaborar una forma de complejidad media con *TinkerCAD*, bajo la tutela y supervisión del profesor.

- La cuarta clase se explicarán los fundamentos básicos del *Adobe Illustrator* y se les pedirá que pasen la figura realizada en *TinkerCAD* en planta, alzado y perfil.
- La quinta sesión será para finalizar los ejercicios propuestos en los días anteriores.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Fichas de volumen
- Ordenadores
- *TinkerCAD*
- *Adobe Illustrator*

Evaluación

- Fichas de volumen
- Imágenes de *TinkerCAD*
- Imágenes de *Adobe Illustrator*

Temporalización

- 10 horas lectivas (comprendidas en 5 clases)

5.3.5. UNIDAD 5. El claroscuro

Tema / Título

- *El claroscuro: MotionGraphics (“grafismo en movimiento”) en luz y sombra*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015 p. 6988)

Objetivos:

- Aprender la importancia del claroscuro en la práctica de los revestimientos murales
- Implementar las TIC mediante la aplicación de técnicas de motiongraphics (“grafismo en movimiento”)
- Aprender a buscar ubicaciones y diseñar objetivos de actuación en ella
- Llevar el revestimiento mural con efecto al ámbito digital
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados en la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de *“El claroscuro. Las relaciones de valor como plasmación sobre el plano de la forma tridimensional.*

Desarrollo de la actividad

- La sesión anterior a la actividad, se le informa al alumnado de lo siguiente: Tienen que buscar un muro o una pared que sean adecuados para realizar una intervención sobre el mismo.
- Al inicio de la unidad en las horas lectivas de la unidad, se le explicarán los valores básicos del claroscuro y su importancia en el mundo gráfico, de la

ilustración y audiovisual, así como ejemplos murales. La explicación teórica no superará los 30 minutos.

- A continuación, se les expondrá a los alumnos el ejercicio a realizar: Se pedirá a los alumnos que imaginen una situación en la que son contratados para el ayuntamiento y deben realizar una campaña publicitaria para los comercios y librerías que incentiven el consumo de comics y novelas gráficas, además de los eventos del *Día del Cómic Gratis*, con fecha del 11 de mayo de 2020.
- Aplicando lo aprendido en clase, tienen que buscar modelos y referencias con sus teléfonos móviles o en los ordenadores de la biblioteca para elaborar una composición.
- Deberán realizar y tener finalizado para el final de la clase (o traerlo acabado para el próximo día) un boceto final de la composición a llevar a cabo.
- La siguiente clase se utilizará para realizar esos bocetos mediante el dibujo digital en *Photoshop*.
- La última clase tendrá un máximo de 30 minutos para explicar qué son y cómo se aplican los Motion Graphics (“grafismo en movimiento”) mediante *After Effects*, teniendo el resto del tiempo para aplicarlo a sus dibujos murales digitales.

Recursos

- Smartphone de los alumnos
- Láminas de dibujo y lápices
- Ordenadores
- Tablet de dibujo
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects

Evaluación

- Boceto
- Dibujo digital
- Dibujo motion graphics

Temporalización

- 6 horas lectivas (comprendidas en 3 clases)

5.3.6. UNIDAD 6. Texturas

Tema / Título

- *Texturas: Del papel a la pantalla*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015, p. 6988)

Objetivos:

- Aprender la importancia de las texturas en la práctica artística
- Acercamiento de las TIC mediante la aplicación del propio dibujo a mano para implementarlo en el dibujo digital.
- Comprender cómo estampar una imagen de textura en una ilustración digital
- Aprender a crear y desarrollar sus propios pinceles en *Photoshop*
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados en la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de “*Texturas*”

Desarrollo de la actividad

- En la primera sesión se expondrá en un margen máximo de 30 minutos, con dudas incluidas, la importancia y aplicación de las texturas en la imagen.
- A continuación, se les explicará a los alumnos una serie de ejercicios prácticos de texturas que deben buscar (ya sea mediante el dispositivo móvil personal o los ordenadores de la biblioteca) y realizar mediante los siguientes apartados: Natural, artificial, orgánica y geométrica.

- En cada apartado deberán efectuar un ejemplo, añadiendo además dos texturas libres. Éstos estarán en la mitad de un folio DIN A4, dispuestos en 6 recuadros. En la otra mitad del folio realizarán una textura totalmente libre utilizando lo que precisen para tal fin. Mediante frottage, estampaciones o lo que deseen. Se pedirá que al finalizarlo, lo escaneen y lo traigan en digital para el próximo día, junto a un dibujo suyo o ejercicio anterior en el que esté bien marcado el clarooscuro, a ser posible mediante un emblocado.
- En la siguiente clase, con las texturas que han llevado a cabo, se les pedirá dos ejercicios a realizar:
En primer lugar habrá una clase teórica y práctica para que sigan los pasos de cómo realizar pinceles en *Photoshop* mediante sus propias texturas. En segundo lugar y utilizando la textura grande y la imagen que ellos seleccionaron, deberán implementar dicha textura en la imagen, creando algún fondo o sensación con la misma.

Recursos

- Smartphone de los alumnos
- Ordenadores
- Láminas de dibujo
- Lápices
- Sellos y tintas para estampar
- Adobe Photoshop

Evaluación

- Láminas de dibujo
- Imágenes con pruebas de al menos 3 pinceles de Photoshop
- Imágenes con texturas de Photoshop

Temporalización

- 4 horas lectivas (comprendidas en 2 clases)

5.3.7. UNIDAD 7. El arte secuencial

Tema / Título

- *El arte secuencial y su aplicación mural*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Comunicación lingüística

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015, p. 6988)

Objetivos:

- Entender la importancia del comic como arte popular
- Desarrollar las capacidades artísticas del alumnado mediante las TIC
- Conectar el lenguaje secuencial del comic con el revestimiento mural
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados en una adaptación didáctica de los conocimientos y ejercicios propuestos mediante la bibliografía de Will Eisner y Scott McCloud, especialmente teniendo en cuenta *Reinventing Comics* de McCloud y *Comics and Sequential Art* de Eisner.

Desarrollo de la actividad

- La primera sesión constará de una clase teórica en la que se explicarán y expondrán los fundamentos del arte secuencial del comic y manga, así como su aplicación a otros medios artísticos, además de las diversas influencias y adaptaciones. Se les mandará de actividad complementaria para realizar en casa la lectura online de alguno o varios de los comics puestos en la página web de autores de *Panel Syndicate*.
- La segunda clase se utilizará para comentar las lecturas de la web. Posteriormente se les mandará a realizar unos bocetos en papel sobre en el que

deberán experimentar distintas formas de aplicar el lenguaje secuencial del comic en un mural.

- En la tercera clase el alumnado deberá hacer un dibujo digital atendiendo a los bocetos realizados.
- La cuarta sesión se dividirá en dos partes: Una parte teórica en la que se expandirá la información dada y una parte práctica en la que continuarán con el trabajo a realizar.
- En la quinta y última clase se terminará con la actividad marcada en la primera mitad. En la segunda mitad se hará una pequeña práctica *VTS* enfocada en el cómic y en su aplicación mural.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Láminas de dibujo y lápices
- Ordenadores
- Tablet de dibujo digital
- *Panel Syndicate*
- *Adobe Photoshop*

Evaluación

- Participación activa en la lectura de *Panel Syndicate*
- Bocetos en papel
- Dibujo digital
- Participación activa en la “*Estrategias del Pensamiento Visual*”

Temporalización

- 10 horas lectivas (comprendidas en 5 clases)

5.3.8. UNIDAD 8. Dibujo con proyector y modelo

Tema / Título

- *Dibujo con proyector y modelo*

Curso:

- *1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*

Asignatura:

- *Dibujo artístico I*

Competencias:

- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015, p. 6988)

Objetivos:

- Reconocer la importancia y vigencia de los medios analógicos
- Estar en contacto con el mural como objeto artístico y de trabajo
- Llevar una aplicación práctica del revestimiento mural a la clase
- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística

Contenidos

Los contenidos de la unidad están basados y adaptados desde la programación didáctica de *Dibujo Artístico I* del *Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales* dentro del *Departamento de Dibujo Artístico* de la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez*, en el apartado de “*Dibujo de retentiva.*”

Desarrollo de la actividad

- La primera clase comenzará con una explicación teórica de lo que deben realizar, ya que se tratará de un proyecto individual de cada alumno y alumna que deberán hacer en conjunto mediante la aplicación de técnicas murales en un mural de verdad. Cada alumno y alumna tendrá su espacio dentro de un límite en uno de los espacios de taller habilitados. También se explicarán las posibles variantes de aplicación artística al mural que puedan realizar.
- La segunda sesión será para realizar el boceto de la parte de cada alumno y alumna.

- De la tercera a la novena sesión, el alumnado deberá realizar el proyecto, con la ayuda tutorizada del profesor.
- La última clase servirá para valorar el trabajo realizado y hacer un ejercicio de autoevaluación.

Recursos

- Presentación y exposición de la teoría
- Pinceles y brochas
- Pinturas
- Botes de spray
- Cartulinas y cartones

Evaluación

- Boceto
- Mural
- Autoevaluación del alumnado

Temporalización

- 20 horas lectivas (comprendidas en 10 clases)

5.4. Temporalización de la Programación Anual

La temporalización de la programación anual de la asignatura estará acogida a la programación anual del centro y de las limitaciones de la propia asignatura en sí, ya que el módulo consta de 100 horas lectivas en total, repartidas en 4 horas semanales de 2 días con 2 horas cada uno. De este modo, los contenidos quedan enumerados y temporalizados de la siguiente manera:

Pertenciente a la primera evaluación:

- 1.- Dibujo digital: 20 horas lectivas comprendidas en 10 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 6 y 7.
- 2.- Conceptos básicos de composición: 14 horas lectivas comprendidas en 7 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 6, 7, y 9.
- 3.- Diseño y color: 16 horas lectivas comprendidas en 8 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 8 y 9.

