



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Al rescate de la memoria Trabajar la memoria histórico-familiar a través del cómic y la novela gráfica y crear un Fanzine conjunto

Autora:

Regina Zabala Zorrilla

Directora:

Silvia Hernández Muñoz

Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas
Especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas

Curso 2020/2021



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

INDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT.....	3
1. Introducción.....	4
1.1.La profesión docente a partir del marco teórico y de la experiencia en el centro educativo.....	5
1.1.1. <i>Marco teórico de la profesión docente</i>	5
1.1.2. <i>La profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo</i>	6
2. Justificación selección Proyecto de Innovación Docente	9
2.1. Contextualización y alumnado	10
2.1.1. <i>Contextualización del centro</i>	10
2.1.2. <i>Contextualización del alumnado</i>	11
2.2. Proyecto de Innovación Docente.....	11
2.2.1. <i>Problemáticas y motivos</i>	11
2.2.2. <i>Objetivos, Contenidos y Competencias Clave</i>	13
2.2.3. <i>Líneas de Innovación y Desarrollo del País Vasco</i>	16
2.2.4. <i>Metodología</i>	16
2.2.5. <i>Desarrollo del Proyecto de Innovación Docente</i>	19
2.2.6. <i>Cronograma</i>	22
2.2.7. <i>Evaluación</i>	23
2.3. Actividad del Aula.....	24
2.3.1. <i>Objetivos, Contenidos y Competencias Clave</i>	25
2.3.2. <i>Metodología</i>	27
2.3.3. <i>Desarrollo de la Actividad de Aula</i>	29
2.3.4. <i>Cronograma</i>	30
2.3.5. <i>Evaluación</i>	31
3. Reflexión crítica sobre las relaciones existentes entre los proyectos seleccionados	32
4. Conclusiones.....	33
5. Propuestas de futuro.....	36
6. Referencias	38
7. Anexos.....	41

“Todos brillamos un breve instante junto a otros destellos sobre la negrura de la no existencia.

Por eso necesitamos saber que antes de nosotros hubo otros. No somos nada sin un pasado. Lo necesitamos para sentirnos parte de algo más grande y antiguo que llamamos ancestros, humanidad...

Confiamos, además, en que en el futuro habrá más como nosotros y que perduraremos en su memoria. Sólo así esos pequeños y breves flashazos aislados se convierten en un haz de luz.” Paco Roca – Regreso al Edén

“Hay que haber comenzado a perder la memoria, aunque sea sólo a retazos, para darse cuenta de que esta memoria es lo que constituye toda nuestra vida. Una vida sin memoria no sería vida...” Luís Buñuel

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”
Benjamin Franklin

Me gustaría dar las gracias primero de todo al equipo de Argi Arte, en especial a Yolanda, Txino y Asier por la confianza depositada en mí, por el gusto que ha sido trabajar mano a mano con vosotros, por la ayuda recibida y por haberme hecho sentir parte del centro. Gracias también al alumnado de 1º de Ilustración, por haberse implicado tanto en este proyecto y haber compartido sus memorias conmigo, ha sido muy bonito.

Dar las gracias también a mi tutora Silvia Hernández y a María Vidagañ por construir junto a ella *Al rescate de la memoria* y otros tantos proyectos espontáneos.

Gracias siempre a mi familia y a mis Txatums. Soy el cúmulo de las historias y las personas que estáis en mi vida. Gracias Gorka por la fe ciega.

“Eta hala bazan edo ez bazan, sar dadila kalabazan eta irten dadila nire etxeko plazan”

RESUMEN

En una sociedad hipermediatizada e hiperconectada en la que ha cambiado la manera de comunicarse y relacionarse, el Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria* pretende hacer un alto en el modo de vida acelerado del alumnado y reparar y crear conciencia de la importancia del relato vivo de la memoria familiar. Trata de involucrar y motivar al alumnado estrechando los lazos intergeneracionales mediante la creación de un cómic o relato ilustrado que tenga como base la investigación y documentación de sus memorias familiares. Por otro lado, la Actividad de Aula *Animarte* propone dos actividades de animación con la intención de que sirvan como material de apoyo del Proyecto para la mejor visualización y construcción de la narración de sus historias. Ambos trabajos llevados a cabo en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Ilustración I componen el presente Trabajo de Fin de Máster comprendido en la modalidad A. Esta modalidad, tiene como fin responder ciertas problemáticas analizadas en el Ciclo Superior de Ilustración que se presentarán a lo largo del trabajo.

Palabras clave: Memoria, Familia, Cultura de la inmediatez, Relato oral, Preservación.

ABSTRACT

In this hypermediatised and hyperconnected society, the way people communicate and relate to each other has changed. The Innovation Teaching Project "Rescuing Memories" pretends to take a break from the students' fast-paced lifestyle. Also, to raise awareness of the importance of the living story of family memory. The aim is to involve students by strengthening intergenerational bonds through the creation of a comic or illustrated story based on a research and documentation of their family memories. On the other hand, "Encouraging" Teaching Activity proposes two different animation activities intended to be used as supporting material for the Project. Both of the activities are carried out under the subject Drawing applied to Illustration I and they are part of this Dissertation included in modality A. The aim of this modality is to answer some of the problems analysed in the HND of Illustration and which will be presented throughout the work.

