

**Centro De Estudios De Postgrado**

**Máster en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria,  
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas**



**Universidad de Jaén**

*Centro de Estudios de Postgrado*

**Trabajo Fin de Máster**

**PROYECTO EDUCATIVO**

---

**CREACIÓN DE UN FANZINE  
2º ESO**

**Alumno/a: Casal Caro, Elvira**

**Tutor/a: Violeta García Ramírez**

Dpto: Universidad de Jaén, Didáctica de la Expresión Musical, Plástica  
y Corporal



# ÍNDICE

PARTE 1: FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.....	2
1. OBJETIVOS:.....	2
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	2
3. TEMA.....	9
4. UTILIDAD PRÁCTICA .....	16
PARTE 2. PROYECCIÓN DIDÁCTICA .....	18
1. JUSTIFICACIÓN: .....	18
2. CONTEXTUALIZACIÓN .....	18
1.1. CENTRO ESCOLAR .....	19
1.2. LEGISLACIÓN:.....	20
3. COMPETENCIAS CLAVE .....	22
4. OBJETIVOS.....	23
4.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	23
4.2. OBJETIVOS DE LA MATERIA .....	24
4.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD.....	26
5. CONTENIDOS DE LA MATERIA .....	27
6. INTERDISCIPLINARIEDAD .....	28
7. TEMPORALIZACIÓN.....	29
8. DESARROLLO DEL PROYECTO .....	31
ACTIVIDAD 1: ANÁLISIS DE ASPECTOS TÉCNICOS E IDEOLÓGICOS EN DIFERENTES CÓMICS O SERIES DE ANIMACIÓN.....	35
ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE PERSONAJES .....	38
ACTIVIDAD 3: ENCUADRES Y ÁNGULOS.....	40
ACTIVIDAD 4: CREACIÓN DEL STORYBOARD .....	42
ACTIVIDAD 5: REALIZACIÓN DEL FANZINE .....	45
ACTIVIDAD ALTERNATIVA: REALIZACIÓN DEL FOTONOVELA .....	47
CONCLUSIONES.....	48
BIBLIOGRAFÍA:.....	52
ANEXO i .....	55



## **RESUMEN**

En el presente trabajo se desarrolla una propuesta para proyecto didáctico que integra parte de los contenidos de Lengua y Literatura Castellana con parte de los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 2º de la ESO. Este proyecto está basado en la creación de un Fanzine original, en el que los alumnos, a través del comic, denuncien situaciones de acoso. Previamente se expone una síntesis de las diferentes metodologías de aprendizaje, y las ventajas de un aprendizaje cooperativo basado en proyectos. Dado que el tema que articula el proyecto es el Fanzine y el Cómic se ha realizado una breve contextualización histórica de estos.

## **Palabras Clave**

Comic, Fanzine, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Educación Artística.

## **ABSTRACT**

In the present work a didactic unit has been described. This unit is developed through a project that integrates Spanish language and plastic education for the 2nd year of secondary school. This project is based on the creation of an original Fanzine, in which the students, report situations of harassment through the comic. Previously, a synthesis of the different learning methodologies and the advantages of cooperative learning based on projects is presented. Since the theme that articulates the project is the Fanzine and the Comic, a brief historical contextualization of these has been made.

## **Key Words**

Comic, Fanzine, Art Education, Project-based learning (PBL), Art Education.



## INTRODUCCIÓN:

En el presente documento se desarrolla el Trabajo Fin de Máster (TFM) correspondiente al Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, impartido en la Universidad de Jaén durante el curso 2021/2022. En él se propone el desarrollo de una Unidad Didáctica para la asignatura “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” impartida en el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Esta Unidad Didáctica incluirá todos los aspectos establecidos por *la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación* (LOMLOE) aprobada en el año 2020, teniendo en cuenta, además, las concreciones dispuestas por las leyes autonómicas de Andalucía. Para el desarrollo de esta Unidad Didáctica se ha tomado como referencia lo dispuesto en la Orden del 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, publicada en el *Boletín Extraordinario número 7 de 18/01/2021 de la Junta de Andalucía* (BOJA) por ser las ordenaciones más actualizadas que poseemos por el momento.

Esta Unidad Didáctica está basada en el cómic, contenido incluido en el BOJA 18/01/2021, concretamente en el *Bloque 2: Comunicación Audiovisual* del primer ciclo de secundaria. Este tema se impartirá a modo de tarea integrada, por lo tanto, se incluirán también temas de otros bloques de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y de otra materia: Lengua Castellana y Literatura. La metodología pedagógica propuesta se basa en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y El aprendizaje basado en tareas, asegurando la adaptación de la enseñanza a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizajes y optando por un aprendizaje colaborativo. La Tarea planteada tiene como producto final la producción de un Fanzine original tanto en formato digital, que será publicado en la red social usada por el centro, como en formato físico, el cual será expuesto en la biblioteca del instituto. Dicho Fanzine versará sobre uno de los temas transversales que ha de tratarse en secundaria: la lucha contra el acoso. Cada grupo de alumnos y alumnas creará un Fanzine de 8 páginas que cuente una historia escrita por ellos, basada en situaciones discriminatorias que hayan visto en el centro u otras situaciones de su entorno.

# PARTE 1: FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

## 1. OBJETIVOS:

Con este trabajo se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Proponer un método de aprendizaje que asegure la obtención de las competencias claves necesarias para el desarrollo integral del alumnado.
- Incluir los contenidos mínimos dispuestos en el BOJA en un proyecto educativo atractivo para el alumnado.
- Mejorar la creatividad y las técnicas plásticas del alumnado.
- Concienciar al alumnado del sexismo que normalmente impera en los diferentes medios de comunicación, concretamente en cómics, mangas y series de animación.
- Mejorar las competencias de los alumnos para trabajar cooperativamente.
- Ofrecer a los alumnos una enseñanza universal y adaptada a los diferentes ritmos de aprendizaje.
- Ofrecer la oportunidad al alumnado de denunciar situaciones de acoso o discriminación que azoten el centro.
- Ofrecer la oportunidad al profesorado y a la dirección del centro de actuar frente a los casos de discriminación observado por los alumnos.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

### *Importancia de la Educación Artística en el Escuela:*

Según la Organización Mundial de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la educación artística es una parte obligatoria del programa educativo, ya que garantiza el cumplimiento de los derechos humanos, entre los que se incluye el derecho a la participación en la vida artística y cultural. “La cultura y las artes es un componente básico de una educación integral que permite al individuo desarrollarse plenamente” (UNESCO, 2006). La educación artística desarrolla las capacidades individuales ya que estimula el desarrollo cognitivo, la inteligencia emocional, dota al estudiante de orientación moral, y lo conciencia de su propia autonomía. Por otro lado, esta materia acorta la brecha entre los procesos cognitivos y emocionales que pueden darse en otras asignaturas, por lo que ayuda a educar a ciudadanos con comportamientos éticos sólidos y desarrollar una cultura de la paz (Ídem).



### *Modelos pedagógicos para la Educación Artística:*

La Educación Plástica es por tanto una materia indispensable en la formación de los jóvenes. Sin embargo, existe el dilema sobre qué modelo pedagógico seguir para incluir la Educación Artística en las aulas. Los modelos pedagógicos en la educación artística se pueden clasificar en tres escuelas principales: el Modelo Logocentrista donde impera la importancia del producto y del dominio de la técnica, el Modelo Expresionista centrado en el sujeto creador y en el poder del arte como medio de expresión y por último el Modelo Filolingüista el cual entiende el arte como un lenguaje, por lo que coloca como objetivo la “alfabetización visual” del alumnado. El primer modelo, el Logocentrista, se basa en el respeto por la norma y el procedimiento, la dirección por parte de un experto y en la práctica didáctica sistematizada (tareas que van de lo fácil a lo difícil, del rigor a la libertad), este modelo es el más tradicional y era el modelo empleado en la Europa del siglo XVII y XVIII, hoy en día se sigue practicando en niveles de enseñanza superiores, tales como Facultades de Bellas Artes o Conservatorios de Música, apartándose de las enseñanzas iniciales. En el otro extremo encontramos el Modelo Expresionista el cual no tiene como objetivo el producto artístico sino que usa las artes como medio para la expresión y la comprensión del sujeto. Este modelo se caracteriza por la espontaneidad del sujeto ante la ausencia de normas, programas definidos y por la ausencia de evaluación. Este modelo es el propio de los niveles más iniciales de la escolarización y es un método comúnmente usado en el arte-terapia. Por último el Modelo Filolingüista tiene como objetivo que los ciudadanos sean capaces de decodificar los recursos expresivos de las imágenes y usarlos para su propia creación artística (Aguirre, I., 2006). El aprendizaje de la comunicación no puede darse por métodos puramente intuitivos o emocionales ya que es necesario conocer el funcionamiento de los elementos que intervienen en la comunicación. Las competencias que este modelo intenta desarrollar son las habilidades de observación, lectura para decodificar los mensajes visuales, habilidades de escritura-producción de mensajes visuales y habilidades de expresión oral para emitir mensajes con y sobre imágenes. (Morales Artero, J. J., 2004). Este último modelo es el más usado en la enseñanza artística que se da durante la enseñanza secundaria, donde, muchas veces, los contenidos se articulan en torno a los elementos constitutivos del lenguaje visual como la línea, el punto, la luz, el color, etc. (Aguirre, I., 2006). Aunque no todos estos modelos han tenido la misma importancia en los diferentes momentos históricos, no hay ninguno que actualmente esté obsoleto y los tres suelen convivir en diferentes proporciones según el ámbito académico o, incluso, la unidad didáctica impartida. El incremento de los *MassMedia* de las últimas décadas ha provocado que se haya puesto mayor interés en el Modelo Filolingüista en la educación secundaria obligatoria, ya que este modelo tiene como objetivo que los ciudadanos estén completamente comunicados con su entorno. Dado que el trabajo que nos

atiende versa sobre el cómic, en la enseñanza de este tema, primará el modelo Filolingüista, sin que ello suponga la completa exclusión de los otros dos modelos.

La Unidad Didáctica presentada a continuación tiene como producto final la creación de un Fanzine en el que los alumnos denuncien situaciones de acoso que hayan presenciado o que crean que puedan estar ocurriendo tanto en el centro escolar como en otros entornos que les rodee. Esta función de crítica y de denuncia del cómic y de cualquier expresión cultural en general, nos acerca a la visión de Fernando Hernández sobre la educación artística y su modelo pedagógico basado en la “cultura visual”. Para Fernando Hernández, toda imagen esconde un discurso que proyecta las visiones que tenemos del mundo y la visión que tenemos sobre nosotros mismos. Estos discursos están vinculados a las diferentes identidades culturales predominantes en la sociedad, en general unidas al hegemonismo cultural. Por ejemplo, es común que se fomenten ideas de poder y discriminación por racismo, etnicidad, desigualdades sociales, de género, etc. Por tanto para él, Fernando Hernandez, es imprescindible que la educación artística se base tanto en educar la mirada para poder leer las tematizaciones de estas imágenes como ser capaces de construir nuestros propios relatos visuales que incluya nuestras propias identidades e ideas como respuesta y dialogo a las imágenes ya presentes (Hernández F. 2000, como se citó en Aguirre, I., 2006).

Por otro lado, el profesorado, en muchas ocasiones, no es capaz de identificar situaciones de acoso como tales e incluso parte del alumnado implicado tampoco es consciente del daño generado (Khanolainen, D. et al, 2021), por tanto este proyecto a parte de dar al alumnado implicado la oportunidad de denunciar estas situaciones, supone un ejercicio de concienciación del resto de la comunidad del centro escolar. Asimismo el cómic o Fanzine creado debe cumplir con ciertos criterios para evitar el sexismo que muchas veces “esconde” los libros infantiles (Nieto Bedoya, M. & Diago Egaña, E., M., 1989), así como retratar la diversidad cultural y étnica de la sociedad en la que vivimos.

### *Aprendizaje cooperativo:*

La forma en la que el profesorado organice las actividades de aprendizaje y el tipo de evaluación llevada a cabo, pueden dar lugar a diferentes tipos de interacción entre el alumnado. Estas interacciones se pueden dividir principalmente en tres: interacción competitiva, individualista y cooperativa (García, R. et al., 2001).

- La interacción competitiva se da cuando los alumnos y alumnas deben competir entre ellos para conseguir el éxito, es decir, se da una interrelación negativa entre los objetivos del alumnado. Un alumno o alumna alcanzara la meta

propuesta solo si los demás no la alcanzan. Es el tipo de interacción que se da entre los opositores a un mismo cuerpo.

- La interacción individualista es cuando los alumnos y alumnas trabajan de forma individual para conseguir sus propósitos sin prestar atención a los demás ya que no hay una correlación entre la consecución de las metas. Es la interacción que se da en las metodologías de enseñanza tradicionales.
- Mientras que en la interacción cooperativa los alumnos y alumnas deben trabajar conjuntamente ya que para que un alumno alcance el éxito, todos deben hacerlo

Numerosos autores han hablado de las ventajas del aprendizaje cooperativo frente a otras estrategias de motivación como la competitiva o colaborativa. Pujilàs, P. (2008) defiende la implantación del aprendizaje colaborativo en las escuelas a través de nueve ideas clave. Una de ellas se basa en la inclusión y la aceptación de la diversidad como medio para combatir las actitudes de discriminación. En ese mismo libro, también señala que mediante el aprendizaje cooperativo no solo se adquiere los contenidos curriculares obligatorios y dispuestos en las leyes de educación, sino que se adquieren habilidades sociales y competencias comunicativas y metodológicas tan necesarios para que el alumnado llegue a convertirse en ciudadanos integrales. Asimismo, según Johnson & Johnson (1999) las muchas investigaciones realizadas que comparan el aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista han concluido que la cooperación da lugar a:

- Mayor esfuerzo, desempeño, rendimiento, productividad y motivación por parte del alumnado.
- Retención a largo plazo, mejor razonamiento y pensamiento crítico.
- Relaciones positivas, solidarias y comprometidas entre los alumnos. Mayor valoración de la diversidad y cohesión de grupo.
- Mayor salud mental, se produce un ajuste psicológico general (mayor autoestima, integración, fortalecimiento del yo, etc.).