Pertencientes a la segunda evaluación:

- 4.- La forma bidimensional y tridimensional y su representación mural: 10 horas lectivas comprendidas en 5 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 5, 6 y 9.
- 5.- El claroscuro: 6 horas lectivas comprendidas en 3 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 4, 5, 9 y 10.

Pertencientes a la tercera evaluación:

- 6.- Texturas: 4 horas lectivas comprendidas en 2 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 4, 8, 9, y 10.
- 7.- El arte secuencial: 10 horas lectivas comprendidas en 5 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.
- 8.- Dibujo con proyector y modelo: 20 horas lectivas en 10 clases. Criterios de evaluación: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 1.

6. Propuesta de la primera Unidad de Trabajo personal

La primera de las unidades didácticas puestas en marcha en el periodo de prácticas del curso 2018-2019 de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez es la Unidad didáctica 4: El claroscuro.

6.1. Introducción y Descripción de la Unidad Didáctica

El título de la Unidad didáctica 4: El claroscuro es *El claroscuro: Motion Graphics (“grafismo en movimiento”) en luz y sombra*, para el curso de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales, en la asignatura de Dibujo artístico I.

Las competencias están adaptadas desde las que han sido estipuladas por el Gobierno de Canarias, dentro del marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, del 29 de enero de 2015.

6.2. Competencias Básicas

Las competencias básicas, también conocidas como competencias clave, son relativas a la adquisición de una serie de habilidades, aptitudes, destrezas y conocimientos para el óptimo desarrollo del alumnado respecto a la materia. De este modo, en esta unidad didáctica, se tendrán en cuenta las siguientes competencias:

1.- Competencia digital:

Esta competencia se adquiere mediante el uso formal, prudente y reflexivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que es indispensable el manejo de estas en el desarrollo del alumnado a nivel social y profesional, así como expansión de los horizontes creativos.

2.- Aprender a aprender:

La competencia se logra mediante el desarrollo de la autonomía del alumnado y el pensamiento crítico, iniciando y continuando los diversos procesos de aprendizaje mediante las herramientas que tengan a su disposición con tal de lograr el objetivo a conseguir.

3.- Conciencia y expresiones culturales:

Se trata de una competencia que se consigue mediante la apreciación de las diversas formas creativas a nivel artístico en la variedad existente de un mismo arte o de distintas especialidades y ramas artísticas. Por ejemplo, si hablamos del arte secuencial, tendremos diversas formas como el cine, la animación o el comic, y dentro de este mismo se podrán diferenciar en grandes bloques como el comic europeo, el manga y el

comic americano, que a su vez tendrá diversas subdivisiones como el género de superhéroes, el comic *underground* o el comic experimental. Por citar algunos ejemplos cabría destacar a Peter Bagge o Kaz, como referentes del underground y a perfiles de *Instagram* dedicados como nueva herramienta comunicativa en viñetas tales como @catanacomics, @alecwithpen o @war.and.peas, así como artistas que se han mantenido en un medio intermitente entre lo clásico y las nuevas comunicaciones, teniendo referentes como Sarah Andersen o Ana Oncina, por citar algunos ejemplos. Y todo ello puede estar relacionado con otras artes mediante adaptaciones directas, que se basan o inspiran en ello e interrelaciones entre otros medios y representaciones artísticas.

4.- Competencia en comunicación lingüística:

Esta competencia se centra en la capacidad del alumnado para utilizar la propia lengua y expresar de este modo diversas ideas, que pueden ser comunicadas entre sus iguales de manera oral y escrita. Además, cada arte tiene su propio lenguaje expresivo, ya que, por ejemplo, una página de comic tiene un lenguaje, un significado y una estructura que se podría determinar gramaticalmente, tal y como señala Will Eisner en su libro *Comics and Sequential Art*.

Estas competencias estarían adaptadas desde las que han sido estipuladas por el Gobierno de Canarias, dentro del marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, del 29 de enero de 2015.

6.2.1. Competencias Básicas de la Materia

Las competencias básicas de la materia de Dibujo artístico I de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales son las siete competencias clave que se han implantado con la LOMCE de acuerdo con la normativa de la Unión Europea, siendo las siguientes:

- 1.- Comunicación lingüística.
- 2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.- Competencia digital.
- 4.- Aprender a aprender.
- 5.- Competencias sociales y cívicas.
- 6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.- Conciencia y expresiones culturales.

6.2.2. Competencias Básicas de la Unidad Didáctica

Las competencias básicas de la Unidad didáctica 4 para el curso de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales, en la asignatura de Dibujo artístico I son la mencionadas y explicadas en el punto central (6.2) de este subapartado, que son específicamente:

- 1.- Competencia digital.
- 2.- Aprender a aprender.
- 3.- Conciencia y expresiones culturales.
- 4.- Competencia en comunicación lingüística.

6.3. Objetivos

Los objetivos de la unidad didáctica, están específicamente enfocados para que el alumnado pueda obtener son los siguientes:

1.- Aprender la importancia del claroscuro en la práctica de los revestimientos murales. De este modo, el alumnado tendrá en su disposición el conocimiento suficiente mediante un análisis crítico sobre la aplicación del mismo y su funcionamiento como elemento de atracción visual.

2.- Implementar las TIC mediante la aplicación de técnicas de *motion graphics* (“grafismo en movimiento”).

Ya que las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* son necesarias y cada vez más en los aspectos educativos y laborales, el uso de estas servirán para ayudar a crear una serie de composiciones atractivas y que resulten interactivas visualmente con el entorno y el espectador online y virtual.

3.- Aprender a buscar ubicaciones y diseñar objetivos de actuación en ella. Un punto esencial para desarrollar la creatividad mediante un encargo en una vía pública es conocer la situación y ubicación, así como el entorno del mismo y las cualidades a favor y en contra de dónde se realice la intervención.

4.- Llevar el revestimiento mural con efecto al ámbito digital.

Tratar con una nueva perspectiva alejada de la vía clásica del revestimiento mural desde un enfoque especializado en el ámbito digital del dibujo y del desarrollo artístico, como una nueva forma de crear mediante el ambiente real y físico y la parte previa digitalizada.

5.- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística.

Como elementos esenciales para la sensibilización del alumnado en su parte más artística mediante la creatividad, se deberán desarrollar ellos mismos mediante la práctica y el ingenio, así como la apreciación del esfuerzo.



Fig. 12. Trabajo sobre diseño de un personaje, 2019. Alumna anónima.

6.3.1. Objetivos Generales de la Materia

Los objetivos generales de la materia, tal y como se desarrollaron en el apartado 5 donde se recogía la propuesta de la programación didáctica anual personal son:

- 1.- Poder desarrollar los procesos esenciales en la realización de revestimientos murales
- 2.- Desarrollar intelectualmente los procedimientos propios de esta especialidad, partiendo de una base tradicional con expectativas hacia una formación y preparación actual y de rigor inmediato para una posible incorporación laboral
- 3.- Solucionarlas dificultades tecnológicas y artísticas que se pudieran presentar durante los procesos a resolver.
- 4.- Conocer cómo poder rentabilizar el trabajo realizado.

5.- Observar, comprender e interpretar con rigor y de forma crítica bajo una sensibilidad de carácter artístico-plástica las imágenes de cada entorno cultural y natural siendo transmitidas de forma escrita, oral, gráfica o corpórea, siendo sensibles a las cualidades artísticas en sus formas plásticas, estéticas y funcionales.

6.- Entender la relación existente entre los lenguajes plásticos y visuales y otros lenguajes, pudiendo expresar de una forma más adecuada un mensaje según las necesidades comunicativas, utilizando diversas técnicas visuales y plásticas así como de las tecnologías de la información en los ejercicios a realizar y en sus creaciones propias.



Fig. 13. *Fotografía un muro*, 2019. Alumna anónima.

7.- Llegar a apreciar los valores estéticos y culturales mediante la identificación, interpretación y apreciación de los contenidos, entendidos como parte de la diversidad del patrimonio cultural, teniendo el respeto, su conservación y mejora como refuerzos hacia la capacidad de interpretar el espacio que habitan.

8.- Poder planificar tanto de manera individual como colectiva los procesos de ejecución de un proyecto a realizar mediante objetivos fijados, relacionándose con sus iguales para participar en actividades grupales, fomentando la independencia y relación interpersonal, para finalmente reflexionar sobre todo ello.

9.- Valorar la creatividad mediante la experimentación y expresión de ideas, sentimientos o experiencias que tengan cabida mediante diferentes formas de realizarse artísticamente.

10.- Expresarse con total creatividad, usando las herramientas adecuadas dentro de un marco indicado utilizando un lenguaje visual que contribuyan a la comunicación de una idea, emoción o sentimiento y poder relacionarlo con otros ámbitos artísticos.

