

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

CENTRO DE POSGRADO Y FORMACIÓN CONTINUA



ABP Y ATE EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DISEÑO DE UN PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS EN ESO.

TEACHING AUDIOVISUAL, VISUAL AND
PLASTIC ART BASED ON PBA AND CL.
A TEACHING APPROACH PROPOSAL FOR
SECONDARY SCHOOLING THROUGH
VIDEOGAME CHARACTER DESIGNING.

MÁSTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS

TUTOR **ALFREDO UREÑA UCEDA**
ALUMNO **J. RICARDO MONTES GADEA**
ESPECIALIDAD DE DIBUJO, IMAGEN Y ARTES PLÁSTICAS

CURSO ACADÉMICO 2018/19
Convocatoria, diciembre, 2018

Resumen

Es una inquietud común, entre el alumnado de educación secundaria, el cuestionarse la utilidad de los contenidos que reciben durante su período académico, empujados por la especialización laboral de la sociedad. Bajo este contexto, es cada vez más difícil atraer la atención de los adolescentes, máxime con el bombardeo constante de estímulos externo. Es por esto que surge la propuesta didáctica que se plantea: utilizar un estímulo que les es familiar, el de los videojuegos, para espolearles a explotar su vena creativa y enseñarles cómo es el proceso de creación.

La propuesta en sí se englobaría a lo largo de dos trimestres, con la creación de grupos propuestos por los alumnos o bien por solitario, en una mezcla heterogénea de desarrollos creativos independientes. A través del docente como guía, se dejaría que cada grupo o individuo fuera aplicando los contenidos de la materia en curso para la creación de su/s personaje/s de videojuegos. La clave de la propuesta se encuentra en que, individual o grupalmente, cada alumno diseñe un personaje de videojuegos. A mi juicio, la unión de una temática cercana al alumnado con una materia puramente creativa que requiere de ciertos conocimientos teóricos, puede crear una mezcla muy positiva en el aprendizaje de las artes plásticas.

Abstract

High school students are usually concerned about the utility of the contents they receive during their academic time, driven by the society's labor specialization. Under this premise, it is harder to attract the teenagers' attention, especially if they are bombed by distracting information. Accordingly with the above, comes out this didactic proposal: use one of these stimulus they are used to, videogames, to encourage their creative side and teach them how the design process is.

The proposal itself it is designed to be developed during two quarters, grouping the students in two to five teens, or being alone by themselves, in a heterogeneous mix of independent developing creative entities. Being the teacher as a guidance, every group or individual should be applying the contents of the course by their own, in order to create their own videogame character/s. The key of this proposal is that each student, as an individual or as a member of the group, shall design a videogame character. Mixing a close theme to the students with a pure creative subject that requires certain theoretical knowledge, can create a very positive concoction to achieve the learning of plastic arts.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación	4
1.2. Objetivos	5
1.3. Metodología	6
2. DEL PROYECTO AL EQUIPO: GESTANDO UNA PROPUESTA DIDÁCTICA	9
2.1. El aprendizaje basado en proyectos (ABP) aplicado al aula de Secundaria	10
2.2. El aprendizaje y trabajo en equipo (ATE) en la Educación Secundaria	12
3. PROPUESTA DIDÁCTICA: DISEÑO DE PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA	15
3.1. Presentación	15
3.2. Objetivos	15
3.3. Competencias	18
3.4. Contenidos	19
3.5. Metodología	21
3.6. Temporalización	23
3.7. Evaluación	35
3.8. Propuesta de mejora	35
4. CONCLUSIONES	37
5. BIBLIOGRAFÍA	38
6. ANEXOS	
6.1. Anexo I: Cuestionario individual: Concepto inicial de personaje.	40
6.2. Anexo II: Cuestionario para grupos: Concepto inicial de grupo de personajes.	41
6.3. Anexo III: Rúbricas de evaluación del docente por sesión.	42
6.4. Anexo IV: Evaluación final: rúbrica del alumnado.	46
6.5. Anexo V: Apoyo infográfico para las sesiones. Ejemplos visuales.	47

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

*“La educación no es llenar un cubo, sino encender un fuego”
William Butler Yeats*

¿Para qué sirve esto? Es una constante en el aula, el alumnado proyecta hacia el docente la falta de utilidad de un contenido al que no le encuentra uso práctico en su vida. Las artes plásticas son de las materias más asimilables por parte de los alumnos a la hora de impartirse durante la Educación Secundaria Obligatoria, pero la temida pregunta que lanzan de cuando en cuando ha de poder redirigirse hacia un campo que les es tremendamente conocido, y en el que se encuentran inmersos en su tiempo libre del día a día, el del ocio interactivo a través de los videojuegos.

Los videojuegos mueven, solamente en el año 2017, la cantidad de ciento ocho mil millones de dólares en todo el mundo. Particularmente, en España 1359 millones de euros, un incremento del 16'9% de acuerdo a la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), cifra que supera con holgura las cantidades ingresadas del cine y de la música grabada, conjuntamente (Anuario AEVI 2017). Ante esta tesitura, es un paso natural dirigir la atención del alumnado desde una afición hacia una profesión creativa.

Es relativamente sencillo pues entender la motivación que lleva a la elaboración de este trabajo fin de máster: fusionar un espacio de divertimento para los jóvenes, que les es familiar, con el desarrollo de habilidades creativas. La idea subyacente, en lenguaje llano, utilizar la zanahoria para mover al caballo: que su ocio y tiempo libre conduzca al alumnado a la adquisición de competencias, aprendizaje de contenido, y conseguir los objetivos educativos que se persiguen durante la enseñanza secundaria, con el ánimo de labrarse una edificante carrera profesional.

Hacerlos protagonistas del proceso de diseño y creación es la clave de bóveda del aprendizaje basado en proyectos, para lo cual no hay mejor manera que la acción, el movimiento. Este movimiento, en el caso de los videojuegos, es a través de los personajes protagonistas y antagonistas con el que se cristalizan, de una forma más básica, las querencias del público que los disfrutan. El diseño

de estos es una parte primordial del éxito del videojuego, e intervienen no pocos factores en su creación, que no son solamente los puramente visuales o compositivos del mismo, sino también la psicología, rol o mundo en el que está inmerso dicho personaje. La interdisciplinariedad del asunto es patente, de poder ofrecerse dicha posibilidad dentro del organigrama de otras materias. Lengua y literatura, geografía e historia e, incluso, biología, podrían ser materias que se verían involucradas en el proyecto de creación de un personaje de videojuego en el contexto del aprendizaje de las artes plásticas en el primer ciclo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria.

1.2. Objetivos

*“Las nueve décimas partes de la educación es el estímulo”
Anatole France*

Toda estructura, del tipo que sea, requiere de una superestructura, el esqueleto sobre el que se apoyará todo la infraestructura y los recubrimientos que precise. Un texto no escapa a esta idea, precisa de un orden concreto que, generalmente cumple ciertos pasos unos detrás de otros: presentación, base de apoyo, desarrollo de la base detallándola, y conclusiones.

Los objetivos de este trabajo fin de máster son:

- Reflexionar sobre el valor del videojuego como salida profesional, más allá de como mero recurso de ocio, para los alumnos de Artes Plásticas de Educación Secundaria.
- Diseñar una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en el marco de la materia de Educación plástica, visual y audiovisual de segundo curso de ESO.
- Analizar los principios fundamentales de las dos corrientes pedagógicas en las que se basará la propuesta didáctica, esto es, el aprendizaje basado en proyecto y el aprendizaje y trabajo en equipo.

1.3. Metodología

*“Siempre eres un estudiante, nunca un maestro”
(Conrad Hall)*

El proceso de redacción de este trabajo fin de máster partía de una premisa sencilla, que se ha ido ramificando poco a poco en una serie de conceptos mucho más complejos a desarrollar. El porqué de esa complejidad radica en la relativa novedad pedagógica de las dos bases teóricas en que se sustenta la propuesta, y en que existe muy poquísima investigación que reúna el diseño de personajes de videojuegos con la educación.

Partiendo de lo anterior, tuve que apoyarme en lo que sí se conocía y está mucho más documentado: el diseño de personajes en sí, para cine, cómic, y series animadas. En el asunto concerniente los marcos metodológicos aplicados, es decir, el aprendizaje basado en proyectos y la educación mediante trabajo en equipo, han sido las asignaturas del máster de profesor de secundaria y la metodología aplicadas en ellas las que han influenciado en este trabajo. Especialmente inspiradora fue la asignatura optativa “Metodología y aprendizaje de trabajo en equipo”, donde aprendimos diferentes técnicas y métodos para agrupar a los alumnos, con el fin de alcanzar las competencias y objetivos educativos.

Relativo a los documentos usados para la elaboración del trabajo fin de máster, he tenido también las dificultades anteriormente citadas: novedad y escasez de investigación previas, no tanto en las metodologías, pero sí en el tema central de la propuesta.

Para el diseño de personajes de videojuegos, he acudido principalmente a la obra *Indie G Zine*. de Julián Quijano (2018). Aparte de este libro, existen múltiples páginas webs de diseñadores, tanto en español como en inglés, relacionadas con el diseño de personajes para videojuegos. El uso de esta documentación es mayoritariamente con el fin de obtener ejemplos más que sobrados para presentar al alumnado durante las sesiones aunque, no obstante lo anterior, también se relata en dichas páginas, largo y tendido, sobre los procesos de diseño en sí.

De acuerdo a aplicar los contenidos arriba expuestos, se acudió a la investigación de la bibliografía relacionada con el aprendizaje basado en proyectos. Pese a que la antigüedad de esta enseñanza se remonta a mediados del siglo XIX, no es hasta el último tercio del siglo XX que es reivindicada, y en inicios de este siglo que es utilizada más activamente. Fruto de ello encontramos variada cantidad de bibliografía al respecto en el siglo XXI. Además, es abundante lo publicado sobre el aprendizaje basado en problemas, pero sobre todo aplicado a las matemáticas y las ingenierías, en su ámbito universitario. En esta propuesta nos iremos a la base del ABP, con los beneficios orientados a la enseñanza secundaria y el desarrollo cognitivo, emocional y social del alumnado.

En relación a la educación y trabajo en equipo, existe gran cantidad de bibliografía y estudios. Ya los hermanos Johnson y Holubec (1999) establecieron una buena base sobre el aprendizaje cooperativo, en especial con su libro *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Las técnicas descritas son variadas y todas ellas parte de la nueva ola que poco a poco inunda las aulas. Las webquest, técnicas del puzzle, grupos de expertos, inciden en los beneficios para el alumnado que las experimentan. Pese a esto, se ha decidido centrarse en los que teorizan sobre las ventajas del trabajo cooperativo en sí, más que en técnicas concretas.

La estructura del trabajo fin de máster se puede entender de una forma orgánica, casi natural: partir de lo teórico hacia lo práctico. Se empieza con el análisis del marco teórico con las dos corrientes educativas en las que se apoya la propuesta didáctica, el punto 2 “Del proyecto al equipo: gestando una propuesta” que dividiremos en orden de preponderancia en las dos corrientes de aprendizaje, la primera basada en proyectos –el núcleo principal de la propuesta– y la segunda el aprendizaje cooperativo. El diseño en este orden es por la complementariedad del aprendizaje cooperativo al cuerpo principal que forma el aprendizaje mediante proyectos.