Key words: Memories, Family, Culture of Inmediacy, Speaking story, Preservation.

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) se enmarca dentro de la modalidad A relativa a la Formación del Profesorado para Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas en la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas. La modalidad A, según define la guía docente de la asignatura Trabajo de Fin de Máster de la Universidad de Zaragoza, propone la realización de una memoria original e integradora a partir de al menos dos de las actividades realizadas a lo largo del Máster. Para ello, se efectuará un análisis crítico en el que se refleje la integración de los distintos saberes y prácticas del proceso formativo del Máster mediante las siguientes dos actividades: un Proyecto de Innovación Docente y una Actividad de Aula paralela y complementaria como soporte y apoyo del Proyecto.

El objetivo principal del Proyecto de Innovación *Al rescate de la memoria*, es dar respuesta o tratar de mejorar ciertas problemáticas percibidas en el aula de 1º del Ciclo Superior de Ilustración del centro Argi Arte. Se trata de levantar la mirada del móvil, escapar de la cultura de la inmediatez y la sobreinformación para detenerse, escuchar y aprender del relato vivo de la memoria familiar. La intención es crear con esta memoria un cómic o relato gráfico ilustrado individual de cuatro páginas con técnica libre que, junto con el de los demás compañeros y compañeras, formará un fanzine colectivo. Con esto, se quiere que el alumnado sea consciente de la importancia de la memoria como identidad individual y colectiva y del poder que tenemos de preservarla y convertirla de un patrimonio intangible a una memoria material y visual. Además, el Proyecto de Innovación que combina Historia, Arte y Sociología pretende que el trabajo cooperativo con los familiares y el descubrimiento e investigación de sus memorias, estreche los lazos intergeneracionales.

Paralelamente, se propone una Actividad de Aula de Animación de nombre *Animarte*, que servirá no sólo para conocer el funcionamiento y los distintos tipos que existen, sino que su realización ayudará de una manera muy visual y lúdica a comprender mejor la composición, la percepción de la figura-fondo, la elección y construcción de la iluminación, la narración y el movimiento natural de las figuras. De este modo, la actividad paralela pasa a formar parte del material de apoyo del Proyecto de Innovación.

Investigar, documentarse, ilustrar su memoria familiar y compartirla con los demás compañeros y compañeras, hará que el alumnado tome un papel esencial como director de su

proyecto y, en consecuencia, se espera implicación y motivación por su parte y fomentar también su propia capacidad de gestión y resolución autónoma del trabajo.

Tras esta introducción, se dará paso a explicar las bases conceptuales que configuran este Trabajo de Fin de Máster.

1.1.La profesión docente a partir del marco teórico y de la experiencia en el centro educativo

En este apartado no sólo se describe el marco teórico en relación al Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de apoyo, sino que también se describe mi experiencia en el centro educativo Argi Arte. Todo ello, dentro de la asignatura Dibujo Aplicado a la Ilustración I.

1.1.1. Marco teórico de la profesión docente

Somos el cúmulo y resultado de las historias vividas y las personas que pasan por nuestra vida. El psiquiatra Rojas (2011) en su libro *Eres memoria*, habla de la relación entre el recuerdo y las emociones.

Las emociones crean la memoria autobiográfica y por tanto construyen nuestra identidad [...] En la memoria autobiográfica guardamos, además, las emociones que acompañan a los sucesos que vivimos. Los sentimientos son también fácilmente accesibles a la conciencia y los podemos expresar con palabras. Hay recuerdos que los sentimos con menor intensidad que cuando ocurrieron debido al paso del tiempo, pero muchos son residentes al olvido y permanecen en la memoria durante años. (Rojas, 2011, pág. 34)

La memoria necesita del individuo que es quien recuerda un acontecimiento del pasado y lo narra en el presente. Recordando narramos las experiencias y las vivencias con las que construimos nuestra identidad. Sin embargo, la memoria está hecha de la conservación y la eliminación del pasado. El recuerdo al igual que los mitos y fábulas, son creencias que el sujeto considera verdaderas, pero lo cierto es que esas memorias se transforman, se idealizan o se intensifican dejando su fidelidad apartada.

Lo mismo pasa con la fotografía, el recuerdo digital con los dispositivos móviles que tenemos hoy en día, es instantáneo y está al alcance de todos. Según Fontcuberta (1997)

toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera y lo importante es cómo la usa el fotógrafo y a qué intenciones sirve. Al disparar, estamos eligiendo una visión subjetiva de lo fotografiado, pero la compartimos como verdad.