Según Johnson & Johnson (1999) el elemento principal del aprendizaje cooperativo se encuentra en la interdependencia positiva, es decir, el éxito solo se alcanza si todos los miembros del grupo logran también sus objetivos. Este sistema de motivación fomenta, además, la responsabilidad individual y grupal y mejora las habilidades sociales y las destrezas interpersonales.

*“En una estructura de la actividad cooperativa los alumnos y las alumnas están distribuidos en pequeños equipos de trabajo, heterogéneos, para ayudarse y animarse mutuamente a la hora de realizar los ejercicios y las actividades de aprendizaje en general. Se espera de cada alumno, no sólo que aprenda lo que el profesor o la profesora les enseña, sino que contribuya también a que lo aprendan sus compañeros y compañeras del*

*equipo, es decir, se espera de ellos que, además, aprendan a trabajar en equipo. Los alumnos consiguen este doble objetivo si, y sólo si, los demás también lo consiguen [...]"*

(Pujolàs et al., 2011, p. 13)

Sin embargo, para que el aprendizaje cooperativo funcione debe estar implantado en todo el centro escolar, es decir, que no se trate solamente de una herramienta puntual usada en actividades concretas. Sin embargo, se recomienda que la enseñanza y el aprendizaje no se organice de manera cooperativa al 100% ya que a través de los otros métodos se desarrollan habilidades que pueden ser de utilidad, al alumnado en algunos ámbitos sociales, por tanto es importante que los alumnos y alumnas sepan adecuar su comportamiento a la tipología de retos a los que se enfrentan. La organización del aula y los grupos que se va a seguir en las actividades presentadas a continuación fomentará que se realice un aprendizaje cooperativo, ya que para que el producto pueda ser realizado todos los alumnos deben contribuir a su ejecución.

#### *Distribución de los grupos:*

Como hemos mencionado con anterioridad, el aprendizaje cooperativo requiere de una organización heterogénea de los grupos para que se desarrolle cohesión y buen clima en el aula (Pujilàs, P. 2008), por lo que los éstos deben ser creados por los docentes. Evitando discriminaciones por parte del alumnado o agrupaciones injustas. La preferencia de grupos heterogéneos ante los grupos homogéneos se puede defender desde dos aspectos. El primero se argumenta desde la propia particularidad del trabajo colaborativo, donde el aprendizaje es en parte autónomo, es decir, los alumnos y alumnas construyen su propio conocimiento a través de la investigación y la resolución de problemas. Dentro de un grupo debe haber discentes que tengan más facilidad para asimilar el conocimiento, y puedan ayudar a sus compañeros que tengan más dificultades. Además, por la manera en la que se ha programado el proyecto es necesaria la división de tareas y esto requiere que en cada grupo coexistan miembros con diferentes tipos de habilidades. Por otra parte, tal y como defienden Pujolàs, P. et al. (2011), el objetivo de la educación secundaria es formar personas integradas que sepan actuar ante situaciones reales. Dado que en la sociedad conviven personas de toda clase y condición es importante que desde la escuela se fomente las habilidades necesarias para que la convivencia entre personas distintas se realice desde el respeto y la comprensión. Por tanto para la distribución de los grupos se tomará un miembro de entre los más capaces del aula, un miembro de entre los más necesitados de apoyo y dos o tres miembros del resto de aula, asegurando así que no haya grupos con más oportunidades que otros, y asegurando el aprendizaje universal. Asimismo, si hubiera

algún alumno con necesidades educativas especiales (ANNEE) o con necesidades educativas de apoyo educativo (ANEA) se realizaran las adaptaciones curriculares significativas o no significativas según la necesidad del alumnado, con el objetivo de asegurar el aprendizaje universal.

### *Aprendizaje basado en proyecto:*

Dentro del aprendizaje cooperativo encontramos varios modelos de aprendizaje bastante populares. Algunos de estos modelos son el Aprendizaje a pares, donde los alumnos y alumnas pueden tomar notas, hacer resúmenes, leer y explicar, redactar y corregir y resolver problemas de dos en dos prestándose ayuda mutua. En los debates escolares, Investigación en grupo propuesto por Sharan y Sharan (1976), donde el docente propone varios subtemas relacionados y cada grupo elige cual quiere investigar y posteriormente presentar en clase. Otro método de aprendizaje colaborativo es el llamado Co-op Co-op, este método fue propuesto por Spencer Kagan (1988), en él, a cada grupo se le asigna una unidad didáctica de la programación y a cada miembro un subtema. Cada miembro realiza una investigación individual que luego presentan a sus compañeros y posteriormente cada grupo realiza una presentación a toda la clase de la unidad (Johnson & Johnson, 1999). También encontramos otro método conocido como “Jigsaw” (en español: puzle o rompecabezas), fue una idea de Aronson en el año 1978, consistente en fragmentar el contenido de una asignatura en varias partes, todos los grupos preparan el mismo tema, pero cada miembro del grupo tan solo investiga su subtema, todos los miembros que estudian el mismo subtema se reúnen para ahondar en los conceptos (grupo de expertos), por último cada miembro le explica el contenido al resto de miembros de su grupo. La técnica TGT, siglas en inglés de “Teams-Games Tournaments” fue ideada por De Vries y Edwards el año 1974, en ella se forman grupos que deben estudiar el material para posteriormente competir con los otros grupos mediante un juego de preguntas y respuestas guiado por fichas (Pujolàs, P. et al., 2018). Existen otros modelos como el “ScapeRoom”, proviene del concepto del Real Scape Game creado en Japón en el año 2007, en este tipo de juegos, los jugadores se encuentran en una sala y para lograr salir debe superar una serie de enigmas a través de las pistas dadas, estos enigmas suelen estar contextualizados en una narrativa. En el Aprendizaje Basado en Retos, se plantea al estudiante un problema que debe resolver a través de sus propias propuestas (Domínguez Rodríguez & Molina Jaén, 2020).

Otras dos metodologías de aprendizaje cooperativo bien conocidas son el aprendizaje basado en Proyectos y el aprendizaje basado en la creación. En ambos tipos de aprendizaje se desplaza al profesorado del centro del aprendizaje, colocando a los alumnos y alumnas, los cuales construyen su propio conocimiento a través de la

ejecución de las tareas. Caeiro-Rodriguez, M. (2018) define el Aprendizaje Basado en la Creación de la siguiente manera:

*“El Aprendizaje Basado en la Creación es una vivencia educativa, cognitiva, sensitiva y emotiva cuyo propósito puede ser construir un objeto, generar un producto o dar forma física a una idea o a un sentimiento por medio de lenguajes, materiales, herramientas y recursos diversos pasando por acciones y fases que le dan sentido”*

*Caeiro-Rodriguez, M. (2018).*

Por tanto para él tiene mayor importancia el proceso de creación, donde se usa la creatividad, la innovación y la investigación para la engendrar un producto, usando como motor de motivación el deseo innato de los discentes por crear (Caeiro-Rodriguez, M. 2018). La creatividad es la capacidad de pensamiento divergente, por el cual el sujeto genera ideas nuevas al explorar las posibles soluciones, y estaría caracterizada por la sensibilidad a los problemas, fluidez, la flexibilidad y la originalidad (Santos, M. R., 1986). Para estimular la creatividad en el aula, como docentes debemos aceptar el pensamiento divergente y estimular los intentos de dar soluciones alternativas a los problemas, aunque estos no sean del todo correctas.

Mientras que en el Aprendizaje Basado en Proyectos se establece una pregunta o reto que debe ser respondida a través de una investigación, que no tiene por qué tener como objetivo el diseño de un producto final. Sea como fuere, ambas metodologías de aprendizaje buscan que los alumnos y alumnas construyan un aprendizaje significativo de manera autónoma, y fomentando su motivación. Esta Unidad Didáctica está diseñada como una sucesión de tareas o retos intermedios que culminan con la ejecución de una tarea final que tiene como resultado la creación de un producto tangible, en este caso el Fanzine. La sucesión de tareas, tiene por un lado carácter formativo, ya que es necesaria para que los alumnos y alumnas adquieran los conocimientos necesarios para la ejecución de la tarea final, y por otro lado motivador, ya que los alumnos son conscientes de la obtención de los objetivos parciales.

### 3. TEMA

El tema sobre el que gira esta unidad es el cómic, en este caso el objetivo final del proyecto, será publicar un Fanzine original, con carácter de denuncia y haciendo uso del cómic como medio de expresión.

#### *El Fanzine:*

Un Fanzine es una publicación autoeditada, su nombre deriva de las palabras en inglés “Fan” (admirador) y “magazine” (revista), por lo tanto, el termino Fanzine hace referencia a una revista realizadas por y para fanáticos o seguidores de un tema determinado. Este término, “Fanzine”, fue acuñado por Rus Chauvenet en 1941, para dar nombre a las publicaciones artesanales que se daban en Estados Unidos durante ese periodo. Al tratarse de publicaciones autoproducidas y por tanto no depender de las editoriales están desvinculadas de las preocupaciones derivadas de las ventas y los beneficios o de la posible censura, por tanto se convierte en un medio perfecto para la libertad de expresión (Lopes, R. E., et al., 2013). Por esta razón se utilizó a menudo como herramienta de transmisión de mensajes políticos o mensajes antisistema, ya que eran anónimos. Además, solían venir acompañados de ilustraciones o de imágenes que resaltaban el contenido del texto (Mogrovejo, M. N. G., 2019). Por otro lado el Fanzine de carácter lúdico o de entretenimiento tienen su origen en 1930, apareciendo por primera vez “The Comet”, un Fanzine realizado por aficionados de la ciencia ficción en Estados Unidos (Analco Martínez, A., 2007). El Fanzine ha estado muy vinculado a las subculturas y contraculturas que tuvieron su boom en la década de los 60. Durante este periodo España se encontraba gobernada por una Dictadura, y el fenómeno del Fanzine llegó como una vía de comunicación alternativo a los medios controlados por el régimen dictatorial. El primer Fanzine español que se conoce es “Cuto”, creado por Luis Gasca, y está dedicado al cómic y a la historieta gráfica, a este le siguió “Bang!” y “El Rollo Enmascarado”, tras la muerte del dictador se produjo un auge de los Fanzines asentando los movimientos de las subcultura punk y de la movida Madrileña (Giménez Devís, & Izquierdo-Castillo, 2016). Actualmente podemos encontrar Fanzines de toda clase de temáticas: ciencia ficción, deportes, música, comics, etc., tanto en formato físico como digital, en los llamados “webzine”.

El fanzine es por tanto, un medio comunicativo, que no busca generar un beneficio económico, sino que es un fin en sí mismo y es un tipo de creación artística (Castro Osorio, A. C., 2018). Debido al poder comunicativo del Fanzine, lo ha llevado a ser utilizado para fines sociales. Se han llevado a cabo proyectos (Lopes, R. E., et al., 2013) en barrios pobres y urbanos, con población vulnerables o en riesgo de exclusión debido

a las bajas oportunidades de trabajo y las relaciones de violencia. Estos proyectos se basaron en la elaboración de un “fanzine” como medio para tratar temas tabús (como la familia, la escuela o la policía) y como herramienta para la terapia ocupacional social. En estos proyectos se dio la oportunidad a los jóvenes de realizar una discusión crítica sobre aspectos generales de la sociedad, poder expresar libremente sus de ideas, sin cargos ni censura y por último obtener la satisfacción personal de producir y publicar algo propio. A través de este proyecto se pudo recoger datos acerca de la percepción que los jóvenes tienen de su entorno y de su situación social y familiar, mediante el estudio de los textos realizados por estos adolescentes tanto en los centros públicos como en las sociedades de juventud frente a los temas discutidos como la propia identidad, la violencia policial y familiar, el futuro, los transportes públicos, la salud, la música, los derechos de la mujer y temas relacionado con las drogas (Lopes, R. E., et al., 2013). De una manera similar podría ser usado por los docentes para conocer la situación en la que se encuentran sus alumnos y alumnas.



## El cómic:

El Fanzine que los alumnos deben crear versará sobre el tema del cómic. El Diccionario de la Real Academia Española define el cómic como “Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Según esta definición podríamos establecer los precursores del cómic en los jeroglíficos egipcios, las columnas conmemorativas romanas, los retablos medievales o cualquier expresión a la vez artística y narrativa que se haya dado en la historia del arte. Sin embargo, estos ejemplos se alejan bastante del concepto de cómic que poseemos actualmente. El origen del cómic es difícil de establecer ya que lo que hoy conocemos como cómic es el resultado de varios siglos de experimentación y evolución. Según R. Gubern, el cómic debe estar asociado a la cultura de masas, por tanto, si no existe la intención de multiplicarlo y comunicarlo no es un verdadero cómic (como se citó en Aparici, R., 2010). Bajo esta perspectiva de multiplicación y comunicación, se puede establecer como uno de los primeros antecedentes del cómic a una litografía satírica de Napoleón Bonaparte realizada por James Gillary hacia 1800 (Figura 1). Por otro lado para Gombrich el origen del cómic se encuentra en los “Cuentos en imágenes” (Figura 2) que se iniciaron a publicar en 1829, creadas por Rodolphe Töpffer, quien explicó que imágenes y textos debían ir juntas para que la novela tuviera sentido (Aparici, R., 2010). Así mismo, los primeros personajes originales que se crearon para las historietas fueron “Max und Mortiz” (Figura 4) creadas en torno a 1865 por Wilhelm Busch. Por último en 1895, aparece por primera vez en el periódico “New York World” el personaje conocido como The Yellow Kid (Figura 3) creado por Richard F. Outcalt. En estas historietas vemos que se incluye el diálogo de los personajes dentro de las viñetas por primera vez, ya sea en letreros, paredes o en el mismo camisón del personaje (Blay Martí, J. M., 2015).

