



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

MÁS ALLÁ DE UNA LECCIÓN DE CLASE UNA FORMA DE MEDIACIÓN: EL BULLYING A TRAVÉS DEL CÓMIC.

Alumno/a: Soledad Carrillo Alguacil

Tutor/a: Prof. D. M.^a Isabel Moreno Montoro/
Valentín Agrela Esteban

Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal.

Junio, 2020

ÍNDICE:

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVES.....	4
2. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	5
3. FUNDAMENTACIÓN.....	7
3.1 Valores educativos de la narrativa visual y audiovisual.....	7
3.2 Responsabilidad del profesor de secundaria ante la situación de las personas con las que se trabaja.....	9
3.3 Por qué combino práctica artística con bullying mediante la mediación	13
4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	18
4.1 Datos de identificación.....	18
4.1.1 Marco legal.....	18
4.2 Contextualización.....	19
4.2.1 El IES Aguilar y Eslava.....	19
4.2.2 El alumnado del centro.....	21
4.3 Competencias.....	21
4.4 Objetivos.....	23
4.4.1 Objetivos de la etapa.....	24
4.4.2 Objetivos de área.....	25
4.4.3 Objetivos específicos	26
4.5. Contenidos	27
4.5.1. Contenidos de carácter transversal.....	28
4.6. Metodología.....	30
4.6.1 Temporalización	33
4.7 Atención a la diversidad.....	42
4.7.1 Actividades complementarias o extraescolares.....	43
4.7.2 Actividades de refuerzo.....	43
4.8 Recursos y materiales utilizados.....	43
4.9. Evaluación	44
4.9.1. criterios y estándares de aprendizaje.....	44
4.9.2. Instrumentos de evaluación.....	48
4.9.3 Criterios de calificación.....	52
5. CONCLUSIONES.....	53
6. BIBLIOGRAFÍA.....	55
6.1 Normativa oficial.....	57
6.2 Índice de figuras.....	58

7. ANEXOS.....	64
7.1 Anexos I: Formulario bullying.....	64
7.2 Anexos II: Partes del cómic.....	71
7.3 Anexos III: Ejemplos y actividad del cómic.....	78
7.4 Anexos IV: Posibles materiales para la elaboración del cómic.....	86
7.5 Anexos V: Ejemplos de ilustradoras que utilizan las diferentes técnicas que se pueden abordar en el proyecto.....	90

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen:

El presente proyecto desarrolla una propuesta educativa en la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria, sobre la mediación escolar articulada a través de la práctica artística. Con ésta, se pretende combatir y concienciar acerca de una problemática, en este caso el bullying, que supone un conflicto en la sociedad y sobre todo en el ámbito educativo.

Con este fin, se hace hincapié en la difusión de los valores éticos con la ayuda de la técnica empleada, el cómic. Se propone esta narrativa visual como recurso que facilita la utilización del aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo, de tal manera que favorece la motivación, logrando un clima cálido, seguro, consistente y positivo en el aula.

Palabras claves: mediación, práctica artística, conflicto, bullying, cómic

Abstract:

The present project develops an educational proposal in the Visual and Audiovisual Plastic Education subject of the second year of Obligatory Secondary Education, about school mediation articulated through artistic practice. The aim is to combat and raise awareness of a problem, in this case bullying, which is a conflict in society and especially in the educational sphere.

To this end, emphasis is focused on the dissemination of ethical values with the help of the technique used, the comic. This visual narrative is proposed as a resource that facilitates the use of project-based learning and cooperative work, in such a way that it favours motivation, achieving a warm, safe, consistent and positive climate in the classroom.

Keywords: mediation, art practice, conflict, bullying, comic

2. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El proyecto está desarrollado dentro del Máster universitario de Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de idiomas en la especialidad de Dibujo, imagen y artes plásticas.

Este proyecto se ocupa de la importancia de la práctica artística en la educación para la resolución de problemas y el desarrollo del alumnado con la ayuda del marco teórico-práctico para entender la realidad.

En la sociedad existen muchos conflictos de carácter social, educativo y familiar, siendo las aulas el principal exponente donde suceden problemas de conducta, convivencia o desmotivación de los alumnos. Precisamente en los estudios obligatorios como la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.), se presentan con mayor frecuencia este tipo de conflictos.

Un conflicto genera una vibración negativa, que puede influenciar a la hora de encauzar una nueva actividad. No obstante, éste no solo hay que verlo de forma negativa debido a que también nos genera una experiencia positiva mediante el aprendizaje adquirido. Para ello, las artes plásticas nos ayudan a plasmarlo de una manera más creativa, dinámica y eficaz, ofreciendo diversas soluciones y estrategias al alumnado, tanto dentro como fuera del aula, ya que son una habilidad importante que ayudan a promover y promocionar principalmente el sentimiento de empatía del ser humano.

Cuando los enseñantes ofrecen oportunidades a sus alumnos para que emprendan tareas que permitan practicar estas capacidades y actitudes, también les ofrecen oportunidades para que desarrollen su mente. Y cuando organizan las tareas que abordan los alumnos para que éstos aprendan a relacionar lo que han aprendido en la escuela con el mundo que hay fuera de ella, están desarrollando la capacidad de sus alumnos para extender y aplicar lo que han aprendido a otros ámbitos, un proceso que en la literatura psicológica se denomina transferencia y que todo enseñante debería fomentar. (Eisner, 2012, pp. 27-29).

Por lo tanto, estoy de acuerdo con la afirmación que hace Eisner, ya que, como he mencionado anteriormente se necesita la práctica para el correcto aprendizaje y no solo limitarse a los conocimientos de una materia, sino producir una sinergia que se pueda poner en práctica en todos los ámbitos de la vida cotidiana de un adolescente. De esta manera el alumno entiende que los contenidos expuestos en el aula no solo son parte del ámbito educativo.

Mi propuesta educativa está basada en proyectos que integran a su vez todos los contenidos de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual, en la cual, el alumnado será el que dirija, debata y decida qué hacer en todo momento y el docente la guía.

El proyecto se divide en dos partes; por un lado, se encuentra la fundamentación epistemológica; encargada de los valores educativos, el método que se va a utilizar y la situación con las personas que se trabaja en la educación artística. Y por otro, una programación didáctica cuyo tema principal a tratar es el bullying mediante el método de mediación con A.B.P. y con la técnica del cómic.

JUSTIFICACIÓN

Lo que me ha llevado a encauzar este tema ha sido la inquietud que me genera el conflicto en la adolescencia y con los medios que se pueden abordar.

La canción “Pausa” del álbum *Autoterapia* (2018) del grupo indie IZAL ha sido la propulsora de este proyecto, me hace replantearme cómo le puede repercutir o afectar a una persona un conflicto y cómo su entorno le ayuda o le perjudica.

“Tú qué sabrás si no vives dentro de esta jaula” es una de las frases de la canción que anteriormente he mencionado y hace alusión a la opresión que tiene una persona y la lucha interna constante consigo misma. No podemos vivir con un trauma, dolor o herida para siempre, tenemos que sanarla para que cicatrice y avancemos, pero se necesita un medio en el que puedas expresar y sentir comprensión. El arte es ese medio al que se puede recurrir, el cual, abre las puertas a la paz que se genera en uno mismo.

En la educación, las artes no pueden mostrar un papel secundario ya que éstas son importantes para la formación de los alumnos. Las artes al tratar un medio práctico facilitan el trabajo cooperativo en la enseñanza basada en proyectos fomentando habilidades, capacidades, actitudes y valores, así como también son comunicación e interacción de sentimientos y emociones. Los valores como empatía, responsabilidad e igualdad son algunos de los que se van a hacer hincapié.

Los objetivos personales que se pretenden alcanzar en este proyecto son los siguientes:

- Fomentar actividades con la idea de que sean creativas, reflexivas y críticas como herramienta de solución ante un conflicto.
- Ver los conflictos no solo de manera negativa, interactuar con el posterior aprendizaje y promocionarlo.
- Contribuir al desarrollo de la persona en un entorno social y educativo.
- Buscar caminos que amplíen las dimensiones artísticas en la educación secundaria.

- Tener fundamentación y conocimiento para la elaboración de una propuesta narrativa.
- Comprobar hasta qué punto el alumnado es capaz de lidiar con el tema y la producción artística.
- Utilizar el arte como un medio expresión gráfica y comunicación con el espectador.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1 Valores educativos de la narrativa visual y audiovisual.

La narración, evidentemente, es la acción de narrar. Cuenta un relato de hechos ficticios y/o verídicos, llevado a cabo por unos personajes dentro de un espacio y tiempo determinado.

La autonarración o autobiografía, Lejeune (1991) la define como “relato retrospectivo en prosa que una persona real hace de su propia existencia, poniendo énfasis en su vida individual y, en particular, en la historia de su personalidad.” (p.48) No obstante, en la autonarración, es imprescindible que la identidad del autor, narrador y personaje concuerden.

Siguiendo a Gergen (1996) y desde la psicología social en la época moderna, encontramos que las narraciones son esencialmente estructuras del lenguaje y que funcionan como un elemento académico que, en tal caso, sirven para generar conocimiento de manera objetiva. Las narraciones, son ficciones, no necesariamente tienen que ser una historia inventada, pueden ser el reflejo de una historia real, pero la manera en las que las relatamos añade fantasía. Por lo tanto, las narraciones se consideran ficciones y desde la perspectiva científica se consideran como herramienta subjetiva, poco fidedigna para la investigación. Sin embargo, desde una perspectiva humanista, la investigación no necesariamente es para el descubrimiento de cosas, sino que puede ser también para la mejora de comportamientos y actitudes, para lo que no tiene ninguna importancia el hecho de que la narración haya sido una ficción, si su objetivo se cumple, que es la mejora de una práctica, en este caso educativa (Fernández inglés y Gutiérrez Pérez, 2018, p. 10; Ruiz expósito, 2018, p. 37).

Desde el ámbito docente, es una metodología a la que se recurre por su capacidad de generar y producir información de carácter significativo, por lo que se potencian la adquisición y el desarrollo de conocimiento. Como si fueran objetivos, podemos decir que sus valores se traducen en los siguientes aspectos:

a) Introducir la utilización de la metodología narrativa autorreferencial para la realización de los productos académicos facilita la comunicación con el alumnado.

b) Acostumbrar al alumnado al uso de la tecnología de la imagen y la comunicación para la elaboración de sus productos académicos con rigor y calidad, aplicándolo a una metodología con un concepto como el narrativo conducirá a naturalizar su práctica.

c) Incrementar y estabilizar el éxito en los resultados académicos del alumnado favorece su autoestima.

d) Entender la innovación en el uso de las herramientas visuales y de otros ámbitos de la expresión creativa en asignaturas de contenidos no artísticos a priori favorece la interdisciplinariedad.

e) Documentar la utilidad de los recursos artísticos como muy pertinentes para la puesta en práctica de instrumentos educativos en cualquier ámbito de la educación más allá de las propias materias de creación o educación artística contribuye a pensar en las herramientas audiovisuales como útiles.

f) Entender la indagación en la educación para la mejora y no necesariamente para el descubrimiento experimental.

g) Facilitar la producción con sentido de los materiales del alumnado.

Históricamente, la utilización de procesos narrativos, autonarrativos y autorreferenciales ha sido una metodología para resolver situaciones incluso desde una perspectiva personal. De hecho, si somos un poco observadores podremos ver y recordar cómo muchas personas se vuelcan rápidamente a auto contarse cada vez que se encuentran con alguien.

En la Educación, ya sea desde medios exclusivamente visuales como el cómic u otros procedimientos como la videocreación, recurrir a procesos en los que el ser humano se cuenta, aunque sea en tercera persona, facilita la comunicación y la exteriorización de conflictos, al mismo tiempo que sirve de excusa para poner en práctica el desarrollo de la producción artística y creativa.

Digamos en general que todos estos valores y propiedades son aplicables a la narrativa en general. En cuanto a la narrativa por medios visuales o audiovisuales no encontramos diferencias en estas posibilidades salvo añadir que el hecho de la comunicación visual conlleva la inmediatez y la rapidez en el proceso de transferencia de información. Y también la posibilidad de añadir información de una manera intuitiva y casi inconsciente que, a veces cuando utilizamos otros medios, no surge por tener que elaborar otra serie de estructuras simbólicas que en lo visual no necesitan ser traducidas a formato simbólico porque afloran de manera automática como signo.

Una narrativa tiene dos partes: la historia y el discurso (Chatman, 1978). La historia incluye los acontecimientos, los personajes y los escenarios que constituyen el contenido de una narrativa. El discurso es el relato, expresión, presentación o narración de la historia. El discurso puede ser oral, escrito o representado dramáticamente; también puede ser película cinematográfica, mimo o danza. (McEwan y Egan, 1998, p.5)

Aunque cierto es que, cuando un discurso se presenta de manera gráfica o en forma de película cinematográfica, ésta recibe el nombre de narrativa visual o audiovisual respectivamente.

Por lo tanto, la narrativa visual es aquella que narra una historia mediante elementos visuales. El poder de ésta es tan fuerte que, con tan solo una imagen, se puede contar relatos que en escrito ocuparían párrafos. Hay un refrán que dice: “una imagen vale más que mil palabras”, esto es cierto, ya que una sola imagen es capaz de transmitir una serie de conocimientos inmensos, pero si se excede en detalles puede llegar a confundir y no dejar claro el mensaje principal que se pretende transmitir.

La narrativa visual puede ir acompañada de texto que apoye el mensaje de la historia, pero no siempre es necesario, ya que existen muchas formas de extraer información, ya sea mediante simbología de objetos, teoría del color, movimiento o posición de los personajes (en caso de que los haya), etc.

Cuando se produce una secuencia de imágenes, como ocurre en el cómic, la historia se enriquece de tal manera que todos los elementos visuales interactúan entre sí para conseguir una unificación de la obra, y además su mejor entendimiento.

Una de las ventajas que trae implícita la narrativa visual, es la fácil retención. El ser humano por naturaleza retiene mejor una referencia visual que una escrita sin ni siquiera hacer hincapié en ello, y esto se debe a la persistencia retiniana. A veces ésta es usada de forma consciente y otras inconscientemente.

La diferencia con la narrativa audiovisual es mínima ya que ésta narra un relato mediante una transición rápida de imágenes que generan movimiento e incorpora sonido, ruido, diálogo, etc., es decir, genera una historia cinematográfica; película, corto, videoclip o cualquier material audiovisual.

3.2 Responsabilidad del profesor de secundaria ante la situación de las personas con las que se trabaja.

El período de edad de los alumnos que cursan la Educación Secundaria Obligatoria está comprendido entre los 12-16 años, etapa que abarca gran parte de la adolescencia.

La adolescencia según Coleman y Hendry (2003) es: “Una época en la que el individuo lucha para determinar la naturaleza exacta del yo, y para consolidar una serie de elecciones en un todo coherente que constituya la esencia de su persona, claramente distinta de los padres y otras influencias formativas.” (P.59)

Es decir, la adolescencia se basa en la búsqueda del yo. Para ello son necesarios términos como autoestima y autoconcepto. Estos dos conceptos tienen relación entre sí, pero no son sinónimos. Podemos sintetizar la autoestima como el valor que otorga el individuo a su persona y el autoconcepto como la imagen (no física) que recibe el individuo de sí mismo. “Como señala Coopersmith (1967), la autoestima es la dimensión evaluativa dentro del autoconcepto que se identifica como una actitud positiva o negativa de aprobación o desaprobación personal, respecto a sí mismo.” (Cazalla y Molero, 2013, p. 55)

La constante búsqueda del yo, lleva consigo otro de los dilemas más grandes en la adolescencia. “El dilema esencial para un joven que desea integrarse plenamente en la sociedad es el que existe entre ‘desempeñar roles apropiados y el ‘yo’” (Coleman y Hendry, 2003, p. 59)

Este es un tema interesante desde el punto de vista de un conflicto como puede ser acoso escolar o bullying, pues cierto es que en diversos casos el adolescente ha de abstenerse a las reglas impuestas, pero en cuestiones de formación de su identidad puede sufrir inestabilidad por intentar romper los estándares. Por ejemplo, si todas las personas de su entorno van a una misma dirección, pero el individuo desea cambiar ésta, puede convertirse en víctima de acoso simplemente por declarar su identidad diferente frente al resto. De este modo, dicha inestabilidad puede producir un proceso de inadaptación, que puede llegar a tener muchas experiencias negativas en la personalidad del adolescente.

Mediante la búsqueda del yo, de una identidad propia, se llega también a un periodo de independencia para el que es necesario “luchar contra las presiones de la familia y de la sociedad, a fin de encontrarse a sí mismo, asegurar el equilibrio entre el amor y el odio, asumir mejor su carga sexual y formular adecuadamente sus ideales políticos y socioculturales.” (Palomares, 1992, p. 200)

Si un adolescente no hace frente a todos estos desafíos necesarios, se está precipitando hacia la madurez sin conseguir la independencia necesaria para ésta.

El adolescente no alcanza la formación real de una identidad adulta hasta que no se llega al último periodo de la adolescencia siendo ésta la adolescencia avanzada. En este momento el adolescente ha sobrepasado la línea hacia la madurez. Por lo tanto, en la educación obligatoria no se completa todo el periodo de adolescencia, pero sí gran parte de ésta.

En esta etapa tan complicada es necesaria la presencia de la motivación del docente al igual que en el alumnado para favorecer los resultados en el desarrollo de la identidad.