6.3.2. Objetivos Específicos de la Unidad Didáctica

Los objetivos específicos de la Unidad didáctica 4 para el curso de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales, en la asignatura de Dibujo artístico I son la mencionadas y explicadas en el punto central (6.3) de este subapartado, y son específicamente:

- 1.- Aprender la importancia del claroscuro en la práctica de los revestimientos murales.
- 2.- Implementar las TIC mediante la aplicación de técnicas de *motion graphics* (“grafismo en movimiento”).
- 3.- Aprender a buscar ubicaciones y diseñar objetivos de actuación en ella.
- 4.- Llevar el revestimiento mural con efecto al ámbito digital.
- 5.- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística.



Fig. 14. *Intervención mural digital*, 2019. Alumna anónima.

6.4. Contenidos

Los aprendizajes propios del curso de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales, en la asignatura de Dibujo artístico I se distribuyen en tres bloques, que están estrechamente vinculados y permiten que se estructure de una forma amena y lógica el proceso de enseñanza-aprendizaje, consolidando y ampliando todo conocimiento adquirido a lo largo del curso, estableciendo una continuidad estructurada.

El Primer Bloque, denominado como *Bloque Base*, estará establecido mediante la comprensión y el inicio a la experimentación y aprendizaje de los conocimientos y técnicas necesarios para el entorno artístico en el que se moverán.

El Segundo Bloque, establecido como *Bloque Experimental*, será el que le dé al alumnado una mayor autonomía para desarrollar su proceso artístico y creativo.

El Tercer Bloque, nombrado como *Bloque Final*, será en el que el alumnado demuestre lo aprendido y la capacidad autónoma de aprendizaje, así como los resultados de todo el proceso de aprendizaje que han cultivado a lo largo del curso.

6.5.1. Contenidos Generales de la Materia

Los contenidos generales de la materia atenderán a los sistemas de evaluación que se efectúen hacia el alumnado siendo los siguientes:

- 1.- Usar correctamente las técnicas y materiales de forma adecuada y creativa.
- 2.- Reflejar la creatividad y sensibilidad artística en los ejercicios.
- 3.- Representar proporcionalmente siguiendo una lógica de estilo.
- 4.- Representar adecuadamente las relaciones tonales.
- 5.- Ser capaz de realizar representaciones relacionadas con el arte secuencial.
- 6.- Representar objetos sencillos en relación al espacio.
- 7.- Reproducir adecuadamente mediante sustracción.
- 8.- Diferencias matices tonales y propiedades.
- 9.- Desarrollar la capacidad artística y creativa.
- 10.- Evolucionar artísticamente y técnicamente.



Fig. 15. *Texto añadido a la intervención del mural, 2019. Alumna anónima.*

6.5.2. Bloque de Contenidos

Los contenidos generales de la materia se dividen, tal y como se ha mencionado anteriormente en tres bloques: Base, Experimental y Final. A lo largo del curso, esta estructura estará conducida mediante el calendario escolar y los trimestres pertinentes a la estructura del sistema educativo. De este modo, los contenidos quedarían reflejados en las unidades didácticas de la siguiente manera:

I) Bloque 1 (*Base*). Perteneciente a la primera evaluación:

- 1.- Dibujo digital: *Dibujo digital.*
- 2.- Conceptos básicos de composición: *Conceptos básicos de la composición.*
- 3.- Diseño y color: *Diseño y disposición del color.*

II) Bloque 2 (*Experimental*). Perteneciente a la segunda evaluación:

- 4.- La forma bidimensional y tridimensional y su representación mural: *La forma bidimensional y tridimensional: Representación mural.*
- 5.- El claroscuro: *El claroscuro: Motion Graphics (“grafismo en movimiento”) en luz y sombra.*

III) Bloque 3 (*Final*). Perteneciente a la tercera evaluación:

6.- Texturas: *Texturas: Del papel a la pantalla.*

7.- El arte secuencial: *El arte secuencial y su aplicación mural.*

8.- Dibujo con proyector y modelo: *Dibujo con proyector y modelo.*

El bloque de contenidos al que pertenece la Unidad didáctica 4: El claroscuro es el segundo Bloque (*Experimental*).

Es en este bloque donde el alumnado, una vez asentadas las bases del primer trimestre y del *Bloque Base*, se sienta con una mayor disposición a desarrollarse artísticamente mediante su propia creatividad como consecuencia de una autonomía adquirida. Se centra en la segunda mitad de la segunda evaluación, con 6 horas lectivas que estarán comprendidas en 3 clases.

6.5.3. Contenidos Generales y Específicos de la Unidad Didáctica

Los contenidos generales hacen referencia a lo mencionado anteriormente en el propio bloque de contenidos, formando parte del *Bloque Experimental*.

Dentro de estos contenidos, la Unidad didáctica 4 posee los siguientes contenidos específicos, reflejados en los objetivos específicos:

1.- Aprendizaje del claroscuro en las prácticas murales.

2.- Usar correctamente las TIC mediante la aplicación de técnicas de *motion graphics* (“grafismo en movimiento”).

3.- Diseñar un cartel, logo o mural atendiendo a un encargo.

4.- Mejorar el uso del *Adobe Photoshop* y *Adobe After Effects* .

5.- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística.

6.5.4. Contenidos Transversales para la Educación en Valores

Los contenidos transversales dentro de la educación en valores se basarán en la implementación dentro de las actividades que se sitúen en los parámetros y objetivos fijados por la Red Ecos en el centro, los cuales están basados en los principios del cuidado del medio ambiente, de la sostenibilidad, el reciclaje y la ecología.

El feminismo como elemento igualitario entre el alumnado, sin distinción de sexo, identidad de género, etnia ni grupo social, trabajando valores éticos y morales implícitos dentro del aula y necesarios para el correcto desarrollo de una persona equilibrada y adecuada en la entereza del alumnado.

El diálogo, además, será fundamental para desarrollar este tipo de contenidos, sustentados sobre la igualdad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

6.7. Recursos didácticos y materiales

El profesorado deberá tener en cuenta los recursos didácticos que debe utilizar así como los materiales a emplear para desempeñar correctamente y de la manera más eficaz posible la unidad didáctica planteada.



Fig. 16. Captura de pantalla de la animación de motion graphics, 2019. Alumna anónima.

6.7.1. Recursos y materiales del docente

Toda educación artística se debe a su contexto sociocultural, así como la evolución del mismo a lo largo de la historia.

Debemos tener en cuenta que los límites entre las distintas especialidades en el arte son cada vez más difusos, surgiendo nuevas maneras de elaborar obras y formas de crear dentro de un mismo ejercicio artístico, así como la posibilidad de impulsar proyectos transmedia. Todo esto se ha visto potenciado por el uso las tecnologías de la información y la comunicación siendo esenciales en sociedad, trabajo e investigación, con lo que también debería serlo en la educación.

Teniendo en cuenta todo esto, se necesitará tener un espacio adecuado y disponible donde se impartirá la unidad didáctica. El aula deberá ser de carácter teórico-práctico, como las que se encuentran en el centro.

Deberán tener además un equipamiento adecuado, para no tener que requerir del uso y traslado eventual de ciertas horas y clases, debido a la insuficiencia del mismo. Será necesaria pues, un aula con una iluminación adecuada y regulable, que esté dotada de mesas de dibujo, ordenadores, tabletas de dibujo, cañones de luz, proyector, escáneres, mesas de luz y pizarra.

De este modo, se enumera lo esencial por parte del docente y el aula para llevar a cabo la unidad didáctica:

- 1.- Presentación teórica
- 2.- Ordenadores con el equipamiento adecuado (*Adobe Photoshop y Adobe After Effects*)
- 3.- Tablet de dibujo
- 4.- Escáneres
- 5.- Láminas de dibujo de repuesto

Por otro lado, el alumnado no necesitará mayor recurso que su misma presencia y atención a la clase, sumando si fuera necesario el dispositivo móvil del propio alumnado, además de sus propias láminas de dibujo y demás equipamiento gráfico como lápices, gomas y demás.

6.7.2 Recursos y materiales para la Unidad Didáctica

Los recursos didácticos que se necesitan para poder llevar a cabo la unidad didáctica se pueden dividir en los siguientes apartados:

1.- Recursos visuales: Es todo aquello que el alumno podrá utilizar para extraer información visual de manera informativa. En este caso, mediante soportes gráficos, como las imágenes digitales que se proyecten mediante un proyector y una presentación.

2.- Recursos materiales: Son los materiales con una vida útil determinada por el uso y necesarios para el dibujo, como en el caso de los papeles y los lápices. Son recursos resolutivos.

3.- Recursos instrumentales y técnicos: Son aquellos recursos sin los que muchas de las técnicas artísticas no podrían efectuarse. Como el caso de ordenadores, tabletas de dibujo, mesas de luz o escáneres. Estos recursos, como el grupo anterior, son resolutivos.

6.8. Temporalización de la Unidad Didáctica

La Unidad didáctica es una unidad compuesta por 6 horas lectivas, que estará dispuesta en 3 clases, tal y como fue especificado en el apartado específico de la Unidad didáctica 4.

Para empezar y como preludeo, previamente, en la sesión anterior a la actividad, se informará al alumnado de que tienen que buscar un muro o una pared en la que puedan realizar adecuadamente una intervención pictórica sobre el mismo y sacarle una foto. Después de esto, dará comienzo al desarrollo de la Unidad:

1.- Al inicio de la unidad en las horas lectivas de la unidad, se le explicarán los valores básicos del claroscuro y su importancia en el mundo gráfico, de la ilustración y audiovisual, así como ejemplos murales. La explicación teórica no superará los 30 minutos.