Puede decirse, que los estudiantes de hoy en día pertenecen a la generación de la era digital, y en ocasiones son denominados “nativos digitales” (Prensky, 2011). El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que se ha propagado y desarrollado como herramienta cotidiana en casi todos los terrenos de la vida, ha modificado las relaciones interpersonales, la comunicación, el entretenimiento y el aprendizaje (Martín- Laborda, 2005). La aceleración se ha convertido en un modo de vida (Ortega, 2011) y a nuestros jóvenes se les sitúa en el centro de una sociedad hiperconectada e hipermediatizada con una comunicación mediada por tecnologías digitales. Pasan su mayor tiempo entre espacios análogos y virtuales, entre pantallas, narrativas y artefactos que permiten filtrar, modificar, remezclar y distribuir contenidos que son el eje de una participación e interacción en el mundo globalizado (Scolari, 2016).

En esta sociedad digitalizada y consumidora incansable de contenidos e información, se pretende parar y formar una ciudadanía que valore y preserve su legado histórico (López Facal y Valls, 2011). Investigaciones previas realizadas en el uso de la historia oral en procesos educativos, demuestran que su utilización favorece las relaciones entre generaciones (Anadón, 2006; Benadiba y Biosca, 2008; Murphy, 2012) y aumenta el interés y motivación del alumnado por el aprendizaje (Horn, 2014). Aunque la historia oral o testimonio individual presenta limitaciones por su carácter subjetivo, (Folguera, 1994) nos brinda una serie de oportunidades para conocer percepciones, sentimientos y emociones personales (Grana y Alonso, 2009). No pretende sustituir la investigación historiográfica, pero sí puede complementarla aportando testimonios personales que lo corroboren.

1.1.2. La profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo

En este punto se da constancia de la profesión docente desde mi experiencia personal que tuvo lugar durante los periodos que constituyeron el Prácticum I y II en el Centro de Enseñanzas en Ciclos Formativos de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño Argi Arte, en Bilbao.

Hasta la fecha, anterior a realizar el Máster, mi experiencia como docente fue con niñas y niños de preescolar y primaria en un campo de formación no reglada en el Taller de Arte Zirri Marra y en distintos centros educativos del municipio de Getxo, impartiendo la actividad extraescolar de arte. Pese a que este periodo, que duró tres años, me trajo muchísimos aprendizajes, superaciones y conocimientos, deseaba tener un alumnado más adulto y experimentado donde poder plantear proyectos más complejos y extensos en el tiempo. Cabe mencionar, que mi formación previa en Ilustración y mis intereses y trabajos en este sector, me hicieron ser selectiva y tener las cosas claras en la búsqueda del centro donde realizaría las prácticas. Quería que fuera un centro de Formación Profesional de Ilustración, ya que por la formación e intereses propios, considero que puede ser el lugar donde yo más podría aportar y por ello, me puse en contacto con Argi Arte.

La experiencia adquirida en el tiempo que ha durado el periodo de prácticas ha sido muy enriquecedora y gratificante. Argi Arte es un centro pequeño, familiar y por ende, acogedor. He tenido la enorme suerte de contar con un profesorado muy atento conmigo, que me ha hecho partícipe en el aula como si de una compañera suya más se tratara, es decir, me han hecho sentir parte del equipo docente del centro. Gracias a esa confianza ante lo que hacía y proponía, he podido aprovechar las Prácticas de manera muy completa y satisfactoria. Es por ello, que he podido comprobar y vivir en primera persona la gran carga de trabajo que supone la profesión docente, ya sea dentro como fuera de las aulas: preparar y proponer distintos planteamientos artísticos que puedan despertar el interés y la motivación del alumnado y, que al mismo tiempo, fomenten su aprendizaje y cumplan los requisitos suficientes para obtener los objetivos y competencias del currículo, preparación de material teórico - práctico y referencial, impartición de las clases, atender a las posibles dudas y dificultades de manera individual, tutorías, correcciones y evaluación.

Sin duda, existe una muy alta implicación con el alumnado y una responsabilidad de formación continua del propio docente por estar siempre preparado y actualizado, bien por las clases a los alumnos como también por evolucionar profesionalmente. La COVID-19 ha sido un factor esencial dentro de esta actualización por parte de todo el centro. Es importante mencionar el gran esfuerzo del equipo docente y directivo por organizar y adecuar el curso escolar 2020-2021 en una modalidad semi-presencial,

ofreciendo y asegurando la misma respuesta de calidad formativa a su alumnado, pese a las dificultades y los hándicaps que esta modalidad puede conllevar.

El tema principal de este TFM es la necesidad de innovar o de implantar un proyecto de innovación para dar respuesta a problemáticas existentes. Teniendo en cuenta que realicé este Ciclo Superior de Ilustración no sólo parto de problemáticas analizadas en las prácticas, sino que planteo respuestas a problemáticas o carencias que he vivido en propia experiencia en este mismo ciclo (aunque en distinto centro) y considero que se pueden mejorar. Es por ello, que se lleva a la práctica el proyecto de innovación *Al rescate de la memoria* con el fin, como se ha comentado anteriormente, de levantar la mirada del móvil y escapar de la cultura de la inmediatez para detenerse, escuchar y aprender del relato vivo de la memoria familiar.