La educación es una enseñanza vocacional que no cualquier docente posee porque se debe estar convencido que ésta es la mejor profesión que existe en el mundo, dando todo por y para los alumnos con ilusión, entusiasmo, pasión, dedicación y compromiso.

Según Tierno Jiménez (1997): La motivación es el conjunto de factores internos, que con los estímulos externos de la situación determinan la dirección e intensidad de la conducta de un sujeto en un momento determinado. (Criado del Rey Pino-Juste, 2014, p. 32)

La motivación se divide en dos, extrínseca e intrínseca. La extrínseca, se centra en profesores con menor interés, los cuales, dan el temario correspondiente sin tener en cuenta el aprendizaje del alumnado y solo miran por sí mismo generando barreras o malas respuestas por parte del alumnado. Éstos, miran por el lado de su economía, el trabajo no les satisface realmente y le supone una carga, no tienen una buena relación con los demás docentes, no manejan un control en la clase y su frustración es perenne. Todo ello, acapara un cúmulo de sensaciones que le llevan a la depresión o una baja temporal en el mayor de los casos.

Tristemente esta manera de “educar” es la que se ha mantenido y se mantiene en muchos casos a día de hoy en la enseñanza, pero realmente no es una educación, no es prepararlos para un futuro.

Pérez (2004) afirma que “Un profesor que no está motivado en su labor docente, difícilmente podrá generar en los alumnos una disposición positiva hacia los aprendizajes, (p. 140) al igual que Hendricks (2003) dice que “los maestros [desmotivados] están interesados en la cantidad de información que el estudiante puede meter en su cabeza para después vaciarla en un pedazo de papel.” (p. 42)

Estos autores sujetan que el docente no solo se puede basar en transferir los conocimientos, tiene que interesarse por el mundo que rodea al alumnado, así como su bienestar o su sufrimiento y eso se consigue gracias a las emociones que se transmiten en la comunicación entre alumno-profesor. La forma en la que realiza las clases, el clima que se crea y el sentido de humor también conducen a un profesor motivado, sin dejar éste de aprender para enseñar mejor cada día que pase. Esto puede definirse como motivación intrínseca.

Las competencias básicas son de carácter obligatorio en la educación primaria y secundaria, la competencia cultural y artística que se llama “Conciencia y expresiones

culturales” está considerada para todos los ámbitos, pero sobre todo está dirigida a las artes plásticas.

La competencia básica del estudiante cultural y artística implica mucho más que conocimiento y habilidades artísticas y culturales. Incluye todo aquello que es necesario para poder enfrentarse a situaciones reales: destrezas, estrategias, actitudes o valores. Esta competencia del estudiante la hemos vinculado a la capacidad docente de motivar e implicar puesto que requiere de manera específica poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación, la creatividad, la motivación individual y colectiva que conlleva habilidades de cooperación y tener en cuenta la aplicación e iniciativa de casa uno para consecución del resultado final. (Pérez, 2004, p.142)

Como dice Pérez, la competencia CEC y la motivación del profesor están enlazadas a la hora de motivar al alumno, para ello lo facilita el trabajo cooperativo. En definitiva, la metodología de aprendizaje basado en proyectos logra una dinámica activa y un profesor motivador.

Hendrick (2003) nos asegura “Es muchísimo mejor tener estudiantes que salgan de la clase rascándose la cabeza con preguntas en las cuales pensar y de las cuales hablar, y ansiosos por solucionar en la semana entrante los desafíos que surgieron durante la lección.” (p. 51)

Dar a los alumnos una problemática que tenga que desarrollar una solución a través de preguntarse, debatir y buscar respuestas es tener motivados a éstos para conseguir un fin, como apoya Hendrick, siendo esto una forma de enseñar.

La responsabilidad académica es un tema que inevitablemente está muy vinculado a la ética. Y, en cuanto a la ética, el arte posee la característica de ser el medio de expresión más concienciador, con la capacidad de hacer al alumno reflexionar.

La ética es un tema complejo en el que se entrelaza la idea de la responsabilidad social y una serie de conceptos relacionados con el bienestar humano y la formación del carácter del individuo. Hablar de ética supone hacer referencia a numerosas virtudes: compasión, lealtad, fortaleza, al tiempo que está referida a la seguridad, la imaginación, el humor y el optimismo. (Moreno, Yanes, Tirado, 2015, pp.41-42)

De esta manera, la responsabilidad que posee el profesor ha de ser más que educativa, siendo también social. Es inevitable entrar en el tema ético, y menos dentro de las aulas, ya que es el principal espacio de la formación de la personalidad. Es por esto que en un centro educativo es necesario una plantilla de profesorado que sea consciente de que la responsabilidad social es igual de importante que la académica, y que son ellos mismos los que han de hacer frente a esta responsabilidad.

La responsabilidad del profesorado en la práctica artística, y para ésta, es promoverla y hacerla visible junto a las demás materias. Las áreas artísticas se han visto infravaloradas a causa de nuestro sistema político que mediante las continuas reformas educativas ha intentado e intenta suprimirlas. Por lo tanto, como ya he mencionado, hay que hacer especial hincapié en la promoción del mundo que rodea el marco artístico.

3.3. Por qué combino práctica artística con bullying mediante la mediación.



Figura 1: Mapa conceptual. Fuente: propia.

La educación artística no sólo es una materia o herramienta para enseñar los conceptos, si no que me comprometo como futura docente, puesto que su propósito es crear un camino seguro para la búsqueda de valores éticos como el respeto, la honestidad y la empatía.

Eisner (2012) añade:

El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura. (p. 14)

Conducir determinados conflictos con el alumnado sin un protocolo, sino de una manera más natural posible, nos ayuda a aprovecharnos de las circunstancias en las que se encuentran los alumnos dentro y fuera del aula para conseguir un resultado efectivo, así como descubrir si ha habido casos.

No por ello se pretende formar al alumnado como artistas profesionales sino más bien lo que se logra es alimentar la imaginación y potenciar su creatividad basando su propia experiencia en el aprendizaje.

Por consiguiente, “desarrollar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de una manera creativa supone hacer más hincapié en ciertos tipos de actividades curriculares que en otros.” (Eisner, 2012, p. 228)

Con esto, Eisner ayuda a ratificar que la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual aporta las capacidades necesarias para responder de forma innovadora a los conflictos sociales y naturales reales que nos rodean.

Uno de los conflictos más frecuentes que se generan en el entorno de un adolescente es el bullying o acoso escolar. No es una temática reciente en pleno siglo XXI ya que en el investigador, psicólogo y profesor Dan Olweus lo describió por primera vez en 1970, sino que se puede llegar a considerar un tema tradicional/continuista, pero sí que ha cambiado; ha aumentado la frecuencia, el modo y la potencia con la que se realiza, llevando esto a un grave problema.

Ahora bien, ¿hasta qué punto se debe llegar para que abramos los ojos y lo detengamos? La sociedad en la que vivimos está siendo cómplice de dicha problemática ya que no le mostramos cierto interés hasta que nos toca vivirlo desgraciadamente de forma cercana o incluso en primera persona.

El bullying se adentra en los centros educativos abarcando un mayor porcentaje en la edad comprendida entre los 12-16 años respectivamente, etapa de la E.S.O y disminuyendo en la mayor parte de los casos en la etapa postobligatoria.

Para ello, he realizado un pequeño formulario con preguntas sencillas de carácter anónimo, (se encuentran desglosadas en el anexo I) en el que han sido partícipes un total de 299 personas de diversas edades. El 74,2% de participantes ha sido el sexo femenino, el 25,1% masculino y 0,7% no binario. En la siguiente tabla os muestro el porcentaje de la edad de cada persona que ha mostrado interés de forma desinteresada:

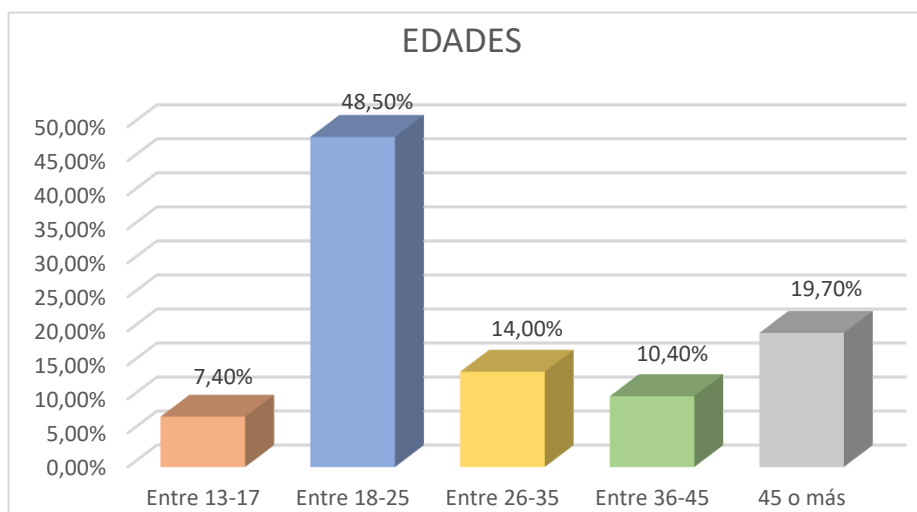


Figura 2: Estadística de las edades. Fuente: cuestionario bullying propio.

En cuanto a la definición que se puede recoger de víctima, de este concepto hay muchas, pero Dan Olweus (1998) la describió así:

Un alumno es agredido o se convierte en víctima cuando está expuesto, de forma repetida y durante un tiempo, a acciones negativas que lleva a cabo otro alumno o varios de ellos. [...] Debe existir un desequilibrio de fuerzas (una relación de poder asimétrica): el alumno expuesto a las acciones negativas tiene dificultad en defenderse, y en cierta medida se encuentra inerme ante el alumno o los alumnos que le acosan. (pp. 25-26)

Grosso modo, se considera una víctima de acoso cuando se consigue un cúmulo de hechos a conciencia para perjudicar al individuo. Esta serie de hechos afecta al individuo de tal manera que le genera miedos, inseguridades y se caracteriza por una baja autoestima. En el formulario mencionado con anterioridad, he recogido casos múltiples y variados de una intensidad asombrosa desgraciadamente, de hecho, un 41,8% ha sido víctima de esto, casi la mitad de los 299 participantes.

Aquí presento los más relevantes, pero en el anexo se añaden algunos casos más:

- “Me ocurrió en segundo/tercero de la E.S.O. y fue debido a que unos compañeros de clase que consideraba mis amigos empezaron a meterse conmigo, a burlarse de mí, a marginarme, y todo llegó a que un día se pasaron grabándome con el móvil, y luego más tarde llegando a las manos.”

- “Me llamaba nombres como Gollum, se limpiaban cuando yo les tocaba, me metieron una nota en la mochila diciendo "eres una mierda", etc.”

- “Acoso escolar a mi hija cuando estaba en primaria, lo puse en conocimiento del profesorado y dirección del colegio, lo reconocieron y admitieron que era verdad

que estaban acosándola, y no hicieron absolutamente nada al respecto, su respuesta fue que la cambiara de colegio.”

- “¡Horrible!, fue durante tercero de la ESO y 1 de Bachillerato. Solo tienes ganas de llorar, preocupación por saber si al día siguiente será igual o peor, no quieres hablar del tema, te sientes infravalorado, que no vales nada, una mierda absolutamente.”

- “No ha sido a mi persona directamente, sino a mi hija por su orientación sexual, la denigraron en el colegio con insultos escritos en su mesa donde ponía "puta lesbiana muérete", por ser bisexual. Lo peor de todo no fue el insulto si no el que le hicieran limpiarlo a ella, y además rapidito, para no crear mucha polémica, la culpable salió inmune (porque sabemos quién fue) y el instituto se lavó las manos. Hubo más casos, pero ese fue el único que el que yo estuve implicada como madre, avisé de que a la próxima denunciaba al instituto porque llevaba con esta situación mucho tiempo. La pena es que yo me enteré tarde porque mi hija no quería preocuparme y no me contaba lo que pasaba, de momento creo que no ha vuelto a pasar, lo ha estado sufriendo durante más de un año. Sabe que tiene el apoyo de su madre y ya no le afecta lo que puedan decir de ella, está orgullosa de ser lo que es y yo también, pero hasta llegar a ese momento ha sido un viacrucis que pasó sola, puesto que el instituto no hizo nada.”

- “No llegó a ser bullying como tal puesto que no me pegaron, pero el dolor mental que me causó aún sigue apareciendo... Todos los insultos eran sobre mi cuerpo y a día de hoy me cuesta mucho verme bien. En el colegio me dejaban sola, no jugaban conmigo. Mi acosadora hacía que otras niñas también empezaran a insultarme. Por suerte, mi hermano pequeño estaba en el colegio así que, me iba con él en los recreos... Fue tanto el odio que llegué a sentir hacia mí que quise suicidarme...”

Como se puede apreciar existen diferentes formas de intimidar a la víctima, ya sea producida por su orientación sexual, por el físico, por la forma de vestir o de actuar, etc. Cualquier comportamiento o gesto que el agresor considere un motivo de burla.

El agresor suele ser tener un perfil violento e impulsivo ante las víctimas, pero también existen casos en el que el éste actúa de forma tranquila y cariñosa. Este perfil es más propenso en el ciber-bullying, ya que se mayormente se muestran de forma anónima.

Teniendo en cuenta la problemática, el bullying puede desglosarse en los siguientes tipos:

- ✚ Psicológico: Chantajes, intimidación, manipulación emocional, amenazas, provocaciones, humillaciones, etc.
- ✚ Físico: Este tipo es el que más fácil se puede identificar a través de golpes, empujones, patadas, mordiscos, etc.
- ✚ Verbal: Motes, insultos, amenazas, difundir rumores, resaltar defectos, etc.

- ✚ Sexual: abusar, acosar, chantajear sexualmente, tocamientos sin consentimiento, piropos obscenos, etc.
- ✚ Social: ignorar, excluir, hacer como que el individuo no existe, sacarlos del grupo, no dejar ser partícipe en actividades, etc.
- ✚ Ciber-bullying: Pueden abarcar todos los anteriores excepto el físico, pero en este caso, por medios como mensajes de texto ofensivos en móvil, ordenador o tablet, páginas webs, chats, redes sociales, correos electrónicos, etc.

Estos no están concebidos para asignarse individualmente, sino que se puede dar el caso y, de hecho, es lo más probable, que varios tipos se expongan en una misma víctima.

Como se ha visto anteriormente en los ejemplos de víctima, uno de ellos comenta “que no es bullying como tal” negando una evidencia, ya que el sujeto atribuye el bullying al contacto físico ignorando así los otros tipos. En esta ocasión, se puede ver, como ya he mencionado, que se da una confluencia entre ellos siendo estos verbal y psicológico.

Por esta razón, la sociedad no es consciente de lo que puede acarrear este tipo de conflicto, ya que a menudo le restan importancia y lo simplifican a “es un juego de niños”. Este pensamiento que inunda a la gran mayoría puede provocar un grave problema en la víctima derivando a desenlaces como el suicidio o depresión por no frenarlo a tiempo.

Dado que existen diferentes modelos de resolución de conflictos, mi propósito es utilizar el método de mediación como estrategia integradora dentro de la práctica artística para intentar concienciar sobre la importancia que hay que darle a estos problemas y la necesidad de estar informados sobre el tema: en que consiste, cómo se produce, hacia donde deriva y por qué.

La mediación es un proceso mediante el cual las personas son capaces de gestionar positivamente sus conflictos con el objetivo de encontrar soluciones eficaces y satisfactorias para ambos. La mediación es un proceso novedoso que introduce la concepción del conflicto como situación neutral, ni positiva ni negativa, inherente a las relaciones humanas y cuyos resultados y repercusiones van a depender de la gestión que las personas desarrollen en torno a la situación conflictiva. (Iglesias, 2013, p. 9)

El objetivo de este método no es sólo buscar estrategias para la resolución de conflictos, sino que también, trata de mejorar la comunicación de forma afectiva favoreciendo la convivencia y haciendo partícipes a todos de manera equitativa.

Hay que tener en cuenta que existen diferentes medios para resolver conflictos, en este caso, se va a utilizar la técnica del cómic dentro de la práctica artística. La

finalidad de construir el cómic va a mejorar la visión de esta problemática y tener una reflexión crítica de ello. Esta técnica será expuesta en la temporalización de la programación posteriormente.

La mediación dentro del modelo circular narrativo, se basa en la utilización de historias para dar significado a las vivencias y relaciones, por lo cual, hace relevancia a las propiedades constitutivas de las historias de conflicto para dar sentido a la experiencia. La mediación se convierte así en una herramienta para narrar los problemas haciendo hincapié en los temas, roles, personajes, valores y secuencias. (Eslava, Padovani, Ciappi, Herrera, 2016, p. 164)

De ahí, que la técnica del cómic sea la idónea para reflejar en las viñetas o ilustraciones las situaciones que se producen, los roles que cogen los personajes y los valores que carecen los mismos. Es más, ayuda a imaginar ciertos comportamientos que a veces no son tan visibles o sensaciones que se tienen, promoviendo la empatía y el diálogo. Por lo tanto, este enfoque ayuda a contextualizar cómo se generan los conflictos.

4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4.1 Datos de identificación

4.1.1 Marco legal

- Normativa nacional:

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (BOE 30/07/2016), para la Mejora de la Calidad Educativa, modificó el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 30/07/2016), por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Real Decreto 310/2016 de 29 de julio, (BOE 30/07/2016), por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

- Normativa autonómica:

Decreto 111/2016, de 14 de junio (BOJA,07,2016) por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria obligatoria en la comunidad Autónoma de Andalucía.