A la hora de abordar la propuesta en sí, el punto 3 “Propuesta didáctica: diseño de personajes de videojuegos” se ha tomado como base de ordenación una asimilable a la de las unidades didácticas de que se componen las programaciones de las materias. Partiendo de la presentación de la propuesta en sí, se avanza en la redacción del trabajo en los objetivos, competencias y contenidos que exigen ser cumplidos conforme la normativa vigente. Se ha

elegido ese orden concreto por la importancia didáctica de los currículos actuales en la enseñanza española en general, y la andaluza en particular. Con el objeto de la propuesta cumplido, se continúa con el medio a utilizar, la metodología que se aplicará durante el proyecto, que permitirá alcanzar los objetivos y adquirir las competencias. El tiempo de duración de la propuesta y cómo dividiremos el tiempo para repartir contenidos, serán el siguiente punto de temporalización. En los pasos finales aparece la evaluación, criterios y herramientas para la misma, con apunte especial en la evaluación que el propio alumnado se hará a sí mismo. Y ya por último las propuestas de mejora, porque para mejorar la calidad de la educación todo es susceptible de registrarse, valorarse y redefinirse de acuerdo a lo observado en el aula.

El orden diseñado para los diferentes apartados de la propuesta sigue, como se ha dicho, el de diseño de una unidad didáctica. Se puede entender como un orden natural: concepto, objetivos, modo, tiempo, valoración y mejora. Hay que idear qué se pretende hacer, por qué queremos hacerlo y qué se pretende conseguir con la idea inicial, cuánto tiempo se necesitará para aplicar la idea, valorar su implementación en el aula y qué ventana de superación se puede abrir para una nueva aplicación del proyecto.

2. DEL PROYECTO AL EQUIPO: GESTANDO UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

*“Hay dos tipos de educación,
la que te enseña a ganarte la vida y la que te enseña a vivir.”*

Anthony de Mello

La propuesta didáctica del presente Trabajo Fin de Máster se va a sustentar para su desarrollo metodológico en dos pilares fundamentales asimétricos: el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje de trabajo en equipo (ATE). Se indica que son asimétricos porque el peso del aprendizaje basado en proyectos es mayor que el del trabajo en equipo, siendo el primero el núcleo fundamental de la propuesta y el segundo un constructo dinámico que será adquirido en mayor o menor medida por el alumnado.

Del aprendizaje basado en proyectos podemos entender que su esencia primarias. Este sentimiento proactivo se contrapone claramente respecto de la clase magistral: el alumno decide su camino, el profesor solo orienta sirviendo de guía. De acuerdo al cono de Edgar Dale, se establecía que pasadas dos semanas tendía a recordarse: el 90% de lo que decimos y hacemos, el 70% de lo que hacemos, el 50% de lo que escuchamos y vemos, el 30% de lo que vemos, el 20% de lo que escuchamos y el 10% de lo que leemos (Edgar Dale 1967). Es una idea sencilla en su esencia: a dibujar se aprende dibujando. Encauzando el aprendizaje de la materia a través de un campo atractivo para el alumnado, se puede conseguir que los contenidos sean más fácilmente asimilables.

En cuanto a la metodología de aprendizaje de trabajo en equipos, es parte importante para el proyecto en tanto en cuanto faculta la adquisición de competencias clave como aprender a aprender, competencias socio-cívicas o conciencia y expresiones culturales, pero no se busca encorsetar al alumnado en la obligación de agruparse entre ellos. La creatividad no debe estar anclada a la obligación de trabajar en equipo. No obstante lo anterior, es tarea del docente impulsar los beneficios de trabajar en equipo, grupos de dos a cinco alumnos como máximo, para el desarrollo de proyectos más ambiciosos y cohesivos.

2.1 Aprendizaje basado en proyectos (ABP) aplicado al aula de Secundaria

“Dígame y olvido, muéstreme y recuerdo, involúcreme y comprendo”

Proverbio chino

Del aprendizaje basado en proyectos motiva a los jóvenes a aprender porque les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas (Katz y Chard 1989). El ABP es una metodología docente centrada en los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, basado en la investigación que a lo largo del tiempo ha sido utilizado con éxito en la educación primaria, secundaria, y bachillerato (Bradley-Levine y Mosier 2014). El ABP también se puede ver como un proceso acumulativo, autorregulado, dirigido, colaborativo e individual (Van der Bergh 2006).

En este entorno contemporáneo, es cada vez más difícil competir por la atención del alumnado, por lo que mantener a estos motivados en las instituciones educativas es un reto más y más exigente cada vez. Para contrarrestar esto, usamos el ABP como un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá de la clase (Blanck 1997, Harwell 1997, Martí 2010).

El planteamiento teórico tras el ABP es el constructivismo, una teoría que, aunque relativamente nueva, está basada en los estudios de Dewey Piaget realizados durante el primer tercio del siglo XX (Coll 1989). Esta corriente didáctica se soporta a través de la comprensión cada vez más certera de cómo se adquiere el conocimiento humano, cómo se almacena y se accede a esa información, la forma en que se produce el aprendizaje y cómo éste se ensancha y amplía el conocimiento anteriormente adquirido.

Desde el punto de vista del aprendizaje y la enseñanza, el aprendizaje basado en proyectos se puede asimilar a una estrategia de aprendizaje para poder alcanzar uno o varios objetivos mediante la puesta en práctica de una serie de acciones desde el docente, interacciones entre el docente, los alumnos y entre estos y los recursos, materiales y herramientas que se prevean para tal fin. La creación y desarrollo de proyectos de aprendizaje se convierte en una estrategia didáctica que es parte de las llamadas metodologías activas, es así

como el proyecto de aprendizaje se idea de acuerdo a la búsqueda de una solución inteligente respecto al planteamiento de como transmitir los contenidos y permitir adquirir las competencias al alumnado.

Así pues, los beneficios del ABP desde la óptica del docente son:

- El proyecto contiene unos contenidos y objetivos ajustados a la realidad.
- Realiza una evaluación auténtica del nivel del alumnado.
- Parte del docente la idea del proyecto, pero éste solo sirve como guía que se mantiene mayoritariamente apartado del desarrollo.
- Las metas educativas son concretas.
- Asienta la enseñanza y el aprendizaje en el constructivismo anteriormente citado.
- Parte del objetivo final del ABP es que el docente aprenda también de la experiencia.

Igualmente, tomando como punto de vista al alumnado, el ABP se entiende como:

- Centrado en exclusiva en el alumno, promoviendo su motivación este tipo de metodología motiva al estudiante hasta el punto de registrarse mayor asistencia a clase, mayor participación y mejor disposición para realizar las tareas propuestas (Lima, Carvalho, Flores y Van Hattum-Janssen 2007).
- Espolea la colaboración con los otros alumnos y el aprendizaje cooperativo.
- Consigue que el alumnado tenga una retroalimentación continua y en constante progresión, tanto en lo que aprende como en sus actuaciones con los compañeros y el docente. Ello puede ir creando espirales positivas de desarrollo cultural y afectivo-personal (Hayes 1990).
- El diseño del proyecto objeto del ABP se dirige hacia el compromiso del alumnado con la consecución de aquel.
- Exige del alumno que su aprendizaje se cristalice en un producto final (en nuestro caso, un personaje de videojuego).
- Es un desafío cognitivo para el alumnado, orientado para desarrollar las habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en

contextos aislados sin conexión con cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Reyes 1998).

El objetivo último del ABP es que el alumnado interiorice los contenidos que se van impartiendo durante el período académico para exteriorizarlos a través de un proyecto creativo que se entienda como propio. La cristalización de un producto artístico nacido del propio alumnado, con el propósito de conseguir adquirir de forma más duradera las competencias y alcanzar, igualmente de manera más intrínseca, los objetivos de la materia de aprendizaje y educación plástica, visual y audiovisual.

2.2 Aprendizaje y trabajo en equipo (ATE) en la Educación Secundaria

“Si quieres llegar rápido, camina solo. Si quieres llegar lejos, camina en grupo”
Proverbio africano

Hemos comentado anteriormente que el esfuerzo de los dos pilares en que se sustentará esta propuesta didáctica es asimétrico, siendo el más exigente el del aprendizaje basado en proyectos, pero esto no significa que se pueda obviar la importancia dentro del ABP, y de la propuesta, de la metodología de aprendizaje y trabajo en equipo (ATE).

Las bases del aprendizaje mediante trabajo en equipo (también llamado, aprendizaje cooperativo) son: interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal, la interacción estimuladora, las técnicas interpersonales y grupales, y la evaluación grupal (Johnson, Johnson y Holubec 1999). El aprendizaje cooperativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y entendimiento en ambos sentidos que alcance la experiencia (Díaz Barriga 2002). Para trabajar en colaboración es necesario compartir experiencias y conocimientos y tener una clara meta grupal en la que la retroalimentación es esencial para el éxito de la empresa. Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar (Gros 2000).

Para que exista un verdadero aprendizaje colaborativo, no sólo se requiere trabajar juntos, sino cooperar en el logro de una meta que no se puede lograr individualmente (Driscoll y Vergara 1997). Para conseguir esto, los cinco elementos que caracterizan el aprendizaje colaborativo son:

- Interdependencia positiva. Cuando se proponga el proyecto, éste ha de estar bien definido y poseer unos objetivos inequívocos que el alumnado conozca y entienda. Así, pues, sabrán que el éxito del grupo es el éxito del individuo, lo que conduce hacia la interdependencia positiva. Contrasta con el aprendizaje competitivo en el que cada alumno trabaja en contra de los demás para alcanzar objetivos escolares determinados (Johnson, Johnson y Holubec 1999).

- Responsabilidad individual y grupal. El aprendizaje cooperativo requiere de una división de tareas entre los componentes del grupo (Dillenbourg 1996, Gros 2000). Teniendo claro el grupo cuales son los objetivos del proyecto, cada individuo debe responsabilizarse de su parte de trabajo, al igual que la parte del conjunto de sus compañeros. La idea subyacente es la reforzar a cada alumno por separado, para que aprendiendo juntos puedan desenvolverse por separado mejor.

- Interacción estimuladora. El alumnado promueve el aprendizaje entre compañeros, a través de las relaciones que mantienen en el grupo. Esto les empuja a compartir materiales, experiencias, apoyarse y felicitarse por los logros, pues en un proceso de aprendizaje colaborativo, las partes se comprometen a aprender algo juntos (Gros 2000). Es así como se crean los estímulos para comprometer al grupo y conseguir los objetivos requeridos por el proyecto. Si la interrelación es cara a cara, por ejemplo juntando las mesas en mesas redondas y unos frente a otros, mucho mejor.

- Técnicas interpersonales y grupales. Este ítem es esencial que sea tomado en cuenta por el docente, y sea éste el que tome las riendas para guiar al alumnado en la comunicación, toma de decisiones y resolución de conflictos que puedan surgir durante el proyecto. Es importante aprender con otros (Prieto 2007) discutir sobre los distintos puntos de vista, sobre la manera de enfocar determinada actividad, explicar a los demás lo que cada uno va aprendiendo,

etc. son acciones que se tienen que llevar a cabo con todos los miembros del grupo para poder lograr los objetivos previstos.

- Evaluación grupal. Cada grupo ha de reconocer hasta dónde han llegado durante el proyecto y si se han conseguido los objetivos que se habían previsto. De la misma manera, los integrantes han de evaluarse acerca de si las medidas han sido acertadas y qué puntos deben mejorar o potenciar.

Siguiendo lo relacionado en los cinco puntos anteriores, se ha de cambiar el papel del docente como centro del que dimana el saber o árbitro ajeno del aula, para convertirlo en un constructor del conocimiento, un facilitador (Huergo y Martínez 2016). Ha de ser labor del docente el espolear al alumnado a que elijan la forma en que su creatividad se vea mucho mejor desarrollada.