2.- A continuación, se les expondrá a los alumnos el ejercicio a realizar:

Se pedirá a los alumnos que imaginen una situación en la que son contratados para el ayuntamiento y deben realizar una campaña publicitaria para los comercios y librerías que incentiven el consumo de comics y novelas gráficas, además de los eventos del *Día del Cómic Gratis*, con fecha del 11 de mayo de 2020.

- 3.- Aplicando lo aprendido en clase, tienen que buscar modelos y referencias con sus teléfonos móviles o en los ordenadores de la biblioteca para elaborar una composición.
- 4.- Deberán realizar y tener finalizado para el final de la clase (o traerlo acabado para el próximo día) un boceto final de la composición a llevar a cabo.
- 5.- La siguiente clase se utilizará para realizar esos bocetos mediante el dibujo digital en *Photoshop*.
- 6.- La última clase tendrá un máximo de 30 minutos para explicar qué son y cómo se aplican los *Motion Graphics* (“grafismo en movimiento”) mediante *After Effects*, teniendo el resto del tiempo para aplicarlo a sus dibujos murales digitales.



Fig. 17. Trabajo de un alumno a lápiz, 2019.
Alumna anónima.



Fig. 18. Trabajo de un alumno a tinta, 2019.
Alumna anónima.

6.9. Puesta en práctica de la Unidad Didáctica

La puesta en práctica de la Unidad didáctica 4, resultó distar un tanto de la propuesta inicial.

En primera instancia, en la sesión anterior y con una semana para ello, se le informa al alumnado de que tienen que buscar alguna pared o muro para intervenir sobre el mismo de manera pictórica y sacar una foto al mismo.



Fig. 19. Fotografía realizada a un muro, 2019.
Alumna anónima.

Al comenzar la primera clase de la Unidad didáctica, se le explicó al alumnado los valores básicos del claroscuro y su importancia en el mundo gráfico, de la ilustración y audiovisual, así como ejemplos murales, mediante una charla sustentada en ejemplos preparados mediante una búsqueda en internet. Esta explicación teórica llegó a los 25 minutos.

A continuación, se le pidió al alumnado que se imaginasen una situación en la que han sido contratados por el ayuntamiento (sea se Santa Cruz o de La Laguna) para realizar una campaña publicitaria que ayude a visualizar el Día del Cómic Gratis, (con fecha del 11 de mayo de 2020) para incentivar las actividades culturales y comerciales de la celebración.

Entonces se les pide que realicen y finalicen para la sesión un boceto de la composición que quieren llevar a cabo. El alumnado que no lo termine, se lo llevará para finalizarlo como tarea.

La segunda sesión fue distinta a lo programado, ya que ante la imposibilidad de realizar el dibujo digital debido a los insuficientes recursos que poseía el aula y el centro, se le pidió al alumnado que pasasen el boceto a una copia definitiva, con lápiz, tinta y/o rotulador.

Aquellos que aún traían el boceto sin acabar, se les pidió que los finalizasen y se pusieran al ritmo de la clase. Al finalizar la clase, todo el alumnado debería tener el dibujo finalizado o traer el definitivo para la próxima clase. Se les recuerda, además, traer la foto de la pared o del muro a aquellos que no la han sacado para la próxima clase, indicándoles además que será la última de esta unidad.



Fig. 20 y 21. Fotomontaje e intervención mural digital, 2019. Alumna anónima.

Para la tercera sesión se le pidió a una alumna que escanease los dibujos de sus compañeros, hubo una gran colaboración en el proceso.

Posteriormente y en un aula equipada con ordenadores, se les explicó en 40 minutos (10 más de lo esperado debido a las dudas y al hecho de añadir el *Photoshop* para las fotos) los fundamentos y aplicaciones de los *Motion Graphics* (“grafismo en movimiento”) mediante *After Effects*, teniendo así el resto del tiempo para que el alumnado pudiera aplicarlo a sus dibujos murales digitales.



Fig. 22. *Intervención mural digital*, 2019. Alumna anónima.

6.10. Conclusión y propuesta de mejora de la Unidad Didáctica

La conclusión respecto a la Unidad didáctica 4 ejecutada en la *Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez* es agrídulce.

Por un lado, el equipamiento, funcionamiento y distribución de la escuela no es suficiente ni está adecuado para la propuesta realizada, ya que requiere de una versatilidad que actualmente la escuela no posee. De cara a un futuro, probablemente será posible implementar esta unidad didáctica.



Fig. 23. *Dibujo*, 2019. Alumno



Fig. 24. *Fotografía de un muro*, 2019.
Alumno anónimo.



Fig. 25. *Intervención mural digital*, 2019.
Alumno anónimo.

Por otro lado, cabe mencionar que la clase, en el periodo de prácticas en el que desarrollé la unidad contaba con un total de 10 alumnos y alumnas, de los cuales 9 solían asistir de forma presencial.

Si bien en un principio el grueso de la clase parecía mantener un interés, lo perdieron con el apartado digital, ya que no están acostumbrados a trabajar en estos ámbitos. Además, las unidades escogidas, eran las que más se adaptaban a los contenidos que se estaban dando en ese momento, pero sacadas del contexto de la programación anual pudieron quedar descontextualizadas.

Para finalizar, pese al buen ambiente del aula en las prácticas realizadas y en general a la hora de realizar la Unidad didáctica 4, la situación personal como un profesor en prácticas, le quitó seriedad y continuidad a las lecciones por parte del alumnado. El resultado fue una falta de credibilidad ante los ejercicios a realizar que veían de un carácter opcional o no tan importante en sí.

Aun así, las conclusiones personales que saco son bastante positivas, haciendo además autocrítica respecto a mejoras en mi expresión corporal cuando se trata de dar una clase y coger más soltura para posteriores sesiones.

La mejora que puedo observar respecto a la Unidad didáctica es la de, adaptarla, tal y como debí improvisar, a la situación real del centro, de la asignatura y de las capacidades reales del alumnado, que en su mayoría eran alumnos y alumnas recién salidos de 4º de la ESO.

También se podría extender en detrimento de alguna otra unidad didáctica para dar una sesión VTS (*Visual Thinking Strategies*), también conocidas como *Estrategias del Pensamiento Visual*.

6.11. Metodología didáctica

La educación artística tiene un origen lógico dentro de su propio contexto sociocultural. Este evoluciona a lo largo de la historia y, por ello, la educación como tal debe hacerlo.

Se debe tener en cuenta que actualmente los límites existentes entre las distintas vertientes del arte son cada vez más difusos. De este modo, es lógico que han surgido nuevas formas de crear dentro de un campo artístico, proyectando incluso los conocidos proyectos transmedia, que abarcan distintos campos conservando una temática común. Esto es algo que se ve impulsado por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que están establecidas y aceptadas socialmente y laboralmente, con lo que también ha de ser así en la educación, para la total aceptación, sincronización y simbiosis entre los distintos ámbitos en los que se mueve y se desenvolverá el alumnado.



Fig. 26 y 27. *Intervención mural digital*, 2019. Alumno anónimo.

La metodología tiene que responder a estas realidades en las que el alumnado se mueve de forma nítida mediante el uso de los diversos recursos expresivos y técnicos que son propios de todo lenguaje visual y artístico, acercando al alumnado a las experiencias personales y cotidianas, así como la preparación para su futuro laboral. Esto es una experiencia personal de cada alumno y alumna, que se podrá resolver también mediante la interacción grupal.

La interpretación y comprensión será sumamente importante respecto al apartado artístico y visual, así como las reflexiones personales que puedan surgir de ello.

Además, pese a que en esta Unidad didáctica no está estipulado teóricamente, cabe añadir que a lo largo de la propuesta anual se tienen muy en cuenta las prácticas y didácticas derivadas de las VTS (*Visual Thinking Strategies*), conocidas como *Estrategias del Pensamiento Visual*.

6.12. Actividades

Las actividades realizadas han sido las ya mencionadas en el apartado 6.8, donde se especifica la temporalización de la unidad didáctica, quedando de manera esquemática las siguientes actividades:

- 1.- Fotografiar un espacio mural de su entorno urbano
- 2.- Realizar un boceto en papel del diseño del dibujo a realizar
- 3.- Hacer el dibujo en digital. *En este caso debido al insuficiente material del centro, realizar el dibujo en físico adecuadamente para posteriormente escanearlo.
- 4.- Insertar el dibujo en la fotografía mediante el Photoshop.
- 5.- Realizar un ejercicio de *Motion Graphics* (“grafismo en movimiento”) mediante *After Effects*.



Fig. 28. *Dibujo inacabado*, 2019. Alumno anónimo.

6.13. Medidas de Atención a la diversidad y Adaptaciones Curriculares

Aunque en el caso de esta clase en concreto no hizo falta, cabe mencionar que en cualquier caso de una adaptación curricular mediante la atención a la diversidad, se tendrá especial cuidado y atención en todos los procesos de educación y enseñanza que merezca todo alumnado que presente ciertas dificultades para adquirir las competencias necesarias de la asignatura, participando de manera inclusiva y desarrollando en tales situaciones ciertas actividades que sean de refuerzo para poder realizar fuera del entorno del aula y que puedan ayudar así al alumno o alumna en cuestión a comprender y desarrollar los contenidos. En caso contrario y que se destaque por ya tener adquirida alguna de las competencias de la asignatura y domine ciertos contenidos teóricos y/o prácticos, se facilitarán ciertos materiales que puedan ser de un desarrollo más complejo y avanzado para que pudiera profundizar e investigar en los contenidos propuestos.

Todo esto se llevaría a cabo mediante la cooperación y atención tutorizada con la orientadora del centro e incluso con los padres del alumnado en cuestión.