Orden 14 de julio de 2016 (BOJA 28/07/2016), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de

Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

4.2 Contextualización

4.2.1 El IES Aguilar y Eslava

El proyecto se va a llevar a cabo en el instituto Aguilar y Eslava, es un centro público bilingüe que se ubica en Cabra (Córdoba), en él se imparten las enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato, ciclos formativos de Formación Profesional y Educación Secundaria para Adultos (ESPA) e incluye en el edificio su propio museo Aguilar y Eslava.



Figura 3: Entrada I.E.S. Aguilar y Eslava. Fuente: Periódico ABCdesevilla.

La historia del edificio como centro académico comienza en torno a 1689, cuando éste es comprado por el Patronato de la Fundación para adaptarlo a colegio. En 1692 inicia su actividad académica mediante oposición y en 1777, Carlos III lo incorpora a la Universidad Imperial de Granada, pero Fernando VII decretó su cierre en 1823, aunque se reabrirá cinco años más tarde. Es incorporado en 1846 a la Universidad de Sevilla y diez años más tarde la ley Moyano lo faculta para otorgar títulos de Bachiller.

El instituto no es conocido con su nombre actual hasta 1921, a instancia del Claustro de profesores y tras la aprobación del Ministerio de Instrucción Pública y Bellas Artes. El instituto se fue reformando y a su vez ampliando el catálogo de estudios disponibles hasta que en 1986 pasa a formar parte del ámbito educativo de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Los datos más relevantes de la última veintena son la inclusión de los Estudios de Bachillerato de Artes en 2002, en 2005 comienza la enseñanza bilingüe (español-inglés) en el centro y, por último, en 2007 se funda el Museo Aguilar y Eslava, en el cual podemos encontrar objetos históricos del edificio, datos biográficos de su fundador,

manuscritos, y toda clase de información que haya formado parte de la historia del centro. (Guzmán, 2009, recuperado el 30 de abril 2020)



Figura 4: Museo Aguilar y Eslava. Fuente: Página web Aguilar y Eslava.

Sin duda alguna, el instituto es un punto de interés, y en parte es gracias a su patio claustral de dos plantas, denominado “Patio de los Cristales” en honor a la obra de vidriería de los Hermanos Maumejean. El patio es un punto de encuentro entre las diferentes salas, entre ellas dirección, secretaría, biblioteca, antigua capilla y alguna de las clases.



Figura 5: Patio de Cristales, segunda planta. Fuente: Periódico ABCdesevilla.

El edificio del Aguilar y Eslava está cercano al centro de Cabra, en una pequeña plaza cuyo nombre es el mismo que éste, haciendo esquina entre las calles Pepita Jiménez y Santa Ana. En la misma plaza se ubica tanto el Hostal Guerrero (utilizado por profesores y alumnos como residencia parcial) como la Parroquia de los Remedios, antigua ermita de la Soledad y santa Ana.

Al lado del centro se encuentran el Paseo Alcántara Romero, siendo el lugar de “recreo” para los alumnos de bachiller, y el Colegio Virgen de la Sierra, en el cual tras finalizar el período la E.S.O, el alumnado realiza el bachillerato en el instituto mencionado.



Figura 6: Localización. Fuente: Google maps.

4.2.2 El alumnado del centro

La edad comprendida del alumnado es de 12 a 20 años aproximadamente, la mayor parte es nativa de Cabra.

La presencia de los nuevos estudiantes se nota más en las enseñanzas postobligatorias, ya que en este centro se ejercen las tres modalidades de bachiller. Una de ellas, el bachiller de artes, no se encuentra en la oferta educativa de todos los centros, por lo tanto, la mayoría proceden de pueblos cercanos como Baena, Doña Mencía, Nueva Carteya, Moriles, Monturque, Aguilar de la Frontera, Santaella o Montilla. (Todos de Córdoba).

No se cuenta en el 1º ciclo de la E.S.O. con alumnado con necesidades específicas, pero sí que el edificio está habilitado con facilidades como por ejemplo rampas o ascensores, profesores de apoyo y un equipo de orientación bien preparado.

Las familias de las que procede el alumnado son de una clase económica media-alta debido a que la mayor parte de los padres o tutores son funcionarios y con estudios.

4.3 Competencias

Las competencias se recogen en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, como capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Son siete las competencias claves:

- 1- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- 2- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
- 3- Competencia digital (CD)

- 4- Competencia para Aprender a aprender (CPAA)
- 5- Competencias sociales y cívicas (CSC)
- 6- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)
- 7- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Durante el desarrollo de este proyecto, el alumnado llevará a cabo y fomentará las siguientes competencias:

- *Competencia lingüística (CCL)*: Es una competencia fundamental para el proyecto, no solo porque el alumnado interactuará y debatirá para expresar sus ideas orales y escritas, sino porque también adquiere un aprendizaje completo a causa de la retroalimentación del campo visual al lingüístico y viceversa. La competencia lingüística forma parte del cómic una de las características de la comprensión a través de la imagen es la transmisión de conocimiento total integrada. Cuando involucramos las viñetas, se genera una secuencia visual que nos conduce a un discurso narrativo con un comienzo, nudo y desenlace.

- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)*: Es una competencia que estará presente durante el proyecto porque al igual que en las matemáticas buscamos una solución al problema real que se trabaja a través de análisis, juicios y razonamientos de los argumentos. El cómic cuenta con una cantidad de viñetas que tendrá que contener el mismo, comprendiendo el tamaño que ocupará cada una de ellas y la medición en el soporte.

- *Competencia digital (CD)*: Esta es una competencia imprescindible para el uso de las TIC en el aula, ya que la teoría será transferida por programas digitales además de usar la red como banco de ejemplos de imágenes, es más, el alumnado en la presentación oral tendrá el apoyo de esta herramienta para completar su trabajo de manera visual o audiovisual.

- *Competencia para Aprender a aprender (CPAA)*: Es importante para trabajar en el proyecto, ya que desde el primer momento los alumnos son responsables de sus acciones, así como ajustarse al tiempo establecido desarrollando el aprendizaje autónomo y eficaz. A la vez, se pretende generar en los alumnos la satisfacción por el aprendizaje a través del cómic.

- *Competencias sociales y cívicas (CSC)*: Esta competencia es primordial y será trabajada en el aula y fuera de ella. Se basa en la búsqueda de comprender la realidad en la que se vive. Para ello, se observará la conducta que el alumno adopta en el trabajo colectivo y el desarrollo de actitudes como respeto, tolerancia, responsabilidad, etc. Se hará más hincapié en esta competencia para la promoción de valores éticos mediante la práctica artística.

- *Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)*: Esta competencia recoge las habilidades esenciales que los alumnos deben reflejar, tales como: desarrollar el proyecto de forma creativa con sentido crítico, motivación y autoestima dentro del grupo de trabajo, la capacidad de planificar, resolver problemas y asumir riesgos con responsabilidad, etc.

Esta competencia será la principal para el buen funcionamiento del trabajo en equipo que se va a llevar a cabo en la práctica, determinando los puntos fuertes y débiles de cada uno para dicha elaboración.

- *Conciencia y expresiones culturales (CEC)*: Esta competencia es tan fundamental como la competencia lingüística en el proyecto. Trata de preparar y formar al alumnado en el dominio del lenguaje plástico, tanto de forma práctica como técnica, y de crear conciencia del valor artístico que encontramos en nuestra sociedad. Con esto, nos referimos a ampliar el patrimonio cultural artístico desarrollando así un sentido crítico más amplio. Esta competencia puede reforzarse con salidas tales como museos, filmotecas, salones y centros de arte, exposiciones temporales, galerías, etc., de las cuales una de ellas se llevará a cabo en el trimestre. No hay que olvidar, que esta herramienta se vuelve esencial para su desarrollo en el futuro en diferentes disciplinas.

4.4 Objetivos

Los objetivos se desarrollan en tres niveles, es decir, los objetivos de la etapa son los que se adquieren durante la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O), los objetivos del área son de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual y los objetivos específicos son los que se van a desarrollar en el proyecto.

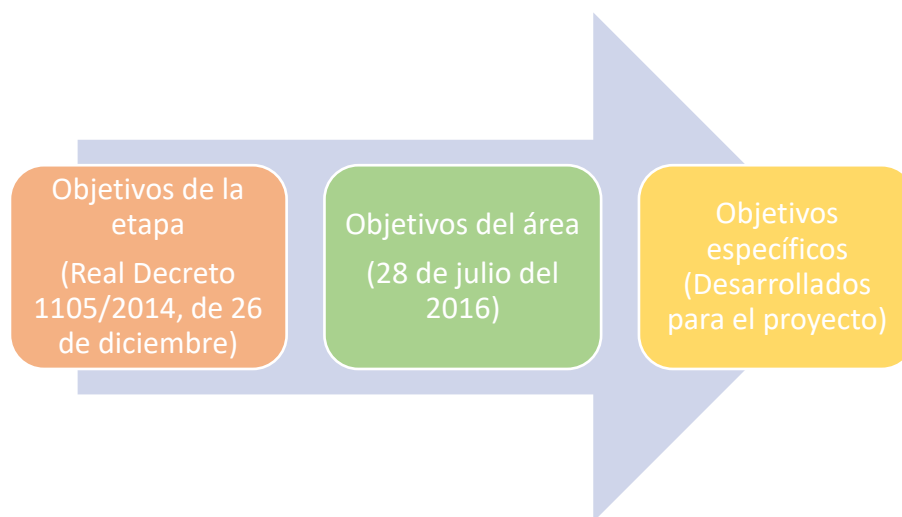


Figura 7: Niveles que se dividen los objetivos. Fuente: propia.

4.4.1 Objetivos de la etapa

Los objetivos de la etapa, corresponden al alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales posibilitarán alcanzar a lo largo de dicho período dadas sus capacidades, se encuentran en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A continuación, se desarrollarán los objetivos:

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

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

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

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

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

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

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

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

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

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora. l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.4.2 Objetivos del área

Con estos objetivos, el alumnado pretende adquirir las siguientes capacidades a través de una materia, en este caso, la enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se establece el 28 de julio del 2016:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean analizándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

4.4.3 Objetivos específicos

Los objetivos específicos que se van a llevar a cabo en este proyecto son los siguientes:

1. Realizar y representar un cómic, el cual transmita un mensaje que haga reflexionar y mentalizar al espectador ante la sociedad en la que vivimos.

2. Tener la capacidad de trabajar en grupo de forma mixta y aleatoria.

3. Conocer e identificar un comportamiento conflictivo o abusivo a través de la práctica.

4. Definir, tratar y acaparar el bullying para poder resolverlo y buscar un agradable fin, disminuyendo así su presencia en las aulas.

5. Obtener conocimientos sobre la técnica a tratar, así como su proceso; empezando por la narración de la historia, la práctica del story board y la creación del proyecto final a través de la práctica artística.

6. Buscar alternativas a la práctica artística convencional.

7. Educar en valores éticos, haciendo hincapié en la responsabilidad.

8. Mejorar aspectos vitales como son la comunicación y el diálogo.

4.5 Contenidos

Los contenidos de la materia EPVA se dividen en tres y se recogen en el Anexo I del Real Decreto 1105/2014, del 26 de diciembre.

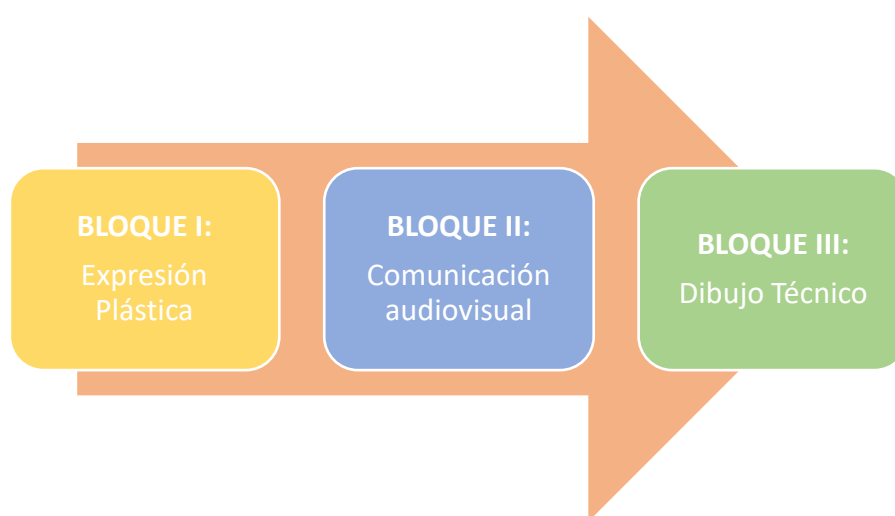


Figura 8: bloques de la EPVA. Fuente: propia.

BLOQUE I: Expresión Plástica
• Comunicación visual. • Alfabeto visual. • Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. • El color y su naturaleza. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. • Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. • Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. • Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. • Esquemas compositivos.

• El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. • Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.
BLOQUE II: Comunicación Audiovisual
• Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. • Relación de la obra de arte con su entorno. • Valoración crítica. • Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
BLOQUE III: Dibujo Técnico
• Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. • Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. • Perspectivas isométricas. • Perspectiva caballera.

Figura 9: Tabla de los contenidos del BOJA. Fuente: propia.

Teniendo en cuenta los contenidos de la etapa y del nivel educativo donde nos encontramos (figura 9), se van a integrar todos ellos en el proceso para cumplir con la ley establecida, pero la ventaja de esta metodología integrada es que se cumplen muchos más contenidos de los que ya están implantados en el área, integrándose también de otras áreas. No solo se va a trabajar en el bullying, sino en el respeto a los demás, la empatía o la igualdad entre todos, y para ello también se necesitan los contenidos transversales.

4.5.1 Contenidos de carácter transversal

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

a) El respeto al Estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución española y en el Estatuto de Andalucía.

b) Las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.

c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, la autoestima y el autoconcepto como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, y la promoción del bienestar, de la seguridad y la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

d) Los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.

e) Los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.

f) La tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) Las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las TIC y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

i) Los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo, se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable y la dieta equilibrada para el bienestar individual y

colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

El proyecto que se va a llevar a cabo, se centra especialmente en los elementos transversales que se localizan en los apartados B, C, D, E, F, G y L, ya que son los encargados de fomentar el respeto, igualdad, empatía, la escucha activa, prevención de conflictos, autoestima, justicia, etc...

La intención es integrar todos estos elementos en el cómic para potenciar el mensaje de una manera más natural, ya que todos ellos deben formar parte de nuestro desarrollo personal.

4.6 METODOLOGÍA

De acuerdo con lo establecido en el artículo 7 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

a) El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

d) Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

e) Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

g) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

h) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

i) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

j) Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

k) Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

En cuanto a la metodología que se va a tratar en el proyecto de la materia de EPVA, se van a ejecutar dos, en la que se propondrá un problema real y será resuelto de manera cooperativa. Por lo tanto, las dos metodologías son: el Aprendizaje cooperativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Este proyecto podría ser interdisciplinar con las materias de Ética, Lengua, EF, idiomas (inglés y francés) para alcanzar un éxito asegurado, pero es necesario que esos departamentos se interesen en trabajarlo.

* Aprendizaje cooperativo y aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

El aprendizaje cooperativo no solo es una forma de enseñar en el aula sino para la vida cotidiana, también aprendiendo a convivir con lo que nos rodea. Este aprendizaje se basa en alcanzar un objetivo común, el rendimiento y la participación activa de todo el alumnado, sin dejar atrás aquellos que se puedan sentir marginados por tener carencias/dificultades para aprender, a diferencia del aprendizaje convencional que se aplica en los centros que trata de manera competitiva e individualista limitando a dar conocimientos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología encabezada por docentes innovadores en muchos centros educativos para incentivar un aprendizaje con mayor riqueza en su alumnado. Es cierto que con esta metodología se alcanza una mayor aceptación con la interdisciplinariedad entre materias porque favorece la adquisición del conocimiento global a través de la transversalidad de los contenidos. Asimismo, la planificación del tema y de su actualidad es fundamental para la motivación.

Ambas estrategias de aprendizaje se desarrollan de tal forma que es necesaria la participación de una sobre la otra para un funcionamiento completo.

La distribución de los grupos no debería estar en manos de los alumnos ya que estos tienden a hacer grupos homogéneos, es decir, de la misma raza, mismo sexo, mismo rendimiento académico, etc., sino en manos del docente, para que haya eficacia en la tarea omitiendo distracciones y alcanzando una productividad y experiencia positiva, además de disminuir la discriminación. Por lo tanto, se empieza a organizar los grupos por los alumnos con dificultades y que son marginados para unirlos con alumnos creativos, solidarios o populares, hasta formar grupos heterogéneos desempeñando un clima social en el aula.

En este tipo de aprendizajes, el profesor plantea una problemática a los alumnos de manera clara (si ésta es real será más efectiva), éstos tendrán que desarrollar y dar una solución mediante debates y decisiones que ocurren en la práctica para conseguir un fin de manera autónoma. El docente será la guía y no quien le proporcione todo el material. Así como supervisará las actividades y el nivel de aprendizaje, la meta que se pretenderá alcanzar, animará al alumnado y comunicará la evaluación individual y/o colectiva.

A través del trabajo planteado, los alumnos aportan una capacidad crítica y reflexiva ampliando los conocimientos, pensamientos o ideas con debates y decisiones. Gracias a ello, se genera una motivación e integración ligada a la generosidad, solidaridad, colaboración y responsabilidad del individuo y colectiva.