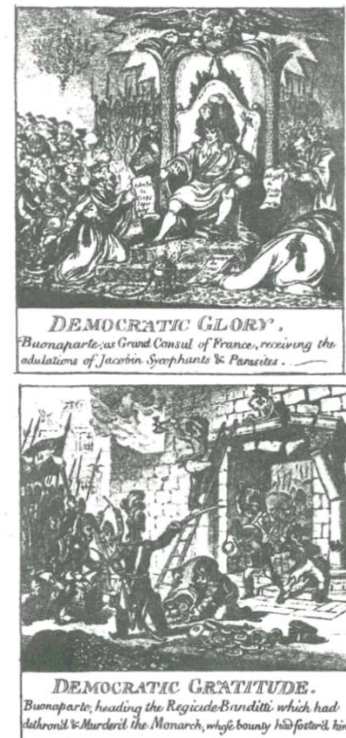


Figura 1: Litografía satírica de Napoleón Bonaparte realizada por James Gillary hacia 1800. (Recuperado de Aparici, R., *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre, 2010).

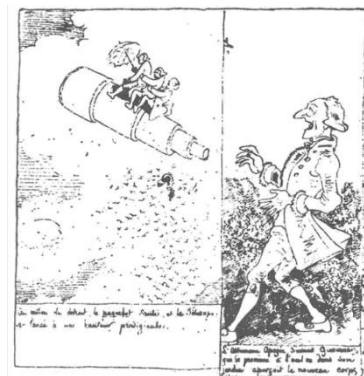


Figura 2: Fragmento de "cuento de imágenes" de R. Töpffer. (Recuperado de Aparici, R., *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre, 2010)



© The American Examiner

Figura 4: Tira cómica *The Yellow Kid*, publicada en *New York Word* (1895). (Recuperado de Aparici, R., *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre, 2010)

Por tanto, el nacimiento del cómic se ha producido paulatinamente a lo largo del siglo XIX, hasta dar lugar al concepto de cómic que tenemos hoy día. Según R. Gubern, este concepto está asociado a tres elementos (como se citó en Aparici, R., 2010):

- Relato articulado a través de una secuencia de imágenes
- Permanencia de al menos un personaje a lo largo de la serie
- Integración del texto en la imagen.

Como vemos estas primeras viñetas podían tener función informativa, satírica o humorística. Paulatinamente fueron apareciendo otras temáticas como la de aventura, ciencia ficción, o policíacas.

El cómic es ante todo un estilo narrativo que usa dos lenguajes de forma simultánea, el lenguaje verbal o lingüístico y el lenguaje icónico, donde también toma importancia la percepción estética y artística. Blay Martí, J. M. (2015) y Nieto Bedoya, M. & Diago Egaña, E., M. (1989), señalan las ventajas del cómic como herramienta didáctica. Algunas de las más relevantes son:

- Favorece la capacidad analítica y crítica del alumno.
- Crea hábito de lectura y mejora la comprensión lectora.
- Enriquece las posibilidades comunicativas del adolescente y mejora la expresión escrita y oral.
- Mejora la creatividad y la capacidad imaginativa.



Figura 3: Historieta de Max und Moritz. (Recuperado de Aparici, R. *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol 3). Ediciones de la Torre, 2010)

- Mejorar la capacidad de traducción del lenguaje icónico al verbal y viceversa.
- Favorecer la combinación de técnicas de trabajo en grupo, individualizado, crítico o creativo.
- Mejora de la capacidad escrita.
- Dar a conocer determinados valores morales.
- Reconocer determinados prejuicios que pueden aparecer en el cómic.

La lectura y elaboración de cómics, aparte de tener estas ventajas, ayudan a mejorar las competencias claves en Comunicación lingüística (CCL) y en Conciencia y Expresiones Culturales (CEC), por lo que resulta un tema muy adecuado para trabajar con los alumnos. Según el enfoque que el docente quiera dar al trabajo sobre el cómic se podrán desarrollar muchas de las otras competencias referidas en el BOJA. No hay que olvidar que todas las historias se narran desde una determinada ideología que puede aparecer de forma más o menor oculta o explícita en el relato. Por lo tanto, el cómic, es un buen medio para concienciar al alumnado sobre temas transversales. Por ejemplo a través de la lectura de novelas gráficas como *Maus: A Survivor's Tale* (Spiegelman A., 1991) (Figura 7a), *Persépolis* (Satrapi, M., 2000) (Figura 7b), *Los Surcos del Azar* (Roca, P., 2013) (Figura 7c), se puede concienciar al alumnado acerca de los conflictos políticos de una forma más atractiva para ellos. Estos temas, además, aparecen como contenido obligatorio en otras materias, como Historia y Geografía o Historia de España, que podrían formar parte de un proyecto integrado.



Figura 7: a) Portada y una de las ilustraciones del cómic: *Maus: A Survivor's Tale* (Spiegelman A., 1991). Imagen disponible en: <https://revistablast.com/ensayos/maus-y-los-lenguajes-de-la-memoria/>

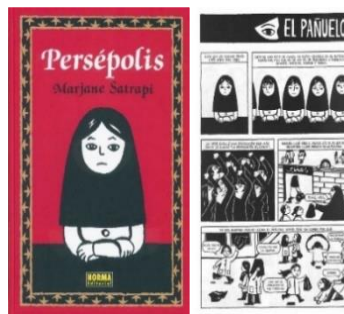


Figura 7: b) Portada y una de las páginas del cómic: *Persépolis* (Satrapi, M., 2000). Imagen disponible en: <https://www.anildanza.com/persepolis-marjane-satrapi/>



Figura 7: c) Portada y una de las páginas del cómic *Los Surcos del Azar* (Roca, P., 2013). Imagen disponible en: <http://www.komic.es/lecturas/321-los-surcos-del-azar-paco-roca-astiberri.html>

Otros cómics tratan temas transversales tan importantes como el sexismo que impera en casi todos los medios de comunicación y en las situaciones diarias que nos rodean. Un ejemplo de cómic que trate este tema es "Modernita se pregunta: ¿qué es lo normal?" de Raquel Córcoles y Carlos Carrero, ilustrado por Raquel Córcoles (Figura



8¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.). Este cómic es bastante divertido y puede ser un buen medio para acercar a la lectura al alumnado que no esté tan interesado. La diversidad sexual y afectiva o la identidad de género son otros temas transversales que deberían ser trabajados en el aula. Algunos cómics que tratan o integran estos temas son “El azul es un color cálido” de Julie Maroh (Figura 9), “Us” de Sara Soler (Figura 11) o “el Príncipe y la Modista” de Jen Wang (Figura 10).

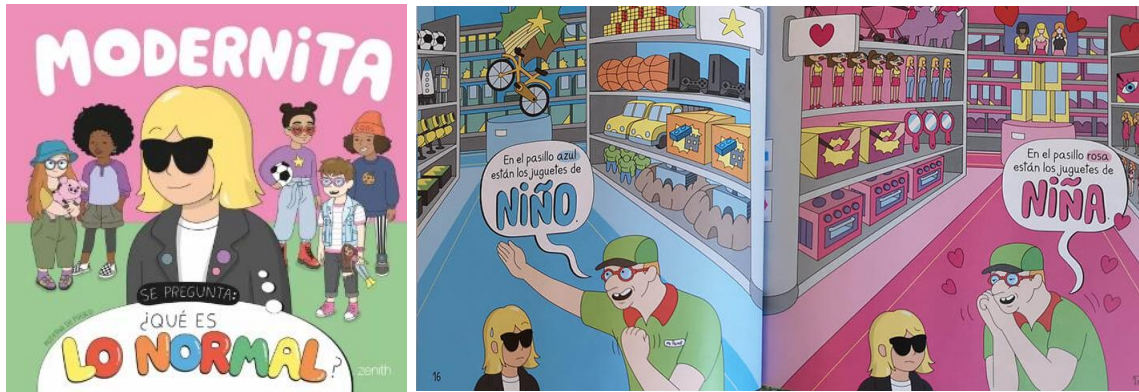


Figura 8: Portada y fragmento del libro “Modernita se pregunta: ¿Qué es lo normal?, escrito por Raquel Córcoles y Carlos Carrero e ilustrado por Raquel Córcoles. Imagen disponible a través del enlace <https://bebeamordor.com/libros-de-tematica-lgtbi-diversidad/>



Figura 9: Portada y Fragmento de la novela gráfica “El azul es un color cálido” Escrito por Julie Maroh (2010). Imagen disponible a través del enlace <https://flechaliteraria.com/el-azul-es-un-color-calido-de-julie-maroh/>



Figura 11: Portada y fragmento del cómic “Us” escrito por Sara Soler (2021). Imagen disponible a través del enlace <https://www.eslahoradelastrortas.com/us-sara-soler/>



Figura 10: Portada y fragmento del cómic “El Príncipe y la Modista” de Jen Wang (2018) Imagen disponible a través del enlace <https://www.zonanegativa.com/el-principe-y-la-modista/>

La ideología oculta mencionada anteriormente es aquella que no aparece como parte del argumento pero se puede percibir en la actitud de los personajes o en el trato que se les da. Los ejemplos y el material didáctico que los docentes usen para sus clases debe estar cuidado y estudiado, ya que todo lo que el alumnado percibe en el entorno escolar está funcionando como currículum oculto y los alumnos y alumnas no son inmunes a ellos. Según Acaso existe un currículum oculto visual que ha sido usado para asentar las bases del sistema patriarcal capitalista. Este currículum visual oculto está formado por diversos elementos del ámbito escolar como: la arquitectura, la decoración, la organización de las aulas, los uniformes y el material didáctico usado por el profesorado en sus clases (Acaso, M., & Nuere, S., 2005). Nosotros, como docentes, no podemos

tomar decisiones respecto a todos estos ámbitos, pero sí que somos responsables del material que compartimos con los alumnos y alumnas. Parte de las competencias que se intentan desarrollar en este trabajo es la mejorar la capacidad crítica del alumnado, por tanto se puede ayudar a los alumnos y alumnas a percibir esta ideología oculta a través de actividades donde se analice el sexismo y la xenofobia en los cómic más populares, examinando el número de personajes pertenecientes a determinados colectivos y el papel que desempeñan en el relato. Andreé Michael en su libro *“Fuera moldes: hacia una superación del sexismo en los libros infantiles y escolares”* (1987) propone una estrategia para el análisis del sexismo en los libros infantiles, a través de un análisis cuantitativo (número de personajes principales y secundarios femeninos en relación a los masculinos), cualitativo (papel social, actividades desempeñadas y comportamiento emotivo y cognitivo) y gramatical (uso del vocabulario y gramática e n referencia a los personajes femeninos). Para el desarrollo de la primera actividad de la unidad didáctica presentada se ha usado esta misma estrategia adaptándola para que los alumnos y alumnas puedan hacer uso de ella y analizar el sexismo en cómics y animes que consuman habitualmente.

#### 4. UTILIDAD PRÁCTICA

La utilidad práctica de esta unidad se basa principalmente en la capacidad de comunicación del lenguaje artístico. En la era de la comunicación, donde los jóvenes hacen un uso continuado de las redes sociales es fundamental que los alumnos y alumnas comprendan las reglas que rigen los medios de comunicación para que puedan descifrarlos, no solo para que hagan una lectura correcta de ellos, sino también que puedan hacer uso de este lenguaje para su beneficio. Por otra parte el carácter de denuncia que se le va a dar al Fanzine, ayuda a que el alumnado descubra otro uso de los medios de comunicación y no solamente como herramienta lúdica, ofreciéndoles un espacio para expresarse libremente. A nivel pedagógico, como ya se ha comentado, la ejecución de este proyecto fomentara las capacidades de lectura, escritura y crítica del alumnado. Se dará la oportunidad al alumnado de descubrir otro género literario, y acercarlo a la lectura. Mientras que, mediante las labores de diseño y producción del Fanzine, se fomentará la creatividad, la iniciativa y la capacidad de organización. Así como la capacidad de trabajo en grupo, con la consecuente mejora de las habilidades sociales que esto garantiza. Debido a la organización heterogénea de los grupos y a la metodología cooperativa, se fomentará en el alumnado las habilidades sociales, sobre todo la asertividad.

También se trabajarán competencias digitales derivadas de la producción del Webzine. La utilidad práctica de desarrollar las competencias digitales a día de hoy es evidente, ya que nos desplazamos hacia un mundo cada vez más digitalizado.

Por último, a nivel social, encontramos este proyecto útil ya que puede ofrecer al profesorado y al resto del equipo del centro escolar la oportunidad de conocer la perspectiva del alumnado respecto a la convivencia en el centro y respecto a los problemas más globalizados de discriminación, ya que, como veremos, en muchas ocasiones el personal docente no es consciente de las situaciones de agresión o acoso que se dan en sus propias clases. Asimismo los alumnos que agreden en ocasiones tampoco son conscientes de su agresión o del nivel de acoso que están ejerciendo ya que presentan un bajo grado de asertividad y empatía (Plan de Convivencia IES Jabalcuz).