Cuando hablé sobre este proyecto con mi tutora del centro Yolanda Lopez de Heredia, me comentó que en anteriores cursos de Argi Arte se habían propuesto planteamientos que implicaban trabajar con la memoria familiar y siempre tenían muy buena acogida por parte del alumnado. Después le planteé a Ignacio Rodríguez, profesor de Dibujo aplicado a la Ilustración I, la idea del proyecto y el desarrollo del mismo y vio que encajaba dentro de la programación que faltaba por trabajar y me animó a llevarlo a cabo.

Tras lanzarles el proyecto al alumnado en la clase teórica de la asignatura, que se impartió de manera on-line, pude comprobar el interés que suscitó en éste. Normalmente no suelen participar mucho cuando la clase se imparte telemáticamente, sin embargo, todos comenzaron a comentar y preguntar si podían hablar de sus abuelos, de un suceso que le pasó a su padre, de cómo fue la infancia de su abuela, etc. La respuesta fue inmediata.

Una vez explicado la profesión docente a partir del marco teórico y mi experiencia en el centro educativo Argi Arte, se da paso a exponer el siguiente punto que configura el presente Trabajo Fin de Máster que son el Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula.

2. JUSTIFICACIÓN SELECCIÓN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y ACTIVIDAD DE AULA

Este TFM consiste en la puesta en marcha de un Proyecto de Innovación y una Actividad de Aula como material de apoyo de dicho Proyecto. Ambas son llevadas a cabo en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Ilustración I, correspondiente al primer curso del ciclo de ilustración en el Centro de Enseñanzas en Ciclos Formativos de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño Argi Arte, en Bilbao.

Durante el Proyecto de Innovación Docente el alumnado levanta la mirada del móvil, se aproxima al relato vivo familiar mediante investigación y documentación, descubre referentes y proyectos artísticos que trabajan la memoria, se enfrenta al miedo y rechazo a representar la figura y el rostro humano mediante el uso de recursos fotográficos y conoce las distintas fases de un proyecto artístico con el objetivo de llevar a cabo cada fase de este y obtener un resultado cuidado y profesional que le pueda servir para su futuro portafolio. Por su parte, en la Actividad de Aula se trabajan distintos tipos de Animación con la finalidad de que sirva de soporte (del Proyecto de Innovación) para visualizar mejor la composición, narración, iluminación y percibir y representar el movimiento.

Los motivos principales por los que se han puesto en marcha ambos elementos son los siguientes: por un lado está el que los trabajos que se realizan en 1º, la gran mayoría, suelen ser planteamientos más técnicos, de experimentación y dominio. Sin embargo, acercándose a la finalización del curso y teniendo en cuenta que los trabajos a realizar en 2º son proyectos, plantearles *Al rescate de la memoria* les servirá de proyecto puente, preparatorio o de iniciación al modo de trabajo por proyectos que llevarán a cabo el próximo curso. Por otro lado, y como se viene diciendo desde el principio del TFM, otro motivo principal, es escapar de la cultura de la inmediatez, parar y bajarse de este mundo frenético y tecnológico para reparar en nuestra memoria familiar. Reconocer la memoria como detonante de montones de proyectos artísticos. Aprovechar el discurso y relato vivo de sus familiares para involucrar al alumnado, motivar mediante la investigación y el desarrollo del proyecto y, que vea el valor de aprendizaje, reconozca sus dificultades y aprenda a superarlas. Por último, con la Actividad de Aula se pretende también que mediante la transversalidad de técnicas y disciplinas, en este caso el Dibujo y la Animación, entender que pueden ir de la mano y que trabajando una se pueden obtener más conocimientos que se pueden llevar a cabo y aplicar en

la otra. En lo que al arte se refiere, la experimentación, y trabajar de manera transversal puede ser complementario.

Para comprobar que el Proyecto de Innovación junto con la actividad de Aula responde a las problemáticas analizadas, se llevará a cabo un proceso de evaluación continua y final y un cuestionario del proyecto, con un fin reflexivo. En él, el alumnado podrá evaluar el aprendizaje adquirido, su interés e implicación en el proyecto, incluso sugerir cambios o mejoras. Por su parte la docente, deberá valorar mediante la observación del proceso, el resultado final de los trabajos y la respuesta de sus alumnos y alumnas, si la metodología y el desarrollo del proyecto han resultado adecuados para la mejora de las problemáticas y, de qué manera se podrían plantear mejoras o una propuesta para el futuro.

2.1. Contextualización y alumnado

A continuación, se explicará la contextualización del centro, con su ubicación, historia y oferta educativa y, posteriormente, se detallarán las características del alumnado que componía el aula.

2.1.1. Contextualización del centro

Argi Arte es un Centro de Enseñanza concertado, pequeño y familiar en el centro de Bilbao que imparte Ciclos Formativos oficiales de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño, autorizado por el Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco.

La oferta educativa del centro son los siguientes Ciclos Formativos de Grado Superior de Artes Plásticas:

1. Ciclo Formativo de Proyectos y Dirección de obras de Decoración (PYDO)
2. Ciclo Formativo de Fotografía
3. Ciclo Formativo de Gráfica publicitaria
4. Ciclo Formativo de Ilustración.