6.14. Criterios de Evaluación

Dentro de los criterios de calificación, los que afectarían a la Unidad didáctica 4 y sobre los que se sustentará la calificación del alumnado son los siguientes:

- 1.- El debido uso de las técnicas y materiales, explorando la diversidad de posibilidades creativas.
- 2.- Sensibilidad artística y creatividad reflejada en el trabajo realizado.
- 3.- La representación proporcionada atendiendo a una lógica de trabajo y estilo respecto al espacio y las propias proporciones a representar.
- 4.- La representación respecto a las relaciones tonales.
- 5.- Capacidad para hacer dibujos y representaciones que estén relacionados con la especialidad del arte secuencial.
- 6.- Representación de objetos sencillos que estén en relación con su espacio
- 9.- El desarrollo de la capacidad creativa, así como su sentido artístico.
- 10.- La evolución artística y técnica en los procesos del ejercicio y el curso.

6.15. Procedimientos e instrumentos de Evaluación

Para la correcta evaluación del alumnado se tendrán en cuenta las siguientes pautas definidas en la programación anual:

- 1.- Registro continuo de asistencia y puntualidad del alumnado mediante la herramienta del *Pincel Ekade*.
- 2.- Registro constante de actitud e interés del proceso de aprendizaje del alumnado.
- 3.- Valoración de forma continua de los procesos de aprendizaje mediante las evaluaciones y calificaciones consiguientes de las actividades desarrolladas por el alumnado.
- 4.- Evaluación y posterior calificación de los dosieres del alumnado que han de entregar con las actividades realizadas.
- 5.- Evaluación y con su consiguiente calificación mediante pruebas de carácter teórico-práctico, sea de forma tanto oral como escrita hacia el alumnado.

Respecto a la evaluación de los ejercicios, se tendrán en cuenta los siguientes apartados como parte del procedimiento:

- 1.- Boceto
- 2.- Dibujo digita
- 3.- Dibujo *motion graphics*



Fig. 29. *Dibujo inacabado*, 2019.
Alumno anónimo.

7. Propuesta de la segunda Unidad de Trabajo personal

La segunda de las unidades didácticas puestas en marcha en el periodo de prácticas del curso 2018-2019 de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez es la Unidad didáctica 5: Texturas

7.1. Introducción y Descripción de la Unidad Didáctica

El título de la Unidad didáctica 5: Texturas es *Texturas: Del papel a la pantalla*, para el curso de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales, en la asignatura de Dibujo artístico I.

Las competencias, al igual que en la propuesta anterior, están adaptadas desde las que han sido estipuladas por el Gobierno de Canarias, dentro del marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, del 29 de enero de 2015.

7.2. Competencias Básicas

Las competencias básicas, también conocidas como competencias clave, son relativas a la adquisición de una serie de habilidades, aptitudes, destrezas y conocimientos para el óptimo desarrollo del alumnado respecto a la materia. De este modo, en esta unidad didáctica, se tendrán en cuenta las siguientes competencias:

1.- Competencia digital:

Esta competencia se adquiere mediante el uso formal, prudente y reflexivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que es indispensable el manejo de estas en el desarrollo del alumnado a nivel social y profesional, así como expansión de los horizontes creativos.

2.- Aprender a aprender:

La competencia se logra mediante el desarrollo de la autonomía del alumnado y el pensamiento crítico, iniciando y continuando los diversos procesos de aprendizaje mediante las herramientas que tengan a su disposición con tal de lograr el objetivo a conseguir.

3.- Conciencia y expresiones culturales:

Se trata de una competencia que se consigue mediante la apreciación de las diversas formas creativas a nivel artístico en la variedad existente de un mismo arte o de distintas especialidades y ramas artísticas. Por ejemplo, si hablamos del arte secuencial,

tendremos diversas formas como el cine, la animación o el comic, y dentro de este mismo se podrán diferenciar en grandes bloques como el comic europeo, el manga y el comic americano, que a su vez tendrá diversas subdivisiones como el género de superhéroes, el comic *underground* o el comic experimental, por citar algunos ejemplos. Y todo ello puede estar relacionado con otras artes mediante adaptaciones directas, artes que se basan o inspiran en ello e interrelaciones entre las distintas artes.

4.- Competencia en comunicación lingüística:

Esta competencia se centra en la capacidad del alumnado para utilizar la propia lengua y expresar de este modo diversas ideas, que pueden ser comunicadas entre sus iguales de manera oral y escrita. Además, cada arte tiene su propio lenguaje expresivo, ya que, por ejemplo, una página de comic tiene un lenguaje, un significado y una estructura que se podría determinar gramaticalmente, tal y como señala Will Eisner en su libro *Comics and Sequential Art*.

7.2.1. Competencias Básicas de la Materia

Las competencias básicas de la materia de Dibujo artístico I de 1º del Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales son las siete competencias clave que se han implantado con la LOMCE mediante las medidas tomadas por la Unión Europea, siendo las siguientes:

- 1.- Comunicación lingüística.
- 2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.- Competencia digital.
- 4.- Aprender a aprender.
- 5.- Competencias sociales y cívicas.
- 6.- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.- Conciencia y expresiones culturales.

7.2.2. Competencias Básicas de la Unidad Didáctica

Las competencias básicas de la Unidad didáctica 5 para el curso de 1º del *Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*, en la asignatura de *Dibujo artístico I* son la mencionadas y explicadas en el punto central (6.2) de este subapartado, que son específicamente:

- 1.- Competencia digital.
- 2.- Aprender a aprender.
- 3.- Conciencia y expresiones culturales.
- 4.- Competencia en comunicación lingüística.

(Gobierno de Canarias atendiendo al marco delimitado por la Unión Europea en el BOE nº25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Síntesis de competencias., 2015, p. 6988)

7.3. Objetivos

Los objetivos que se tratan de lograr en la misma unidad didáctica y que están específicamente enfocados para que el alumnado pueda obtenerlos son los siguientes:

- 1.- Aprender la importancia de las texturas en la práctica de los revestimientos murales. De este modo, el alumnado tendrá en su disposición el conocimiento suficiente mediante un análisis crítico sobre la aplicación del mismo y su funcionamiento como elemento de atracción visual.
- 2.- Implementar las TIC mediante la creación de sus propios pinceles y que puedan utilizarlos para su desarrollo artístico. Ya que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son necesarias y cada vez más en los aspectos educativos y laborales.
- 3.- Llevar el revestimiento mural con efecto al ámbito digital. Tratar con una nueva perspectiva alejada de la vía clásica del revestimiento mural desde un enfoque especializado en el ámbito digital del dibujo y del desarrollo artístico.
- 4.- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística. Como elementos esenciales para la sensibilización del alumnado en su parte más artística mediante la creatividad, se

deberán desarrollar ellos mismos mediante la práctica y el ingenio, así como la apreciación del esfuerzo.

7.3.1. Objetivos Generales de la Materia

Los objetivos generales de la materia, tal y como se desarrollaron en el apartado 5 donde se recogía la propuesta de la programación didáctica anual personal son:

- 1.- Poder desarrollar los procesos esenciales en la realización de revestimientos murales
- 2.- Desarrollar intelectualmente los procedimientos propios de esta especialidad, partiendo de una base tradicional con expectativas hacia una formación y preparación actual y de rigor para una posible incorporación laboral
- 3.- Solventar las dificultades tecnológicas y artísticas que se pudieran presentar durante los procesos a resolver.
- 4.- Conocer cómo poder rentabilizar el trabajo realizado.
- 5.- Observar, comprender e interpretar con rigor y de forma crítica bajo una sensibilidad de carácter artístico-plástica las imágenes de cada entorno cultural y natural siendo transmitidas de forma escrita, oral, gráfica o corpórea, siendo sensibles a las cualidades artísticas en sus formas plásticas, estéticas y funcionales.
- 6.- Entender la relación existente entre los lenguajes plásticos y visuales y otros lenguajes, pudiendo expresar de una forma más adecuada un mensaje según las necesidades comunicativas, utilizando diversas técnicas visuales y plásticas así como de las tecnologías de la información en los ejercicios a realizar y en sus creaciones propias.
- 7.- Llegar a apreciar los valores estéticos y culturales mediante la identificación, interpretación y apreciación de los contenidos, entendidos como una parte de la diversidad del patrimonio cultural, teniendo el respeto, su conservación y mejora como refuerzos hacia la capacidad de interpretar el espacio que habitan.
- 8.- Poder planificar tanto de manera individual como colectiva los procesos de ejecución de un proyecto a realizar mediante objetivos fijados, relacionándose con sus iguales para participar en actividades grupales, fomentando la independencia y relación interpersonal, para finalmente reflexionar sobre todo ello.
- 9.- Valorar la creatividad mediante la experimentación y expresión de ideas, sentimientos o experiencias que tengan cabida mediante diferentes formas de realizarse artísticamente.
- 10.- Expresarse con total creatividad, usando las herramientas adecuadas dentro de un marco indicado utilizando un lenguaje visual que contribuyan a la comunicación de una idea, emoción o sentimiento y poder relacionarlo con otros ámbitos artísticos.

7.3.2. Objetivos Específicos de la Unidad Didáctica

Los objetivos específicos de la Unidad didáctica 5 para el curso de 1º del *Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*, en la asignatura de *Dibujo artístico I* son la mencionadas y explicadas en el punto central (7.3) de este subapartado, y son específicamente:

- 1.- Aprender la importancia de las texturas en la práctica de los revestimientos murales.
- 2.- Implementar las TIC mediante la creación de sus propios pinceles.
- 3.- Llevar el revestimiento mural con efecto al ámbito digital.
- 4.- Comprender cómo estampar una textura en una imagen digital.
- 5.- Desarrollar la creatividad y sensibilidad artística.