## PARTE 2. PROYECCIÓN DIDÁCTICA

### UNIDAD DIDÁCTICA: EL FANZINE

#### 1. JUSTIFICACIÓN:

Como se ha visto en la Parte 1 de este trabajo, usar el Fanzine como herramienta pedagógica tiene muchas ventajas. En este trabajo se plantea el Fanzine como un Proyecto Integrado, de manera que a las posibilidades pedagógicas del Fanzine y del cómic vistas anteriormente se le añaden los beneficios propios del trabajo colaborativo a través del aprendizaje basado en proyectos (ABP) y del aprendizaje basado en la creación (ABC).

A nivel legislativo, el Cómic aparece contemplado en el BOJA, en el bloque 2, dedicado a la Comunicación Audiovisual, donde encontramos el contenido “Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic, elementos formales y expresivos del comic” (BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021, págs. 882).

Por otra parte según varios estudios el profesorado y parte del alumnado en muchas ocasiones no es consciente de la gravedad del acoso que sufren algunos alumnos y alumnas. En el Plan de convivencia del IES Jabalcuz encontramos algunos datos de las incidencias de convivencia en el centro, donde encontramos que la mayoría de los partes de incidencia registrado son debidos da comportamientos y actitudes poco disruptivas pero molestas, habiendo escasas agresiones físicas. Sin embargo en la encuesta al alumnado el tipo de conflictos que más frecuentemente observan en el centro son las agresiones físicas y verbales entre alumnos (Plan de Centro de IES Jabalcuz). Siendo casi siempre el observador. Esto nos hace pensar que el profesorado no percibe gran parte de las agresiones que se producen o no le otorga la gravedad que merece, por esta razón se pretende dar tono de denuncia y concienciación contra el *bullying* a este Fanzine.

#### 2. CONTEXTUALIZACIÓN

Este Proyecto Educativo podría realizarse en cualquier centro escolar, ya que la problemática a la que hacemos frente se aprecia en mayor o menor medida en todos los institutos. Sin embargo, concretamente y para establecer datos más realistas de la situación y de los recursos que suelen disponer los Institutos de Educación Secundaria públicos, se ha tomado como referencia el IES Jabalcuz por ser el centro donde he realizado las Prácticas Docentes. Durante estas practicas he podido observar el nivel de trabajo que presentan los alumnos y he podido comprobar como resuelven algunas de las actividades presentadas a continuación.



## 1.1. CENTRO ESCOLAR

El centro donde se desarrollaría hipotéticamente esta Unidad Didáctica es el IES Jabalcuz, un instituto situado en la Avenida Santa María del Valle, nº1, en la capital andaluza de Jaén. En este centro educativo público se cursan las enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), de Bachillerato (Humanidades y Ciencias Sociales y de Ciencias y Tecnología). También se imparten Ciclos Formativos de Grado Superior en las especialidades de Animación Sociocultural e Integración Social. Este centro alberga además la Escuela de Idiomas Oficial y la Escuela de Adultos del Valle.

### *Recursos del centro:*

Las clases de Educación Plástica Visual y Audiovisual se imparten en un aula específica a la cual los alumnos se deben desplazar. Además de ello el centro dispone de veintinueve aulas ordinarias, otras cinco específicas, tres laboratorios experimentales y un laboratorio de idiomas, una biblioteca, una sala de usos múltiples, trece Departamentos, cuatro despachos, una sala de espera, una secretaría/oficina, una sala de profesorado, un aula de convivencia para el alumnado, un gimnasio, dos pistas polideportivas y una cafetería-comedor. El aula de Educación Plástica Visual y Audiovisual es de mayor dimensión que las ordinarias, posee mesas más amplias y con inclinación regulable. Al final del aula se encuentra una encimera con fregaderos. También dispone de alguna escultura clásica de escayola.

### *Alumnado:*

Los alumnos de este instituto provienen de centros públicos de la ciudad y de zonas próximas. En Bachillerato también se incorporan alumnos provenientes del IES Llanos de la Viña, de la localidad Villatorres. Encontramos alumnos procedentes de familias emigrantes (aproximadamente un 15% de los habitantes del barrio son extranjeros), algunos de ellos con desconocimiento del idioma y alumnos con necesidades específicas de educación, dando lugar a un alumnado muy heterogéneo, sobre todo en las etapas obligatorias (Plan de Convivencia del IES Jabalcuz).

Más concretamente los alumnos que asisten a asignatura durante esta etapa tienen entre 12-15 años. Por lo que se encuentran en la fase adolescente del desarrollo humano. Esta fase está fuertemente marcada por cambios físicos, psicológicos y cognitivos que también afectan en gran medida al comportamiento social. En líneas generales encontramos que el cambio físico, cuando no se ajusta al ideal imperante en la cultura del adolescente, puede conllevar malestares psicológicos. Socialmente

encontramos que las figuras autoritarias se debilitan y aumenta la importancia que el sujeto le da al concepto que de él tiene su grupo de iguales. A nivel cognitivo se produce un aumento de casi todas las capacidades intelectuales, a medida que nos alejamos de la infancia, los adolescentes comienzan a razonar sobre lo abstracto, siendo capaces de proponer hipótesis y poner a prueba posibles soluciones. También hay una evolución hacia el pensamiento analítico y basado en la lógica.

### *Entorno:*

El IES Jabalcuz se ubica en la zona noreste de la ciudad de Jaén, en el barrio del Polígono del Valle, cercano al campus de la Universidad de Jaén. Comparado con otros barrios anexos el del Valle posee una población mayormente obrera, con unos estándares de renta económica medio-bajos y un índice de paro significativo, especialmente entre la juventud. En este barrio persiste una ausencia casi absoluta de servicios públicos (biblioteca de barrio, centro de ocio, centro cívico, asociaciones culturales...) que permitan mejorar la carencia cultural que encontramos. Sin embargo, la zona cuenta con un centro social, una asociación vecinal ("Passo"), una fundación de apoyo y servicio a los más desfavorecidos, especialmente dirigido a los jóvenes, la Fundación Proyecto Don Bosco, y asociaciones culturales y deportivas, como el Club Jaén 2000 (Plan de Convivencia del IES Jabalcuz).

### **1.2. LEGISLACIÓN:**

Durante estos últimos años el Sistema Educativo se encuentra en un entorno bastante convulso ya que se han producido continuas reformas educativas como consecuencia de los sucesivos cambios de gobierno. En un periodo de 10 años encontramos tres leyes diferentes que regulan el sistema educativo. En 2006 entró en vigor la Ley Orgánica de Educación (LOE), que fue sustituida por la Ley Orgánica para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) en 2013. En 2020, con el nuevo cambio de gobierno se estableció la nueva Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE). Estas leyes introdujeron cambios importantes que afectaron en gran medida a la organización de la enseñanza. Esto ha producido un periodo de inestabilidad que continua hasta día de hoy pues nos encontramos ante una inmediata reforma la cual entrará en vigor el próximo curso 2022-2023 para primero y tercero de la educación secundaria obligatoria y para los cursos segundo y cuarto en 2023-2024. Esta reforma se regula a través del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Debido a que esta ordenación no se ha implantado todavía y supone cambios importantes en los objetivos, competencias y saberes que han de impartirse en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. Por ello, para el desarrollo

de esta Unidad Didáctica, se ha tomado como referencia lo dispuesto hasta ahora en la LOMLOE. Sin embargo, debido al ordenamiento jurídico español, hay un espacio amplio para las concreciones autonómicas, las cuales regula el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA). Concretamente es la Orden de 15 de enero de 2021 la que desarrolla el currículo de la etapa de Educación Secundaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, publicado en el Boletín Extraordinario núm. 7 - Lunes, 18 de enero de 2021.

Tanto La Ley Orgánica de Educación (LOE) aprobada en 2006, como la Ley Orgánica para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), implantada en 2013, establecen que la Educación Plástica y Visual tiene un carácter opcional, sin embargo en varias concreciones autonómicas, como es el caso de Andalucía, se establece la obligatoriedad de la materia para los dos primeros cursos de la ESO.

*Materia: Educación Plástica, Visual Y Audiovisual (EPVA)*

En Andalucía la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia específica obligatoria en primero y segundo de la ESO, mientras que en tercero y cuarto de la ESO es una materia opcional específica de libre configuración autonómica. Las sesiones semanales dispuestas para esta materia son: dos en primero y segundo y tres en tercero y cuarto de la ESO (BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021, págs. 695-697) (Tabla 1).

Tabla 1: Resumen de las horas lectivas a la semana que posee la materia en cada nivel y el carácter que tiene.

1º ESO	1er Ciclo	Obligatoria específica	2 horas/semana
2º ESO	1er Ciclo	Obligatoria específica	2 horas/semana
3º ESO	2º Ciclo	Opcional específica de libre configuración autonómica	3 horas/semana
4º ESO	2º Ciclo	Opcional específica de libre configuración autonómica	3 horas/semana

La unidad propuesta en este trabajo es para 2º de la ESO, concretamente para el Bloque 2 dedicado a la Comunicación Audiovisual.

### 3. COMPETENCIAS CLAVE

Dada la interdisciplinariedad del Proyecto propuesto las competencias claves que los alumnos emplearán y mejorarán son varias:

**Comunicación lingüística (CCL):** Dado que el comic es principalmente un medio narrativo, la competencia lingüística es clave para la elaboración del producto final, y gran parte de las tareas intermedias que se proponen. En primer lugar los alumnos y alumnas deberán crear un relato narrativo, en torno a un tema concreto, usando correctamente todos los elementos de esta tipología de texto. Es muy importante que los alumnos sepan trasladar el relato y articularlo a través de los diálogos entre los personajes. Asimismo dado el carácter colaborativo del proyecto, es necesario que los alumnos y alumnas sepan dialogar, expresar y argumentar sobre sus opiniones, para poder organizar el trabajo correctamente, realizando una autoevaluación constante.

**Digital (CD):** Parte de la producción del Fanzine se realizará a través de medios digitales ya que las diferentes páginas del Fanzine se digitalizarán y serán impresas y compartidas a través de las redes sociales del instituto. Además necesitarán competencias digitales básicas para usar la plataforma *Classroom* la cual se empleará para mantener la comunicación docente-alumnado y para realizar las entregas de los trabajos.

**Conciencia y expresiones culturales (CEC):** Este trabajo requiere de un primer acercamiento a cómics que deberán analizar estética y técnicamente. Una de las primeras actividades consiste en la lectura de fragmentos de cómics, para posteriormente realizar un análisis formal de estos, identificando los elementos que lo componen, y para realizar un análisis ideológico de estos fragmentos. Estos análisis deben hacerse desde el respeto y comprendiendo el momento histórico en el que fueron creados.

**Aprender a Aprender (CAA):** Esta competencia es esencial para desarrollar un aprendizaje basado en proyectos o creación, ya que el responsable del aprendizaje es el mismo alumno o alumna, el cual debe construir su propio conocimiento a través de la ejecución de las sucesivas tareas.

**Sociales y Cívicas (CSC):** Estas competencias se derivan de la metodología de aprendizaje cooperativo, ya que deberán organizar y dividir el trabajo dentro del grupo, encontrando la forma más eficaz de afrontar el trabajo. El clima debe ser bueno, y los alumnos y alumnas deben tener competencias sociales y cívicas para afrontar los posibles conflictos que se den dentro de los grupos de la manera más eficaz posible.

**Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP):** Esta competencias es necesaria ya que el alumnado tendrá que tomar varias decisiones acerca del diseño y estilo del Fanzine y sobre la trama narrativa. Además, la necesitarán para realizar la organización del trabajo es autónoma, ya que deberán distribuir las diferentes tareas en función de las capacidades de cada integrante del grupo.

**Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):** esta es la menos desarrollada en este proyecto ya que se vincula más con el *Bloque 3: dibujo técnico*, sin embargo, esta competencia también se relaciona con el correcto uso de las mezclas sustractivas y aditivas de colores, por esta razón no podemos dejar de nombrarla en este trabajo.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

De los objetivos generales expuestos en el BOE (BOE, Nº3, del 3/01/2015, páginas 176-177), mediante el proyecto propuesto se pretenden alcanzar:

- 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**.

**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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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

**l)** Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## 4.2. OBJETIVOS DE LA MATERIA

### *Educación Plástica, Visual Y Audiovisual*

De los objetivos de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual expuestos en el BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021 (pág. 879) se pretenden alcanzar:

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

**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 y 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 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
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.

### *Lengua Castellana Y Literatura*

De los objetivos de la materia Lengua Castellana y Literatura expuestos en el BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021 (pág. 755-756) se pretenden alcanzar:

2. Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta
5. Utilizar la lengua oral en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
7. Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar para buscar, seleccionar y procesar información y para redactar textos propios del ámbito académico.
10. Comprender textos literarios utilizando conocimientos básicos sobre las convenciones de cada género, los temas y motivos de la tradición literaria y los recursos estilísticos.

**12.** Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección.

**13.** Analizar los diferentes usos sociales de las lenguas para evitar los estereotipos lingüísticos que suponen juicios de valor y prejuicios clasistas, racistas o sexistas.

### 4.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD

En la Unidad “El Cómic” se van a desarrollar diferentes actividades necesarias para la formación y ejecución de una tarea final: “Crea tu propio Fanzine”. A través de todas estas actividades se alcanzarán los objetivos aquí expuestos, que se relacionan de la siguiente manera (Tabla 2) con los objetivos referidos en el BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021.