Es tarea exclusiva del docente, en este caso, evaluar hasta qué punto limitar a los alumnos en grupos cerrados –independientemente de cómo se formen estos, que también deberá ser tenido en cuenta-, sin olvidar los beneficios anteriormente citados, o bien dejar que la creatividad e individualidad del alumno/artista sea el motor que impulse a cada individuo.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA: DISEÑO DE PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

“Educar la mente sin educar el corazón no es educación en absoluto”
Aristóteles

3.1 Presentación

“Yo defendería la ley, aunque no fuera más que para protegerme de mí mismo”
Thomas Moore

La presente propuesta didáctica está diseñada para ser incluida en la materia de aprendizaje de artes plásticas, visuales y audiovisuales, correspondiente al primer ciclo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria, más concretamente en su segundo curso. Los contenidos a alcanzar al ejecutar la propuesta son los relacionados en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía número 144 de 28 de julio de 2016.

3.2 Objetivos

“La educación es lo que sobrevive cuando lo aprendido ha sido olvidado”
B. F. Skinner

Los objetivos a alcanzar durante el desarrollo del proyecto, serán parte de los redactados en el Boletín oficial de la Junta de Andalucía número 144 de 28 de julio de 2016, referido a la Orden de 14 de julio de 2016 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se relacionan los objetivos que debe alcanzar el alumnado durante su etapa en la enseñanza secundaria. La relación de objetivos que se pretenden alcanzar mediante esta propuesta didáctica se indica a continuación, así como en qué contenidos vendrán incorporados para su asimilación:

ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

- Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales: desde el estadio previo de conceptualización y bocetado del personaje hasta las últimas fases de coloreado y presentación del mismo.

- Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia: sobre todo entre el alumnado que se haya agrupado para hacer un conjunto de personajes, y muy decisivamente en la sesión final de presentación de cada personaje frente al resto de compañeros.

- Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora: a través de todas las sesiones del proyecto, el alumnado irá alcanzando este objetivo con la libertad creativa que se le otorga mediante su propio diseño de personaje.

- Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones: en este caso es a discreción absoluta del docente, dentro de los avances que el alumnado esté realizando durante la elaboración del proyecto, el sugerir o estimular a los alumnos en el uso de diferentes técnicas plásticas o tecnologías de la información, para ir desarrollando sus personajes, o su presentación. La libertad que se le pretende a cada alumno para realizar su visión del proyecto no es óbice para que el docente pueda impulsar el uso de diferentes técnicas de representación para el mismo personaje. Este objetivo se alcanzaría, sobre todo, en la fase final de coloreado y presentación del personaje, dado que aquí es donde las técnicas de representación quedan más patentes.

- Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima: romper con estos estereotipos o barreras culturales es uno de los motores principales en el desarrollo del proyecto para cada alumno. Alcanzar este objetivo debe ser uno de los puntos primordiales a seguir por el docente en cada una de las sesiones, sobre todo de las primeras donde el

proyecto se encuentra en su fase gestacional, y una de las metas a seguir por el alumnado: la libertad de expresar su punto de vista.

- Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño: este objetivo es más secundario, pero no por ello debe desdeñarse por el docente, dado que de existir alumnos que elijan personajes humanos, si estos guardan unas proporciones reales, deberán de mirarse muy especialmente en las sesiones de concepto y de boceto de los personajes.

- 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: este es un objetivo innato del proyecto en sí, que se desarrolla de manera orgánica por cada uno de los pasos conformados por las sesiones: idea, boceto, composición, proporción, color. En la sesión final, no solo se presentará oralmente por el alumnado el producto final, es parte importante del aspecto gráfico que se visiona por los estudiantes los pasos que ha seguido el personaje hasta llegar a su forma final.

- 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: este objetivo se alcanzará especialmente entre el alumnado que haya elegido trabajar en grupo, y se trabajará durante todas las sesiones que comprenden los contenidos indicados.

En la sesión final de presentación, se prevé se tenga en cuenta para todos los alumnos, independientemente de si han trabajado en grupo o en solitario, pues se solicitará que evalúen ellos mismos el trabajo de sus compañeros. Es labor del docente indicar que no hay trabajo malo, sino visión del proyecto distinta, y que todas han de ser respetadas, por encima de los gustos personales individuales.

3.3 Competencias

“Sin educación no vas a ninguna parte en este mundo”

Malcolm X

En el Boletín oficial de la Junta de Andalucía número 144 de 28 de julio de 2016, referido a la Orden de 14 de julio de 2016 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se relacionan las competencias que debe adquirir el alumnado durante su etapa en la enseñanza secundaria. Dichas competencias se relacionan a continuación, así como su vínculo con los contenidos indicados en el apartado inmediatamente posterior.

- El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL): se desarrollará en todas las sesiones, particularmente entre el alumnado que haya elegido trabajar en equipo, pero se requerirá en especial en la última sesión donde cada alumno deberá exponer su trabajo frente a los compañeros.

- El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT): esta competencia se desarrollará principalmente a través de las sesiones relacionadas con los contenidos de composición y esquema compositivo, y los del color, círculo cromático, colores primarios y secundarios.

- El desarrollo de la competencia social y cívica (CSC): en todas las sesiones relacionadas con el proyecto se tendrán en cuenta la adquisición de esta competencia, especialmente para aquellos alumnos que hayan elegido trabajar en equipo. La presentación final de los trabajos en la última sesión permitirá al alumnado desarrollar las competencias sociales y favorecer el acercamiento y valoración de obras ajenas. La resolución de conflictos y disminución de prejuicios será una constante en todas las sesiones del proyecto, muy especialmente en esta última sesión de presentación citada.

- La competencia aprender a aprender (CAA): desarrollando la comunicación creativa mediante el crecimiento orgánico del personaje de cada alumno, éstos utilizarán un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y

pudiendo expresarlo por sus propios medios, bajo su única e intransferible impronta.

- La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP): se adquiere dicha competencia mediante el propio proceso creativo de crear, desde cero, el personaje de videojuegos que diseñará, por lo que se desarrollará a lo largo de todas las sesiones de trabajo. Es especialmente importante la labor del docente a la hora de apoyar en la elaboración del personaje. Durante todas las sesiones se tendrá en cuenta la puesta en común de ideas que sean más o menos iguales para los alumnos, así como la iniciativa personal de cada alumno para defender las ideas propias.

En cuanto al desarrollo de la competencia digital (CD), dado que se le otorga la absoluta libertad al alumnado para elegir el soporte o técnicas que desee para elaborar su personaje, no será una competencia que se exija sea adquirida por los estudiantes. A pesar de lo anterior, se valorará positivamente el uso de las herramientas multimedia y audiovisuales en la presentación de la última sesión frente al resto de compañeros.

3.4 Contenidos

“El conocimiento te dará la oportunidad de marcar una diferencia”

Claire Fagin

Hemos tratado el “qué” y el “cómo”, unas pinceladas del “para qué”, pero los contenidos, “el cuánto”, son los que se relacionan a continuación. Para ello, y aduciendo al Boletín Oficial de la Junta de Andalucía número 144 de 28 de julio de 2016, los contenidos que se tratarían en el desarrollo de la presente propuesta didáctica serían los siguientes:

- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: desde las ideas de concepto, pasando por los bocetos iniciales originados por éstas, los estudios de anatomía o de movilidad, hasta las fases finales de diseño con las adiciones y marcas distintivas, en el proyecto se tendrán en cuenta las diferentes variables que engloban el proceso de creación de un personaje.

ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

- Comunicación visual y alfabeto visual: la línea, el punto, los contornos y los conjuntos de líneas, la base de cualquier diseño gráfico que se tratarán durante las clases habituales del curso académico, se cristalizarán en los bocetos iniciales de cada personaje.

- Bocetos, encaje y apuntes: en la sesión correspondiente, se pondrá en práctica el concepto de boceto, cómo se demarcan las líneas maestras del personaje, encajarlo dentro del papel de forma adecuada (o dentro de un paisaje o escenario) y cómo se abordan los apuntes de zonas específicas (manos, cabeza, expresiones de la cara).

- Composición y esquemas compositivos: para las proporciones de los personajes y al encajarlos sobre el fondo final, tendremos en cuenta los conceptos de composición, proporción áurea, y organización de las líneas y los puntos dentro del formato de papel.

- Equilibrio proporción y ritmo: se pondrán en prácticas los conceptos antedichos, destacando las relaciones internas que se pueden producir entre el personaje y su entorno, a la hora de plasmarlo en el proyecto final.

- Color y su naturaleza, círculo cromático, colores primarios y secundarios: exposición en el proyecto y sobre el papel de la naturaleza del color, puesta en práctica del concepto de círculo cromático, cuál es su efecto de los colores entre sí, y el reconocimiento sobre el personaje de los colores opuestos, complementarios y compatibles.

- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color: definición final de los valores culturales y sociales que se le da al color, así como las sensaciones psicológicas subjetivas del mismo.

Nótese que del currículo citado más arriba, los contenidos relacionados con técnicas de expresión artística y texturas no se incluyen específicamente en la propuesta didáctica. Esto está ideado así expresamente para dotar a ésta de las herramientas que garanticen la libertad creativa del alumnado. Será decisión de los alumnos el cómo representan finalmente sus ideas y con qué materiales y herramientas siempre, desde luego, dentro de unos márgenes razonables de libertad de movimientos para el resultado final del proyecto.

3.5 Metodología

“Los buenos profesores son caros; pero los malos, lo son todavía más”

Bob Talbert

Como ya se indicó en el apartado 2 acerca de la metodología que se pretendía aplicar para el proyecto, que el núcleo metodológico de la propuesta didáctica será el aprendizaje basado en proyectos, con el apoyo más o menos necesario de encauzar el proyecto además a través del aprendizaje colaborativo. Para ello se tendrá en cuenta la composición del aula, los factores socio educativos de sus integrantes y el nivel medio de implicación de los alumnos por parte del docente. En línea con lo anterior, dependiendo de la cohesión o independencia del alumnado, es probable que sea mucho más necesario agruparlos a todos los alumnos en diferentes grupos de dos a cinco integrantes máximo. El número ideal bajo este prisma es cuatro, con el objeto de no cargar demasiado a cada alumno, ni de propiciar que puedan existir individuos que sientan la posibilidad de hacer dejadez de funciones.

Al principio de la segunda evaluación, se presentará el proyecto al alumnado con la descripción pormenorizada de qué se pretende alcanzar durante su realización: punto de partida, forma de agruparse, número de sesiones y qué se tratará en cada una de ellas, manera en que se abordará el proyecto durante el tiempo fuera del aula, formas de presentación, materiales y herramientas a usar durante el proyecto, y el lugar en el que se desarrollará la totalidad o partes del proyecto. Puntualizar que la intención inicial del docente debería ser siempre realizar el total de los contenidos a conseguir en el aula, intentando apoyar al alumnado a terminar las tareas de cada sesión durante el tiempo de ésta.

No obstante lo anterior, es conveniente también que el docente solicite al alumnado que vengan al espacio de aprendizaje con ciertas nociones de qué se ha de conseguir en cada sesión. Para este fin, en el día de clase inmediatamente anterior a la sesión que se vaya a dedicar al proyecto, el docente deberá de utilizar los últimos 10 o 15 minutos en introducir los contenidos que se tratarán en el día correspondiente al antedicho proyecto, con el objeto de que no se

pierda tiempo ese día en refrescar en qué punto deben estar los alumnos y qué apartado del proyecto se va a abordar.

En la primera sesión del proyecto, se les aportará a cada alumno un cuestionario en el que irán eligiendo las características generales del personaje que desean crear (ver Anexo I, p. 40). En el mismo, aparte de las citadas características, se les pedirá que indiquen si quieren diseñarlo en solitario o bien agrupados con otros alumnos. Durante esta primera sesión se debe asegurar el docente de que los objetivos del proyecto son correctamente comprendidos por el alumnado, y de las particularidades de trabajar en equipo a la hora de crear un tema para los personajes que sea cohesivo.