4.6.1 Temporalización

La propuesta didáctica sólo se va a trabajar en el área de plástica y estará dividida en 11 sesiones, en las cuales cada una de ellas tendrá una duración diferente ya que el proyecto aún no se ha llevado a cabo. Cuando este sea ejecutado en el aula podrá ser un tanto flexible ya que quizás sean necesarias ciertas modificaciones, haciendo hincapié en unas actividades más que en otras. La estimación que he hecho es para tener un control en el espacio debido a que el aprendizaje por proyectos está ideado para que el alumnado aprenda a su ritmo. Todas las imágenes que aparecerán en las sesiones irán en los anexos II, III, IV y V.

A continuación, se muestran las tablas con los meses enero, febrero, marzo y primera de abril del 2020, con el número de horas que tiene Educación Plástica Visual y Audiovisual y los días que será cada sesión de forma gráfica.



Figura 10: Calendario de Enero. Fuente: propia.



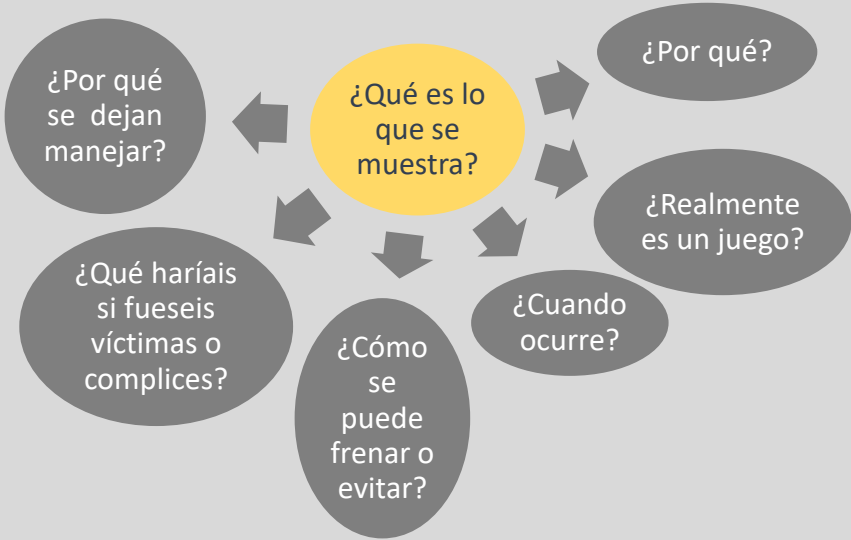
Figura 11: Calendario de Febrero. Fuente: propia.



Figura 12: Calendario de Marzo. Fuente: propia.



Figura 13: Calendario de Febrero. Fuente: propia

SESIÓN 1: PRESENTACIÓN	(50-55 min/ 9 ENERO)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CSC - SIE - CEC	
Iniciación del segundo trimestre explicando el proyecto que se va a trabajar: la temática conflictiva, la narrativa visual del cómic y la técnica pictórica que se utilizará. A continuación, se visualizará un corto de animación, el cual analizaremos extrayendo ideas o conceptos claves, exponiéndolo en un debate posterior y haciendo partícipe a todo el alumnado. Esto servirá de punto de partida para el proyecto.	
	
Posible guion del debate, (esto variará conforme se adentre en el debate y las respuestas que generen): 	
MATERIAL:	
Ordenador, proyector y altavoces. Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.	

SESIÓN 2: BULLYING	(50- 55min / 14- 16- 21 enero)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL – CPAA - CSC - CEC	
El comienzo de la clase será con la canción “Se buscan valientes” El Langui (2017) para la campaña contra el acoso escolar <i>12 meses, 12 causas</i>.  A partir de ello y del debate del día anterior vamos a centrarnos en el bullying como conflicto e identificar los tipos que existen (verbal, social, físico, sexual, psicológico y ciber-bullying) al igual que los tipos de perfiles (víctima, agresor y espectador). Para ello, será necesario profundizar en los diversos valores éticos (integridad, respeto, empatía, igualdad, responsabilidad...) Al finalizar la sesión, se llevaría a cabo la realización de los grupos, si el tiempo no se ajustara se harían en la siguiente clase para poder ir trabajando.	
MATERIAL:	
Ordenador, proyector y altavoces. Cuaderno para tomar apuntes y bolígrafo.	
RECURSOS DIDÁCTICOS:	
Documentales y películas (Wonder, Karate Kid, Ben X..) Libros y revistas de la biblioteca del centro.	

SESIÓN 3: EL CÓMIC	(50-55 min / 23-28-30 enero)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CMCT – CPAA - CSC - SIE - CEC	
La tercera sesión se va a dedicar al cómic como disciplina artística y metodología para tratar la temática que en sesiones anteriores se ha desarrollado.	

Se adentrará en el cómic empezando por sus orígenes hasta nuestros días, realizándose así una contextualización del mismo, incluyendo las características, elementos visuales (viñetas, encuadres, color, ángulos, formato), elementos verbales (onomatopeyas, bocadillos, la cartela, letras) y signos convencionales (metáfora visual, signos de apoyo). Se expondrán ejemplos de cómics (Stan Lee, Ana Oncina, Scott McCloud, Sergio García, etc.) Se realizarán dos actividades durante esta sesión. La primera actividad será dinámica, llamada “SUCESOS” y se realizará por grupos aleatorios con un número máximo de 5 personas. La actividad consiste en crear y narrar una historia oral azarosa, y a cada persona se le dará un concepto que tendrá que ser añadido en la historia. La segunda actividad se ejecutará una vez terminada toda la teoría y constará de una tira sin texto, en la que el alumnado será el que interprete de forma escrita una historia a esa secuencia visual. ¿Entenderíamos el cómic sin texto?
MATERIAL:
Ordenador, proyector y altavoces. Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.
RECURSOS DIDÁCTICOS:
Ejemplos de novelas gráficas, cómics o revistas de la biblioteca del centro.

SESIÓN 4: TÉCNICA Y MATERIALES	(50-55 min /4 febrero)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CMCT - CPAA - CSC - SIE – CEC	
Esta será la última sesión de teoría, en la cual nos centraremos en la técnica y materiales que se pueden usar en el cómic y en nuestro proyecto (Técnica mixta, lápices, soportes...), además, se tendrán en cuenta los diferentes artistas que utilizan la técnica (Paula Bonet, Sara Herranz, Marta Altés...). Por consiguiente, se volverá a comentar que pautas han de seguir, remarcando la importancia de tener clara la historia que se quiere contar, los personajes que se integran (consejos para ilustrarlos) y la ubicación de la historia. A posteriori, el primer paso será unirse en grupos para debatir que técnica van a utilizar, que quieren narrar, con qué finalidad y los referentes que van a escoger	

para su proyecto. Estas decisiones, serán de vital importancia para que en la próxima sesión se pueda empezar con la lluvia de ideas y el guion.

MATERIAL:

Ordenador, proyector y altavoces.

Cuaderno, apuntes y bolígrafo/lápiz.

Ejemplos de algunos materiales del departamento.

SESIÓN 5: GUION Y ELABORACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL	(50-55 min /6-11-13 febrero)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CD- CPAA - SIE - CEC	
La parte práctica comienza con la lluvia de ideas, ésta nos servirá para elaborar la historia y el personaje principal. Antes de empezar a ilustrar, el profesor tendrá que revisar el guion y pedirá al grupo que justifique su relato para corregir los fallos más relevantes. Una vez hecho el guion, se procederá a crear bocetos del personaje principal basándonos en las diferentes características de los artistas anteriormente expuestos y las plantillas que se le facilitará al alumno con la intención de hacer más simple esta tarea.	
MATERIAL:	
Cuaderno, apuntes y folios. Reglas, compás, lápiz, goma. Rotuladores, lápices de colores. Materiales del departamento (acuarelas, pinceles, trapos...).	
RECURSOS DIDACTICOS:	
Plantillas para crear personajes. Ejemplos de novelas gráficas, cómics, revistas de la biblioteca del centro.	

SESIÓN 6: STORY BOARD	(50-55 min/18- 20- 25 febrero)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL – CMCT- CD - CPAA - CSC – SIE - CEC	
Finalizada la creación del personaje se procederá a elaborar la tira de la secuencia visual. Para ello tendrán que decidir la disposición que mejor se adapte a su idea, ya sea horizontal o vertical y el número de viñetas, siendo éstas en el mismo soporte todas o divididas en diferentes. El story board, ha de contener todos los elementos que figuran en el guion, incluyendo los bocadillos, onomatopeyas, personajes o viñetas necesarias para así tener una visión real y completa de cómo quedaría el proyecto final, sin olvidar algún ejemplo de la técnica que se va a emplear. Al final de la sesión, la cual durará 3 clases, se entregará los bocetos del personaje y story board de cada grupo como material a evaluar antes de empezar el cómic definitivo.	
MATERIAL:	
Apuntes, folios, bocetos. Reglas, compás, lápiz y goma. Rotuladores, lápices de colores. Tijeras o cúter, pegamento. Materiales del departamento (acuarelas, pinceles...).	
RECURSOS DIDÁCTICOS:	
Plantillas para story board. Ejemplos de novelas gráficas, cómics, revistas de la biblioteca del centro.	

SESIÓN 7: SALIDA (EXPOSICIÓN)	27 febrero
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CPAA - CSC - SIE- CEC	
Para que el alumnado se familiarice más con el arte y con el entorno que rodea a la materia, se va a realizar un viaje a la ciudad de la Alhambra, Granada, para visitar <i>El salón internacional del cómic</i>, en el cual recibirán charlas, talleres, exposiciones y firmas de artistas.	

La salida se hará en el horario lectivo del día 27 de 8:30H a 15:00H aproximadamente y tendrán que entregar el consentimiento de los padres/tutores que se les ha proporcionado en sesiones anteriores por minoría de edad.

SESIÓN 8: ELABORACIÓN DEL PROYECTO	(50-55 min / 3-5-10-12-17-19 marzo)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CMCT - CPAA – CSC - SIE – CEC	
Al empezar la sesión, se le entregará al alumnado corregido el story board para modificar los fallos antes de comenzar con el cómic definitivo. El cómic deberá contener aproximadamente 15 viñetas que se distribuirán en 6 sesiones donde el alumnado se ajustará al tiempo, dividiendo el trabajo entre todos los participantes para que pueda fluir. Se irá supervisando como va funcionando el alumnado y solucionando dudas o corrigiendo fallos que les puedan entorpecer en su trabajo. El acabado final tendrá que estar obligatoriamente el 19 de marzo (última clase de la sesión) dando la profesora el visto bueno para en la próxima sesión ser expuesto a sus compañeros.	
MATERIAL:	
Apuntes, folios, bocetos. Papel A4 O A3 multitécnica con un alto gramaje. Reglas, compás, lápiz y goma. Rotuladores, lápices de colores. Story board y bocetos personaje. Tijeras o cúter, pegamento. Materiales del departamento (acuarelas, pinceles...).	
RECURSOS DIDÁCTICOS:	
Plantillas para story board. Ejemplos de novelas gráficas, cómics, revistas de la biblioteca del centro.	

SESIÓN 9: EXPOSICIÓN ORAL	(50-55 min /24-26 marzo)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CD - CPAA - CSC - SIE - CEC	
Esta sesión está dividida en dos clases en las que se repartirá en grupos los cómics. En la primera clase expondrán los 4 primeros grupos que terminen el cómic y en la segunda clase serán los 3 grupos restantes. El alumnado tendrá que explicar en qué artistas se han basado, por qué, las técnicas y si han conseguido expresar y plasmar la historia que querían contar. Para terminar, harán en público una pequeña valoración de su trabajo y lo que les ha supuesto realizarlo, aunque en la memoria tendrán que desarrollarlo de manera más densa. En la exposición se pueden apoyar en un Power Point o Word para abordar el trabajo final, además del cómic original.	
MATERIAL:	
Ordenador, proyector y altavoces. Cómics elaborados originales.	

SESIÓN 10: ENTREGAS Y EXPOSICIÓN COLECTIVA	(50-55 min/ 31 marzo)
COMPETENCIAS CLAVES: CCL - CMCT - CPAA - CSC - SIE - CEC	
Una vez expuestos todos los proyectos, el alumnado tendrá que presentar un dossier donde recojan toda la información que han ido recolectando, al igual que el proceso que han estado haciendo para llegar al cómic final, así como debates, anotaciones o cualquier método. El objetivo de la propuesta es hacer ver al alumnado cómo los comportamientos nos pueden afectar, como se pueden mejorar y que valores se van a trabajar. Por lo tanto, concienciar al alumnado es parte del profesorado y la escuela, pero también son necesarios los alumnos para concienciar al espectador. Debido a esto, se expondrán sus trabajos durante el curso académico en los pasillos del instituto para que todos puedan acatar el mensaje que se pretende dar y llevarlo más allá del ambiente educativo. La última tarea que realizarán será las autoevaluaciones, ya que son parte de la evaluación de los alumnos para la mejora de metodologías adaptadas.	

MATERIAL:

Dossier.

Tijeras o cúter, fijo o cinta carrocera.

Cómics elaborados originales.

Fichas autoevaluación (departamento).

Estuche con bolígrafo, lápiz.

SESIÓN 11: NOTAS Y REFLEXIÓN GLOBAL**(50-55 min/ 2 abril)**

Esta última sesión, estará dedicada a la evaluación del alumnado. Por ello, se le anunciará que para alcanzar una nota hay que tener en cuenta toda la evolución que han tenido en la materia y como la han abordado.

Tras la evaluación, cada alumno recibirá su calificación y aquellos que no superen los requisitos mínimos de la asignatura, se le hará la entrega de un informe redactando las pautas que deben seguir para la evaluación extraordinaria.

4.7 Atención a la diversidad

En la Orden de 14 de julio de 2016, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

El artículo 20.1 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, encomienda a la Consejería competente en materia de educación el establecimiento de las actuaciones educativas de atención a la diversidad dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave, el logro de los objetivos de la etapa y la correspondiente titulación. La Orden de 25 de julio de 2008 regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes de Andalucía.

Para los alumnos con necesidades educativas especiales se realizarán las adaptaciones curriculares oportunas en la programación, aunque las metodologías llevadas a cabo en la propuesta ayudan a facilitar la atención a la diversidad que se pueda presentar en el aula, ya que como he mencionado anteriormente en otros apartados, se va a trabajar de forma cooperativa y con igualdad de oportunidades en un aprendizaje basado en proyectos, teniendo éstos un papel activo en todo momento.

4.7.1 Actividades complementarias o extraescolares

Al alumnado se le dará diferentes recursos de interés para reforzar las competencias adquiridas y el enriquecimiento personal en el ámbito artístico:

- Salidas a la ciudad o alrededores del centro para realizar trabajos de campo.
- Visita a una galería de arte.
- Visita de un ilustrador al instituto para explicarnos su experiencia e influencia en el mundo del arte, así como su técnica.
- Opción a serie de lecturas de novelas gráficas o cómics, documentales, series y películas.
- Ilustraciones con otros materiales como pueden ser programas digitales.

4.7.2 Actividades de refuerzo

En caso de que algún alumno no haya podido superar las dificultades que han sido observadas en la materia, se le facilitará una actividad que se basará en la realización de un cuaderno de tamaño A5 o A4 , en el cual, éste debe crear una serie de bocetos que tendrá que ir entregando a la semana para reforzar la técnica y el manejo con ella, además de proporcionarle tutoriales que le pueda servir para fomentar la expresión gráfica, y así, lograr el ritmo que siguen los demás compañeros.

4.8 Recursos y materiales utilizados

***Espacio:**

Se llevará a cabo el proyecto en el aula de Educación Plástica y Visual, la cual dispone de mesas adaptadas para dibujar, proyector y un ordenador portátil. Mientras que el resultado final, será instalado en los pasillos del instituto.

***Materiales:**

El alumnado al trabajar por proyectos y elaborar un cómic no va a necesitar un libro de texto, pero éste será sustituido por diversos materiales que tendrá que ir aportando para la correcta realización, aunque el aula dispone de otros materiales que estarán disponibles cuando el alumno lo necesite.

Materiales aportados por el departamento:

- Recipientes, pinceles, acuarelas y trapos.
- Armario para guardar el proyecto que vamos realizando en clase.

- Revistas, periódicos, cúter o reglas, cola...
- Folios.

Materiales aportados por el alumno/a:

- Lápices de colores y rotuladores.
- Reglas y compás.
- Cúter, tijeras, pegamento.
- Lápices de distintas durezas, goma, sacapunta.
- Blog para bocetos.
- 2 papeles A4 o 1 papel de A3 de multitécnica.

Recursos didácticos:

- Libros, revistas y cómics de la biblioteca del instituto.
- Un proyector y altavoz.
- Fotocopias de ejemplos.
- Apuntes y referentes artísticos.
- Plantillas personajes y story board.
- Películas, cortos y documentales didácticos.

4.9 Evaluación

4.9.1 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que se trabajarán en el proyecto vienen recogidos en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero y son los siguientes:

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.	dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
---	--

	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
Bloque 3. Dibujo técnico	
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 28.1. Construye la perspectiva caballera.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
---	---

Figura 70: Tabla de criterios y estándares del BOJA. Fuente: propia.

4.9.2 Instrumentos de evaluación

La evaluación del proyecto será continua y se evaluará mediante dos rúbricas: la primera rúbrica será el trabajo en equipo con un porcentaje de 20 % y la segunda será sobre el proyecto con un 65%.