7.4. Contenidos

Los aprendizajes propios del curso de 1º del *Ciclo de Formación Medio de Revestimientos Murales*, en la asignatura de *Dibujo artístico I* se distribuyen en tres bloques, que están estrechamente vinculados y permiten que se estructure de una forma amena y lógica el proceso de enseñanza-aprendizaje, consolidando y ampliando todo conocimiento adquirido a lo largo del curso, estableciendo una continuidad estructurada.

El Primer Bloque, denominado como *Bloque Base*, estará establecido mediante la comprensión y el inicio a la experimentación y aprendizaje de los conocimientos y técnicas necesarios para el entorno artístico en el que se moverán.

El Segundo Bloque, establecido como *Bloque Experimental*, será el que le dé al alumnado una mayor autonomía para desarrollar su proceso artístico y creativo.

El Tercer Bloque, nombrado como *Bloque Final*, será en el que el alumnado demuestre lo aprendido y la capacidad autónoma de aprendizaje, así como los resultados de todo el proceso de aprendizaje que han cultivado a lo largo del curso.

7.5.1. Contenidos Generales de la Materia

Los contenidos generales de la materia atenderán a los sistemas de evaluación que se efectúen hacia el alumnado siendo los siguientes:

- 1.- Usar correctamente las técnicas y materiales de forma adecuada y creativa.
- 2.- Reflejar la creatividad y sensibilidad artística en los ejercicios.
- 3.- Representar proporcionalmente siguiendo una lógica de estilo.
- 4.- Representar adecuadamente las relaciones tonales.
- 5.- Ser capaz de realizar representaciones relacionadas con el arte secuencial.
- 6.- Representar objetos sencillos en relación al espacio.
- 7.- Reproducir adecuadamente mediante sustracción.
- 8.- Diferencias matices tonales y propiedades.
- 9.- Desarrollar la capacidad artística y creativa.
- 10.- Evolucionar artísticamente y técnicamente.

7.5.2. Bloque de Contenidos

Los contenidos generales de la materia se dividen, tal y como se ha mencionado anteriormente en tres bloques: Base, Experimental y Final. A lo largo del curso, esta estructura estará conducida mediante el calendario escolar y los trimestres pertinentes a la estructura del sistema educativo. De este modo, los contenidos quedarían reflejados en las unidades didácticas de la siguiente manera:

I) Bloque 1 (*Base*). Perteneciente a la primera evaluación:

- 1.- Dibujo digital: *Dibujo digital*.
- 2.- Conceptos básicos de composición: *Conceptos básicos de la composición*.
- 3.- Diseño y color: *Diseño y disposición del color*.

II) Bloque 2 (*Experimental*). Perteneciente a la segunda evaluación:

- 4.- La forma bidimensional y tridimensional y su representación mural: *La forma bidimensional y tridimensional: Representación mural*.
- 5.- El claroscuro: *El claroscuro: MotionGraphics (“grafismo en movimiento”) en luz y sombra*.

III) Bloque 3 (*Final*). Perteneciente a la tercera evaluación:

6.- Texturas: *Texturas: Del papel a la pantalla.*

7.- El arte secuencial: *El arte secuencial y su aplicación mural.*

8.- Dibujo con proyector y modelo: *Dibujo con proyector y modelo.*

El bloque de contenidos al que pertenece la Unidad didáctica 5: El claroscuro es el tercer Bloque (*Final*).

En este bloque, el alumnado, una vez asentadas las bases del primer trimestre y del *Bloque Base*, y tras pasar por el segundo trimestre y el *Bloque Experimental*, se deberá establecer dentro de la material para el desarrollo de cara a los proyectos finales mediante su propia creatividad como consecuencia de una autonomía y experimentación adquirida.

Esta unidad se ubica a comienzos del tercer trimestre, sirviendo como puente entre la experimentación y la autonomía de los proyectos finales, con 4 horas lectivas que estarán comprendidas en 2 clases.

7.5.3. Contenidos Generales y Específicos de la Unidad Didáctica

Los contenidos generales hacen referencia a lo mencionado anteriormente en el propio bloque de contenidos, formando parte del *Bloque Final*.

Dentro de estos contenidos, la Unidad didáctica 5 posee los siguientes contenidos específicos, reflejados en los objetivos específicos:

- 1.- Aprendizaje de las texturas en las prácticas de revestimientos murales.
- 2.- Usar correctamente las TIC mediante la creación de sus propios pinceles.
- 3.- Estampar una textura en una imagen digital.
- 4.- Mejorar el uso del *Adobe Photoshop* y *Adobe After Effects* .

7.5.4. Contenidos Transversales para la Educación en Valores

Los contenidos transversales dentro de la educación en valores se basarán en la implementación dentro de las actividades que se sitúen en los parámetros y objetivos fijados por la Red Ecos en el centro, los cuales están basados en los principios del cuidado del medio ambiente, de la sostenibilidad, el reciclaje y la ecología.

El feminismo como elemento igualitario entre el alumnado, sin distinción de sexo, identidad de género, etnia ni grupo social, trabajando valores éticos y morales implícitos dentro del aula y necesarios para el correcto desarrollo de una persona equilibrada y adecuada en la entereza del alumnado.

El diálogo además, será fundamental para desarrollar este tipo de contenidos, sustentados sobre la igualdad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

7.7. Recursos didácticos y materiales

El profesorado deberá tener en cuenta los recursos didácticos que debe utilizar así como los materiales a emplear para desempeñar correctamente y de la manera más eficaz posible la unidad didáctica planteada.

7.7.1. Recursos y materiales del docente / aula / Departamento

Toda educación artística se debe a su contexto sociocultural, así como la evolución del mismo a lo largo de la historia.

Debemos tener en cuenta que los límites entre las distintas especialidades en el arte son cada vez más difusos, surgiendo nuevas maneras de elaborar obras y formas de crear dentro de un mismo ejercicio artístico, así como la posibilidad de impulsar proyectos transmedia.

Teniendo en cuenta todo esto, se necesitará tener un espacio adecuado y disponible donde se impartirá la unidad didáctica. El aula deberá ser de carácter teórico-práctico, como las que se encuentran en el centro.

Deberán tener además un equipamiento, para no tener que requerir del uso y traslado eventual de ciertas horas y clases, debido a la insuficiencia del mismo. Sería necesaria pues, un aula con una iluminación adecuada y regulable, que esté dotada de mesas de dibujo, ordenadores, tabletas de dibujo, cañones de luz, proyector, escáneres, mesas de luz y pizarra.

De este modo, se enumera lo esencial por parte del docente y el aula para llevar a cabo la unidad didáctica:

- 1.- Presentación teórica

2.- Ordenadores con el equipamiento adecuado (*Adobe Photoshop*)

3.- Escáneres

4.- Láminas de dibujo de repuesto.

5.- Sellos y tinta para estampación

Por otro lado, el alumnado no necesitará mayor recurso que su misma presencia y atención a la clase, sumando si fuera necesario el dispositivo móvil del propio alumnado, además de sus propias láminas de dibujo y demás equipamiento gráfico como lápices, gomas y demás.

7.7.2. Recursos y materiales para la Unidad Didáctica

Los recursos didácticos que se necesitan para poder llevar a cabo la unidad didáctica se pueden dividir en los siguientes apartados:

1.- Recursos visuales: Es todo aquello que el alumno podrá utilizar para extraer información visual de manera informativa. En este caso, mediante soportes gráficos, como las imágenes digitales que se proyecten mediante un proyector y una presentación.

2.- Recursos materiales: Son los materiales con una vida útil determinada por el uso y necesarios para el dibujo, como en el caso de los papeles y los lápices. Son recursos resolutivos.

3.- Recursos instrumentales y técnicos: Son aquellos recursos sin los que muchas de las técnicas artísticas no podrían efectuarse. Como el caso de ordenadores, tabletas de dibujo, mesas de luz o escáneres.



Fig. 30. *Fotografía del espacio para el proyector en el aula para las presentaciones, 2019, Joel Gallego.*

7.8. Temporalización de la Unidad Didáctica

La Unidad didáctica es una unidad compuesta por 4 horas lectivas, que estará dispuesta en 2 clases, tal y como fue especificado en el apartado específico de la Unidad didáctica 5. La temporalización quedaría de tal manera siguiendo los siguientes pasos:

1.- En la primera sesión se expondrá en un margen máximo de 30 minutos, con dudas incluidas, la importancia y aplicación de las texturas en la imagen.

2.- A continuación, se les explicará a los alumnos una serie de ejercicios prácticos de texturas que deben buscar (ya sea mediante el dispositivo móvil personal, los ordenadores del aula si hubiera o los ordenadores de la biblioteca) y realizar mediante los siguientes apartados:

Natural, artificial, orgánica y geométrica.

En cada apartado deberán efectuar un ejemplo, añadiendo además dos texturas libres. Éstos estarán en la mitad de un folio DIN A4, dispuestos en 6 recuadros. En la otra mitad del folio realizarán una textura totalmente libre utilizando lo que precisen para tal fin. Mediante *frottage*, estampaciones o lo que deseen. Se pedirá que al finalizarlo, lo escaneen y lo traigan en digital para el próximo día, junto a un dibujo suyo o ejercicio anterior en el que esté bien marcado el claroscuro, a ser posible mediante un embocado.