Será importante, en el caso de los grupos, que el docente controle que estos se desarrollan bajo las siguientes pautas:

- Establezcan una serie de normas internas de cómo deben comportarse y relacionarse entre ellos, así como de la forma en que deben organizarse el trabajo y su eventual labor en casa. Estas normas deberán escribirse en un documento que se entregará al docente para su supervisión al final de la primera sesión del proyecto.

- Investiguen sobre el tipo de mundo en que enclavarán los personajes y se pongan de acuerdo al respecto.

- Asignar papeles dentro del grupo para su correcto funcionamiento: director del mismo, secretario que deje por escrito qué se ha acordado, vocal que dé la palabra a cada integrante, responsable de producción. El docente permanecerá siempre en segundo plano en estos aspectos, salvo que sea requerida su presencia, siempre como guía.

- Se repartan la tarea equitativamente y se comprometan tanto de la elaboración de la parte que les corresponda, como de que se realice la parte relativa a cada uno de sus integrantes.

- Llegar a acuerdos en cómo se presentará el proyecto: mediante mural, libro de dibujos, presentación infográfica.

Para el efecto de que los alumnos tengan siempre disponibles los contenidos que se les van a exigir, se creará por parte del docente una página web o blog en el que estarán siempre disponibles las rúbricas de evaluación de

cada sesión de trabajo, así como la rúbrica de evaluación final para aportarles al alumnado, con el objetivo de que ellos evalúen a sus compañeros.

La tónica general de cada sesión de trabajo será, previo a la introducción realizada en la clase inmediatamente anterior, la comprobación por parte del docente de que cada alumno se encuentra en la fase que corresponda del proyecto. Los alumnos que trabajen en grupo se colocarán sentados con los pupitres enfrentados, para que puedan estar cara a cara y se puedan interrelacionar adecuadamente entre sí. Los alumnos que decidan trabajar por libre, se agruparán igualmente con sus pupitres, con el objeto de no crear discriminación alguna entre los individuales y los agrupados, y para que puedan compartir técnicas, puntos de vista e ideas que no pudieran haber tenido en cuenta.

3.6 Temporalización

“Toda vida es una constante educación”

Eleanor Roosevelt

La propuesta didáctica se diseña originalmente para ser desarrollada a lo largo de la segunda y de la tercera evaluación. Para ello, es necesario tener en cuenta en la programación de la materia en este curso, el impartir los contenidos de dibujo técnico durante la primera evaluación, para poder concentrarse en los contenidos relacionados con las artes plásticas y visuales en las dos siguientes evaluaciones.

La hipótesis de la propuesta didáctica parte de la base de que cada evaluación se compone de diez semanas netas de clase, a raíz de dos sesiones de clase cada semana. En el apartado de contenidos se indican siete de estos, a lo que se dedicará una sesión por cada uno de ellos. Hay que tener en cuenta también una sesión para presentar el proyecto, una sesión tras las siete de los contenidos para rematar detalles y resolver las últimas cuestiones que puedan surgir, y ya por último una sesión final de presentación de los trabajos terminados por el alumnado.

El organigrama de las sesiones en las dos evaluaciones quedaría de la siguiente manera:

2ª evaluación

- 1ª semana, 2ª sesión: Presentación del proyecto.
- 3ª semana, 2ª sesión: El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 5ª semana, 2ª sesión: Comunicación visual y alfabeto visual.
- 7ª semana, 2ª sesión: Bocetos, encaje y apuntes.
- 9ª semana, 2ª sesión: Composición y esquemas compositivos.

3ª evaluación

- 1ª semana, 2ª sesión: Equilibrio proporción y ritmo.
- 4ª semana, 2ª sesión: Color y su naturaleza. Círculo cromático, colores primarios y secundarios.
- 6ª semana, 2ª sesión: Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 8ª semana, 2ª sesión: Repaso y últimos detalles.
- 10ª semana, 2ª sesión: Presentación de los trabajos.

El desarrollo de cada sesión, los recursos, materiales y herramientas a usar, y los contenidos, se relaciona a continuación:

- Sesión 1 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica, Visual y Audiovisual.

- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- Comunicación visual y alfabeto visual.
- Bocetos, encaje y apuntes.
- Composición y esquemas compositivos.
- Equilibrio proporción y ritmo.
- Color y su naturaleza, círculo cromático, colores primarios y secundarios.
- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

Actividad 1: Presentación del proyecto. Clase expositiva. El docente, con la ayuda del proyector, el ordenador y una conexión a internet, presentará a los alumnos el proyecto a realizar. Se usará como material imágenes de ejemplo relacionadas con personajes de videojuegos (ver Anexo V, pp. 47).

Actividad 2: Clase expositiva. El docente detallará los contenidos que se aprenderán mediante la realización del proyecto, mientras se van mostrando, como material, imágenes de ejemplo (ver Anexo V, pp. 47-48).

Actividad 3: Clase expositiva. El docente presentará a los alumnos el método de evaluación a través de las rúbricas, mostrando mediante el uso del ordenador y el proyector, el ejemplo de la rúbrica relacionada con la sesión 2 (ver anexo III, p. 42). Se explicará al alumnado que la rúbrica de cada sesión se colgará en una web antes de la sesión correspondiente para que vean qué se evaluará en ella (página <https://propuestapersonaje.wordpress.com>).

Actividad 4: Clase cooperativa. Se explicará al alumnado que deben elegir qué tipo de personaje van a diseñar. Cada alumno recibirá un cuestionario (ver anexo I, p. 40) que le preguntará las características de su personaje. Para los alumnos que elijan agruparse, se les reunirá, y se les entregará un nuevo cuestionario de grupo (ver anexo II, p. 41). Se entregarán todos los cuestionarios al docente al final de la sesión.

Tabla resumen

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: presentación del proyecto.	Individual	5 min
Actividad 2: contenidos e imágenes de ejemplo	Individual	10 min
Actividad 3: introducción a las rúbricas	Individual	10 min
Actividad 4: entrega de cuestionarios y formación de grupos.	Individual/grupal	30 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, proyector, presentación infográfica (ver Anexo V, pp. 47-48). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 2 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica, Visual y Audiovisual.

- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, pp. 47-49).

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, p. 47-49). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 3 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Comunicación visual y alfabeto visual.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, p. 50)

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, regla para pizarra, trozo de cuerda, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, p. 50). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, regla de 30 centímetros, compás, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 4 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Bocetos, encaje y apuntes.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo 5, pp. 51-52)

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, regla para pizarra, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, pp. 51-52). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, regla de 30 centímetros, compás, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 5 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Composición y esquemas compositivos.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, pp. 53-54).

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, regla para pizarra, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, pp. 53-54). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, regla de 30 centímetros, compás, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 6 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Equilibrio proporción y ritmo.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, pp. 55-56).

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, regla para pizarra, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, pp. 55-56). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, regla de 30 centímetros, compás, lápiz de grafito dureza 2B, goma de borrar, sacapuntas.

- Sesión 7 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Color y su naturaleza, círculo cromático, colores primarios y secundarios.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, pp. 57-58).

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, tizas de colores, proyector, presentación infográfica (ver anexo 5, pp. 57-58). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, herramientas para dar color (pinceles, acuarelas, temperas o acrílicos, paleta de pintura, vaso de agua, ceras de colores, lápices de colores, lo que elija cada alumno).

- Sesión 8 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

Bloque 1 de primer ciclo de la ESO. Expresión Plástica.

- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente explica los contenidos que se darán esa sesión y muestra, mediante el proyector, imágenes de ejemplo de estos contenidos (ver anexo V, pp. 59-60).

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, y el material de ejemplo mostrado en el proyector. El docente camina entre las mesas, dando indicaciones, resolviendo dudas y reformulando contenidos para mejor comprensión.

Actividad 2: Clase colaborativa. El alumnado entrega al docente las tareas realizadas en el aula, éste las comprueba de forma preliminar y da las pertinentes sugerencias de mejora, si es necesario.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo en los contenidos explicados.	Individual/grupal	40 min
Actividad 2: Entrega de lo realizado y sugerencias de mejora.	Individual/grupal	5 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, tizas de colores, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, pp. 59-60). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: hojas de papel blanco en A4, herramientas para dar color (pinceles, acuarelas, temperas o acrílicos, paleta de pintura, vaso de agua, ceras de colores, lápices de colores, lo que elija cada alumno).

- Sesión 9 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- Comunicación visual y alfabeto visual.
- Bocetos, encaje y apuntes.
- Composición y esquemas compositivos.
- Equilibrio proporción y ritmo.
- Color y su naturaleza, círculo cromático, colores primarios y secundarios.
- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Las actividades a realizar son las que siguen a continuación:

Actividad 1: Clase expositiva. El alumnado agrupa sus mesas en máximo 4 alumnos mientras el docente da un repaso a todos los contenidos vistos durante el proyecto y muestra imágenes de ejemplo mediante el proyector (ver anexo V, pp. 47-60)

Tarea 1: Clase colaborativa. El alumnado trabaja en cada grupo sobre los contenidos explicados por el docente, elaborando las partes que faltan para acabar. El docente revisa uno por uno la tarea realizada por cada alumno hasta la fecha y da las indicaciones oportunas.

Tabla resumen:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Agrupado, recordatorio de contenidos y exposición de ejemplos.	Individual/grupal	10 min
Tarea 1: Trabajo sobre la tarea de las anteriores sesiones.	Individual/grupal	45 min

La herramienta del docente será el libro de texto, y los recursos y materiales docentes serán: pizarra, tiza, proyector, presentación infográfica (ver anexo V, pp. 47-60). Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: todos los documentos realizados durante el proyecto por el alumno, pegamento de barra, papel para murales, cinta adhesiva.

- Sesión 10 (55 minutos)

Los contenidos a impartir en esta sesión serán:

- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- Comunicación visual y alfabeto visual.
- Bocetos, encaje y apuntes.
- Composición y esquemas compositivos.
- Equilibrio proporción y ritmo.
- Color y su naturaleza, círculo cromático, colores primarios y secundarios.
- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

El espacio en el que desarrollará la sesión será el aula del centro.

Actividad 1: Clase colaborativa. Mientras el docente reparte las rúbricas de evaluación de los alumnos (ver anexo IV, p. 46), éstos irán exponiendo los murales, libros, y cualesquiera otros soportes para su explicación.

Actividad 2: Clase colaborativa. Cada alumno, por un tiempo máximo de 2 minutos en individual y de 5 minutos en grupo, explicará oralmente, con el apoyo de su mural o libro, el desarrollo de su proyecto ante el resto de los alumnos y el docente. El alumnado, al terminar la exposición, puntuará a cada alumno.

Actividad 3: Clase colaborativa. Entrega al docente de las rúbricas de evaluación del alumnado.

La siguiente tabla muestra las tareas previstas así como las agrupaciones del alumnado y tiempos dedicados a cada una:

Actividad	Agrupamiento	Duración
Actividad 1: Reparto de rúbricas y exposición de trabajos	Individual/grupal	5 min
Actividad 2: Exposiciones individuales y grupales.	Individual/grupal	45 min
Actividad 3: Entrega de rúbricas.	Individual/grupal	5 min

Las herramientas y materiales a usar por los alumnos serán las siguientes: todos los documentos realizados durante el proyecto por el alumno, pegamento de barra, papel para murales, cinta adhesiva, proyector, presentación infográfica.

3.7 Evaluación

“Leer sin reflejar es como comer sin digerir”

Edmund Burke

La forma de evaluación se realizará mediante rúbricas (ver anexo III, pp. 43-46), a raíz de una rúbrica por cada una de las sesiones de contenidos, y una rúbrica final para el proyecto finalizado. Cada rúbrica tendrá tres niveles de evaluación y al menos tres puntos evaluables: excelente (10), bueno (7), mediocre (4), y un uno (1) si no se ha realizado ese ítem. La nota de cada sesión se calculará mediante una media aritmética.