Pese a que se ofertan estas cuatro especialidades, el ciclo de gráfica publicitaria no se está impartiendo debido a la falta de demanda y, la de fotografía tiene un número reducido de alumnos. Es por ello, que entre las distintas especialidades que se imparten, el centro está formado por 60 alumnos.

2.1.2. Contextualización del alumnado

El proyecto y la actividad de aula, se impartió en la clase de 1º de Ilustración, en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Ilustración I de 192 horas lectivas y 12 créditos ECTS. El aula estaba formada por 11 alumnas y 5 alumnos de entre 18 y 38 años. En el primer Prácticum, debido a las circunstancias sanitarias causadas por la COVID-19, la clase estaba dividida en dos grupos burbuja, cada grupo intercalaba la presencialidad en el aula una semana sí y otra no. Sin embargo, en el Practium II, por motivo del absentismo de varios alumnos y alumnas, el centro decidió juntar al alumnado de ambos grupos burbuja que sí asistía a clase, creando así un grupo final de 10 alumnos.

La gran mayoría de este aula, vienen de Bachilleratos Artísticos y, aunque esto daría pie a pensar que esos alumnos están mejor preparados, la realidad es que vienen del bachillerato con muchísimas carencias a nivel técnico-experimental. Por otro lado, aquellas que no han recibido educación artística reglada, son alumnas que vienen de otras carreras universitarias y, en caso de una de las alumnas, combina su trabajo como docente en un instituto con el Ciclo de Ilustración.

La diversidad de origen que existe en esta clase es bastante variada y esto hace que el Proyecto de Innovación resulte más interesante. Se darán a conocer y compartirán con sus compañeros y compañeras distintas realidades, contextos y memorias de Polonia, Galicia y México, entre otras.

2.2. Proyecto de Innovación Docente

El Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria* se ha dirigido a la asignatura Dibujo Aplicado a la Ilustración de 1º de Ciclo Superior de Ilustración. El objetivo de este proyecto es responder las siguientes problemáticas:

2.2.1. Problemáticas y motivos

Como se lleva comentando desde el principio, el Proyecto de Innovación Docente nace con el fin de dar respuesta a unas **problemáticas** que se perciben en el Ciclo de Ilustración y a unas carencias o mejoras que bajo mi formación en este mismo ciclo (aunque en distinto centro) considero que pueden cambiarse.

1. **No se levanta la mirada del móvil.** Vivimos aferrados a la cultura de la inmediatez.
2. **Estrés general por el ritmo y la carga de trabajos.** El Ciclo antes era de tres años y ahora de dos, por lo cual se debe dar lo que antes se hacía en tres, en dos años.
3. **Miedo y dificultad para representar la figura y el retrato humano.**
4. **Falta de recursos y referentes.**
5. **Falta de conocimiento de las fases de trabajo de un proyecto:** Investigación/documentación, guión, estudio, bocetaje, gama cromática, realización de imagen/es final/es, edición y correcta presentación.
6. **La modalidad semipresencial.** Hace que no haya un Feedback tan directo, las relaciones no sean tan estrechas y no se conozcan tanto entre ellos y entre docente-alumno. Da pie a que en las sesiones online, sobre todo, la gran mayoría no participe.

Por otro lado, los **motivos** por los que se plantea esta temática de la memoria familiar son los siguientes:

- Aprender más de las personas y sus experiencias que de los libros.
- El poder del relato vivo, para fomentar y estrechar vínculos afectivos familiares e involucrarse y motivarse en el proyecto.
- Nada es eterno pero tenemos poder de inmortalizar y seguir preservando la memoria.
- En la ESO y en Bachillerato (en caso de no seleccionar Historia para la selectividad, hoy en día EBAU) no se llega a dar en profundidad los temarios de Guerra Civil y Transición. Ser conscientes de lo valioso de poder aprovechar la oportunidad de preguntar las memorias de nuestros mayores, de cómo vivieron sus padres y cómo pasó la familia ese momento histórico tan marcado en nuestra sociedad y tan silenciado en el tiempo.
- Aprovechar la oportunidad de preservar ese testimonio en primera persona para no perderlo.

2.2.2. *Objetivos, Contenidos y Competencias Clave*

Los objetivos, contenidos y competencias clave a conseguir establecidos en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Ilustración I según el DECRETO 71/2014 del Boletín Oficial del País Vasco, de 29 de abril, por el que se establece el currículo correspondiente al Título de Técnica o Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, son los siguientes:

a) Objetivos

- **Obj.DAI.1-** Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
- **Obj.DAI.2-** Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
- **Obj.DAI.3-** Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
- **Obj.DAI.6-** Representar e interpretar gráficamente el espacio, tanto natural como arquitectónico, desde los elementos más sencillos a las formas más complejas.

b) Objetivos de aprendizaje: Estos objetivos de aprendizaje están marcados por la docente como propios o específicos de este proyecto de innovación. Guardan estrecha relación con las problemáticas analizadas, ya que, para dar respuesta a estas problemáticas o tratar de superarlas, es necesario alcanzar ciertos objetivos que se establecen con la actividad:

- **Obj.A.DAI.1-** Aprender a trabajar por proyectos, conocer, respetar y llevar a cabo cada fase de este, para obtener un resultado cuidado y profesional que nos pueda servir para nuestro futuro portafolio.
- **Obj.A.DAI.2-** Crear una base de investigación y documentación sólida y entender la importancia de esta en los proyectos.
- **Obj.A.DAI.3-** Ayudarse con recursos como el uso de material fotográfico de referencia.