3.- En la siguiente clase, con las texturas que han llevado a cabo, se les pedirá dos ejercicios a realizar:

I).- En primer lugar habrá una clase teórica y práctica para que sigan los pasos de cómo realizar pinceles en *Photoshop* mediante sus propias texturas.

II).- En segundo lugar y utilizando la textura grande o una de las texturas libres y la imagen que ellos seleccionaron, deberán implementar dicha textura en la imagen, creando algún fondo o sensación con la misma.

7.9. Puesta en práctica de la Unidad Didáctica



Fig. 31 y 32. *Fotografía de alumna trabajando (I y II)*, 2019, Joel Gallego.

Esta unidad se mantuvo bastante bien en su ejecución a la hora de pasarlo a la práctica. Minutos antes de la primera sesión se preparó el material necesario de la presentación y los sellos y tintas para el ejercicio a realizar. Cuando el alumnado llegó al aula, comenzó la unidad didáctica, empezando por exponer la importancia y aplicación de las texturas en la imagen y en los revestimientos murales durante 30 minutos.



Fig. 33. *Alumna proceso de búsqueda de referentes visuales*, 2019, Joel Gallego.



Fig. 34. *Ejercicio de una alumna*, 2019, Joel Gallego.

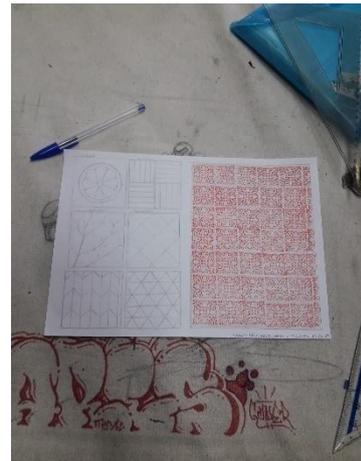


Fig. 35. *Ejercicios de alumnado*, 2019, Joel Gallego.

Se le expuso al alumnado los ejercicios prácticos que debían hacer, en el que debían dividir su hoja DIN A-4 a la mitad. En un lado harían 6 recuadros donde harían con lápiz una mimesis de una textura natural, otra artificial, una orgánica y otra geométrica, dejando además dos recuadros para texturas libres que el alumno o alumna deseara hacer y experimentar. El alumnado deberá buscar esos ejemplos mediante el dispositivo móvil personal, los ordenadores del aula si hubiera o los ordenadores de la biblioteca. En la otra mitad del folio se le explica que deben realizar una experimentación de textura totalmente libre, utilizando lo que precisen para tal fin, sea mediante frottage, estampaciones o lo que deseen.



Fig. 36. *Imagen seleccionada por un alumno, 2019. Alumno anónimo.*

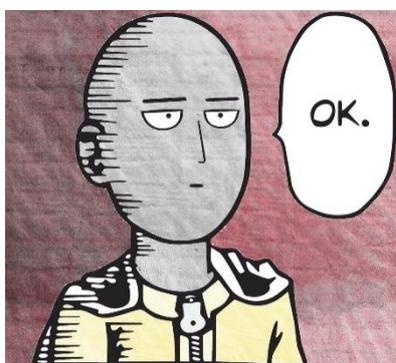


Fig. 37. *Intervención digital en la imagen con los pinceles propios del alumno, 2019. Alumno anónimo.*

Trabajo Fin de Máster:

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

Debido a que el aula no poseía un escáner, se les pide al alumnado que entreguen los ejercicios para escanearlos en la secretaría del centro y llevarles la copia digital la próxima sesión, que sería al día siguiente.

Al finalizar, se les pide que traigan para el próximo día un dibujo suyo o ejercicio anterior en el que crean que pueda estar bien marcado el claroscuro, a ser posible mediante un ejercicio de emblocado.

La segunda clase siguiente clase, con las texturas digitalizadas que han llevado a cabo, se les imparte una sesión teórica tutorizada en la que aprendieron paso a paso a crear sus propias texturas con pinceles en el programa *Adobe Photoshop*, teniendo después que realizar una serie de pruebas de sus propios pinceles.

Después se les explica que deben imprimir alguna de las texturas realizadas en el dibujo que habían traído.



Fig. 38. *Imagen seleccionada por un alumno, 2019, Alumno anónimo.*



Fig. 39. *Intervención digital en la imagen con los pinceles propios del alumno, 2019, Alumno anónimo.*

7.10. Conclusión y propuesta de mejora de la Unidad Didáctica

La conclusión respecto a la Unidad didáctica 5 ejecutada en la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez es más positiva que la que dejó la unidad anterior.

Para empezar, al no tener que desarrollarse bajo tanto nivel de equipamiento digital, fue más fácil y accesible.



Fig. 40. *Imagen seleccionada por alumna*, 2019.
Alumna anónima.



Fig. 41. *Intervención digital en la imagen con los pinceles propios de la alumna*, 2019.
Alumna anónima.

El principal problema, tal y como la propia Escuela de Arte anunciaba e intenta resolver son los bajos índices de asistencia e interés del alumnado.

Las conclusiones personales que saco son muy positivas, pudiendo hacer autocrítica respecto a mejoras en mi expresión corporal y verbal cuando se trata de exponer en una clase y así coger más soltura para posteriores sesiones.

Para finalizar, he de mencionar que esta unidad didáctica, debido al horario y la programación, se tuvo que dar primero, lo que sí que dificultó un poco la ejecución de la Unidad, debido a que el segundo apartado digital, con el dibujo en embocado, iba directamente en relación a la anterior unidad. Aun así, se logró realizar improvisando mediante el material que el alumnado disponía.

7.11. Metodología didáctica

La educación artística tiene un origen lógico dentro de su propio contexto sociocultural. Este evoluciona a lo largo de la historia y, por ello, la educación como tal debe hacerlo.

Se debe tener en cuenta que actualmente los límites existentes entre las distintas vertientes del arte son cada vez menos graduales. De este modo, es lógico que surjan nuevas y distintas formas de crear dentro de un campo artístico, proyectando incluso los conocidos proyectos transmedia, que abarcan distintos campos conservando una misma temática común. Esto es algo que se ve impulsado por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que están establecidas y aceptadas socialmente y laboralmente, con lo que también ha de ser así en la educación, para la total aceptación, sincronización y simbiosis entre los distintos ámbitos en los que se mueve y se desenvolverá el alumnado.

La metodología tiene que responder a estas realidades en las que el alumnado se mueve de forma nítida mediante el uso de los diversos recursos expresivos y técnicos que son propios de todo lenguaje visual y artístico, acercando al alumnado a las experiencias personales y cotidianas, así como la preparación para su futuro laboral. Esto es una experiencia personal de cada alumno y alumna, que se podrá resolver también mediante la interacción con grupal y con sus iguales. La interpretación y comprensión será sumamente importante respecto al apartado artístico y visual, así como las reflexiones personales que puedan surgir de ello.

Además, pese a que en esta Unidad didáctica no está estipulado teóricamente, cabe añadir que a lo largo de la propuesta anual se tienen muy en cuenta las prácticas y didácticas derivadas de las VTS (*Visual Thinking Strategies*), conocidas como *Estrategias del Pensamiento Visual*. Se trata, tal y como ya hemos mencionado anteriormente, de dar herramientas discursivas para el aprendizaje del alumnado mediante la imagen que ven, sabiendo comprender y argumentar lo que ven y lo que aprenden, ayudando así a desarrollar el pensamiento crítico del alumnado.

7.12. Actividades

Las actividades realizadas han sido las ya mencionadas en el apartado 7.8, donde se especifica la temporalización de la unidad didáctica, quedando de manera esquemática las siguientes actividades:

- 1.- Hacer un ejercicio de mimesis y de experimentación
- 2.- Crear pinceles de Photoshop y probarlos
- 3.- Estampar una textura en una imagen



Fig. 42. *Imagen seleccionada por el alumno, 2019. Alumna anónima.*

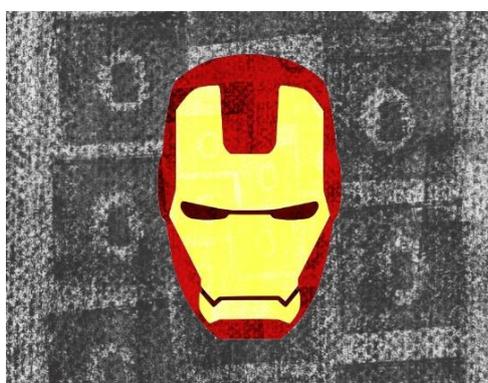


Fig. 43. *Intervención digital en la imagen con los pinceles propios del alumno, 2019. Alumna anónima.*

7.13. Medidas de Atención a la diversidad y Adaptaciones Curriculares

Aunque en el caso de esta clase en concreto no hizo falta, que en cualquier caso de una adaptación curricular mediante la atención a la diversidad, se tendrá especial cuidado y atención en todos los procesos de educación y enseñanza que merezca todo alumnado que presente ciertas dificultades para adquirir las competencias necesarias de la asignatura, participando de manera inclusiva y desarrollando en tales situaciones ciertas actividades que sean de refuerzo para poder realizar fuera del entorno del aula y que puedan ayudar así al alumno o alumna en cuestión a comprender y desarrollar los contenidos. En caso contrario y que se destaque por ya tener adquirida alguna de las competencias de la asignatura y domine ciertos contenidos teóricos y/o prácticos, se facilitarán ciertos materiales que puedan ser de un desarrollo más complejo y avanzado para que pudiera profundizar e investigar en los contenidos dispuestos.