La nota de las siete rúbricas de contenido se calculará mediante una media aritmética. Además, la rúbrica del proyecto final será también con tres niveles de evaluación y al menos tres puntos evaluables, cuya nota será calculada así mismo con una media aritmética. Esta rúbrica será la misma a entregar al alumnado (ajustado el registro lingüístico) para la evaluación de sus compañeros. El cálculo de la calificación final del proyecto será una media ponderada donde el peso de la media aritmética durante el proyecto es del 60%, el peso de la rúbrica final del docente es del 25% y el del alumnado del 15%.

3.8 Propuesta de mejora

“Estudia no para saber una cosa más, sino para saberla mejor”

Séneca

En un sistema de calidad, lo que se entiende como mejora continua es un proceso circular que sigue los siguientes pasos: planificación, implementación y funcionamiento, comprobación y acción correctiva, y revisión de la gestión. Este proyecto no debería de estar exento del mismo proceso. Como tal, la experiencia en su aplicación daría las pautas para mejorar en siguientes ediciones.

Se entiende que se puede mejorar en el número de sesiones o su duración. Esta propuesta es ciertamente bastante ambiciosa, pues ocupa 10 sesiones de clase a lo largo de dos evaluaciones y obliga a un retoque sustancial de la programación al supeditar los contenidos relacionados con el dibujo técnico

a ser impartidos obligatoriamente durante la primera evaluación. Una de las posibles mejoras puede ser la reducción de los contenidos a aplicar, o condensarlo todo a la tercera evaluación.

Como decíamos al principio, la propuesta está basada en dos pilares asimétricos con el objetivo de darle libertad al alumnado para asociarse o no con los compañeros. Bien puede ser objeto de mejora que el peso del aprendizaje cooperativo sea mayor, haciendo que los alumnos se tengan que agrupar en número de 3 a 4 integrantes. Aquí llega la ventaja de que es el docente el que hace los grupos, pudiendo apoyarse en que, al crearse grupos heterogéneos, el flujo de información entre iguales sea mucho más fácil.

Por último, pero no menos importante, se puede optar en mejorar el proyecto al acudir a la interdisciplinaridad con otras materias. Se pueden coordinar el departamento de artes plásticas con los departamentos de biología, de historia o de arte y literatura para realizar personajes animales con forma humana, o que estén emplazados en un período histórico concreto –la edad media, imperio romano, las invasiones vikingas-, o que hagan alusión a obras de arte o de literatura, abandonando un poco la vis del videojuego. Las posibilidades son inmensas, así como sus beneficios.

4. CONCLUSIONES

“La tarea del educador moderno no es talar selvas, sino regar desiertos”

C.S. Lewis

La ambición en el alcance de este trabajo fin de máster es solo comparable al reto educativo que supone el problema que trata de enfrentar: la falta de motivación. Y no es solo ambicioso por la extensión que pretende abarcar, sino también por la temática que afronta como medio de enseñanza, los videojuegos, un tema tabú en constante enfrentamiento con la enseñanza tradicional y con la ortodoxia educativa.

Quizá la clave se encuentre no tanto en confrontación como comprensión, comprender al alumno en cómo llamar su atención. Por ello se plantea este trabajo de la forma que se ha encarado, a saber, mediante el aprendizaje activo, el adagio que se mencionaba mucho más arriba: a dibujar se aprende dibujando.

Es probable que existan ciertas reticencias entre los diferentes actores educativos a la hora de aplicar este proyecto: por su temática, por su duración, por la metodología en sí que ofrece aún cierta resistencia entre la docencia más veterana. Pero por muy bien intencionado que sea, es un hecho fehaciente que los resultados finales son la marca de fiabilidad de aquel.

A pesar de lo anterior, un docente aplicado que cree en lo que transmite, suele ser mucho más motivador que un docente que sabe pero que no exuda pasión por lo que hace. La educación es un ámbito puramente social y empático, y el alumnado es totalmente permeable a lo que dimana del profesor. Mejorar y tener ambición por mejorar puede inspirar a aquellos a aprender de una manera didáctica lo que disfrutan como ocio lúdico. Para ellos, docentes, alumnado, personas que creen en lo que hacen, es en gran parte para quienes va destinado este trabajo fin de máster.

5. BIBLIOGRAFÍA

- * BANCROFT, T. (2013). *Aprende a dibujar personajes con Tom Bancroft*, Barcelona, Anaya Multimedia.
- * CARBONELL CARVAJAL, L. et al. (2012). *Los proyectos de trabajo en el aula: reflexiones y experiencias prácticas*, Barcelona, Editorial Grao.
- * COLL SALVADOR, C. (1989). *Conocimiento psicológico y práctica educativa*, Barcelona, Editorial Barcanova, S.A.
- * DÍAZ-AGUADO JALÓN, M. J. (2005). *Aprendizaje Cooperativo. Hacia una nueva síntesis entre la eficacia docente y la educación en valores*, Madrid, Santillana-UCETAM.
- * GONZÁLEZ JIMÉNEZ, D. (2014). *Arte de videojuegos, da forma a tus sueños*, Madrid, Editorial Ra-Ma.
- * GROS SALVAT, B. (2008). *Aprendizajes, conexiones y artefactos: la producción colaborativa del conocimiento*, Barcelona, Gedisa.
- * HERRERO GARCÍA, J. (2012). *Aprendizaje por proyectos y metodología TIC en educación secundaria*, Barcelona, Editorial Academia Española.
- * JOHNSON, D. W., JOHNSON, R. T. y HOLUBEC, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- * LACUEVA, A. (1998). "La enseñanza por proyectos: ¿mito o reto?", *Revista iberoamericana de educación* (16), pp. 13-23.
- * MARKHAM, T., LARMER, J. y RAVITZ, J. (2003). *Project Based Learning Handbook: A Guide to Standards-Focused Project Based Learning for Middle and High School Teachers*, Novato, California, Buck Institute Education.
- * PATMORE, C. (2006) *Diseño de personajes*, Barcelona, Norma Editorial S.A.
- * PRIETO NAVARRO, Leonor (2007). *El aprendizaje cooperativo*, Madrid, Ediciones SM.
- * PUJOLAS MASET, P. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*, Barcelona, Eumo-Octaedro.
- * PUJOLAS MASET, P. (2008). *Nueve ideas clave: el aprendizaje cooperativo*, Barcelona, Editorial Grao.
- * QUIJANO, J. (2018). *Indie G Zine. 101 juegos imprescindibles*, Barcelona, Editorial Dolmen.

- * TORREGO, J. C. y NEGRO, A. (2014). *Aprendizaje cooperativo en las aulas, fundamentos y recursos para su implantación*, Madrid, Alianza Editorial.
- * TRUJILLO, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- * VERGARA RAMÍREZ, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) paso a paso*, Madrid, Ediciones SM.
- * VAELLO ORTS, J. (2012). *Cómo dar clase a los que no quieren*, Barcelona, Graó Educación.
- * WRIGHT, L. (2013) *Diseño de personajes para consolas portátiles.: Videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles*, Bogotá, Colombia, Fausto Editores SAS.

REFERENCIAS WEB

- * CORONADO, C. (2014). *Crear personajes para videojuegos*. Zenhgames. Recuperado de <http://www.zehngames.com/developers/crear-personajes-para-videojuegos-parte/> [fecha de consulta 30/10/2018]
- * PARENTE, D. (2012). *Buen diseño y construcción de personajes de videojuegos*. Recuperado de <https://www.danielparente.net/es/2012/01/18/buen-diseno-y-construccion-de-personajes-de-videojuegos/> [fecha de consulta 25/11/2018]

6. ANEXOS

6.1 Anexo I: Cuestionario individual: Concepto inicial de personaje.

DEFINICIÓN DE MI PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS

Alumno/a: _____

Curso: _____

- ¿Tu personaje es humano, animal, o un objeto?

- Si es animal ¿tiene forma humana o su propia forma animal?

- Dime cómo son sus proporciones: reales, caricaturizadas o deformes.

- ¿En qué tipo de mundo vive?

- ¿Qué personalidad tiene tu personaje?

- ¿Tiene una marca especial? ¿Cuál es?

- ¿Vas a trabajar solo o en grupo?

Si vas a trabajar en grupo, indica el nombre de tus otros compañeros
(máximo 4 integrantes en el grupo, contándote a ti)

6.2. Anexo II: Cuestionario para grupos: Concepto inicial de grupo de personajes

DEFINICIÓN DE NUESTRO CONJUNTO DE PERSONAJES

Miembros del grupo (máximo cuatro personas)

Alumno/a: _____

Curso: _____

Alumno/a: _____

Alumno/a: _____

Alumno/a: _____

- ¿Los personajes del grupo son todos compañeros?

- ¿Existe algún archienemigo entre los personajes?

- Si la anterior es "sí", ¿está el protagonista solo?

- ¿En qué tipo de mundo viven todos?

- ¿Qué personalidad tiene el archienemigo?

- ¿Tiene el archienemigo una marca especial? ¿Cuál es?

6.3. Anexo III: Rúbricas de evaluación del docente por sesión

Sesión 2: El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución final.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Originalidad	La idea es original, el personaje es único y es difícil encontrar un igual de entre los conocidos popularmente.	Existen ciertos matices copiados de personajes conocidos pero, en general, el personaje es una idea original del alumno/a.	La idea inicial del personaje es una copia calcada de otros ya existentes.
Redacción	Se entiende perfectamente cuál es el concepto detrás del personaje.	En líneas generales se entiende bien el concepto inicial escrito del personaje, pese a que haya algún detalle suelto.	La descripción del personaje es pobre, falta de precisión y sin detalle. Parece que puede intercambiarse por cualquier otro y daría igual.
Cohesión Personaje + Mundo	El personaje encaja en el mundo que se diseña para él. Tanto si está adaptado como si es totalmente diferente para destacar, existe una idea común entre personaje y escenario.	El personaje entra bien dentro del mundo donde vive, aunque algún que otro detalle es raro en la unión.	Personaje y mundo tienen poco o nada que ver entre sí. Parece que están diseñados para dos videojuegos totalmente distintos, o la descripción es muy pobre.

Sesión 3: Comunicación visual y alfabeto visual.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Formas generales	Las líneas generales del personaje están bien dibujadas y se puede ver fácilmente la estructura inicial del personaje.	Las líneas de forma del personaje son inequívocas pero no se entiende del todo la estructura global del personaje.	Las líneas del cuerpo básicas son flojas o no están bien definidas, no se ve bien qué forma tiene el personaje o ésta es contraria a la idea inicial.
Proporción	Dentro de las formas ideadas en la sesión de concepto, las proporciones del personaje son las correctas.	Se respeta mayoritariamente la idea básica del concepto inicial, pero alguna/s parte/s del personaje están mal dimensionadas.	Las proporciones están desequilibradas respecto del concepto inicial. Parece que se estuviera diseñando otra cosa, sin nada que ver con la idea de partida.
Contorno	El contorno que rodea al esquema primero es inequívoco y respeta las proporciones del encaje de partida. El personaje se diferencia bien con el contorno.	El contorno alrededor del esquema es correcto, pero en algunos puntos no respeta las formas generales del principio.	El contorno del personaje invade las formas o se separa demasiado. Parece que no encajan entre sí, o son de dos personajes distintos.