Por un lado, las rúbricas servirán para tener de manera tangible los criterios y, por otro lado, se le comentará al alumnado desde el principio los aspectos que se van a tener en cuenta y cómo para ser evaluados. En el aula se irán completando con un cuaderno de campo, donde se va a ir revisando y tomando nota de cómo el alumnado va superando éstos, al igual que el control de asistencia (10%).

La evaluación será completa cuando se haga una autoevaluación al alumno y al docente al final del trimestre, estas constarán de un 5% sobre la nota final, ya que es un elemento clave para el proceso de evaluación.

A continuación, se facilitan las siguientes tablas con las rúbricas y autoevaluaciones mencionadas anteriormente:

TRABAJO EN EQUIPO (20%)				
ASPECTOS EVALUABLES	100%	75%	50%	25%
PARTICIPACIÓN EN EQUIPO (0,5%)	Todo el equipo ha mostrado interés y ha participado de forma activa.	Casi todos los miembros han mostrado interés y han participado.	La mitad del grupo ha mostrado interés y han participado.	Sólo un miembro ha mostrado interés y ha participado.
ACTITUD EN EL TRABAJO (0,75%)	Demuestran una gran motivación y preocupación por el trabajo.	Demuestran motivación y preocupación por el trabajo.	Apenas demuestran motivación y preocupación por el trabajo.	No demuestran motivación ni preocupación por el trabajo.

DISTRIBUCIÓN DE TAREAS (0,25%)	Se han distribuido bien las tareas, según las habilidades de cada uno.	En casi toda la distribución han tenido en cuenta las habilidades de cada uno.	Sólo se han distribuido algunas tareas teniendo en cuenta las habilidades de cada uno.	No se han distribuido las tareas teniendo en cuenta las habilidades de cada uno.
SOLVENTAR PROBLEMAS (0,5%)	Buscan una solución a los problemas y ayudan a los demás con éxito.	Buscan una solución a los problemas e intentan ayudar a otros.	No solventan problemas, pero intentan ayudar a otros.	No solventan problemas ni ayudan a otros a resolverlos.

Figura 71: Tabla rúbrica del trabajo en equipo. Fuente: propia.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO (65%)				
ASPECTOS EVALUABLES	100%	75%	50%	25%
COMPRENSIÓN DEL TEMA (0,5%)	Comprenden el tema con facilidad.	4Comprenden el tema adecuadamente.	No comprenden el tema suficientemente.	No comprenden el tema o de forma muy escasa.
SE AJUSTA AL CONTENIDO (0,75%)	El contenido es claro y relevante, se ha introducido alguna propuesta nueva.	El contenido es claro y se ha introducido casi todo lo dado.	El contenido no es del todo claro y se introduce de manera escueta.	No tiene relación con el contenido o es confuso.

PROYECTO (15%)	Siguen un proceso de forma ordenada pero el trabajo es mejorable.	Siguen un proceso de forma ordenada pero el trabajo es mejorable.	Cuesta seguir un proceso de forma ordenada y el trabajo está incompleto.	No siguen un proceso de forma ordenada y limpia, carece de partes del trabajo.
MANEJO DE MATERIALES (0,25%)	Buen manejo y selección de material.	Manejo y selección de material.	Manejo y selección de material deficiente.	Insuficiente manejo y selección del material.
CREATIVIDAD Y MAQUETACIÓN (10%)	Introducen elementos propios y originales, la maqueta es atractiva y adecuada.	Introducen un elemento propio y la maqueta es adecuada.	No introducen un elemento propio pero la maqueta es adecuada.	No introducen un elemento propio y la maqueta no es adecuada.
EXPOSICIÓN ORAL (10%)	Diálogo fluido, buena estructura y orden.	Diálogo fluido y ordenado.	Diálogo poco fluido, algunos errores y repeticiones.	No hay diálogo fluido, carece de orden y repite continuamente.
MEMORIA ESCRITA (15%)	Buena presentación, limpia, con un contenido concreto y sin faltas de ortografía.	Presentación limpia, contenido concreto, pero con algunas faltas de ortografía.	Presentación, contenido con faltas de ortografía.	No presentan la memoria o la presentan muy escasa de contenido.

Figura 72: Tabla rúbrica del proyecto. Fuente: propia.

<u>AUTOEVALUACIÓN</u>					
Nombre:					
Asignatura:					
Curso:					
Lee y valora con sinceridad los enunciados y marca en la casilla del 1 al 5, siendo el 1 la puntuación más baja y el 5 la más alta.					
AUTOEVALUACIÓN ALUMNO	1	2	3	4	5
En clase presto atención y no me distraigo con mi compañero/a.					
Entiendo las explicaciones dadas en clase.					
Me parece interesante la propuesta artística.					
Pongo en práctica el contenido obtenido en la teoría.					
Cada miembro del grupo participamos de forma equitativa y activa en el trabajo.					
Me entrego con facilidad en el grupo.					
Reviso el orden y la limpieza de nuestra zona de trabajo antes y al acabar en cada clase.					
Hago y termino las tareas en el tiempo establecido.					

Figura 73: Tabla autoevaluación alumno. Fuente: propia.

<u>AUTOEVALUACIÓN</u>
Nombre:
Asignatura:
Curso:
Lee y valora con sinceridad los enunciados y marca en la casilla del 1 al 5, siendo el 1 la puntuación más baja y el 5 la más alta.

AUTOEVALUACIÓN DOCENTE	1	2	3	4	5
Es válida la metodología que se lleva a cabo con el alumnado.					
El clima que se adopta entre el profesor, alumno y grupo es adecuado.					
Realiza un seguimiento o control del proceso de trabajo.					
Motiva a los alumnos desde el principio para conseguir un fin.					
Prestar atención a las personas que necesitan su ayuda.					
Facilita el contenido a través de explicaciones, esquemas, preguntas aclaratorias, ejemplos...					
Mantiene el interés de los alumnos en las sesiones teóricas y las hace participativas.					

Figura 74: Tabla autoevaluación docente. Fuente: propia.

4.9.3 Criterios de calificación

La división de la calificación que se hará en el proyecto de la materia será la que se recoge en la gráfica siguiente:

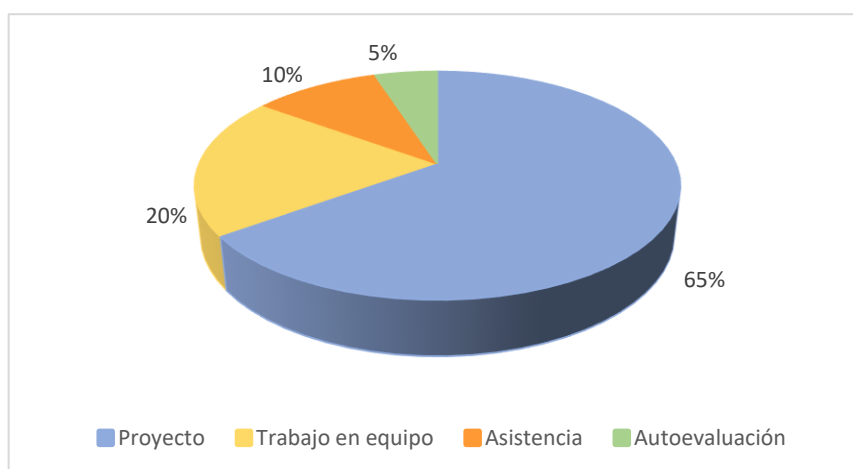


Figura 75: Criterios de calificación. Fuente: propia.

En caso de que el alumno no consiga aprobar con estas metodologías, se le entregará una serie de actividades que le ayude a superar los objetivos con una teoría previa en la que tendrá que alcanzar un mínimo de 50% en la evaluación extraordinaria.

5.CONCLUSIONES

A modo de conclusión, desde mi punto de vista, la educación tiene que afrontar y trabajar más los conflictos que se producen dentro y fuera del centro, porque afecta notablemente en el aula. Es por ello, que la educación artística debe estar presente como parte fundamental de la mediación que se le aplique a estas problemáticas, ya que ésta tiene unas herramientas más completas para abordar una visión más amplia. A veces, las instituciones no toman las medidas adecuadas debido a la falta de información necesaria o tiempo para regular y/o erradicar estos asuntos. Por lo tanto, educar a través de estos métodos y estrategias como son en este caso el trabajo cooperativo y el aprendizaje por proyectos, ayuda favorablemente a la inclusión dentro del aula. Sin embargo, para asegurar el éxito, se tienen que tratar unos contenidos transversales trabajando conjuntamente de manera interdisciplinar con otras áreas.

No obstante, como he mencionado anteriormente, esta propuesta se ha elaborado solo para el área artística, aunque se ha expuesto en la programación con la intención de que en un futuro se pueda realizar de manera interdisciplinar, pero hasta que no se lleve a cabo no se puede asegurar su efectividad.

Los materiales con los que trabajamos son capaces de construir pensamientos, independientemente de si son analógicos o digitales. Pero es importante que, si se aprende a utilizar coherentemente los medios digitales, no se pierda la oportunidad de desarrollarnos y desarrollar nuestras capacidades a través de todos los procedimientos y metodologías analógicos que siempre hemos utilizado.

Los medios digitales desarrollan una capacidad de pensamiento muy ágil y muy rápido gracias al hipertexto al que nos hemos acostumbrado. Si bien, los medios analógicos nos dotan de otra serie de posibilidades que son muy necesarias e importantes como la paciencia, el respeto a la tarea que hacen otras personas, concentración, la experiencia real que nos ofrecen las técnicas, etc. Con ello, mi propósito es poder utilizar los materiales tradicionales para el cómic que van a presentar, ya que pretendo que el alumnado se involucre totalmente en el proyecto, afrontando nuevos retos y aprendiendo las características que estos nos ofrecen.

Para finalizar, añadir que la fusión que hace la narrativa visual y lingüística con la mediación, es idónea porque no se pretende buscar una solución al problema, sino que más bien generar una intervención que ayude a mejorar las estrategias de resolución

disminuyendo los conflictos, ampliando los conocimientos, pensamientos y acuerdos de diferentes perspectivas/posiciones a consecuencia de la práctica artística dada.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alegre de la Rosa, O. M. (2010). El profesor que estimula e implica a los alumnos en proyectos para el desarrollo de la competencia cultural y artística. En D. Pérez Jorge (ed.), *Capacidades docentes para atender la diversidad. Una propuesta vinculada a las competencias básicas*, 139-153. Sevilla, España: Editorial MAD, S.L.

- Casas, N. (2016) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. Editorial Bubok Publishing.

- Cazalla, N. y Molero, D. (2013). Revisión teórica sobre el autoconcepto y su importancia en la adolescencia. *Revista científica de la universidad de Jaén*, 10, 43-64.

<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/download/991/818/0>

- Coleman J.C. y L.B. Hendry (2003). El yo y la identidad. *Psicología de la adolescencia*, 59-80. Madrid, España: Ediciones Morata, S. L.

<https://books.google.es/books?id=94Od90KAzNYC&printsec=frontcover&hl=ca#v=onepage&q&f=false>

- Criado del Rey Morante, J. y Pino-Juste, M.R. (2014). Estudio sobre la motivación del profesorado en un contexto urbano. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, 1(3), 31-42. Recuperado de DIALNET: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6417925>

- Eisner, Elliot W. (2012). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Grupo Planeta Spain.

- El Langui. (2017). "Se buscan valientes". *Se Buscan Valientes (12 Meses / Mediaset)*. Recuperada de: <https://open.spotify.com/track/0QFiq3wgaeOdighdEv3ffv>

- Eslava, J., Padovani, A., Ciappi, S., y Herrera, R. (2016). Los modelos de mediación. *Mediación social: Teorías y enfoques de intervención*. 151-174. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de JSTOR: www.jstor.org/stable/j.ctv893gc7.10

- Fernández-Inglés, S. y Gutiérrez-Pérez, R (2018). El método biográfico narrativo

aplicado a los bienes culturales. Una experiencia inclusiva e intercultural en la GAMeC. *Tercio Creciente*, 14, pp. 7-16. <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n14.1>

- Guzmán, S. (2009). Historia y usos del edificio. Córdoba, España.: *Museo Aguilar y esclava*. Recuperado de: <http://www.aguilaryeslava.org/edificio/historia/>

- Hendricks, H. (2003). *Enseñando para cambiar vidas: Los grandes principios de la buena comunicación aplicados a la enseñanza*. Colombia: Editorial UNILIT.

http://historiayverdad.org/Lectura-estudio-ensenanza/Ensenando-para-cambiar-vidas_Hendricks.pdf

- Iglesias, E. (2013). La Mediación como método para la resolución de conflictos. *TSMU*, 18, 8-17. Recuperado de DIALNET:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4549233>

- IZAL. (2018). "Pausa". *Autoterapia*. Hook Ediciones Musicales. Recuperado de:

<https://open.spotify.com/track/2xVrFCODKe7cGjc8nkOINg>

- Kenneth J. G. (1996). *Realidades y relaciones. Aproximación a la construcción social*. Madrid, España: Paidós.

- Lejeune, P. (1991) *El pacto autobiográfico*. Barcelona, España: Anthropos.

- McEwan, H y Egan, E. (comps.) (1998) *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*. Buenos Aires: Amorrortu. Recuperado de:

http://ceip.edu.uy/IFS/documentos/2014/actualizaciondocente/bibliografia/NARRATIVA_MC_EWAN_EGAN.pdf

- Moreno Montoro, M.A, Yanes Córdoba, V y Tirado de la Chica, A. (2015). La responsabilidad social como actitud ante la educación artística. *Re-estetizando: algunas propuestas para alcanzar la independencia en la educación del arte*, 39-62.

- Olweus, Dan (2004). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid, España: Ediciones Morata.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=S0wSk71uQz0C&oi=fnd&pg=PA10&dq=Olweus,+Dan+\(1998\).+Conductas+de+acoso+y+amenaza+entre+escolares.+Madrid:+Ediciones+Morata.&ots=7AQXfGFDI8&sig=PAsqxcl8YgHlgwP3TlZWdWt04fA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=S0wSk71uQz0C&oi=fnd&pg=PA10&dq=Olweus,+Dan+(1998).+Conductas+de+acoso+y+amenaza+entre+escolares.+Madrid:+Ediciones+Morata.&ots=7AQXfGFDI8&sig=PAsqxcl8YgHlgwP3TlZWdWt04fA#v=onepage&q&f=false)

- Palomares Ruiz, A. (1992). Conductas asociales en la adolescencia. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 7, 199-212. Recuperado de DIALNET:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2281694.pdf>

- Ruiz Expósito, I (2018). ¿Ver películas en la escuela es una cuestión de reflexión o de reflexividad? *Afluir*, 2, pp. 30-49.

<https://www.afluir.es/index.php/afluir/article/view/18>

- Tiny Cosmonauts [Socioescuela]. (2018, abril 30). Corto de Animación sobre Bullying – No juegos conmigo. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=fdMKi64AKYs>

6.1 Normativa oficial

- La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (BOE 30/07/2016), para la Mejora de la Calidad Educativa, modificó el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. (nº3, 3 de enero del 2015)

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 30/07/2016), por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (nº3, 3 de enero de 2015)

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero (BOE, 30/07/2016), 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. (nº25, 29 de enero de 2015)

- Decreto 111/2016, de 14 de junio (BOJA 28,07,2016) por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria obligatoria en la comunidad Autónoma de Andalucía. (nº 122, 28 de junio de 2016)

- Orden 14 de julio de 2016 (BOJA 28/07/2016), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (nº144, 28 de julio de 2016)

6.1 índice de figuras

- Figura 1: Mapa conceptual. Fuente: propia.

- Figura 2: Estadística de las edades. Fuente: cuestionario bullying propio.

- Figura 3: Entrada I.E.S. Aguilar y Eslava. Fuente: Periódico ABCdesevilla.

https://sevilla.abc.es/andalucia/cordoba/sevi-fundacion-aguilar-y-eslava-cabra-medalla-andalucia-201902211049_noticia.html

- Figura 4: Museo Aguilar y Eslava. Fuente: Página web Aguilar y Eslava

<http://www.aguilaryeslava.org/museo/historia/>

- Figura 5: Patio de Cristales, segunda planta. Fuente: Periódico ABCdesevilla.

https://sevilla.abc.es/andalucia/cordoba/sevi-instituto-aguilar-y-eslava-cabra-donde-historia-asiste-clase-201902240913_noticia.html

- Figura 6: Localización. Fuente: Google maps.

- Figura 7: Niveles que se dividen los objetivos. Fuente: propia.

- Figura 8: bloques de la EPVA. Fuente: propia.

- Figura 9: Tabla de los contenidos del BOJA. Fuente: propia.

- Figura 10: Calendario de Enero. Fuente: propia.

- Figura 11: Calendario de Febrero. Fuente: propia.

- Figura 12: Calendario de Marzo. Fuente: propia.

- Figura 13: Calendario de Abril. Fuente: propia.

- Figura 14: Viñeta. Fuente: Libro *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. (p.11)

Casas, N. (2016) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. Editorial Bubok Publishing.

- Figura 15: Tipos de encuadre. Fuente: Imágenes Google.

<https://i.pinimg.com/originals/00/d5/a5/00d5a59f99d885b9706ec46884b0e976.gif>

- Figura 16: Ángulo cenital. Fuente: Imágenes Google.

https://4.bp.blogspot.com/-gxa89qPPHkg/TfdIFRL5SHI/AAAAAAAAADk/7XeEuTQKXII/s1600/plano_cenital_ferri_THOR616.jpg

- Figura 17: Ángulo picado. Fuente: Imágenes Google.

https://4.bp.blogspot.com/_aH_bSst5LII/TRxLzLsNtol/AAAAAAAAACuU/hV3kRv9fuVI/s1600/550w_comics_jla_the_99.jpg

- Figura 18: Ángulo normal. Fuente: Imágenes Google.