- **Obj.A.DAI.4-** Descubrir referentes del sector que trabajen con la memoria y ver la importancia de esta fuente dentro de los proyectos artísticos.
- **Obj.A.DAI.5-** Realizar un Storyboard como síntesis de nuestro proyecto.
- **Obj.A.DAI.6-** Superar el miedo y las dificultades de la representación de la figura humana.
- **Obj.A.DAI.7-** Jugar con distintos encuadres, planos, perspectivas para crear composiciones de páginas variadas y originales.
- **Obj.A.DAI.8-** Cuidar tanto la técnica como el resultado final del proyecto con uso de programas de edición.
- **Obj.A.DAI.9-** Conocer la funcionalidad del color, entender el aporte de este en la narración y saber aplicarlo estableciendo una paleta cromática para trabajarla de principio a fin.
- **Obj.A.DAI.10-** Aprender a narrar de una manera atractiva y cuidada buscando un estilo propio.
- **Obj.A.DAI.11-** Compartir la memoria con los demás y conocer también la de sus compañeros y compañeras.

c) Contenidos:

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible
2. El modelo estático y en movimiento.- El apunte del natural.
3. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
4. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narratividad.
5. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
6. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones. La caricatura.
7. Recursos expresivos. El dibujo de personas pintoras, dibujantes e ilustradoras significativas de diferentes épocas y estilos.

8. Interpretación de la forma. El estilo. Rasgos personales de la persona ilustradora y búsqueda del propio estilo

d) Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL): El alumnado en la fase de documentación se pone en contacto con sus familiares para la búsqueda de la memoria que representarán en cómic o relato ilustrado. Diálogo, interacción...

Competencia Digital (CD): La gran mayoría del alumnado eligió usar medios digitales para la realización del cómic, pero los que lo hicieron con técnicas tradicionales, tuvieron que editar posteriormente cada página del cómic con programas de edición. Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas. Buscar, obtener y tratar información. Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos. Tener curiosidad y motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

Aprender a aprender (CPAA): Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce. Aprender a planificarse para llegar a la fecha de entrega. Motivarse para aprender, tener necesidad y curiosidad de aprender, sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.

Competencias Sociales y Cívicas (CSC): Deben trabajar con sus familiares y su historia, comunicándose con ellos.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): Diseño e implementación de un plan, Conocimiento de las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales (el concurso). Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión. Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas. Saber comunicar, presentar, representar. Actuar de forma creativa e imaginativa.

Conciencia y expresiones culturales (CEC): Herencia cultural de su familia. Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. Ser capaz de emplear

distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Respetar el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades.

2.2.3. Líneas de Innovación y Desarrollo del País Vasco

En el País Vasco, Aramendia (2010) contempla estas cuatro líneas que se tienen en cuenta para los nuevos Proyectos de Innovación: **La interculturalidad, el plurilingüismo, la convivencia y el uso de las TIC.**

Éste proyecto abarcaría las cuatro líneas, ya que el aula donde me encontraba había una variedad de procedencia del alumnado como hemos mencionado antes: Polaca, Gallega, etc. Ello, me llevó a sugerirles que pudieran realizar su cómic en el idioma que prefiriesen, eligiendo dos de esas alumnas su idioma materno.

Es un proyecto de aprendizaje cooperativo con un fin de realizar un fanzine recopilatorio de las memorias, donde todos conocerán las distintas historias de las familias de sus compañeros y compañeras de clase.

Finalmente, la técnica para la realización del cómic o relato ilustrado era libre. Algunos decidieron usar medios digitales y sin embargo, aquellos que usaron técnicas tradicionales, se les pidió que escanearan su trabajo, lo trataran con distintos programas de edición para presentar un resultado limpio, final y profesional pensando en la posibilidad de poder incluir éste en su futuro portafolio de ilustradores. Además, se les comunicó la idea de poder presentarse al XXXV Concurso de cómic de la Noble Villa de Portugalete, lo cual dio pie a matizar aún más cómo se debe entregar un arte final.

2.2.4. Metodología

La metodología aplicada en este proyecto de innovación es una metodología activa, donde el alumno es el protagonista y debe desarrollar su propio proceso de aprendizaje por descubrimiento de la manera más autónoma posible. Se trata de una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, en adelante ABP.