Sesión 4: Bocetos, encaje y apuntes.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Cabeza	El encaje y los trazos de la cabeza definen muy bien su estructura. Hay al menos dos bocetos de la cara en diferentes posturas o gestos.	Se ha hecho al menos un boceto de la cabeza y está bien definido en los trazos y su grosor.	Solo se ha hecho un boceto de la cabeza, y está mal dispuesto. Ojos, nariz y boca están colocados de cualquier manera o son demasiado grandes o pequeños dentro de la cara.
Cuerpo	Hay al menos 3 bocetos generales del cuerpo, en diferentes posturas o desde diferentes vistas, y se entienden en líneas generales las formas que lo definen.	Hay al menos 2 bocetos generales del cuerpo, en diferentes posturas o desde diferentes vistas. Se entiende bien la forma general de cada parte.	Solo se ha hecho un boceto general del cuerpo y no están bien definidos en los trazos. Se le supone la forma de la idea inicial, pero no está bien hecha.
Conjunto	De entre los bocetos anteriores, se ha hecho uno al menos uniendo cabeza y cuerpo, estando proporcionados de acuerdo al concepto inicial del personaje.	Uno de los bocetos del cuerpo tiene trazada la cabeza, y están más o menos proporcionados, aunque el conjunto parece se aleja algo de la idea original.	No se han hecho bocetos uniendo cabeza y cuerpo, o al hacerse éste no tienen relación entre sí, ni con la idea original de personaje.

Sesión 5: Composición y esquemas compositivos.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Composición	Las líneas maestras del fondo están bien situadas y definen claramente en qué lugar se situarán los elementos y sus dimensiones.	Casi todas las líneas maestras se hallan bien colocadas, pero algunas son discrepantes con el conjunto o hace que los elementos difieran algo entre sí.	No hay apenas líneas maestras, o estas están puestas al azar. Además, hace que los elementos del fondo sean muy diferentes y sin orden ni control en la proporción.
Fondo	El fondo en el que está colocado el personaje se ciñe a la idea original, está bien trazado y compuesto, respetando la composición y la profundidad de elementos.	El fondo se ciñe más o menos a la idea original, pero algunos elementos están demasiado alejados o no respetan la profundidad.	El fondo no respeta apenas el mundo pensado en la idea inicial, y los elementos que lo conforman son pocos, son demasiados, o no tienen relación entre sí ni con el personaje.
Encaje Personaje + Fondo	De entre los bocetos anteriores, se ha hecho uno al menos uniendo cabeza y cuerpo, estando proporcionados de acuerdo al concepto inicial del personaje.	Uno de los bocetos del cuerpo tiene trazada la cabeza, y están más o menos proporcionados, aunque el conjunto parece se aleja algo de la idea original.	No se han hecho bocetos uniendo cabeza y cuerpo, o al hacerse éste no tienen relación entre sí, ni con la idea original de personaje.

Sesión 6: Equilibrio, proporción y ritmo.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Ritmo	Los objetos que se repiten en el fondo o en el personaje, tienen todos la misma separación entre sí, en función de su cercanía entre ellos o del punto de fuga.	Los objetos que se repiten en el fondo o en el personaje guardan, a grandes rasgos una misma separación entre sí, según cercanía o posición relativa.	Si hay elementos repetidos en la composición, están casi todos deslavazados y sin orden, mal compuestos o colocados al azar.
Equilibrio	Los elementos del fondo, y con el personaje, guardan equilibrio respecto de los ejes verticales y/u horizontales. La sensación primera al ver el dibujo es de equilibrio.	Existen algunos ejes de equilibrio y los elementos dispuestos en torno a ellos, personaje y otros objetos o caracteres, se sienten equilibrados, pero a primera vista no se ve.	No existen ejes de equilibrio, o si hay uno no están dispuestos los personajes y elementos conforme a él. Al mirar el dibujo parece que los volúmenes se han puesto aleatoriamente.
Proporción	Dentro de la idea original, las proporciones del personaje y del resto de elementos del fondo son armoniosas. Se respetan las proporciones áureas.	A primera vista el personaje está proporcionado con el fondo, pero no así la mitad o más de los de éste.	No existe proporción en el dibujo, el personaje no respeta las del concepto inicial y los elementos del fondo tienen proporciones de cualquier manera.

Sesión 7: Color y su naturaleza. Círculo cromático, colores primarios y secundarios

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Uniformidad	Los colores se han aplicado sobre el personaje y sobre el fondo, de manera uniforme o con degradados naturales.	Los colores se han aplicado sobre el personaje al menos, y están dibujados de manera uniforme. De hacerse degradados, están algo forzados.	Los colores solo se han dibujado sobre el personaje, no son uniformes y los degradados que se han intentado no son correctos.
Equilibrio entre colores	Los colores primarios se han elegido con armonía. Los colores dominantes en el dibujo se ajustan a la idea inicial de mundo.	A grandes rasgos se respetan los colores del mundo ideado al principio del proyecto, pero algunos colores son demasiado llamativos o no destacan lo suficiente.	No se ha respetado el plan original, hay muy pocos colores y no son armoniosos, o hay demasiados y es una mezcla desordenada.
Colores complementarios y opuestos	La elección de colores complementarios y opuestos es armoniosa entre sí, creando contraste entre fondo y personaje y equilibrio dentro del mismo, por ejemplo.	La mezcla entre colores primarios, complementarios y opuestos no desentona, y el personaje, o el fondo, están equilibrados correctamente.	Colores primarios y opuestos se mezclan de cualquier manera, y los colores complementarios están colocados sin ton ni son. Todo es un desorden de colores.

Sesión 8: Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Tonalidad	El tono de cada color es el correcto de acuerdo a la idea original de concepto. Lo brillante o apagado de los mismos está bien equilibrado en conjunto	Los tonos de colores respetan el concepto inicial del personaje, pero existen demasiados tonos apagados o brillantes, que pueden desentonar.	Las tonalidades no respetan la idea original o se produce un desfase de colores demasiado vivos o apagados.
Mezcla	Con pocos colores de base, el/la alumno/a ha conseguido una gran cantidad de tonos y saturaciones.	El/la alumno/a ha conseguido gran cantidad de tonos y saturaciones, pero ha necesitado toda la gama de colores de la técnica que ha decidido usar.	Apenas hay saturaciones de diferentes niveles y las que hay se han hecho con torpeza, de acuerdo a la técnica elegida por el/la alumno/a.
Simbología	Los colores usados en cada elemento, respetan en su mayoría un mismo prisma cultural o psicológico.	Más de la mitad de los colores usados en el personaje y el fondo representan un mismo patrón cultural o psicológico.	La elección de colores es contraria a la percepción cultural común, da la sensación de que el personaje y el fondo transmiten lo contrario de lo que se les supone.

Sesión 10: Rubrica de evaluación final del docente.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Proceso	Se documentan correcta y ordenadamente todos los pasos seguidos, de acuerdo al orden seguido durante el proyecto.	Están todos los pasos seguidos en el diseño del personaje durante el proyecto, aunque estén presentados de forma un poco desordenada.	Falta uno o algunos de los pasos seguidos durante la elaboración del personaje, y el orden está puesto de cualquier manera.
Presentación gráfica	El soporte en el que se presenta el personaje y el mundo en el que vive es claro, fácil de acceder y muy intuitivo. La presentación es muy cuidadosa y trabajada.	El soporte usado por el/la alumno/a está correctamente ejecutado, pero algunos detalles no están muy cuidados o requiere de algo de ayuda para ser entendido.	El medio gráfico de presentación es descuidado, poco comprensible y se nota que no se ha hecho con dedicación o pericia.
Presentación oral	El tiempo usado por el alumno para explicar el proyecto es el correcto, conoce a su personaje y lo relata de manera muy comprensible.	El alumno se ha quedado algo corto de tiempo o ha necesitado más del permitido, y su explicación tiene algún detalle confuso.	La presentación oral es descuidada y sin preparación alguna. No se entiende lo que explica y/o parece que define el personaje de otra persona.

6.4 Anexo IV: Evaluación final: rúbrica del alumnado.

Categoría	Excelente (10)	Bueno (7)	Mediocre (4)
Proceso	Están todos los pasos del proyecto y están ordenados.	Están todos los pasos del proyecto, pero no están ordenados.	Faltan algunos pasos en el proyecto y gran parte están desordenados.
Presentación gráfica	El mural, libro o presentación por ordenador es fácil de acceder y se entiende muy bien.	El mural, libro o presentación por ordenador se entiende bien, pero algunas partes tienen que ser explicadas.	El mural, libro o presentación no lo entiendo, me tienen que explicar casi todo.
Presentación oral	Mi compañero se explica muy bien y ha usado el tiempo correctamente.	He entendido casi todo lo que ha explicado, pero ha hablado poco o demasiado tiempo.	No he entendido mucho lo que quería explicar, y ha tardado muy poco en contarlo.