- 1. Aplicar la metodología del aprendizaje basado en tareas y fomentar la capacidad organizativa y cooperativa del alumnado:** Este objetivo garantiza la adquisición de los objetivos **9** y **10** de la materia EPVA, y **2** y **5** de la asignatura Lengua Castellana y Literatura. Estos a su vez aseguran la adquisición de los objetivos generales de etapa: **a, b, d, g.**
- 2. Mejorar la capacidad de expresión escrita a través de la creación de textos narrativos entorno a un tema establecido: el acoso escolar:** Este objetivo garantiza la adquisición de los objetivos **7, 12, 13** de la materia Lengua Castellana y Literatura, y estos a su vez **b, g, h.**
- 3. Mejorar el análisis crítico y técnico de los medios de comunicación:** Este objetivo garantiza la adquisición de los objetivos **1, 6, 7** de la materia EPVA, y **2, 5, 10, 13** de la asignatura Lengua Castellana y Literatura. Estos a su vez aseguran la adquisición de los objetivos generales de etapa: **a, c, d, h.**
- 4. Explorar la capacidad comunicativa de las artes plásticas y visuales, y la mejora de la capacidad creativa del alumnado a través de la creación de un Fanzine original:** Este objetivo garantiza la adquisición de los objetivos **3, 4, 5, 6, 9,10** de la materia EPVA, y **2,5,7,12** de la asignatura Lengua Castellana y Literatura. Estos a su vez aseguran la adquisición de los objetivos generales de etapa: **a, b, c, d, g, h, l,**



Tabla 2: Tabla resumen de la correlación de los diferentes objetivos.

Objetivos Unidad	Objetivos EPVA	Ob. Lengua Castellana y Literatura	Ob. Generales de la Etapa
1	9,10	2, 5	a, b, d, g.
2	---	7, 12, 13	b, g, h.
3	1, 6, 7	2, 5, 10, 13	a, c, d, h.
4	3, 4, 5, 6, 9,10	2,5,7,12	a, b, c, d, g, h, l,

## 5. CONTENIDOS DE LA MATERIA

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual trabajados mediante el proyecto propuesto son:

- Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
- Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista
- Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

### *Contenidos De Transversales*

Los contenidos transversales son aquellos que deben ser tratados en todas las materias y etapas, ya que ayudan a formar integralmente al alumnado para que se integren correctamente en la sociedad y asuman sus responsabilidades y obligaciones como ciudadanos desde el respeto. Con este proyecto se va a trabajar los siguientes contenidos transversales de los expuestos en el BOJA (BOJA Extraordinario nº 122 de 28/06/2016, págs. 14-15).

- a) El respeto a los derechos y libertades fundamentales recogidas en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- d) El fomento de 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.

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, 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 de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

l) La toma de conciencia y la profundización en el análisis 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 las 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.

## 6. INTERDISCIPLINARIEDAD

Debido al carácter comunicativo del Fanzine este proyecto se ha planteado para realizarlo de manera interdisciplinaria junto con la Asignatura de Lengua Castellana y Literatura. En esta materia, para la misma etapa (2ºESO) encontramos los siguientes contenidos que pueden desarrollarse a través de la elaboración de un Fanzine sobre el cómic.

- Planificación de textos: utilización de estrategias para la generación y estructuración de forma guiada o autónoma de ideas en función de lo que se va a comunicar y el tipo de texto con el que se va a interactuar; creación con ayuda de esquema de ideas, organizadores gráficos, secuencias temporales; e inclusión de los recursos lingüísticos más adecuados para escribir textos narrativos, descriptivos.

- Producción de textos narrativos (como conjunto de párrafos secuenciados/enlazados) con cierta autonomía, utilizando lenguaje verbal y no verbal (imágenes, emoticonos, etc.), atendiendo a la estructura y finalidad del mismo, aplicando las normas gramaticales y ortográficas e integrando de manera progresiva y con ayuda mecanismos de cohesión, coherencia y adecuación.
- Uso guiado de las TIC para la organización y representación de textos de forma creativa, utilizando herramientas de edición que permitan incluir texto con formato de carácter, la manipulación básica de imágenes, para utilizarlas en las tareas de aprendizaje o para comunicar conclusiones, utilizando los recursos de forma responsable.
- Evaluación, autoevaluación y coevaluación de producciones escritas, comparando modelos e intercambiando impresiones.

## 7. TEMPORALIZACIÓN

Esta Unidad se va a desarrollar a lo largo de 8 sesiones.

**Sesión 1:** Se realizará una primera encuesta al alumnado para conocer cuál es nivel de familiaridad que tienen con el cómic y el fanzine. Se hablará sobre el sexismo en los medios de comunicación. Se repartirá fichas que deberán completar. En la plataforma *Classroom* se compartirá fragmentos de alguno de los cómics expuestos anteriormente para que busquen la información necesaria para completar las fichas.

**Sesión 2:** Durante esta sesión se realizará la presentación de los personajes, teniendo en cuenta los textos narrativos y descriptivos que han realizado en la clase de Lengua y Literatura Castellana.

**Sesión 3:** Se realizará una clase teórica sobre tipos de encuadres y ángulos. Se planteará una posible salida al patio para que cada grupo realice fotos con los diferentes tipos de encuadre y ángulos. Entrega de la ficha completada con las imágenes que han hecho/Realización de una presentación con diapositivas.

**Sesión 4:** Diseño del *Storyboard* del cómic y maquetación del Fanzine. A partir de una ficha deberán hacer un planteamiento sobre cómo van a resolver el cómic y las viñetas. Y deberán plantear como van a organizar la información en el Fanzine (Portada, autores, contraportada, etc.).

**Sesión 5:** Comienzo del producto final. División del trabajo en grupo.

- Dibujo de las viñetas
- Coloreado
- Entintado
- Digitalización

**Sesión 6 y 7:** Continuación del Producto final.

- Dibujo de las viñetas
- Coloreado
- Entintado
- Digitalización

**Sesión 8:** Finalización del Producto final

- Compartir el trabajo en la red social del instituto.
- Impresión de una copia y exposición en la biblioteca

## 8. DESARROLLO DEL PROYECTO

El proyecto se basa en la creación de un Fanzine original que se distribuirá por las aulas y se subirá a la red social usada por el centro escolar. Para la realización de este trabajo se dividirá el aula en grupos de cuatro-cinco alumnos aproximadamente. Estos grupos deben ser heterogéneos para que sean equilibrados. Para ello en cada grupo debe haber un alumno de los más capaces, otro de los más necesitados de ayuda y uno o dos del resto de estudiantes (Figura 12).

Para asegurar el aprendizaje universal, primero se presentará la información y los contenidos de maneras múltiples. A través de una explicación oral, acompañada de diapositivas con elementos visuales de apoyo. Y asegurando el dinamismo para fomentar la motivación. También se aportará en la plataforma "Classroom" videos donde se expliquen los mismos contenidos de clase y otros contenidos de profundización sobre el tema. De esta manera los alumnos pueden recibir la información todas las veces que necesiten, en el momento que lo necesiten y al ritmo que lo necesiten. También se dará la oportunidad al alumnado de presentar la información a través de diferentes métodos, fichas, diapositivas, presentación oral, escrita, mediante ilustraciones, etc.

En este proyecto se proponen diversas tareas, que podrán desempeñar todos los alumnos o se dividirán entre los integrantes del grupo en función de sus capacidades cognitivas (Figura 9). Asimismo, se ofrecerán varias formas de realizar las actividades.

El objetivo es, por un lado adquirir parte de los contenidos del currículo, desarrollando las habilidades sociales y metodológicas propias del trabajo cooperativo y participando en el logro de los objetivos de etapa y de materia, a través de la creación de un Fanzine original. Cada grupo producirá un Fanzine que incluya al menos una tira cómica que verse sobre el tema propuesto: las situaciones de discriminación o abuso. Para ello

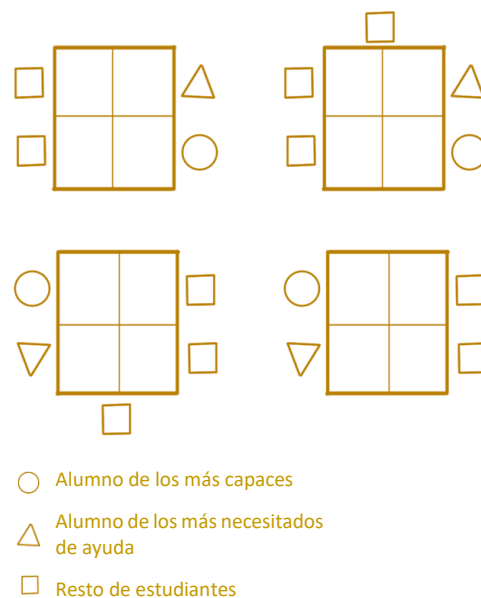


Figura 12: Distribución heterogénea de los grupos en el aula.

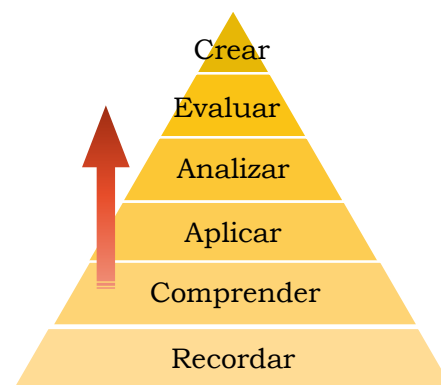


Figura 13: Taxonomía de Bloom con los diferentes niveles cognitivos.

deben crear un relato narrativo sobre ese tema, que incluya personajes (protagonistas, secundarios y antagonista) y con una estructura ordenada (presentación, nudo y desenlace). El desarrollo del texto narrativo se debe completar bajo la supervisión del profesor o profesora de Lengua Castellana y Literatura. Es necesario que esta parte del proyecto se realice previamente al proceso creativo del Fanzine, también son necesarias varias clase teóricas donde se introduzca el tema del Cómic y el Fanzine. Para la adquisición de los conocimientos y habilidades necesarias, se propondrá una sucesión de tareas previas a la creación del Fanzine. Para mejorar la motivación del alumnado frente a la ejecución del proyecto se propone una pequeña introducción (Ver ANEXO I). El proyecto tiene carácter grupal, cooperativo, creativo e interdisciplinar.

### *Evaluación:*

Conforme a lo estipulado en la Orden de 15 de enero de 2021 la evaluación será continua, formativa y e integradora. Se realizará de manera criterial, usando como referentes los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables referidas en dicha Orden y aplicables en cada actividad. Tendrá especial interés la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno y alumna, el cual se evaluará a través de la observación continuada, usando instrumentos de evaluación como formularios, rúbricas, exposiciones orales, etc. También se observará el proceso de aprendizaje de cada alumno en relación a los Objetivos generales de etapa y las competencias clave.

Para ordenar la ponderación de cada estándar de aprendizaje se ha se realizado una rúbrica para cada actividad sumatoria donde, además se han especificado los criterios de evaluación y las competencias claves asociadas a cada actividad.

### *Medidas de atención a la diversidad:*

Con el objetivo de garantizar una educación inclusiva y universalmente accesible a todo el alumnado, los centros docentes deben desarrollar en su proyecto de centro las medidas de atención a la diversidad organizativa y curricular. Asimismo, según el Decreto 327/2010 de 13 de Julio, las programaciones didácticas también deben incluir las medidas de atención a la diversidad que puedan afectarlas.

Dentro del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) encontramos:

- Alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE): este alumnado requiere medidas y recursos específicos de atención a la diversidad. Dentro de este grupo encontramos:
  - Alumnos con discapacidades visuales, auditivas, físicas o intelectuales
  - Alumnos con trastorno de la comunicación
  - Alumnos con trastorno del espectro autista (TEA)
  - Alumnos con trastorno graves de la conducta
  - Alumnos con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)
  - Alumnos con trastornos mentales, etc.
- Alumnos con dificultades de aprendizaje: el alumnado de este grupo requiere una atención educativa diferente por presentar desordenes en los procesos cognitivos básicos implicados en el aprendizaje. Dentro de este grupo encontramos:
  - Alumnos con dislexia, digrafía, disortografía o discalculia.
  - Alumno con dificultades de aprendizaje por retraso en el lenguaje
  - Dificultades de aprendizaje por capacidad intelectual límite
  - Dificultades del aprendizaje derivadas de trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad
- Alumnos necesitados de Compensación educativa derivado de su historia personal, familiar y/o social, con una escolarización irregular y un desfase en el ritmo de aprendizaje y curricular.
- Alumnos con altas capacidades intelectuales: dentro de este grupo encontramos alumnos con sobredotación intelectual, talento complejo o talento simple.

Estas necesidades se pueden atender mediante medidas generales, programas de refuerzo del aprendizaje, de refuerzos troncales, de profundización y de mejora del aprendizaje y del rendimiento y medidas específicas de atención a la diversidad.

Las medidas generales dan respuesta a estas necesidades mediante estrategias organizativas y metodológicas que afectan a todo el grupo. Como medidas generales de atención a la diversidad presentadas en el *BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021* encontramos “Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado”. Dado que el carácter de esta Unidad es cooperativo, parte de las necesidades de apoyo educativo se verán solventadas mediante esta metodología de trabajo, ya que los grupos estarán organizados heterogéneamente.

Por otro lado, las medidas específicas de atención a la diversidad pueden suponer (*BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021, P. 674-676*)

- El apoyo dentro del aula por profesorado especialista de Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje, personal complementario u otro personal (a).
- Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (d)
- La atención educativa al alumnado por situaciones personales de hospitalización o de convalecencia domiciliaria (f)
- Las adaptaciones curriculares dirigidas al alumnado con altas capacidades intelectuales (e) o necesidades educativas especiales (b).