Para desarrollar esta metodología se han analizado los textos de Bazarra y Casanova (2016) donde dicen que los alumnos desarrollan un proyecto que da solución a un problema real, complejo, significativo e interesante que combina conocimientos de varias disciplinas de manera competente y autodirigiendo su aprendizaje en un escenario real

para finalmente concretarlo en un producto final. Este método de aprendizaje toma como base la idea de Dewey, siendo el mejor aprendizaje el experiencial: *learning by doing*, o aprender haciendo (Ruiz, 2013). Para aprender algo es necesario hacerlo, practicarlo y repetirlo en varias ocasiones (Bandura, 1997) y debe ser una acción útil (Vergara-Ramirez, 2015).

Dentro de esta metodología ABP, se usará un método inductivo que va de lo particular a lo general. El eje de este método es la investigación, se investiga y se innova para dar respuesta al proyecto a través de un producto final. Como se ha comentado, el estudiante se convierte en agente activo de su propio proceso de aprendizaje, responsabilizándose del mismo (Smart y Csapo, 2007) y el profesor, una vez explicados los contenidos teóricos y los objetivos a alcanzar en el desarrollo y finalización del proyecto, toma un papel de guía para el alumno, acompañándole, orientándole y fomentando su interés y curiosidad durante su proceso.

El proyecto también tiene un carácter cooperativo, puesto que sobre todo en la fase de investigación y documentación, necesitan la ayuda y cooperación de la familia para sacar la memoria que trabajarán a través del relato oral, fotografías, cartas etc. Por otro lado, aunque el trabajo lo deban ejecutar de manera individual, la finalidad es crear un fanzine conjunto y una lectura grupal donde compartan las memorias ilustradas con todas sus compañeras y compañeros.

La metodología llevada a cabo se realizó en tres fases que se detallan a continuación:

Fase de introducción: En esta fase previa fundamentada en la explicación de la docente, la clave está en crear una presentación motivadora del Proyecto. Para ello se explican tanto los objetivos como los contenidos teóricos de la materia, se plantean también preguntas abiertas con la intención de fomentar el diálogo y la participación y ver los conocimientos del alumnado y, finalmente, se concreta el producto final que se va a pedir. Al finalizar la explicación, se comparte con el alumnado mediante la plataforma online Classroom la siguiente información del Proyecto:

- Presentación del Proyecto:
 - Exposición oral documentada y visualizada en clase (PowerPoint)
 - Archivo con las características del proyecto
 - Documento teórico sobre perspectiva urbana

- Documento teórico sobre cómic
- Cronograma (adjunto en figura:2)
- Rúbrica
- Bases del XXXV Concurso de Cómic de la Noble Villa de Portugalete

Fase de desarrollo: El alumnado tendrá que llevar a cabo de manera autónoma cada fase que fundamenta el Proyecto Al rescate de la memoria. Comenzará con la investigación y documentación, creará un guión, un estudio de personaje y elaborará un Story Board como resumen gráfico de su proyecto. Tras eso, pasará a elaborar los bocetos y finalmente el arte final con la correspondiente fase de edición para llegar a un producto profesional.

Durante esta fase, la docente estará disponible como guía para el alumnado, como acompañante del aprendizaje individual de cada uno.

Fase final: La presentación del producto final que en este caso sería el fanzine colectivo. Lectura en grupo de cada memoria contada por su autor o autora y posterior explicación y puesta en común.

Para completar la metodología presente, se usarán medios como photoshop y recursos visuales como fanzines y libros que trabajan la memoria, con el objetivo de que sirvan estos de consulta y muestra de un posible resultado a alcanzar.

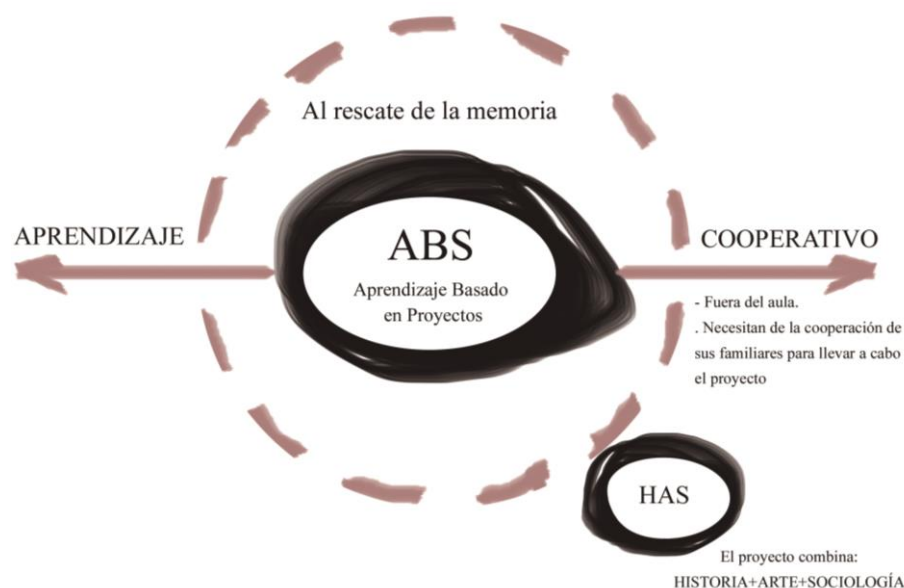


Figura1: Esquema de la metodología del Proyecto de Innovación Docente. Fuente: Elaboración propia.