Evalúa a tus compañeros

Alumno/grupo: _____ Proceso__ Pres. gráfica__ Pres. oral__

6.5. Anexo V: Apoyo infográfico para las sesiones. Ejemplos visuales.

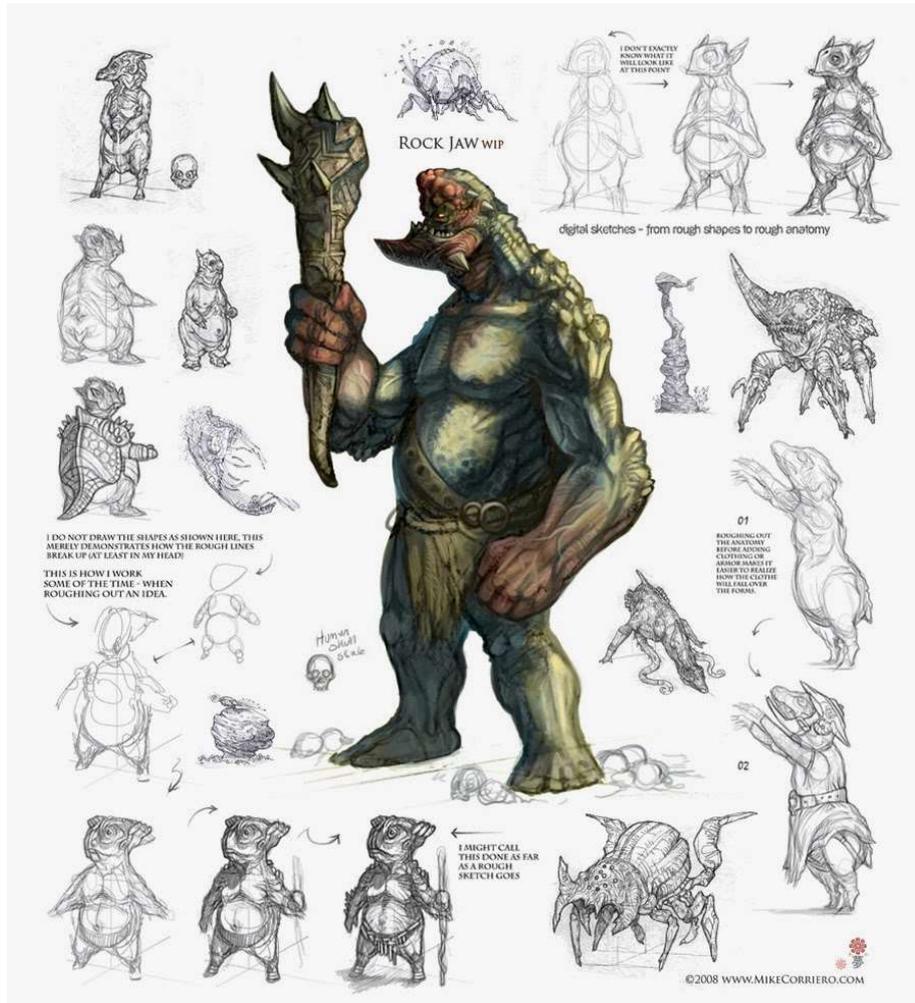
Sesiones 1 y 2



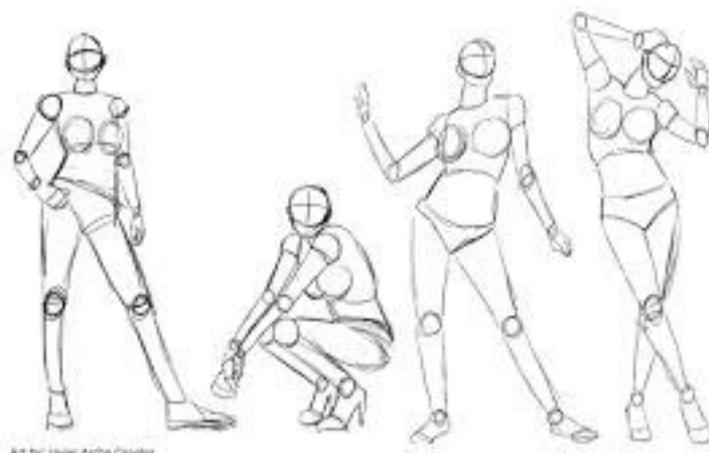
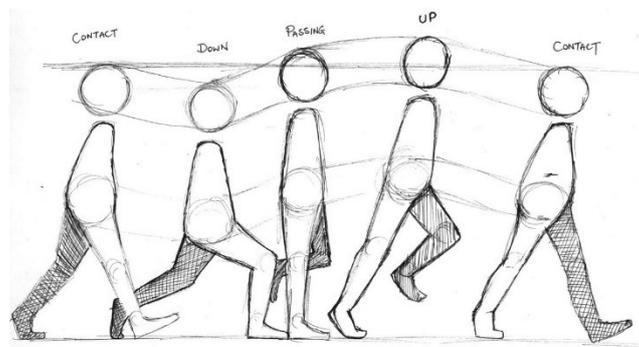
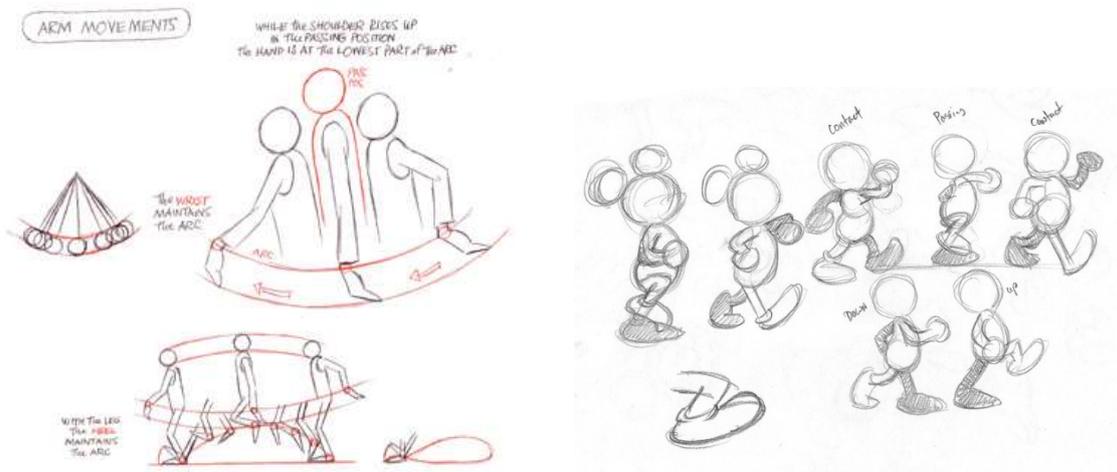
ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.



ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

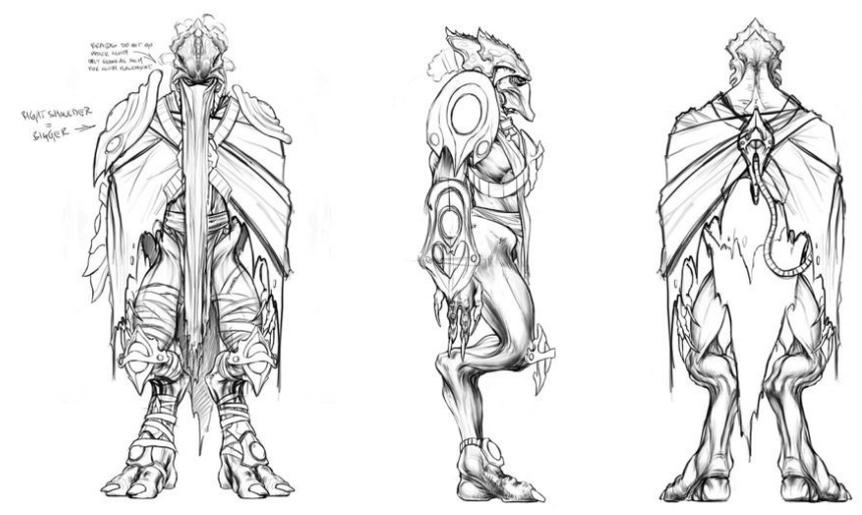
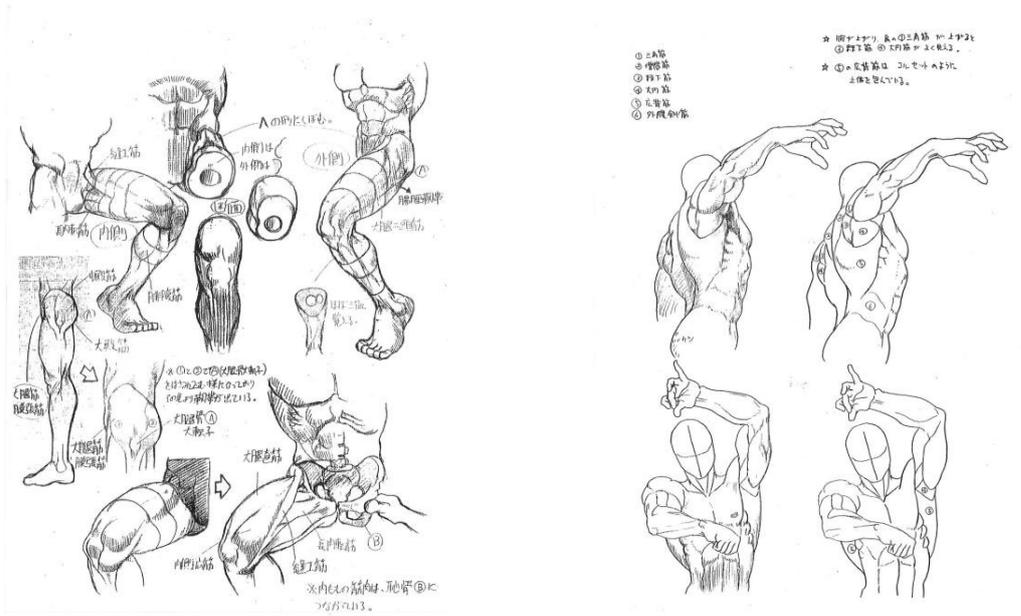


Sesión 3



Art by Javier Ariza Galan.

Sesión 4



Maria Garde y Toni Justamante

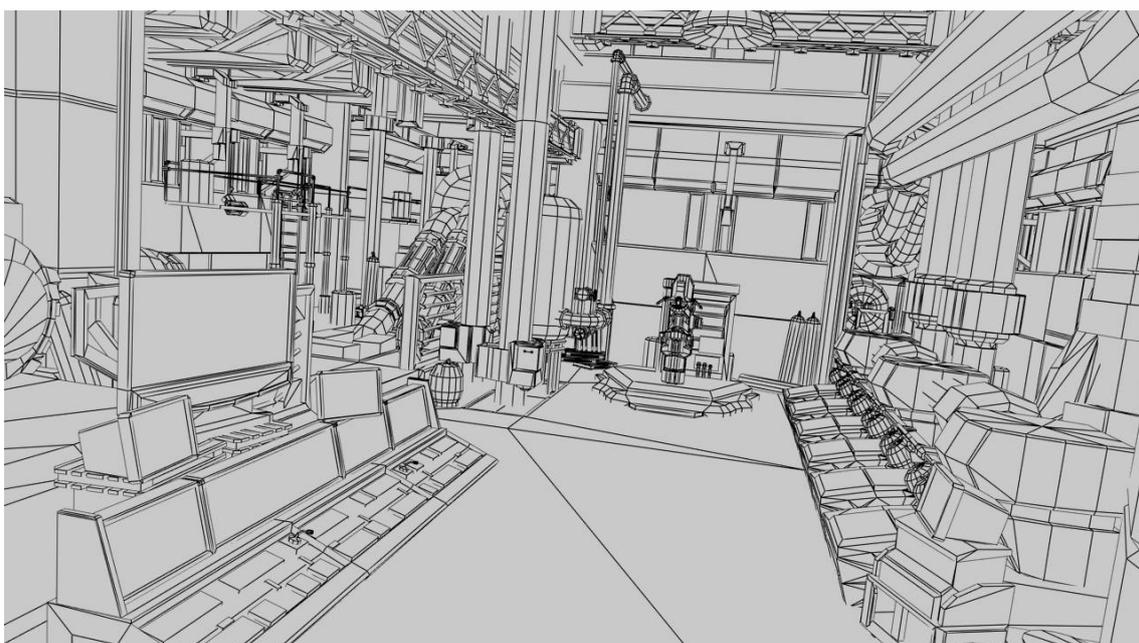
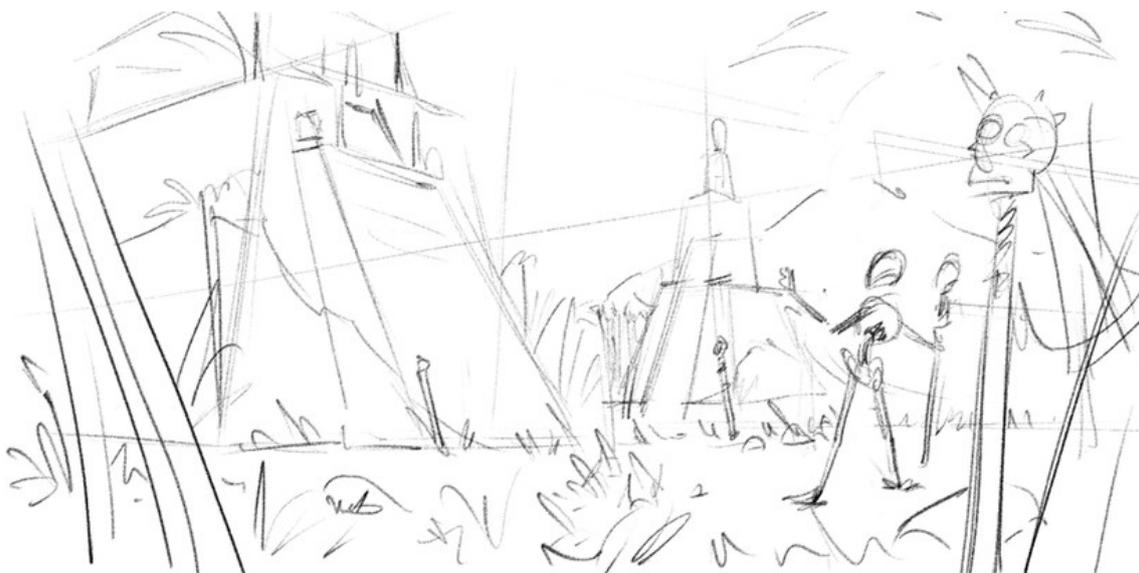
ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.