Las adaptaciones Curriculares pueden ser:

- De acceso al currículo: son modificaciones para asegurar el acceso físico y el acceso a la información, comunicación y participación. Por ejemplo eliminación de barreras arquitectónicas, instalación de instrumental o de sistemas de comunicación complementarios adaptado a las necesidades visuales o auditivas del alumno (lupas, braille, lenguaje de signos, iluminación, etc.).
- Adaptaciones curriculares significativas: suponen la modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación. Estas adaptaciones se realizan de manera individualizada, previo análisis psicopedagógico. Las realiza el profesorado especializado en la atención del alumnado con necesidades educativas especiales, en colaboración con el profesorado de la materia y junto con el asesoramiento del departamento (*BOJA Extraordinario nº 7 de 18/01/2021, P. 674-676*).



## ACTIVIDAD 1: ANÁLISIS DE ASPECTOS TÉCNICOS E IDEOLÓGICOS EN DIFERENTES CÓMICS O SERIES DE ANIMACIÓN.

Esta actividad se desarrollará de manera colectiva, preguntando al alumnado sobre los diferentes aspectos técnicos del comic, y haciéndoles debatir sobre la ideología oculta y explícita que se encuentran en los medios de comunicación. Para la primera parte se entregará una ficha (Tabla 3) que los alumnos y alumnas deberán completar usando como referencia diferentes cómics propuestos por el docente, pudiendo ser algunos de los ejemplos mencionados (El cómic:, pág 11). Para la segunda parte se preguntará al alumnado qué comics, manga o series de animación suelen consumir y mediante un análisis guiado por preguntas se hará ver al alumnado el alto grado de sexismo que existe en estos medios (Tabla 4). Para el desarrollo de esta actividad es importante que haya un buen clima en el aula, donde se facilite la libertad de expresión.

*Contenido:* Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CAA, CEC, CCL, CSC	1, 4, 7	a) c) d) h) j) l)	Bloque 2: 8,10

### ***Criterios de evaluación:***

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 2:*

- 8.** Analizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
- 10.** Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.

### ***Estándares de aprendizaje evaluables:***

- 1.** Realiza la lectura objetiva de un fragmento de un cómic identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 2.** Analiza un fragmento de un cómic, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Instrumentos de evaluación:** Rúbrica, Fichas de recogida de información, Registro de observación directa.

Tabla 3: Ficha que se le entregará al alumno para que desarrolle la primera parte de actividad 1.

<i>ASPECTOS TÉCNICOS DE LOS CÓMICS: LENGUAJE VISUAL</i>		
<i>ONOMATOPEYAS: DIBUJA TRES TIPOS DE ONOMATOPEYAS</i>		
<i>GLOBOS DE TEXTO:</i>		
<i>NARRADOR:</i>	<i>DIALOGO:</i>	<i>PENSAMIENTOS:</i>
<i>METÁFORAS VISUALES</i>		
<i>CÓDIGO CROMÁTICO</i>		
<i>IRA:</i>	<i>MIEDO:</i>	<i>MUERTE:</i>
<i>ALEGRÍA:</i>	<i>AMOR:</i>	<i>ESPERANZA:</i>

Tabla 4: Ejemplo de una ficha para que el alumnado analice el sexismo en fragmentos de cómic o series de animación. Para la realización de esta tabla se ha tomado como referencia a las propuestas André Michel (1987) y Nieto Bedoya, M. & Diago Egaña, E., M., (1989).

<b>ANÁLISIS DEL SEXISMO EN LOS CÓMIC O ANIMES</b>			
<i>Análisis Cuantitativo</i>			
Nº de personajes femeninos	Total:	Protagonistas:	Secundarios:
Nº de personajes masculinos	Total:	Protagonistas:	Secundarios:
<b>Conclusiones:</b> ¿Crees que hay una desigualdad de género en referencia al número de personajes femeninos y masculinos?			
<i>Análisis Cualitativo</i>			
Social:	Profesión	De los hombres:	
		De las mujeres:	
	Estado Civil	De los hombres:	
		De las mujeres:	
	Condición Familiar	De los hombres:	
		De las mujeres:	
Actividades	Domésticas	Mujeres: Si/No	Hombres: Si/No
	Educación de los hijos	Mujeres: Si/No	Hombres: Si/No
	Profesionales	Mujeres: Si/No	Hombres: Si/No
	Ocio	Mujeres: Si/No	Hombres: Si/No
<b>Conclusiones:</b> ¿A qué se dedican la mayoría de mujeres que aparecen en los cómics? ¿Y los hombres?  ¿Crees que hay una desigualdad?			
<b>Conclusiones finales:</b> ¿Crees que hay diferencias en el trato que reciben los personajes en función de su género? ¿Por qué?  ¿Crees que el machismo y el sexismo en los cómics y series de animación se dan con frecuencia o solo en casos aislados?  ¿Crees que el sexismo de los medios puede afectar a la forma de pensar de los niños y niñas? ¿Por qué?			

## ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE PERSONAJES

A partir del micro-relato narrativo elaborado en la clase de Lengua Castellana y Literatura los alumnos deberán diseñar los personajes para el cómic. Para ello deberán dibujar a cada personaje tomando decisiones acerca del estilo del dibujo que quieran usar (grado de iconicidad) y del diseño: pelo, ropa, cuerpo, etc. Se repartirá una ficha a cada grupo para que vean un ejemplo de cómo se debe presentar la información (Tabla 5). También se hará un dibujo de cuerpo completo en el que se decidan las proporciones y el estilo del dibujo, así como el estilo del personaje (ropa, complementos, etc.). Si es posible cada integrante del grupo dibujará a un personaje del relato, todos participarán de las decisiones de diseño. Los dibujos se subirán al Classroom y serán evaluados mediante dicha plataforma. Para la realización de la actividad es necesario lápiz, goma de borrar, regla, lápices de colores y rotuladores.

*Contenido:* Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Competencias clave	Obj. de la materia	Obj. etapa	Criterios de ev.
CEC, CSC, CAA, SIEP.	1,4,5,6,9	b) g) l)	Bloque 1: 8, 10.

### ***Criterios de evaluación:***

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 2:*

**8.** Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CEC, CSC, CAA, SIEP.

**10** Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC (B1.10)

### **Instrumentos de evaluación:**

Rúbrica, Fichas de recogida de información, registro de observación directa.

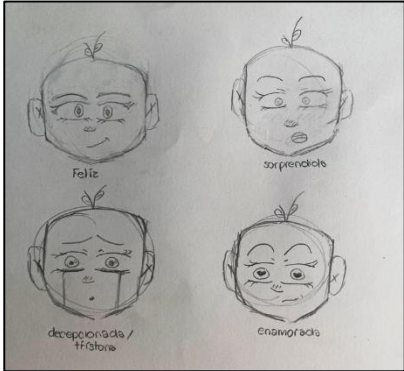
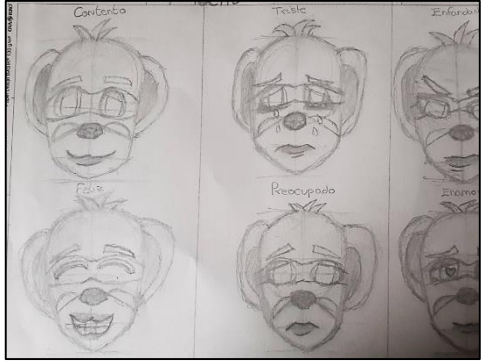

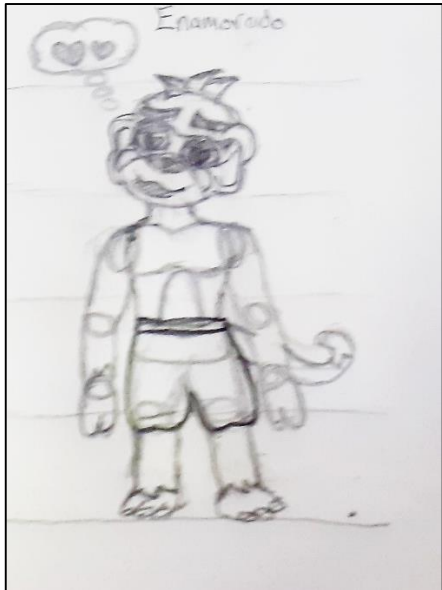
### ***Estándares de aprendizaje evaluables:***

- 1.** Dibuja los personajes utilizando distintos recursos gráficos para la creación de los personajes.
- 2.** Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 3.** Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 4.** Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes.
- 5.** 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.

Tabla 5: Ficha para entregar al alumnado para que sepan cómo ordenar la información en la actividad 2.

Nombre:

Grupo:

Diseño de personajes	
Personaje 1	Personaje X
<p>Nombre:</p> <p>Edad:</p> <p>Ocupación:</p>	<p>Nombre:</p> <p>Edad:</p> <p>Ocupación:</p>
<p>Rostro</p>  <p>Figura 14: Ejemplo de la actividad realizada por alumnos de 2º ESO del IES Jabalcuz.</p>	<p>Rostro</p>  <p>Figura 15: ídem</p>
<p>Cuerpo, Ropa, Postura corporal....</p>  <p>Figura 16: Ídem</p>	<p>Cuerpo, Ropa, Postura corporal....</p>  <p>Figura 17: Ídem</p>

### ACTIVIDAD 3: ENCUADRES Y ÁNGULOS

Estos contenidos propios de la fotografía son interesantes incluirlos en esta unidad ya que les servirá para diseñar las viñetas en el Finzine final. Primero se realizará una clase teórica donde se expliquen los conceptos básicos de la fotografía. Luego se explicarán los distintos tipos de encuadres y ángulos. Esta información se presentará a modo de diapositivas, que se colgará en *Classroom* para su consulta en cualquier momento. Tras esto se planteará una salida al patio o un parque cercano al centro para que cada grupo realice fotos con los diferentes tipos de encuadre y ángulos. Para guiar la actividad se repartirá una ficha (**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**) con la que podrán hacer un esquema para recordar en qué consiste cada ángulo o plano y lo tengan de referencia para hacer el trabajo que deberán entregar. La entrega del trabajo consistirá en presentar las fotos realizadas en sucesivas diapositivas. La actividad se evaluará mediante la plataforma *Classroom*.

*Contenido:* Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

Material necesario: Smartphone con cámara.

Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CD, CSC, SIEP	3,4,5	b) I)	Bloque 2: 7

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de evaluación</i>
<i>EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 2:</i>  7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP	  1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas

**Instrumentos de evaluación:** Rúbrica, Fichas de recogida de información, Registro de observación directa.

Tabla 6: Ficha que se entregará al alumnado para guiar la Actividad 3.

Nombre \_\_\_\_\_  
 Curso \_\_\_\_\_

**Aspectos técnicos de los cómics: Planos y ángulos**

<b>Tipos de plano:</b>		
General: es de carácter descriptivo, se usa para situar la acción. La importancia la tiene el entorno o el paisaje.	Americano (o plano $\frac{3}{4}$ ): desde la altura de las rodillas hasta la cabeza. Da importancia a la acción que realiza el personaje y el entorno que lo rodea.	Medio: desde la altura de la cintura hasta la cabeza. Se destaca la expresión del personaje dando lugar para que se desarrolle la acción.
Primer plano: selecciona un espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sirven para resaltar los rasgos expresivos y conocer el estado psicológico o emocional del personaje.	Plano detalle: Selecciona una parte concreta del personaje o el espacio. Para resaltar detalles o acciones que con otro tipo de planos no destacarían.	
<b>Ángulos:</b>		
Normal: cámara a la altura de los ojos, es el más básico.	Picado: Empequeñece y hace ver vulnerable al personaje.	Contrapicado: cámara por debajo de la línea de los ojos, girada hacia arriba, otorga fuerza y superioridad.
Cenital: totalmente desde arriba, como si fuera el sol. Sirve para ver la escena de manera general o para planos detalles.	Nadir: la cámara se sitúa debajo de los pies del personaje. Da sensación de grandeza.	Aberrante: cámara inclinada. Da sensación de inestabilidad, terror, fantasía.

## ACTIVIDAD 4: CREACIÓN DEL STORYBOARD

Esta actividad se iniciará con una explicación breve sobre el qué es el *storyboard* o guion gráfico y lo importante que es este recurso para la planificación y previsualización de películas y otros medios audiovisuales. Después con el relato presente los alumnos y alumnas deberán programar cómo van a desarrollar la historia a través de las viñetas. Lo harán de manera escrita y gráfica. Para la realización de la actividad se requiere fotocopias de una tabla (**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**) lápiz y goma e borrar. Todos participarán de las decisiones aunque solo sea una persona la que dibuje. Las fichas se subirán a Classroom.