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/P3xSqJcGE82LJFotyr9PpvDoqifYCD01-D8paaUXEHpxE4iEgTgQDw3NQ89stLUJOj4eY1Y1YgPkay7-4hUpJjnD_IoA0GpLrz4zZkNa7IU4nevVUJOK-K9Ew

- Figura 19: Ángulo contrapicado. Fuente: Imágenes Google.

https://lh5.googleusercontent.com/proxy/auJli76x1CZH_jTxyF0ub8VWb7Qnr6ogwzZwVquSCTRxb6TFUF5yaJ-F-tWGb-zcowNSR4ZlkKaOgLDf2w5j4a7RAIB-YnDwhwbaJQI9anzE52v6er2S5glapBN98aSQsVfA6g=s0-d

- Figura 20: Ángulo normal. Fuente: Imágenes Google.

<https://i.pinimg.com/564x/58/b6/52/58b652b8882f6aea6b6cd7f30f89e361.jpg>

- Figura 21: Formatos. Fuente: *Libro Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. (p.24)

Casas, N. (2016) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. Editorial Bubok Publishing.

- Figura 22: Onomatopeyas. Fuente: Imágenes Google.

<https://i.pinimg.com/originals/f1/f6/ac/f1f6ac7026587958b38aee75c873159d.png>

- Figura 23: Bocadillos. Fuente: Imágenes Google.

<https://i.pinimg.com/originals/ec/04/29/ec0429163ba40e1d6fc21d505c04dff3.jpg>

- Figura 24: Cartela. Fuente: *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. (p.26)

Casas, N. (2016) *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*. Editorial Bubok Publishing.

- Figura 25: Letras. Fuente: Imágenes Google.

https://valenciaplaza.com/public/Image/2019/4/supermano1_forCrop.jpg

- Figura 26: Metáfora visual. Fuente: Imágenes Google.

https://www.researchgate.net/profile/Blanca_Mayor_Serrano/publication/313030758/figure/fig8/AS:455831817854983@1485690182920/Figura-9-y-Figura-10-Ejemplos-de-metaforas-visuales-29.png

- Figura 27: Signos de apoyo. Fuente: Imágenes Google.

https://2.bp.blogspot.com/_RDUUtTx2Ak/S3gnTZsOr8I/AAAAAAAAAvk/pyub2OOR_Fg/s400/Felix+The+Cat+and+The+Haunted+Castle+1944Page19.jpg

- Figura 28: Líneas cinéticas. Fuente: Imágenes Google. <https://mortadelo-filemon.es/images/photos/Articulos/Elgag/sulfato18.jpg>

- Figura 29: *Thor* de Stan Lee. Fuente: El Español.

https://www.elespanol.com/cultura/20181112/spider-man-thor-inolvidables-personajes-creo-stan-lee/352744737_3.html#img_3

- Figura 30: *Spider-Man* de Stan Lee. Fuente: El Español.

https://www.elespanol.com/cultura/20181112/spider-man-thor-inolvidables-personajes-creo-stan-lee/352744737_3.html#img_3

- Figura 31: *Entender el Cómic*. Fuente: Scribd.

<https://es.scribd.com/doc/208551392/Scott-McCloud-Understanding-Comics>

- Figura 32: Entender el Cómic viñetas. Fuente: Pinterest.

<https://co.pinterest.com/pin/347903139956795224/>

- Figura 33: *Batman, el caballero oscuro*. (p.171) Fuente: Libro *Batman, el caballero oscuro*.

Miller, F, Janson, K y Varley, L. (2018) *Batman, el caballero oscuro*. Barcelona, España: ECC.

- Figura 34: *Batman, el caballero oscuro II*. (p.42) Fuente: Libro *Batman, el caballero Oscuro*.

Miller, F, Janson, K y Varley, L. (2018) *Batman, el caballero oscuro*. Barcelona, España: ECC.

- Figura 35: *The war of the world*. Fuente: Página web de Sergio García.

<http://www.sergiogarciasanchez.com/>

- Figura 36: *Caperucita Roja*. Fuente: página web de Sergio García.

<http://www.sergiogarciasanchez.com/>

- Figura 37: *Brendon nº 5 Animah*. Fuente: CómicArtFans

<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1392969>

- Figura 38: Figura 38: Tira de Mafalda. Fuente: Libro *Mafalda, en esta familia no hay jefes*. (p.110)

Lavado, J. (Quino). (2019). *Mafalda, en esta familia no hay jefes*. Barcelona, España: Lumen.

- Figura 39: *Lady Enigma. 02/Snap*. Fuente: Blog de Olga Carmona.

<http://olgacarmonaperal.blogspot.com/2017/12/lady-enigma-02snap.html>

- Figura 40: *Hi havia una vegada un drac que no tenia por a Sant Jordi...* Fuente: Página web de Lyona. <https://lyona.cat/>

- Figura 41: *Martina y Anitram en el País de los Calcetines Perdidos*. Fuente: Página web de Lyona. <https://lyona.cat/>

- Figura 42: *Don Pedrito que está como nunca*. Fuente: ComicArtFans

<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1303406>

- Figura 43: *Raras*. Fuente: Página web de Ana Oncina.

<https://www.anaoncina.com/raras>

- Figura 44: *Croqueta y Empanadilla*. Fuente: Página web de Ana Oncina.

<https://www.anaoncina.com/croqueta-y-empanadilla-c19o3>

- Figura 45: Actividad del cómic. Fuente: Pinterest.

<https://www.pinterest.es/pin/85286986679379213/>

- Figura 46: Acuarela en tubo. Fuente: Imágenes Google.

https://1.bp.blogspot.com/TlJkWmoguKo/WByuCY4Xx9I/AAAAAAAAAho/piJvN92YJ5kpBZspllesFFLms03UPDe_gCLcB/s1600/BACO_TuboCotman.jpg

- Figura 47: Acuarela líquida. Fuente: Imágenes Google.

https://www.arte43.es/907-large_default/acuarela-liquida-vallejo.jpg

- Figura 48: Acuarela en pastillas. Fuente: Imágenes Google.

<https://281897-873492-2-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2020/03/Estuche-Met%C3%A1lico-de-Acuarelas-Van-Gogh-con-48-colores-en-Pastillas-Vista-Completa.jpg>

- Figura 49: Acuarela en barra. Fuente: Imágenes Google.

https://images0.mundo-artistas.es/out/pictures/generated/1500_1500/pboxx-pixelboxx-2337315/Acuarela+en+barra+profesional+Water+Colour+Winsor+%26amp%3B+Newton.jpg

- Figura 50: Lápices acuarelables. Fuente: Imágenes Google.

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/GFqJ_Cvj7OCW6GwWus_QbnnD0jxKXwRjdn

- mDcxF5tN2WMmdeR6lychBvPeXQm5COv9AtKMJgHH5D1snxeD29qnnS_DyCHtU9wvQzzKUYc1bV26FWA8fLQsQNx-o5CPoMr50-5zw7pzXmuhun5XhK2uKdlnhRlnC-AvYsXd2Y8TqSXac-iTpsvwFuaBZvliB9BNi

- Figura 51: Rotuladores acuarelables. Fuente: Imágenes Google.

<https://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2020/01/best-watercolor-markers-2.jpg>

- Figura 52: Pinceles con depósito. Fuente: Imágenes Google.

https://didiyshop.com/64-large_default/ohuhu-set-de-6-pinceles-para-acuarela-con-deposito-tanque.jpg

- Figura 53: Pinceles acuarela. Fuente: Imágenes Google.

<https://www.artemiranda.es/blog/wp-content/uploads/2019/02/portada1-680x585.jpg>

- Figura 54: Tinta china. Fuente: Imágenes Google.

<https://www.papeleriasambra.com/es/imagenesP/4012700/401270020725.JPG>

- Figura 55: Plumilla. Fuente: Imágenes Google.

<https://www.materialdibujo.com/wp-content/uploads/2019/09/Plumas-para-dibujar.jpg>

- Figura 56: Rotuladores finos. Fuente: Imágenes Google.

<https://arteisa.es/wp-content/uploads/2019/01/rotuladores-dibujo-tecnico.jpg>

- Figura 57: Rotuladores gruesos. Fuente: Imágenes Google.

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71yyAy2jS7L.AC.SX425.jpg>

- Figura 58: Rotuladores de colores. Fuente: Imágenes Google.

<https://www.abacus.coop/on/demandware.static/-/Sites-AbacusMaster/default/dw4ec515e8/images/large/1109356.24.jpg>

- Figura 59: Lápices de grafito. Fuente: Imágenes Google.

<https://i1.wp.com/librerialaparada.com/wp-content/uploads/2020/04/400540119008.GIF.gif?w=860&ssl=1>

- Figura 60: Bolígrafo. Fuente: Imágenes Google.

https://www.tiendatinta.com/92957-large_default/27605.jpg

- Figura 61 y 62: *Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End*. Fuente: Página web de Paula Bonet. <https://www.paulabonet.com/portfolio/theend/>

- Figura 63: *Frida Kahlo* - Personal. Fuente: Página web de María Hesse.

<http://www.mariahesse.es/wp-content/uploads/2016/08/414-705x987.jpg>

- Figura 64: *Agenda 2019*. Fuente: Página web de María Hesse.
<http://www.mariahesse.es/wp-content/uploads/2018/08/sfb.jpg>
- Figura 65: *Más cerveza y menos prozac*. Fuente: Página web Sara Herranz.
<https://www.sara-herranz.com/post/75040944889/m%C3%A1s-cerveza-y-menos-prozac-more-beer-and-less>
- Figura 66: *Mis musas llevan barba*. Fuente: Página web de Sara Herranz.
<https://www.sara-herranz.com/post/84133782623/mis-musas-llevan-barba>
- Figura 67 y 68: *I am an artist*. Fuente: El Lobo Feroz.
<https://elloboferoz.com/bosque/index.php/2019/01/26/soy-un-artista/>
- Figura 69: *It's a happy New World in 2001-2010*. Fuente: Página web Yukari Miyagi.
http://miyagiyukari.com/other_ASOBOT/index.php
- Figura 70: Tabla de criterios y estándares del BOJA. Fuente: propia.
- Figura 71: Tabla rúbrica del trabajo en equipo. Fuente: propia.
- Figura 72: Tabla rúbrica del proyecto. Fuente: propia.
- Figura 73: Tabla autoevaluación alumno. Fuente: propia.
- Figura 74: Tabla autoevaluación docente. Fuente: propia.
- Figura 75: Criterios de calificación. Fuente: propia.

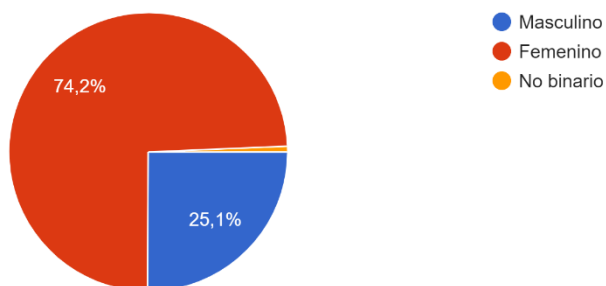
ANEXOS

ANEXO I: Formulario bullying

En el formulario Bullying o acoso escolar en los centros educativos que he elaborado, ha tenido como finalidad recoger información sobre la temática. La encuesta ha sido de carácter anónimo para obtener la mayor sinceridad posible y cuenta con las siguientes preguntas: <https://forms.gle/5Ev2gdrmfzCE2XeW9>

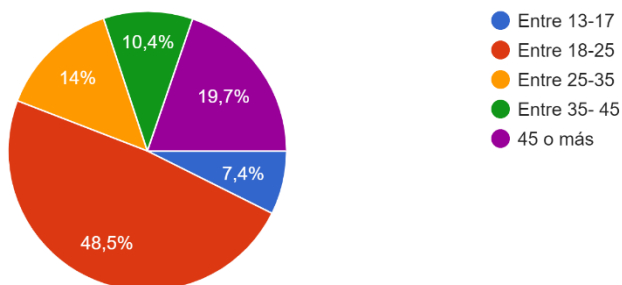
SEXO

299 respuestas



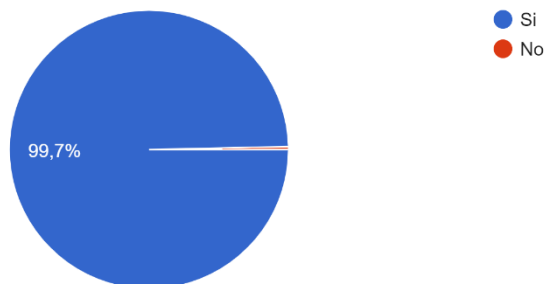
EDAD

299 respuestas



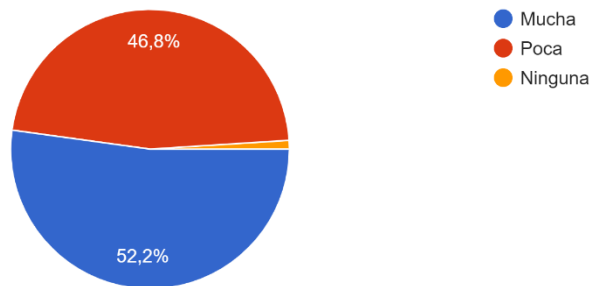
¿Sabes que es el bullying o acoso escolar?

299 respuestas



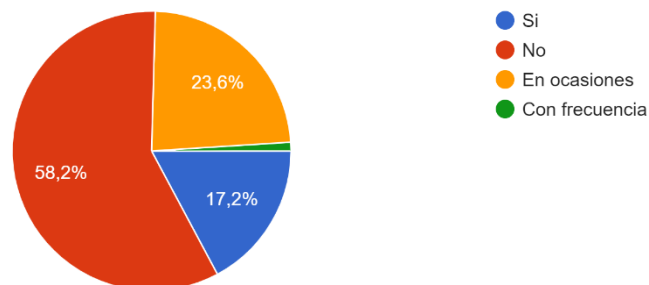
¿Cuanta información tienes sobre esta problemática?

299 respuestas



¿Alguna vez has sido víctima del bullying?

297 respuestas



(Opcional) En caso de que en la anterior pregunta haya sido afirmativa, describe brevemente tu experiencia.

Han sido un total de las 66 respuestas en esta pregunta opcional, pero los ejemplos más significativos y relevantes son los siguientes, incluyendo los que anteriormente se mencionan en la epistemología:

- “Me ocurrió en segundo/tercero de la E.S.O. y fue debido a que unos compañeros de clase que consideraba mis amigos empezaron a meterse conmigo, a burlarse de mí, a marginarme, y todo llegó a que un día se pasaron grabándome con el móvil, y luego más tarde llegando a las manos.”

- “Me llamaba nombres como Gollum, se limpiaban cuando yo les tocaba, me metieron una nota en la mochila diciendo "eres una mierda", etc.”

- “Acoso escolar a mi hija cuando estaba en primaria, lo puse en conocimiento del profesorado y dirección del colegio, lo reconocieron y admitieron que era verdad que estaban acosándola, y no hicieron absolutamente nada al respecto, su respuesta fue que la cambiara de colegio.”

- “¡Horrible!, fue durante tercero de la ESO y 1 de Bachillerato. Solo tienes ganas de llorar, preocupación por saber si al día siguiente será igual o peor, no quieres

hablar del tema, te sientes infravalorado, que no vales nada, una mierda absolutamente.”

- “No ha sido a mi persona directamente, sino a mi hija por su orientación sexual, la denigraron en el colegio con insultos escritos en su mesa donde ponía "puta lesbiana muérete", por ser bisexual. Lo peor de todo no fue el insulto si no el que le hicieran limpiarlo a ella, y además rapidito, para no crear mucha polémica, la culpable salió inmune (porque sabemos quién fue) y el instituto se lavó las manos. Hubieron más casos pero ese fue el único que el que yo estuve implicada como madre porque ya se pasó de castaño oscuro, avisé de que a la próxima denunciaba al instituto porque llevaba con esta situación mucho tiempo, la pena es que yo me enteré tarde porque mi hija no quería preocuparme y no me contaba lo que pasaba, de momento creo que no ha vuelto a pasar, lo ha estado sufriendo durante más de un año, pero mi hija ya es más mayor y se defiende sola, sabe que tiene el apoyo de su madre y ya no le afecta lo que puedan decir de ella, está orgullosa de ser lo que es y yo también, pero hasta llegar a ese momento ha sido un viacrucis que pasó sola, puesto que el instituto no hizo nada.”

- “Se reían porque llevaba ropa usada de mis hermanos mayores.”

- “No llegó a ser bullying como tal puesto que no me pegaron, pero el dolor mental que me causó aún sigue apareciendo... Todos los insultos eran sobre mi cuerpo y a día de hoy me cuesta mucho verme bien. En el colegio me dejaban sola, no jugaban conmigo. Mi acosadora hacía que otras niñas también empezaran a insultarme. Por suerte, mi hermano pequeño estaba en el colegio así que, me iba con él en los recreos... Fue tanto el odio que llegué a sentir hacia mí que quise suicidarme...”

- “Con miedo de ir al lugar, con ganas de llorar y con un recuerdo de dolor en las pestañas.”