Todo esto se llevaría a cabo mediante la cooperación y atención tutorizada con la orientadora del centro e incluso con los padres del alumnado.

7.14. Criterios de Evaluación

Dentro de los criterios de calificación, los que afectarían a la Unidad didáctica 5 y sobre los que se sustentará la calificación del alumnado son los siguientes:

- 1.- El debido uso de las técnicas y materiales, explorando la diversidad de posibilidades creativas.
- 2.- Sensibilidad artística y creatividad reflejada en el trabajo realizado.
- 3.- La representación proporcionada atendiendo a una lógica de trabajo y estilo respecto al espacio y las propias proporciones a representar.
- 4.- La representación respecto a las relaciones tonales.
- 6.- Representación de objetos sencillos que estén en relación con su espacio
- 9.- El desarrollo de la capacidad creativa, así como su sentido artístico.
- 10.- La evolución artística y técnica en los procesos del ejercicio y el curso.

7.15. Procedimientos e instrumentos de Evaluación

Para la correcta evaluación del alumnado se tendrán en cuenta las siguientes pautas definidas en la programación anual:

- 1.- Registro continuo de asistencia y puntualidad del alumnado mediante la herramienta del *Pincel Ekade*.
- 2.- Registro constante de actitud e interés del proceso de aprendizaje del alumnado.
- 3.- Valoración de forma continua de los procesos de aprendizaje mediante las evaluaciones y calificaciones consiguientes de las actividades desarrolladas por el alumnado.
- 4.- Evaluación y posterior calificación de los dossiers del alumnado que han de entregar con las actividades realizadas.

5.- Evaluación y con su consiguiente calificación mediante pruebas de carácter teórico-práctico, sea de forma tanto oral como escrita hacia el alumnado.

Respecto a la evaluación de los ejercicios, se tendrán en cuenta los siguientes apartados como parte del procedimiento:

- 1.- Ficha de ejercicios
- 2.- Prueba de pinceles digitales
- 3.- Estampación digital en una imagen



Fig. 44. *Imagen seleccionada por el alumno, 2019. Alumno anónimo.*



Fig. 45. *Intervención digital en la imagen con los pinceles propios del alumno, 2019. Alumno anónimo.*

8. Propuestas de mejora

Como propuestas de mejora respecto al proyecto, para empezar trataría de adaptarlo a unas cotas más asequibles para el alumnado y el centro.

De este modo podría ser un proyecto extrapolable a otras materias y centros con distintas situaciones y sin tanto equipamiento técnico siquiera.

Otra propuesta también sería el hecho de experimentar con otras unidades didácticas de las expuestas y ver cuales funcionan mejor o peor.

Aunque lo ideal sería poder llevar el proyecto en una práctica anual como docente para así tener un análisis más profundo y claro de la programación.

También debe haber una proyección firme en el que el profesorado se debe formar constantemente respecto a las distintas realidades tanto a nivel profesional como en los productos de entretenimiento que consume el alumnado en general.

Con lo que es un proyecto que exige tener una serie de modificaciones y, por la tanto, de mejoras de manera paulatina, buscando lo que mejor pueda llegar al alumnado.

Una propuesta sumamente interesante para poder mejorar la calidad del proyecto sería poder contar con profesionales de los sectores del arte mural y del comic para que puedan dar algunas charlas mediante alguna jornada educativa y motivacional. Profesionales de las islas como Ione Domínguez, Rayco Pulido, Ángel Hernández o David López son referentes notables a nivel local, nacional e incluso internacional.

Hacer algún proyecto educativo extraescolar, fuera de las aulas pero con alguna actividad a realizar de corte educativo. Alguna excursión con otros profesores y grupos al renovado y rescatado Salón del Comic de Tenerife, que está apostando bastante por la cultura y la educación del cómic.

También toda propuesta de mejora siempre es bienvenida y cabe dentro de las posibilidades a tener en cuenta para optimizar y dar nuevas formas a un proyecto que es mucho más amplio.

9. Conclusiones

El interés del alumnado en nuevo modelos educativos más cercanos a sus propias vivencias personales y dentro de unos espacios de cultura limitada en la que se desarrollan ha sido bastante notable.

El punto que contrasta con todo esto es la parte más concreta respecto al centro y su problemática con las ausencias del alumnado que deriva en absentismo escolar. Esto, sumado al reducido número de alumnos en la clase y la posición en la que personalmente me vi envuelto como profesor en prácticas universitarias hizo que la relación de las clases con los alumnos fuese bastante cercana, pero al mismo tiempo, y debido también a la temporalidad de las prácticas que se situaron a finales de curso, hizo que estas problemáticas que ha sufrido el centro y las cuales ya han sido mencionadas, fueran probablemente más visibles en esas fechas y esto repercutiese en el trabajo.

Es por ello que los medios visuales y audiovisuales son los más indicados para este tipo de aprendizajes y desarrollos, aunque para el correcto desarrollo de esto debe haber también una mejora educativa respecto a inversión económica y profesional, así como una reforma bien estructurada en el propio sistema educativo.

Respecto al tema central que aborda la propuesta educativa, considero que es algo que realmente se puede desarrollar, expandir y actualizar constantemente, mediante los fundamentos del comic y los intereses del alumnado, trazando de este modo un vehículo que trata constantemente de conectar el arte secuencial con el estudiante en una sociedad donde cada vez nos comunicamos y relacionamos más mediante imágenes, deconstruyendo constantemente el concepto de las mismas. Ese es el mundo en el que vivimos y en el que las generaciones que están llegando se desarrollarán, siendo probablemente más necesarias que nunca este tipo de propuestas educativas en las que el estudiante se deba involucrar con la imagen, desde un papel de consumidor perspicaz e instruido y también como creador ingenioso y consecuente.

Trabajo Fin de Máster:

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

10. Glosario

Adobe AfterEffects: Programa digital que está destinada a la creación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.

Adobe Photoshop: Aplicación digital hecha para usos de edición gráfica, especialmente fotografías.

Adobe Illustrator : Programa informático de gráficos vectoriales que está enfocado a la ilustración digitalizada.

Anime: Palabra japonesa de origen francés que alude a la animación oriental propia de Japón, normalmente enfocada a la adaptación del manga.

Arte secuencial: Conjunto de artes cuya base está en una sucesión de imágenes que están dispuestas en diversas secuencias que crean un relato. Referido especialmente al comic.

Cómic: Arte secuencial que se basa en una disposición de elementos gráficos en viñetas (fragmentos de imágenes y momentos) mediante esencialmente dibujos, que bien pueden ser en blanco y negro o a color.

Frottage: Técnica de dibujo que consiste en reproducir las texturas de una superficie en un folio utilizando, originalmente, un lápiz.

Manga: Cómic de la cultura japonesa que posee unas características temáticas y de estilo unificadoras y particulares.

MotionGraphics: Vídeo o animación de carácter digital creada a partir de una ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, colores, títulos y diseños.

Pincel Ekade: Herramienta de gestión y control de uso profesional del profesorado del Gobierno de Canarias mediante la Consejería de Educación para sus clases.

VTS: “Estrategias de pensamiento visual”. Método educativo basado en la visión crítica del alumnado respecto a las imágenes que consumen.

10. Lista de referencias.

BOE núm. 25, de 29 de enero de 2015. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Recuperado de: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-738[Fecha de consulta: 13/06/2019]

BOE. núm. 238, de 4 de octubre de 1990. Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-24172>[Fecha de consulta: 13/06/2019]

Edwards, B. (2000). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano.

Eisner, W. (2002). *El comic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.

Estrategias de Pensamiento Visual: <https://nodocultura.com/2015/03/10/visual-thinking-strategies-vts/> [Fecha de consulta: 02/09/2019]

Gibbons, D.; Pilcher, T. (2018). *Cómo crear comics*. Barcelona: Norma Editorial.

Gobierno de Canarias. Sección Educación: Píncel Ekade. Recuperado de: https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/pincel_ekade_informacion/ [Fecha de consulta: 13/06/2019]

Gobierno de España. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Educación Secundaria Obligatoria: Competencias básicas. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/estudiantes/educacion-secundaria/informacion-general/competencias-basicas.html>[Fecha de consulta: 13/06/2019]

McCloud, S. (2016). *Reinventar el comic*. Barcelona: Planeta Comic.

McCloud, S. (2016). *Entender el comic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.

McCloud, S. (2012). *Hacer comics*. Bilbao: Astiberri.

Panel Syndicate: <http://panelsyndicate.com/> [Fecha de consulta: 03/09/2019]

Simmons, C. (2006) *Color harmony: Logos*. Beberly (Massachusetts): Rockport Publishers.

VTS: [Recuperado de:] <https://vtshome.org/> [Fecha de consulta: 02/09/2019]

Yenawine, P. (2013). *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines*. Cambridge (Massachusetts): Harvard Educational Publishing Group.

Wong, W. (1992). *Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.

12. Bibliografía.

Debord, G. (2010). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.

Didi-Huberman, G. (2014). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: Antonio Machado.

Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial.

Eisner, W.; Miller, F. (2005). *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma Editorial.

Gasca, L. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra

Gasca, L.; Mensuro, A. (2015). *La pintura y el cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra

Liotard, J. (2012). *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa editorial

Trabajo Fin de Máster:
Joel Arseni Gallego Aguilar

Trabajo Fin de Máster:

Viñetas Murales: El cómic y el arte secuencial implementadas como propuesta para la Programación Anual y Unidades didácticas en Revestimientos Murales

La Laguna, 2019