**Contenido:** Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Competencias clave	Ob. materia	Ob. etapa	Criterios de ev.
CAA, CEC, CCL, CSC, SIEP.	4, 5, 6, 9, 10	a) b) g)	Bloq. 1: 8, 9,10; Blo. 2: 8,12

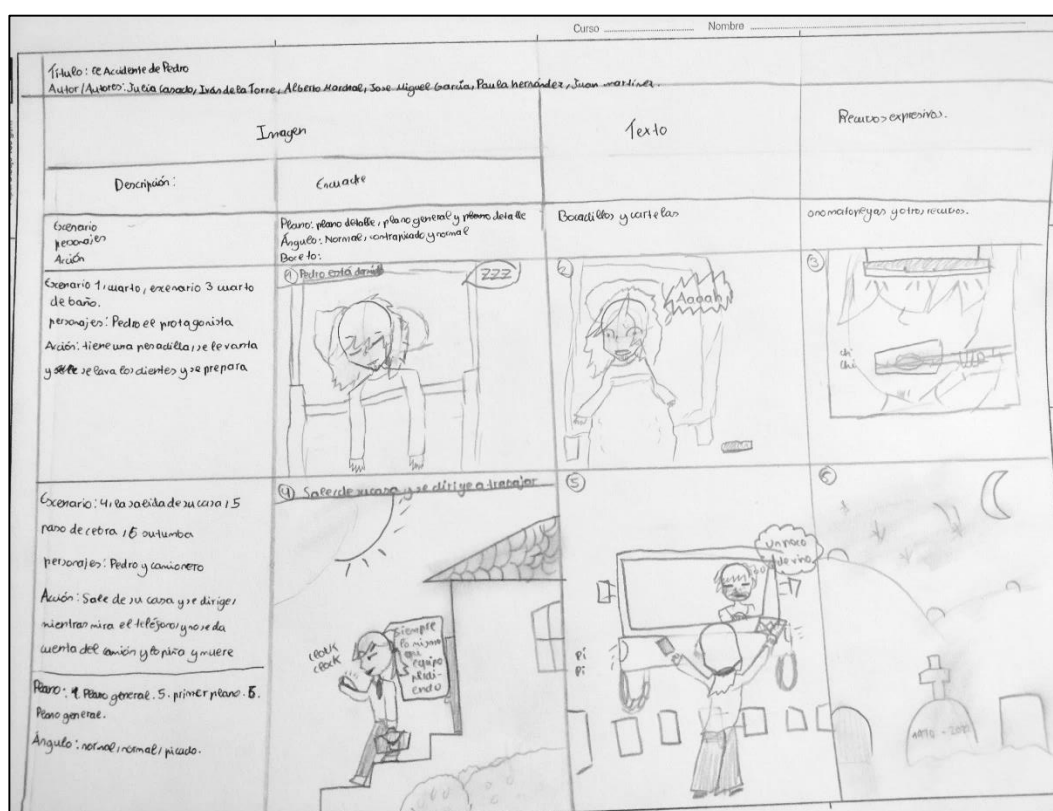


Figura 18: Foto de un Storyboard realizado por una alumna de 2º ESO del IES Jabalcuz. Curso 2021-22.



***Criterios de evaluación:***

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 1:*

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CEC, CSC, CAA, SIEP.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC. (B1.10)

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 2:*

8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
- 12 Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.

***Estándares de evaluación***

- 1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos ajustándose a los objetivos finales.
- 2 Conoce y aplica métodos creativos.
- 3 Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.
- 4 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.
- 5 Diseña, en equipo, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. Presentan un cronograma al finalizar la clase.

**Instrumentos de evaluación:** Rúbrica, Fichas de recogida de información, Registro de observación directa.

Tabla 7: Ejemplo de tabla para la realización del *storyboard* del cómic.

<p style="text-align: center;">Viñeta 1</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>	<p style="text-align: center;">Viñeta 2</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>	<p style="text-align: center;">Viñeta 3</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>
<p style="text-align: center;">Viñeta x</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>	<p style="text-align: center;">Viñeta x</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>	<p style="text-align: center;">Viñeta x</p> <p>Escenario: _____            _____</p> <p>Personajes: _____            _____</p> <p>Acción: _____            _____            _____</p> <p>Texto: _____            _____            _____</p>

## ACTIVIDAD 5: REALIZACIÓN DEL FANZINE

Para el inicio del Fanzine final es muy importante que el *Storyboard* de la actividad anterior esté bien planteado. Es necesario que hagan un borrador con la planificación del Fanzine para saber qué se va a incluir en cada página. Cada grupo se dividirá las diferentes páginas del Fanzine e irá realizando las tareas que mejor se adapte a sus aptitudes. De este modo habrá un encargado de dibujar a lápiz las viñetas, otro que las coloree, otro encargado de entintar la línea y otro del montaje final. El fanzine contará con un total de 8 páginas, contando con la portada y la contraportada. Se ofrecerá al alumnado la posibilidad de elegir el modo de plegado que prefieran, entre varios modelos sencillos (caballete, octavo (Figura 19), acordeón, etc.) explicados en clase. Para que cada alumno pueda ir diseñando cada página del fanzine, estas se harán en folios independientes, y se hará un montaje final digital que se imprimirá en un folio A3.

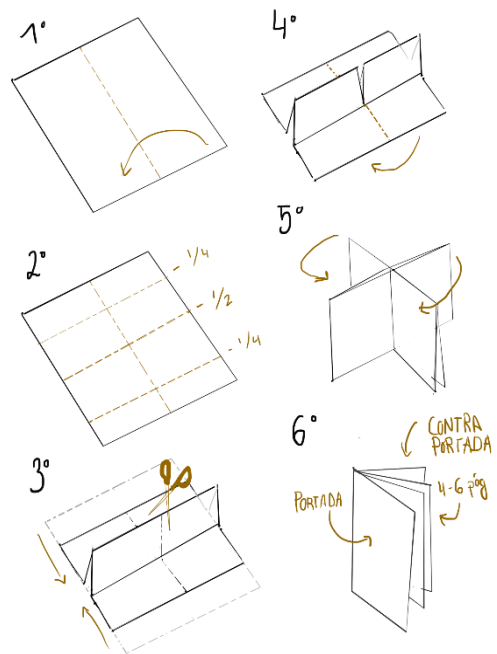


Figura 19: Esquema de plegado en octavo.

Contenido: El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Por tanto esta actividad consta de varios pasos:

- Diseño de cada página del Fanzine.
- Boceto: Dibujar a lápiz las viñetas y los personajes.
- Coloreado: Colorear las viñetas con la técnica que elijan. También pueden realizarlo mediante collage.
- Entintado: Repasar los dibujos con estilográficas de diversos grosores.
- Digitalización: Escaneado de las páginas, colocación de textos con un editor de imágenes y maquetar el Fanzine.

Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CAA, CEC, CCL, CSC, SIEP	3,4,5,6,9,10	a) b) c) d) g) h) l)	Bloque 1: 8, 9 Bloque 2: 8

***Criterios de evaluación:***

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 1:*

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CEC, CSC, CAA, SIEP.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.

*EPVA 1er Ciclo ESO: Bloque 2:*

8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP  
Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.

***Estándares de aprendizaje evaluables:***

1. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.
2. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
3. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *storyboard*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
4. 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.

**Instrumentos de evaluación:** Rúbrica, Fichas de recogida de información, Registro de observación directa.

## ACTIVIDAD ALTERNATIVA: REALIZACIÓN DEL FOTONOVELA

Para facilitar el trabajo, en el caso que haya algún grupo con mayor dificultad, se propone realizar las mismas actividades pero mediante fotografía, cambiando así el proceso de dibujado del cómic por la realización de fotos.

Por otro lado como alternativa al Fanzine a modo de cómic se propone que los alumnos realicen un Fanzine tipo revista sobre el cómic, donde deberán buscar la información necesaria para realizar una publicación, sobre el origen del comic, origen del Fanzine, tipo de cómics, críticas sobre algún cómic, serie de animación, película, que hayan visto.

En este caso la actividad de lengua correspondiente al desarrollo del texto narrativo, se intercambia por la redacción de un texto tipo periodístico. Mientras que la ejecución del Guion Gráfico se cambiaría por el diseño de los párrafos dentro del Fanzine y la colocación de las imágenes pertinentes.

Contenido: El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

El desarrollo de esta actividad quedaría de la siguiente manera:

- Proceso de investigación sobre el tema
- Desarrollo de los textos
- Búsqueda de imágenes
- Diseño de cada página del Fanzine.
- Montaje digital del Fanzine
- Digitalización: Escaneado de las páginas en el caso que realicen el Fanzine mediante collage, colocación de textos con un editor de imágenes y maquetar el Fanzine.
- Impresión.

## CONCLUSIONES

El objetivo de la Educación Secundaria Obligatoria es formar a ciudadanos integrales, con capacidades sociales, intelectuales, profesionales y humanas. Para conseguir esto es necesario por tanto una educación integral, no solo en contenidos sino en competencias. La Educación Artística es necesaria en la formación de los ciudadanos ya que garantiza el cumplimiento de los derechos humanos, entre los que se incluye el derecho a la participación en la vida artística y cultural. La educación artística estimula el desarrollo cognitivo, la inteligencia emocional, dota al estudiante de orientación moral, y lo conciencia de su propia autonomía, por lo que, esta materia, ayuda a educar a ciudadanos con comportamientos éticos sólidos y desarrollar una cultura de la paz.

Según lo desarrollado en el trabajo también se puede concluir que el aprendizaje activo, en el que el alumnado construye su propio conocimiento, es una buena forma de que el aprendizaje sea significativo, asegurando que estos saberes perduren en el tiempo y tengan una proyección fuera del aula. También se han investigado las diferentes interacciones que se pueden dar entre los alumnos en función de la metodología del docente, observando las ventajas de las interacciones cooperativas frente a las individualistas y competitivas. Existen varios modelos pedagógicos que fomentan las interacciones cooperativas. En este trabajo se ha desarrollado un ejemplo de Aprendizaje Basado en Proyectos, siendo el proyecto concretamente de tipo creativo. La organización de los grupos de trabajo será heterogénea para garantizar la inclusión y la igualdad de oportunidades para todos los alumnos, los cuales se ayudarán mutuamente debido a la interdependencia positiva propia del aprendizaje cooperativo. Por otra parte sabemos que para que se creen grupos cooperativos no basta con dividir a los alumnos en grupo, sino que hay que fortalecer los elementos básicos de la cooperación. Para que los grupos logren trabajar cooperativamente es necesario un aprendizaje que necesita tiempo para desarrollar las habilidades sociales y metodológicas necesarias, por tanto la metodología cooperativa debe estar implantada en todas las materias y etapas, y no ser usada esporádicamente para la realización de un trabajo.

Esta Unidad se estructura en torno al Fanzine, pero los contenidos referentes a este tema es solo una pequeña parte de los objetivos que los alumnos y alumnas deben alcanzar al final de la unidad. Para la creación y producción del Fanzine, los alumnos desarrollarán numerosas competencias clave en su formación como ciudadanos, entre las que destacamos: la competencia lingüística, ya que profundizarán en sus habilidades comunicativas, competencias cívicas y sociales, derivadas del trabajo en equipo, aprender a aprender, derivada del aprendizaje activo, y la competencia del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ya que el alumnado tendrá que tomar decisiones

acerca del diseño y estilo del Fanzine. Por último presentamos una tabla con la correlación de los principales elementos curriculares trabajados mediante esta unidad didáctica.

### UNIDAD DIDÁCTICA: EL FANZINE

Actividad 1: Análisis de los aspectos técnicos del cómic y de los aspectos ideológicos. Debate en clase. Lectura de ejemplo. Completar las dos fichas.			
Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CAA, CEC, CCL, CSC,	1, 4, 7	a) c) d) h) j) l)	Bloque 2: 8,10
Estándares de evaluación			
<p>1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>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.</p>			

Actividad 2: Diseño de personajes. Dibujar el rostro de cada personaje. Rostro, cuerpo y diseño de ropa.			
Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CEC, CSC, CAA, SIEP.	1,4,5,6,9	b) g) l)	Bloque 1: 8, 10.
Estándares de evaluación			
<p>1. Dibuja los personajes utilizando distintos recursos gráficos para la creación de los personajes.</p> <p>2. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>3. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes.</p> <p>5. 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.</p>			

Actividad 3: La fotografía. Encuadres y ángulos.			
Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CD, CSC, SIEP	3,4,5	b) l)	Bloque 2: 7
Estándares de evaluación			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</li> <li>2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas</li> </ol>			

Actividad 4: Creación del StoryBoard			
Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CAA, CEC, CCL, CSC, SIEP	4, 5, 6, 9,10	a) b) g)	Bloque 1: 8,9,10; Bloque 2: 8, 12
Estándares de evaluación			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos ajustándose a los objetivos finales.</li> <li>2. Conoce y aplica métodos creativos.</li> <li>3. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.</li> <li>4. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.</li> <li>5. Diseña, en equipo, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. Presentan un cronograma al finalizar la clase.</li> </ol>			



Actividad 5: Tarea “Crea tu propio Fanzine”			
Competencias clave	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa	Criterios de evaluación
CAA, CEC, CCL, CSC, SIEP	3, 4, 5, 6, 9,10	a, b, c, d, g, h, l,	Bloque 1: 8,9; Bloque 2: 8,9
Estándares de evaluación			
<p>1. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.</p> <p>2. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>3. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>4. 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 5. Diseña, en equipo, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. Presentan un cronograma al finalizar la clase.</p>			

## BIBLIOGRAFÍA:

- Analco Martínez, A. (2007). Cuerpos en papel: la representación del cuerpo juvenil en el fanzine.
- Acaso, M., & Nuere, S. (2005). El currículum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 207-220.
- Aguirre, I. (2006). Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación. In *Foro Virtual Permanente del Congreso Regional en Formación Artística y Cultural para América Latina y El Caribe*.
- Aparici, R. (2010). *Cómic y fotonovela en el aula* (Vol. 3). Ediciones de la Torre.
- Baur, E. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. Editorial Nueva Imagen.
- Blay Martí, J. M. (2015). Dibujando la Historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Revista Supervisión*, 21(36).
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. Boletín Extraordinario nº 7*.
- Castro Osorio, A. C. Sistematización praxeológica: El fanzine como escritura contrahegemónica para la comunicación el desarrollo y el cambio social.
- Caeiro-Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, individuo y sociedad*, 30(1), 159.
- Conde Vélez, S. (2013). Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de Educación Secundaria de Andalucía: una propuesta de evaluación basada en el Modelo EFQM.
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22.
- Domínguez Rodríguez, Francisco J., Molina Jaén, M<sup>a</sup> Dolores, (2020) *Sociedad, Familia y Educación*. Ed. Universidad de Jaén.
- García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). Aprendizaje cooperativo. *Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- Giménez Devís, A., & Izquierdo-Castillo, J. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine.