- “Me dieron de lado y se rieron de mi por no estar tan "adelantada" en cuanto a salir, o hacer cosas que el resto de la gente hacía por no contar con el permiso de mis padres para quedarme hasta x hora o ir a x sitios. Aunque fue por un breve periodo de tiempo y no lo considero algo traumático.”

- “He sido gordita desde pequeña y diferente a los demás, pues mis gustos e intereses no se adecuaban a los de una niña pequeña. Estuvieron insultándome por mi peso durante casi toda la primaria. El bullying no era sólo verbal, también me dejaban de lado a menudo y se aprovechaban de mi para sus propios intereses. En quinto de primaria comencé a perder peso y me aceptaron un poco más hasta que me revelé y les dije lo que pensaba a una de mis acosadoras. Esta entró en cólera y estuvieron ella y sus amigas acosándome virtualmente durante más de 2 meses. Esto paró debido a la

intervención de adultos, aunque a día de hoy sigo recibiendo su odio bien vía internet o sutilmente en los pasillos del instituto.”

- “No se querían juntar conmigo, ni los padres querían, porque mi madre era alcohólica.”

- “Robo de apuntes, humillación pública, sentimiento constante de no estar donde debo ni hacer lo que debería.”

- “Se han metido conmigo por salir con una chica del mismo sexo.”

¿Por qué crees que se produce? Han sido un total de 210 respuestas las que se han agrupado en las que continuamente se repiten las siguientes:

- “Debido a cualquier singularidad que el agredido pueda presentar con respecto a la sociedad que lo rodee, si está singularidad pueda ser causa de burla, envidia, rechazo presente al individuo como incomprendido por la sociedad o presente en clara desventaja al individuo con respecto a la sociedad. Ya que en la sociedad a menudo se suele presentar el efecto "borrego", un solo individuo puede ser el detonante para que este tipo de agresiones se presente por parte no solo de dicho individuo, sino también por los que lo rodean.”

- “Pienso que los agresores tienen muy poca autoestima y probablemente tengan ellos mismos otro tipo de problemas como problemas familiares. Por esto, sienten la necesidad de meterse con alguien para sentir que tienen el control. Puede que también sientan envidia de la víctima.”

- “Tendemos a criticar lo que directamente es diferente a nosotros.”

- “Por muchos factores como la educación recibida en casa o en el colegio, además de la poca conciencia que tenemos ante las personas que padecen bullying porque tampoco las ayudamos por vergüenza o por cualquier otro tipo de motivo.”

- “Falta de educación y respeto tanto por los niños/as como de las familias.”

- “Poder, interés y querer hacer daño.”

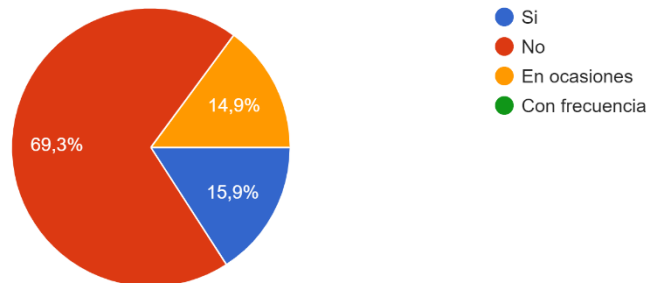
- “Inseguridad y falta de empatía.”

- “Bajo mi punto de vista un punto clave en esto son los padres, ya que estos pueden hacer ciertos comentarios inadecuados delante de sus hijos, y estos adoptarlos y usarlos en su entorno sin saber el daño que puede provocar en los demás. Los padres son el mayor referente de los niños y sus principales educadores, lo ideal sería que enseñaran a sus hijos valores e ideas desde el respeto a los demás, pero esto no siempre es así.”

- “Creo que los que hacen bullying, se creen superiores o necesitan ser superiores a los demás, creen que así son ellos mejores, pero creo que no que es porque no tienen mucha autoestima y tienen muchas carencias de otro tipo.”

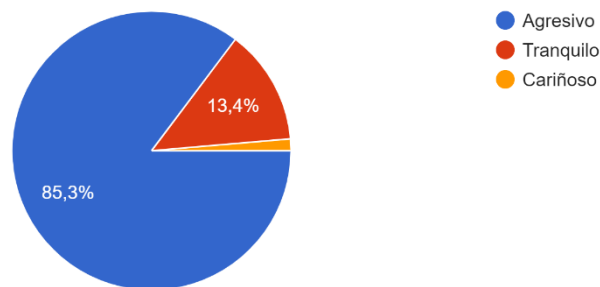
¿Has sido participe en algún acto de acoso a otro compañero?

296 respuestas



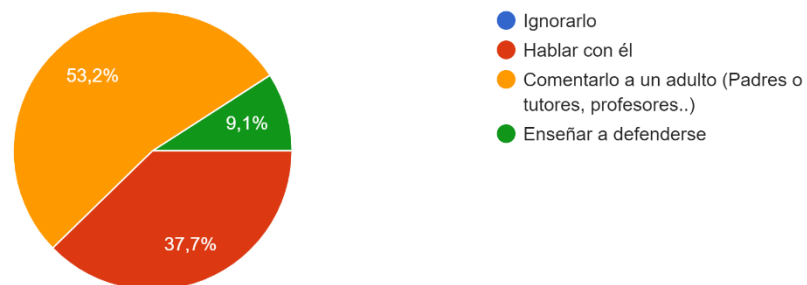
¿Cuál es el perfil de la persona que lo ocasiona?

292 respuestas



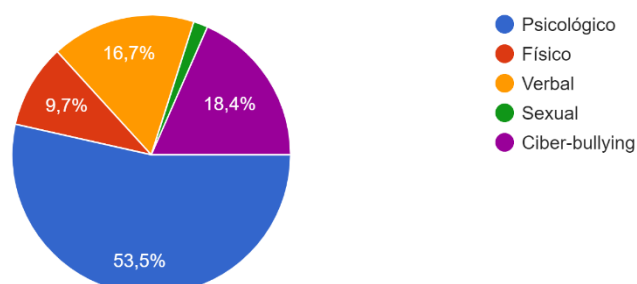
¿Qué harías si un compañero/a tuyo/a sufriera bullying?

297 respuestas



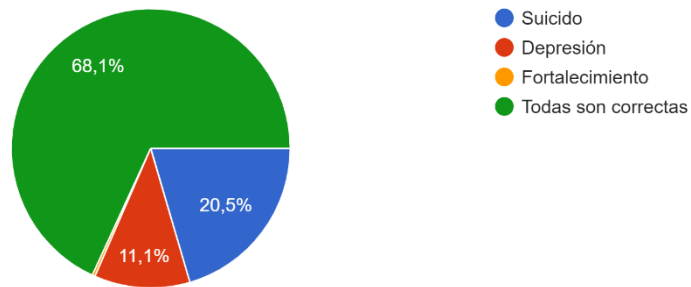
¿Cual de los siguientes tipos afecta más a menudo en la sociedad?

299 respuestas



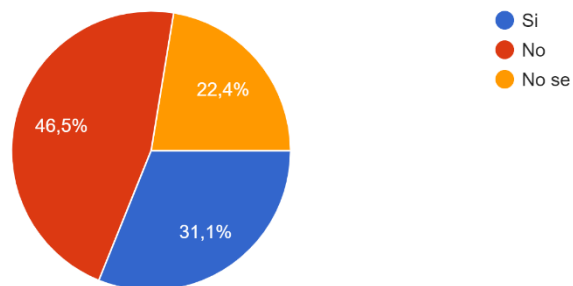
¿Hasta dónde crees que puede llegar este abuso?

298 respuestas



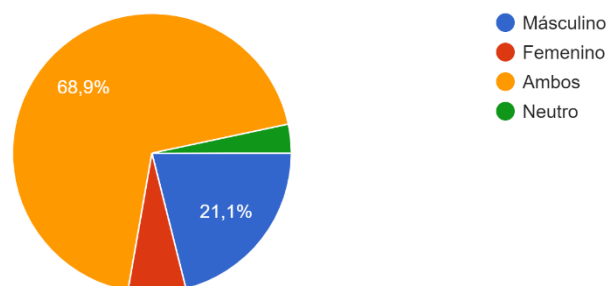
¿Se ha normalizado este problema mundial en la educación?

299 respuestas



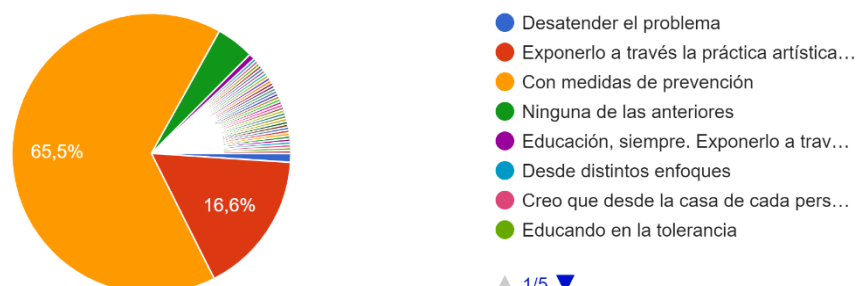
¿Qué género crees que es más propenso a generar este acoso?

299 respuestas



¿Cómo se podría controlar?

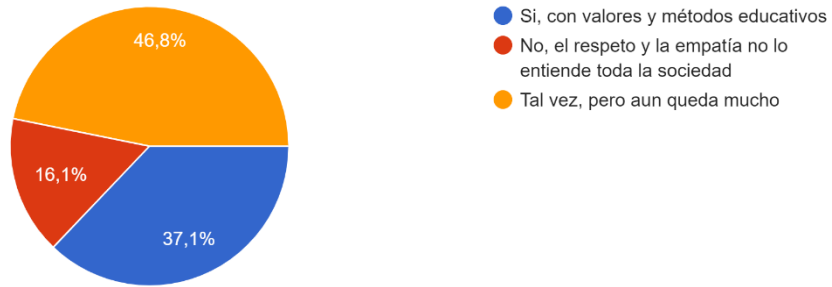
296 respuestas



▲ 1/5 ▼

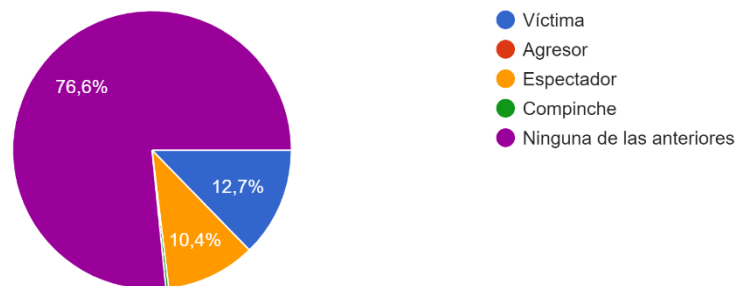
¿Ves viable que este conflicto desaparezca?

299 respuestas



Para terminar, ¿cómo te consideras a día de hoy?

299 respuestas



Para concluir, el formulario ha sido un punto de apoyo para reforzar la problemática en mi proyecto, ya que han sido 299 los participantes que han mostrado interés y han contado sus experiencias reafirmando que el bullying sigue presente en nuestros días y cómo se produce. A consecuencia de ello, el problema de la sociedad viene siendo que no todos somos de la misma forma ni actuamos igual y ser diferente se castiga. En estos ejemplos es en donde más se puede apreciar, siendo esto un mero error ya que no hay que señalar las diferencias sino premiarlas.

ANEXO II: Partes del cómic

ELEMENTOS VISUALES DEL CÓMIC:

- Viñetas: La viñeta se caracteriza por ser un cuadro delimitado por líneas, el cual representa un momento y espacio de la historia. En el cómic el orden de las viñetas para su lectura va de la izquierda a la derecha y de arriba abajo.

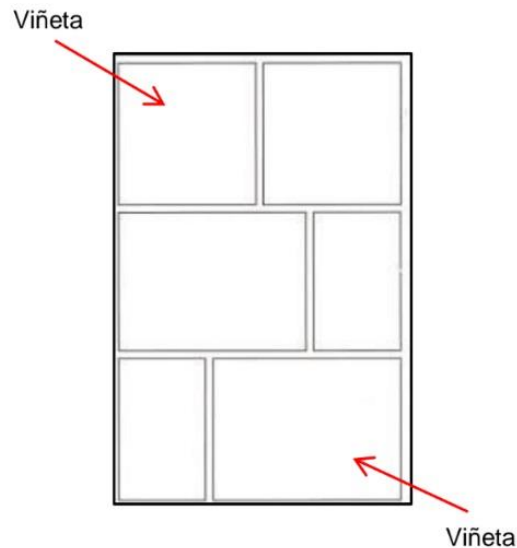


Figura 14: Viñeta

Fuente: Libro *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital* (p.11)

- Encuadres: El encuadre es el espacio real donde se desarrolla la historia de las viñetas. Los encuadres de las viñetas se denominan: Gran Plano General, Plano General, Plano Entero, Plano Americano, Plano Medio, Primer Plano, Primerísimo Primer Plano y Plano Detalle.



Figura 15: Tipos de encuadres

Fuente: Imágenes Google

- Ángulos: El ángulo es el punto de vista de donde se observa la acción en la historia. Existen diferentes tipos de ángulos: Ángulo cenital, ángulo picado, alguno normal, ángulo contrapicado y ángulo nadir.



Figura 16: Ángulo cenital
Fuente: Imágenes Google



Figura 17: Ángulo picado
Fuente: Imágenes Google



Figura 18: Ángulo normal
Fuente: Imágenes Google



Figura 19: Ángulo contrapicado
Fuente: Imágenes Google



Figura 20: Ángulo normal

Fuente: Pinterest

- Formato: El formato es la forma de presentar el encuadre en el que va a aparecer el papel.

Tipos de Formato

- Circular
- Rectangular: Vertical y Horizontal.
- Triangular
- Cuadrangular

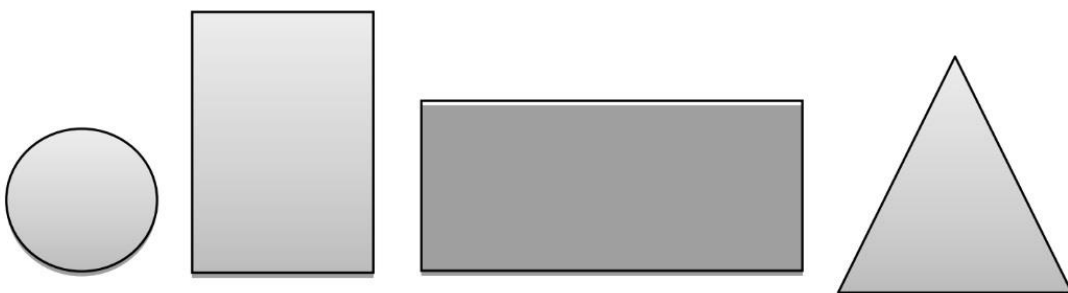


Figura 21: Formatos

Fuente: Libro *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital* (p.24)

ELEMENTOS VERBALES:

- Onomatopeyas: Las onomatopeyas son imitaciones lingüísticas de ruidos, sonido o un fenómeno visual.



Figura 22: Onomatopeyas

Fuente: Imágenes Google

- Bocadillos: El globo o el bocadillo es el recuadro donde se integra la narración de la historia.



Figura 23: Bocadillos

Fuente: Imágenes Google

- La cartela: La cartela suele aparecer al principio de los cómics, como una introducción y en ocasiones al final como conclusión. Es un recuadro que aparece dentro de una o varias viñetas y explica algunos hechos de la historia que se deben saber.



Figura 24: Cartela

Fuente: Libro *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital* (p.26)

- Letras: Según las características y el tono de los personajes se usará un tipo u otro de letra.



Figura 25: Letras

Fuente: Imágenes Google

SIGNOS CONVECIONALES:

- Metáfora visual: Las metáforas visuales representan vivencias, estados de ánimo, emociones y sensaciones.

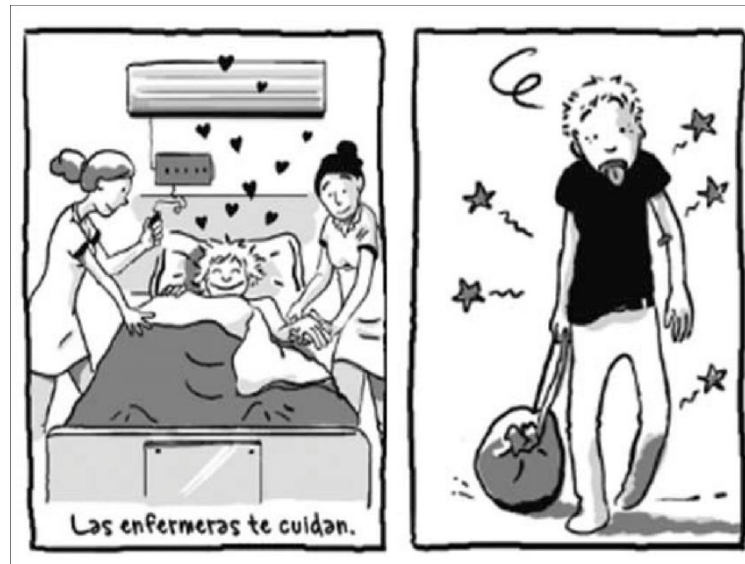


Figura 26: Metáfora visual

Fuente: Imágenes Google

- Signos de apoyo: Los signos de apoyo sirven para enriquecer la expresión del personaje.