Sesión 5

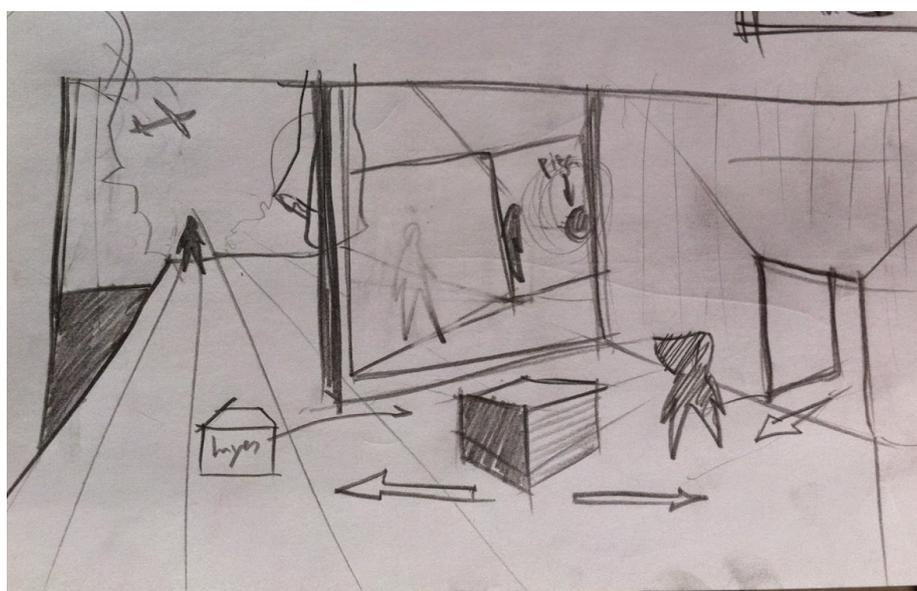


ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

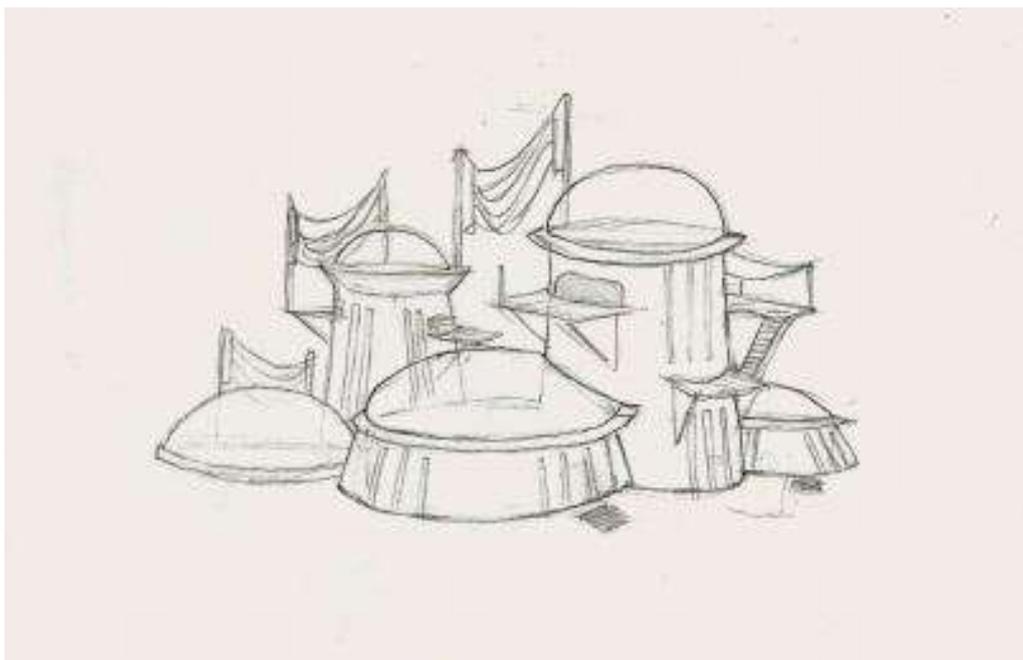
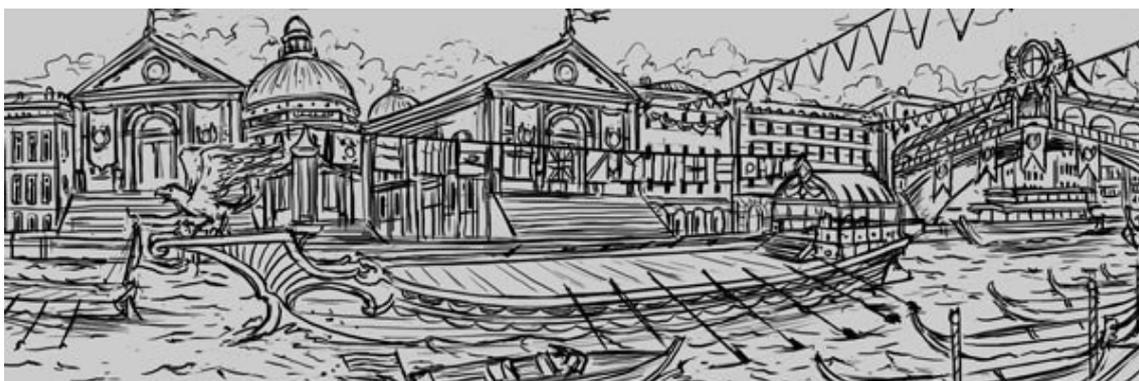


ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.

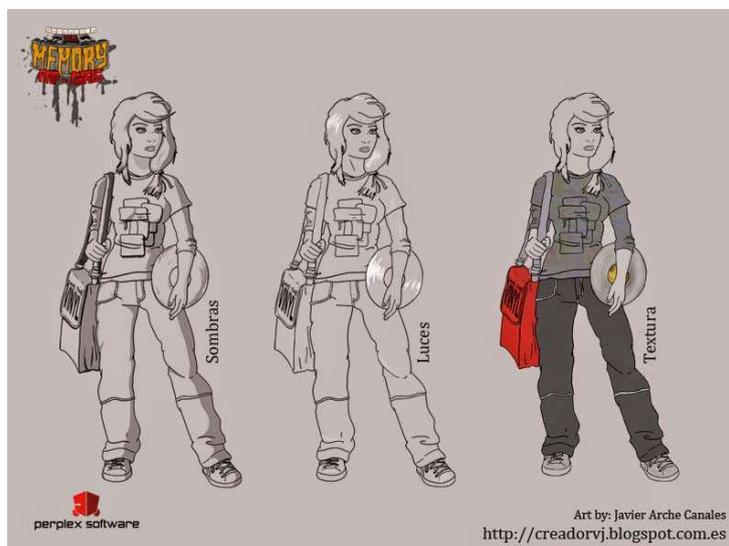
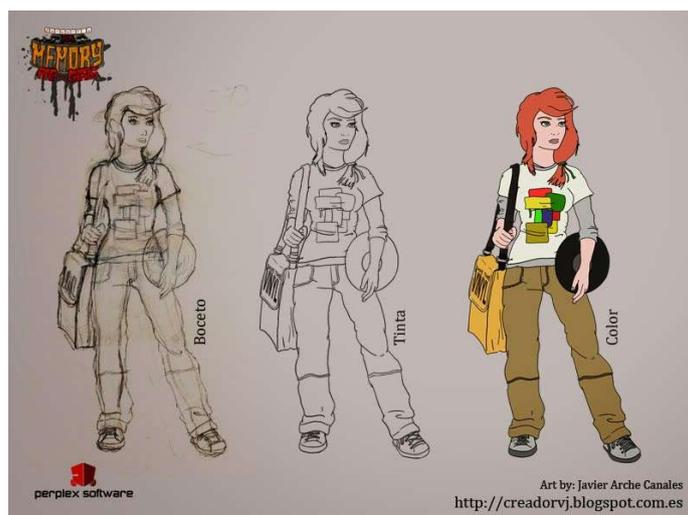
Sesión 6



ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.



Sesión 7



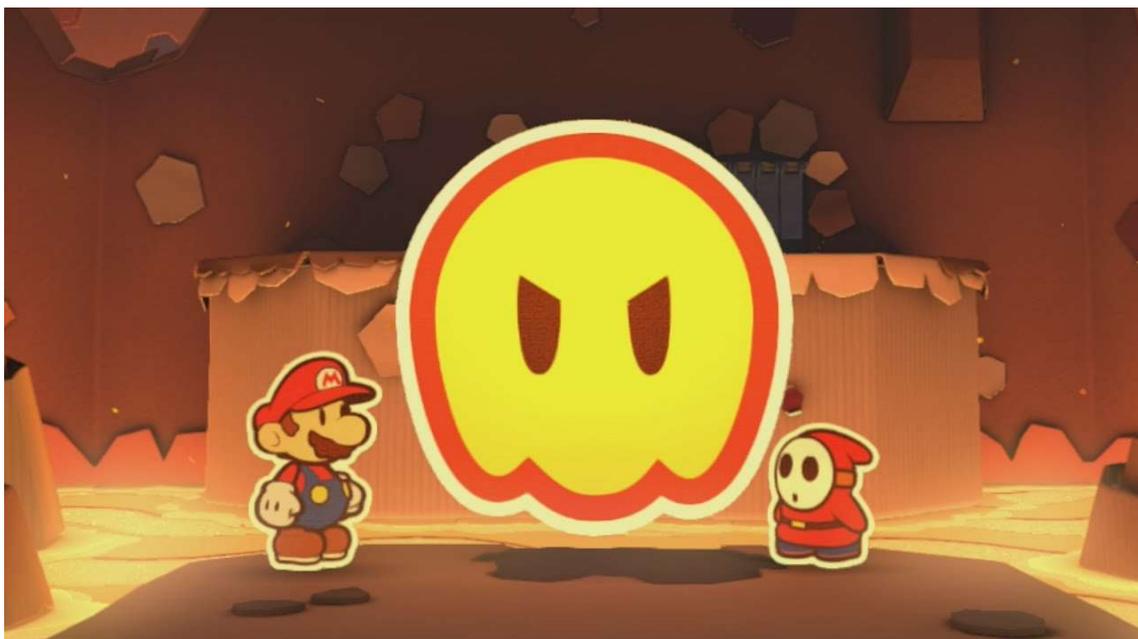
ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.



Sesión 8



ABP y ATE en la enseñanza de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
Una propuesta didáctica para el diseño de un personaje de videojuegos en ESO.



Trabajo Fin de Máster

Informe del Tutor

D. ALFREDO UREÑA UCEDA profesor del Departamento de GEOGRAFÍA, HISTORIA Y HUMANIDADES de la Universidad de Almería y Tutor del Trabajo Fin de Máster presentada por D. **JOSÉ RICARDO MONTES GADEA**, con el título **ABP Y ATE EN LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DISEÑO DE UN PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS EN ESO.**

Informa de que, de acuerdo con los requisitos de rigor, coherencia y calidad requeridos para los trabajos de esta naturaleza, emito mi opinión:

Favorable Desfavorable (márquese lo que proceda) para su presentación, lectura y defensa pública.

Indique brevemente aquella información que considere relevante acerca del contenido y/o del proceso de elaboración del TFM:

El alumno presenta un trabajo abordado con gran madurez tanto en el tratamiento del marco teórico, bien fundamentado y con un oportuno aparato crítico, como en la propuesta didáctica. Los elementos que la conforman resultan coherentes en su planteamiento y se desarrollan de manera rigurosa y minuciosa. De gran interés resultan las actividades propuestas y los materiales diseñados y recogidos en el destacado capítulo de anexos.

En Almería, a 3 de diciembre de 2018

Fdo. Prof. D. Alfredo Ureña Uceda

Puede verificar la autenticidad, validez e integridad de este documento en la dirección:
<https://verificarfirma.ual.es/verificarfirma/?CSV:=0Hd7KKdmcYPmoJccNQ/k2Q==>

FIRMADO POR	ALFREDO UREÑA UCEDA	FECHA	03/12/2018
ID. FIRMA	blade39adm.ual.es	PÁGINA	1/1



0Hd7KKdmcYPmoJccNQ/k2Q==