- Hernández Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Stanne, M. B. (2000). Cooperative learning methods: A meta-analysis.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula.
- Khanolainen, D., Semenova, E., & Magnuson, P. (2021). 'Teachers see nothing': exploring students' and teachers' perspectives on school bullying with a new arts-based methodology. *Pedagogy, Culture & Society*, 29(3), 469-491.
- LaCueva, A. (2006). La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto. *Reforma de la Educación Secundaria*, 15, 15-22.
- Lopes, R. E., Borba, P. L. D. O., & Monzeli, G. A. (2013). Expressão livre de jovens por meio do Fanzine: recurso para a terapia ocupacional social. *Saúde e Sociedade*, 22(3), 937-948.
- Maset, P. P. (2008). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo* (Vol. 8). Graó.
- Michel, A. (1987). *Fuera moldes: hacia una superación del sexismo en los libros infantiles y escolares*. Ed. Lasal, Unesco, Barcelona.
- Mogrovejo, M. N. G. (2019). El Fanzine en el aula: una propuesta didáctica para leer y escribir historias. *Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo*, 22, 71-75.
- Morales Artero, J. J. (2004). *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Nieto Bedoya, M. & Diago Egaña, E., M. (1989). E.M. El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, (5), 53-66.
- Paz, A. F. (2014). ¿Es un libro? ¿Es una película? ¡Es un comic! *Enseñar lenguaje para aprender a comunicar (se)*. Vol. II, 73.
- Pujolàs, P., Lago, J. R., Naranjo, M., Pedragosa, O., Riera, G., Soldevila, J., & Rodrigo, C. (2011). El programa CA/AC ("cooperar para aprender/aprender a cooperar") para enseñar a aprender en equipo Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. *Barcelona: Universitat Central de Catalunya. Stracted*, 4(02), 2018.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado (BOE).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado (BOE).

Santos, M. R. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de psicología*, 7(27-28), 175-192.

UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (6-9 de marzo de 2016). *Hoja de Ruta para la Educación Artística*. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI. Lisboa, Portugal.

## ANEXO I

Figura 20: Ficha de presentación del proyecto a los alumnos.

Grupo: \_\_\_\_\_

### TAREA: CREA TU PROPIO FANZINE

Buenos días, soy la redactora jefa de la sede central de creación de cómics. Debido a un problema con los gases tóxicos expulsados por los disolventes de las tintas, nuestros dibujantes y guionistas están todos enfermos. Hemos intentado contratar adultos para realizar el trabajo pero todas sus ideas son horriblemente aburridas, por lo tanto nos hemos puesto en contacto con ustedes para pedirlos que nos ayudéis a superar esta crisis. Yo también he respirado de esa tinta tóxica, pero tranquilos, aún tengo tiempo para explicaros cómo funciona el mundo de la creación de cómics.

Primero necesitamos una buena idea, así que lo primero será plantear la historia que vais a desarrollar. Toda buena historia tiene un planteamiento, un nudo y un desenlace. En este momento estábamos produciendo una serie de cómics sobre una persona que se ve envuelta en toda clase de situaciones y al final logra escapar con la ayuda de sus amigos. El objetivo de este cómic es denunciar y concienciar sobre situaciones de discriminación o abuso, así que tenéis que pensar qué tipo de problemas puede encontrarse vuestro protagonista en el mundo.

Ya que los editores también se han intoxicado, en esta ocasión vamos a crear un Fanzine para publicar los próximos capítulos. Un Fanzine es una revista auto-editada y pueden tener muy diversas temáticas, ya sea a modo de revista o a modo de cómic. En este caso vamos a contar una historia a través de viñetas. Estas viñetas pueden estar dibujadas o podéis usar fotografías, en este último caso lo llamaremos fotonovela.

Y recordad, una buena organización es esencial para trabajar en equipo. Mucha suerte! En vuestras manos está el destino del anime. ¡Animo!

P.D.: Os hemos enviado dos agentes especiales para ayudaros con esta tarea, llevan infiltrados como profe de Lengua y profe de Plástica todo el curso para decidir qué clase está mejor preparada para salvar el mundo del cómic. Os han elegido a vosotros. Que los dioses nos amparen.

Seguro que ya sabéis que es un cómic, pero para poder dibujarlo necesito que os fijéis más atentamente, a ver si sois capaces de encontrar los distintos elementos del cómic.

**Paso 1: Análisis formal e ideológico de cómics/ánime.** Analiza los fragmentos de comics o anime propuestos u otros de tu elección y completa las fichas.

Asignatura: Interdisciplinar Lengua Castellana y Literatura + Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Ya habéis visto que en los cómics se cuentan historia con y sin palabras, es el momento que me cuentes la tuya.

**Paso 2: Creación del texto narrativo** Crea un texto narrativo que trate sobre el bulliying. El texto debe incluir presentación, nudo y desenlace. Con descripción de personajes (protagonista y antagonista).

Asignatura: Lengua Castellana y Literatura

Llega la parte divertida, quiero ver que pinta tienen esos personajes:

**Paso 3: Diseño de Personajes.** Diseña y dibuja los personajes de tu relato usando las descripciones desarrolladas anteriormente. Dibuja el rostro, el cuerpo, la cara, expresión corporal...

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Es hora de ponernos serios, este Fanzine no se va a editar solo. Esto os va a ayudar a pensar cómo vais a dibujar el cómic. Un *Storyboard* o Guion Gráfico es un conjunto de viñetas simples que se usan para visualizar el producto final. Suele venir acompañado de información sobre aspectos técnicos: dialogo, iluminación (en caso de animación o cine), efectos sonoros... El guion grafico es una manera de organizar las secuencias, compartir ideas y corregir errores en un trabajo en equipo.

**Paso 4: Realización del Storyboard.**

Para realizar vuestro *Storyboard* usad la ficha dada completando la información. Cada integrante del grupo se puede encargar de una tarea: dibujar, escribir el dialogo, etc.

Asignatura: Interdisciplinar Lengua Castellana y Literatura + Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Ahora comenzaremos con el trabajo que se observará en el producto final, por lo que hay que ser cuidadosos y limpios en su ejecución.

**Paso 5: Viñetas:** Con ayuda del guion gráfico, dividíos las diferentes páginas entre los integrantes del grupo y comenzad a dibujarlas. Para agilizar el trabajo y haya unidad en el resultado, es conveniente que cada persona se encargue de un proceso. Otra opción es que estas tareas se vayan rotando para que todos realicen todas las actividades. La organización en cada grupo es libre, aunque siempre bajo la aprobación del profesor o profesora.

- Boceto: Dibujar a lápiz las viñetas y los personajes.
- Coloreado: Colorear con colores bien saturados las viñetas.
- Entintado: Repasar los dibujos con estilográficas de diversos grosores.
- Digitalización: Escaneado de las páginas, colocación de textos con un editor de imágenes.

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Esto está casi hecho! Solo queda imprimir!

**Paso 6: Montaje final.** Una vez tengamos todas las páginas escaneadas y con el debido texto, se procederá a montar las páginas de manera que al imprimir el Fanzine en un folio A3 y plegarlo quede todo en su debido lugar.

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Contra- Portada	Portada	1	2
6	5	4	3

Tabla 8: Rubrica para la evaluación de la Unidad Didáctica basada en los estándares evaluables

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
Unidad Didáctica: <b>EL CÓMIC</b>						
<b>Actividad 1:</b> Análisis de los aspectos técnicos del cómic y de los aspectos ideológicos. Debate en clase. Lectura de ejemplo. Completar las dos fichas.						
Estándares de evaluación	%	Nivel de desempeño/ logro				
		Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	0.5	Realiza una lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma, de manera adecuada y sin errores.	Realiza una lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Realiza una lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma, con ayuda.	No clasifica ni describe los elementos de la imagen correctamente.	No ha realizado la actividad.
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.	0.5	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. Participa en el debate en clase ofreciendo un punto de vista maduro.	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. Participa en el debate en clase.	Con ayuda, analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado	No identifica los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas. No participa en el debate en clase.	No ha realizado la actividad.
<b>Actividad 2:</b> Diseño de personajes. Dibujar el rostro de cada personaje expresando seis emociones distintas. Hacer al menos un dibujo de cuerpo completo.						
Estándares de evaluación	%	Nivel de desempeño/ logro				
		Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
1. Dibuja los personajes utilizando distintos recursos gráficos para su creación.	0.6	Dibuja los personajes utilizando distintos recursos gráficos para la creación de los personajes, de manera creativa y respetando adecuadamente las proporciones. El dibujo se ajusta a la descripción del personaje.	Dibuja los personajes utilizando distintos recursos gráficos para la creación de los personajes con buen resultado. El dibujo se ajusta a la descripción del personaje.	Dibuja los personajes con ayuda, utilizando distintos recursos gráficos para la creación de los personajes.	El personaje no se adecua a la descripción dada. No usa correctamente los distintos recursos gráficos.	No ha realizado la actividad.
2. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la	0.2	Reflexiona y evalúa oralmente de manera madura y sin conflicto el proceso creativo propio y ajeno desde la	Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la	Tiene dificultades para reflexionar y evaluar oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea	Presenta actitud agresiva ante las críticas del resto de compañeros y no realiza críticas maduras.	No ha realizado la actividad.



ejecución definitiva.		idea inicial hasta la ejecución definitiva.	ejecución definitiva.	inicial hasta la ejecución definitiva.		
3. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes.	0.1	Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes, de manera creativa y resuelta.	Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes.	Comprende, pero necesita ayuda para emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para el diseño de los personajes.	No diferencia entre los diferentes grados de iconicidad.	No ha realizado la actividad.
4. 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.	0.1	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. No tiene problemas a la hora de compartir el material a sus compañeros.	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.	Aporta el material necesario pero no mantiene el espacio de trabajo ordenado.	Se niega a prestar los materiales pero es ordenado.	Se niega a prestar materiales, no trae materiales y es desordenado.

**Actividad 3: tipos de encuadres y ángulos**

Estándares de evaluación	%	Nivel de desempeño/ logro				
		Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	0.3	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. Y opina con madurez sobre los distintos aspectos expresivos.	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	Identifica con ayuda distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	No identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	No ha realizado la actividad.
2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	0.7	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas, de manera creativa y con buen resultado.	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, con ayuda.	No realiza correctamente fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	No ha realizado la actividad.

**Actividad 4: Storyboard**

Estándares de evaluación	%	Nivel de desempeño/ logro				
		Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos ajustándose a los objetivos finales.	0.1	Crea composiciones complejas aplicando procesos creativos ajustándose a los objetivos finales.	Crea composiciones aplicando procesos creativos ajustándose a los objetivos finales.	Crea composiciones simples ajustándose a los objetivos finales.	No es capaz de realizar composiciones ajustándose a los objetivos finales.	No ha realizado la actividad.
2. Conoce y aplica métodos creativos.	0.1	Conoce y aplica métodos creativos, de manera original, creativa y madura.	Conoce y aplica métodos creativos.	Conoce y aplica métodos creativos, copiando ejemplos dados.	Conoce pocos métodos creativos y los aplica incorrectamente.	No ha realizado la actividad.
3. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.	0.1	Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva de manera madura y respetuosa. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.	Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	Reflexiona y evalúa tan solo la producción propia. No son muy críticos con su creación. Les cuesta corregir fallos.	No reflexiona sobre su trabajo. No tiene interés en corregir los errores para mejorar el producto.	No ha realizado la actividad.
4. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.	0.2	Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.	Elabora bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.	Emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, pero no realiza mucho trabajo preparatorio previo al producto final.	No se esfuerza en realizar bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para la creación del storyboard.	No ha realizado la actividad.
5. Diseña, en equipo, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...).	0.5	Diseña, en equipo, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...).	Diseña, en equipo, mensajes visuales siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Completan el Storyboard adecuadamente.	Les cuesta completar la información del Storyboard. Las viñetas no expresan correctamente las acciones del relato.	No completan la la información del Storyboard correctamente. Las viñetas no expresan correctamente las acciones del relato.	No ha realizado la actividad.

storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.		storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. Completan el Storyboard adecuadamente .				
<b>Actividad 5: Diseña las viñetas</b>						
Estándares de evaluación		Nivel de desempeño/ logro				
		Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
1. Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.	0.2	Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva de manera madura y respetuosa. Observan en grupo lo que han hecho, son críticos y corrigen sus propios errores para mejorar el producto.	Reflexiona y evalúa oralmente el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	Reflexiona y evalúa tan solo la producción propia. No son muy críticos con su creación. Les cuesta corregir fallos.	No reflexiona sobre su trabajo. No tiene interés en corregir los errores para mejorar el producto.	No ha realizado la actividad.
2. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas	0.5	Diseña un cómic original utilizando de manera creativa viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. Realiza el trabajo de manera autónoma y presta ayuda a sus compañeros.	Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas	Con ayuda diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	El comic diseñado no expresa muy bien la intención del relato. No hace un buen uso de los elementos del comic.	No ha realizado la actividad.
3. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica	0.2	Diseña, en equipo, el Fanzine siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	Diseña, en equipo, el Fanzine siguiendo de manera más o menos ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...).	Tiene problemas para organizar el trabajo en la realización del Fanzine, pero finalmente consigue entregar el producto.	No han podido entregar el producto debido a falta de organización en el equipo.	No ha realizado la actividad.

los resultados.						
4. 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	0.1	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. No tiene problemas en compartir el material.	Mantiene su espacio de trabajo y su material más o menos orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Es desordenado en su espacio de trabajo pero mantiene un buen comportamiento	Es desordenado y su comportamiento es disruptivo.	No ha realizado la actividad.