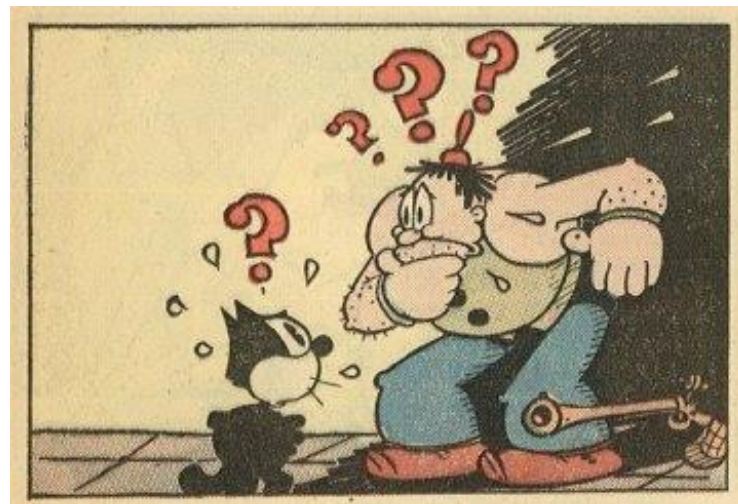


Figura 27: Signos de apoyo

Fuente: Imágenes Google

- Líneas cinéticas: Éstas expresan movimiento

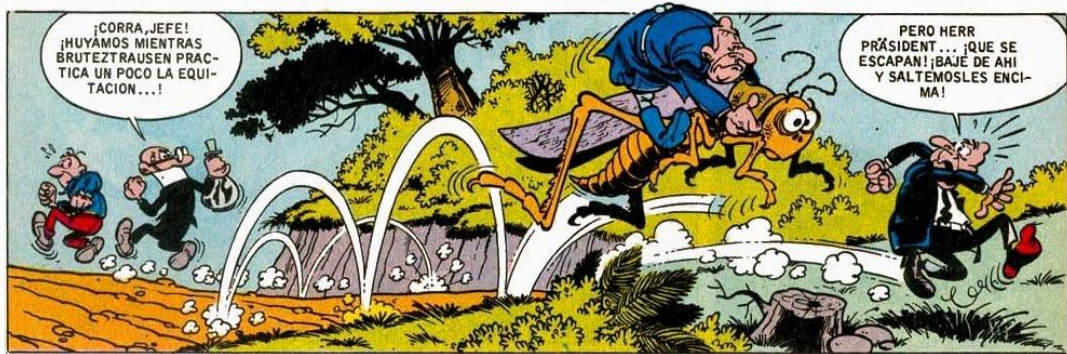


Figura 28: Líneas cinéticas

Fuente: Imágenes Google

ANEXO III: Ejemplos y actividad del cómic

EJEMPLOS DE CÓMICS

- Stan Lee



Figura 29: Thor de Stan Lee.

Fuente: El español



Figura 30: Spider-Man de Stan Lee.

Fuente: El español

- Scott McCloud



Figura 31: Entender el cómic.

Fuente: Scribd.



Figura 32: Entender el cómic viñetas.

Fuente: Pinterest.

- Frank Miller



Figura 33: Batman, el caballero oscuro (p.171)

Fuente: Libro Batman, el caballero oscuro.



Figura 34: *Batman, el caballero oscuro II*. (p. 42)
Fuente: Libro *Batman, el caballero oscuro*

- Sergio García

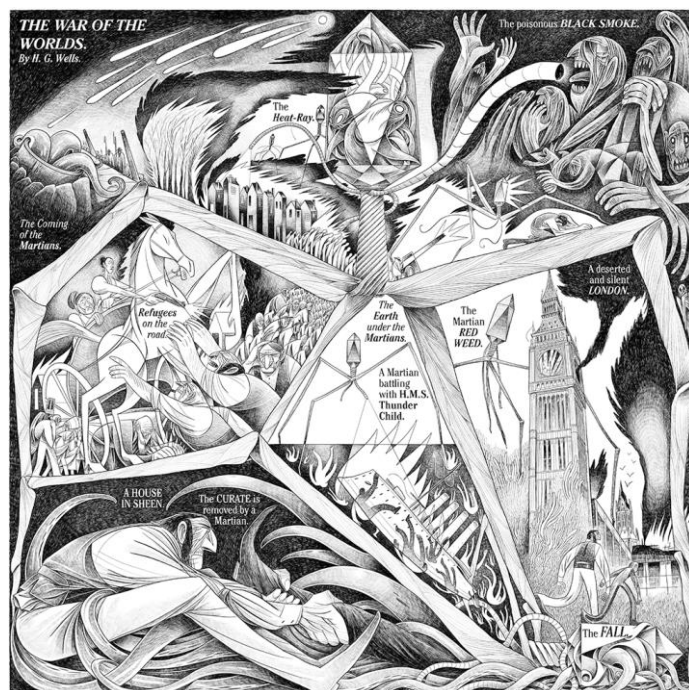


Figura 35: *The war of the worlds*. (2019)
Fuente: Página web Sergio García Sánchez



Figura 36: *Caperucita roja*. (2015)
Fuente: Página web Sergio García Sánchez

- Esteban Maroto



Figura 37: *Brendon nº5 Animah- Bonelli*
Fuente: CómicArtFans

- Joaquín Salvador Lavado “Quino”



Figura 38: Tira de Mafalda. (p.110)

Fuente: Libro *Mafalda, en esta familia no hay jefes*.

- Olga Carmona Peral



Figura 39: *Lady Enigma*. 02/Snap

Fuente: Blog de Olga Carmona Peral

- Lyona



Figura 40: *Hi havia una vegada un drac que no tenia por a Sant Jordi..*

Fuente: Página web de Lyona

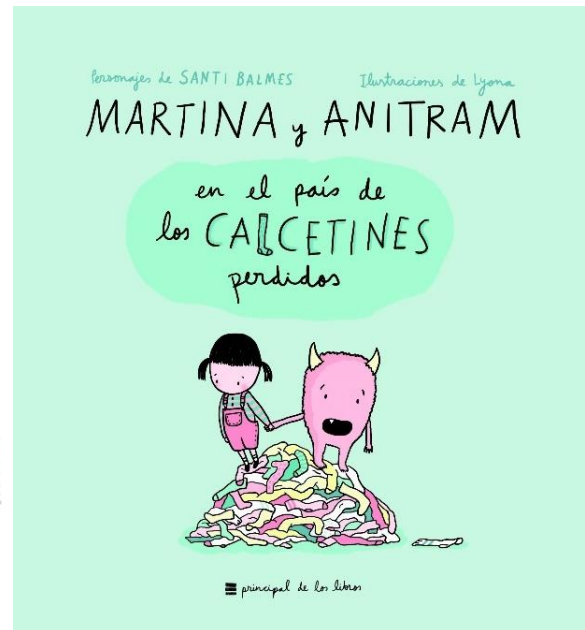


Figura 41: *Martina y Anitram en el país de los calcetines perdidos.*

Fuente: Página web de Lyona

- Francisco Ibáñez



Figura 42: *Don Pedrito que está como nunca*

Fuente: CómicArtFans

- Ana Oncina



Figura 43: Raras
Fuente: Página web Ana Oncina

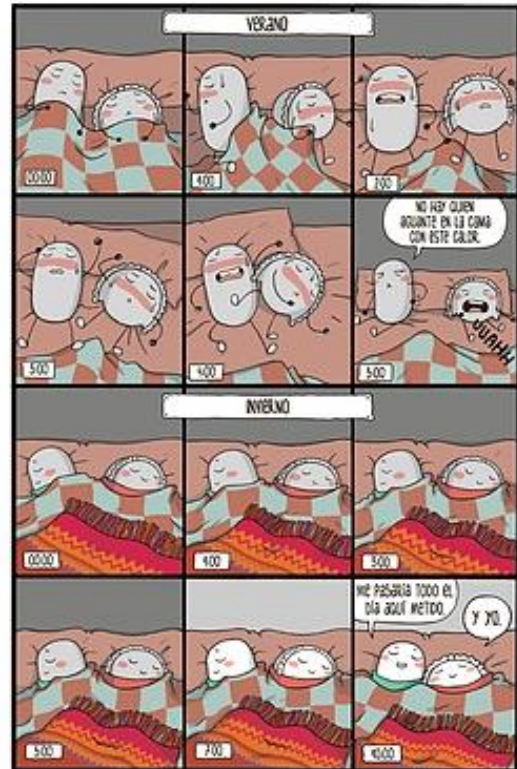


Figura 44: Croqueta y empanadilla
Fuente: Página web Ana Oncina

ACTIVIDAD DEL CÓMIC:

¿Serías capaz de narrar una historia con lo que se sucede en la tira del cómic?



¿Es posible narrar una historia sin que exista un texto?



Figura 45: Actividad del cómic
Fuente: Pinterest

ANEXO IV: Posibles materiales para la elaboración del cómic

- Acuarela: La acuarela es una pintura que se diluye en agua. Este material necesita de un papel con más gramaje y grano para su correcta utilización. Las acuarelas se pueden encontrar por diferentes tipos:



Figura 46: Acuarela en tubo
Fuente: Imágenes Google



Figura 47: Acuarela líquida
Fuente: Imágenes Google



Figura 48: Acuarela en pastillas
Fuente: Imágenes Google



Figura 49: Acuarela en barra
Fuente: Imágenes Google



Figura 50: Lápices acuarelables
Fuente: Imágenes Google



Figura 51: Rotuladores acuarelables
Fuente: Imágenes Google

- Pinceles: Los pinceles se pueden encontrar de diferentes tipos y grosores:



Figura 52: Pinceles con depósito
Fuente: Imágenes Google



Figura 53: Pinceles acuarela
Fuente: Imágenes Google

- Tinta china y plumilla: La tinta china está caracterizada por el negro tan intenso, el cual, se pueden realizar diferentes degradados y tonos al diluirlo en agua. Una ventaja que tiene es que se seca rápidamente.



Figura 54: Tinta china
Fuente: Imágenes Google



Figura 55: Plumilla
Fuente: Imágenes Google

- Rotuladores: Los rotuladores se pueden clasificar en finos, medios o gruesos, dependiendo del trazado que se quiera dar será necesario uno u otro.

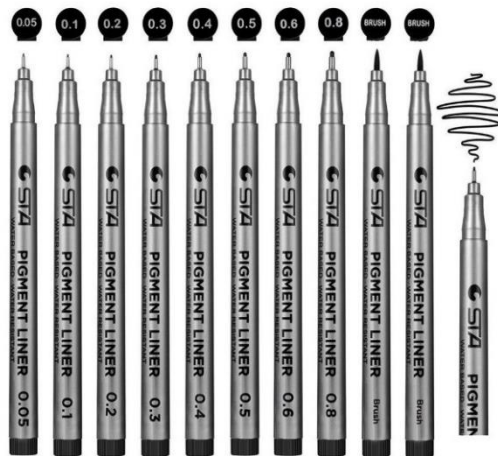


Figura 56: Rotuladores finos
Fuente: Imágenes Google



Figura 57: Rotuladores gruesos
Fuente: Imágenes Google



Figura 58: Rotuladores de colores
Fuente: Imágenes Google

- Lápices de grafito duros y blandos y bolígrafo:

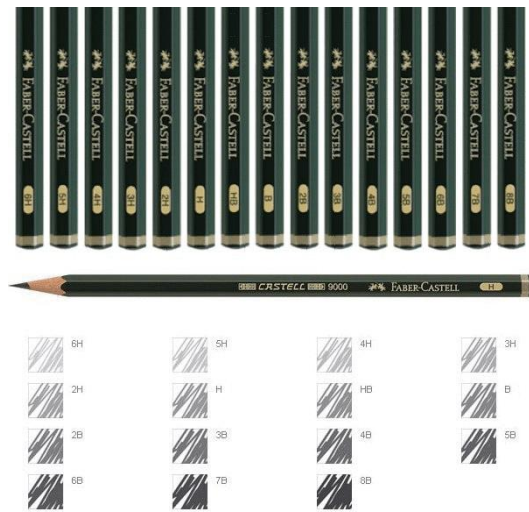


Figura 59: Lápices de grafito
Fuente: Imágenes Google



Figura 60: bolígrafo
Fuente: Imágenes Google

- Técnicas mixtas: Las técnicas mixtas consiste en la utilización de dos o más técnicas como el, óleo, acuarela, rotulador, tinta china, grafito o collage combinadas en una misma obra. Las combinaciones pueden ser en técnicas mixtas secas, húmedas o secas y húmedas.

ANEXOS V: Ejemplos de ilustradoras que utilizan las diferentes técnicas que se pueden abordar en el proyecto:

-Paula Bonet: Técnica mixta: acuarelas, lápices de colores, bolígrafo



Figuras 61 Y 62: *Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End.*

Fuente: Página web Paula Bonet

- María Hesse: Gouache, acuarelas y tina china.

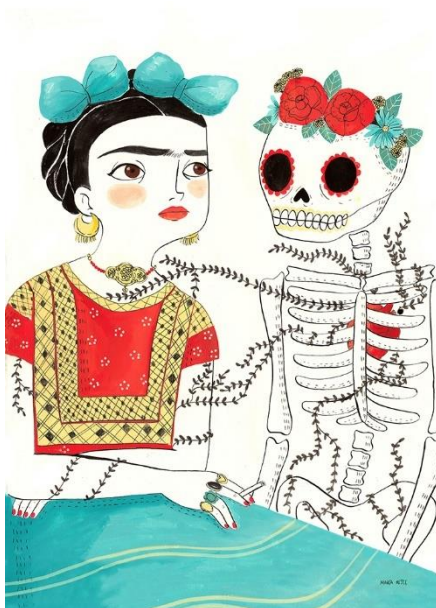


Figura 63: *Frida Kahlo*-Personal
Fuente: Página web María Hesse

Figura 64: *Agenda 2019*
Fuente: Página web María Hesse

-Sara Herranz: Monocromía, predomina el blanco y negro. Rotuladores, programas digitales

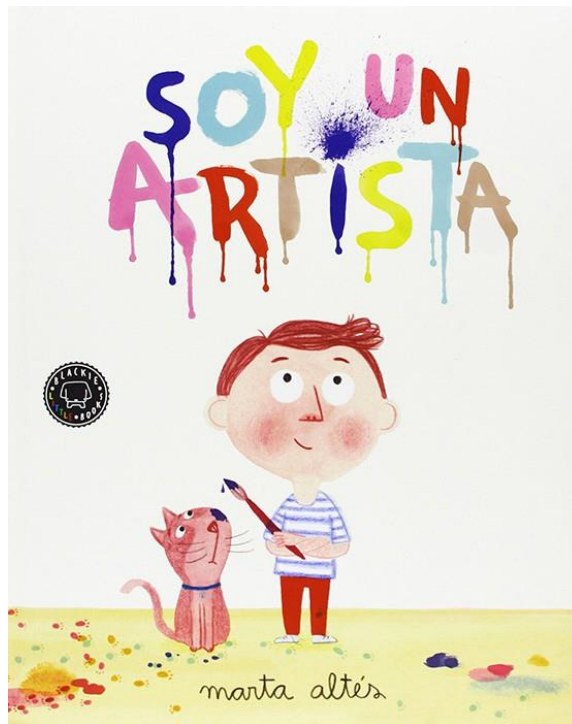


Figura 65: *Más cerveza y menos prozac*
Fuente: Página web Sara Herranz

Figura 66: *Mis musas llevan barba*
Fuente: Página web Sara Herranz

-Marta Altés: Lápicos de colores y acuarela





Figuras 67 y 68: *I am an artist*

Fuente: El lobo feroz

- Yukari Miyagi: Rotuladores

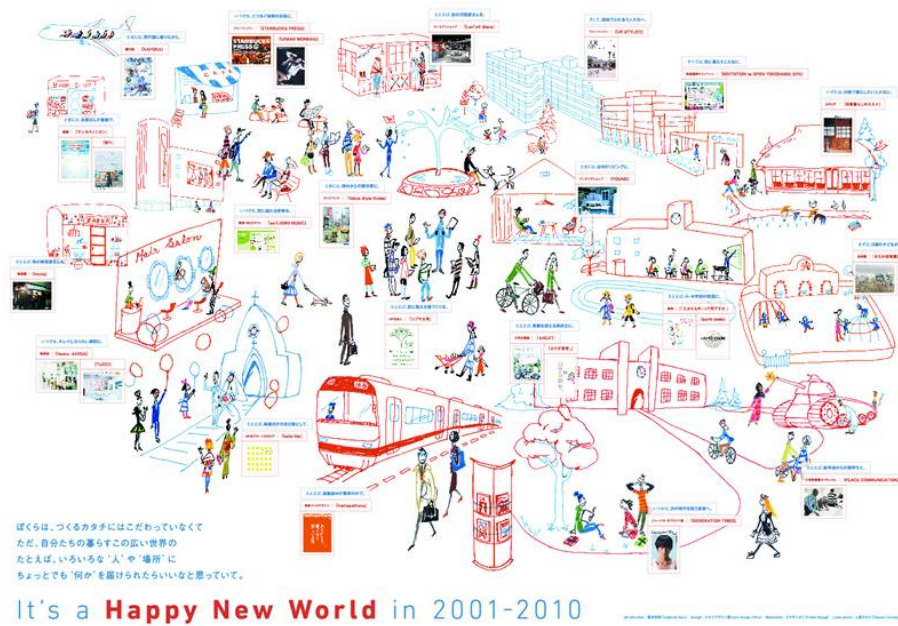


Figura 69: *It's a Happy New World in 2001-2010*

Fuente: Página web Yukari Miyagi