2.2.5. *Desarrollo del Proyecto de Innovación Docente*

El Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria* tuvo una temporalización de cuatro semanas (entre medias Semana Santa). A continuación se explicará el desarrollo del proyecto.

Primera semana: En la primera clase se planteó el proyecto, se les dio una sesión teórica-explicativa sobre los múltiples contenidos que aborda el cómic, la novela gráfica o relato ilustrado y las fases de trabajo que sustenta un proyecto artístico ilustrado. (Los recursos gráficos utilizados para esta exposición se pueden ver en una selección de diapositivas en los Anexos). Para trabajar los contenidos específicos enumerados a continuación, la exposición teórica se combinó con el uso de recursos gráficos referenciales de animación, libros, cómics, aplicaciones, webgrafía y material de creación propia que a continuación se citaran.

1.- **Conocer y estipular las distintas fases que constituyen un proyecto artístico ilustrado** como el cómic o relato ilustrado: investigación-documentación, guión-esquema, creación de personaje, storyboard, bocetos, paleta de color y arte final.

2.- **La investigación y documentación como base** e inicio de los proyectos. Los recursos para comenzar una investigación: pequeño esquema, recopilación de todo tipo de objetos o testimonios, cuestionario, referencias bibliográficas que aclaren y aporten más información, creación del guión estructurando qué y cómo se quiere contar la memoria rescatada.

3.- **El desarrollo y creación de personajes.** Estudio de los distintos elementos que constituyen la caracterización de un personaje: rasgos físicos, ropa, accesorios, edad, personalidad... y cómo elaborar una ficha técnica que sintetiza la esencia del mismo. Todas las historias necesitan su personaje o personajes y es mediante su percepción, sentimiento y conciencia que se articula la narración.

- Recurso: se usó el material de la creación del personaje Carl de la película de animación *Up* (Docter y Peterson 2009).

4.- **El encuadre, la composición, el equilibrio y el dinamismo en el dibujo, los planos cinematográficos, ángulos de plano y el uso de las distintas perspectivas** y su aportación al dibujo.

- Recurso: diversa webgrafía, material de creación propia, película de animación manga *Tekkonkinkreet* (Arias, 2006), el trabajo de artistas reconocidos por el uso de la perspectiva como Paul Heaston y Tom Hopki y también, el estudio del universo Marvel tan característico por el uso magistral de perspectivas y composiciones dinámicas.

5.- **El Storyboard** como guía o resumen gráfico de la historia. Esquema de las secuencias, escenas, planos, encuadres y ángulos que se plantean de la historia. Para previsualizar la historia que posteriormente se desarrolla.

6.- La importancia del buen uso y elección del **color** en cualquier obra artística, así como su influencia y simbología. La correcta elección de una buena gama cromática que aporta unidad al trabajo.

- Recurso: La aplicación Adobe Color: color wheel, a color palette generator. En esta aplicación se pueden crear paletas cromáticas en función de la regla armónica de color que se quiera establecer: análogos, monocromáticos, complementarios, compuestos, etc. También existe la opción de extraer la gama cromática de cualquier imagen y, por último, te muestra las tendencias actuales de color de diferentes sectores extraídas de la comunidad Behance y Adobe Stock.

7.- **El lenguaje del cómic:** los contenidos teóricos del cómic como la composición de la página, el lenguaje corporal, el diálogo en bocadillos, la caja de texto, las onomatopeyas, el flujo de la lectura, la viñeta, etc.

- Recurso: El libro *Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (MC Cloud, 2014). Después de impartir dicha teoría, se hizo un estudio de fanzines, cómics, como el cómic online *El Bilbao de las Chabolas* (Benitez, J. 2019).

8.- **Ampliación de referentes** artísticos que trabajan la memoria histórica, familiar y social: Muralistas, fotógrafos e ilustradores de novelas gráficas y cómics con el fin

de entrenar la vista artística y estimular al alumnado en la búsqueda del estilo propio.

- Recurso: Distintos libros y fanzines que se les prestó y estuvieron en el aula para consulta en lo que duró el proyecto. La elección de esos libros era variada (a nivel técnico, compositivo, cromático, etc.) para poder ofrecer distintas visiones y planteamientos y fomentar también la búsqueda de estilo propio. Las referencias sirven también como entrenamiento visual, para conocer distintos lenguajes, registros, coger ideas y adaptarlas. Estos fueron los libros que se eligieron: *Regreso al Edén* (Roca, 2021), *Cosas nuestras* (Ros, 2020), *Black is Beltza* (Muguruza, Cano y Aldarete, 2015), *Beroki Gorria* (Mosquera, 2016), *El Diario de Anna Frank* (Folman y Polonsky, 2017) y *Estamos todas bien* (Penyas, 2017).

9.- **Trabajar el arte final** escaneando y manipulándolo con programas de edición para que este acabe teniendo un resultado cuidado y profesional.

En esta primera semana, también se propuso una actividad de carácter introductorio para soltar miedos, experimentar y poder aplicar sobre el papel distintos contenidos que se habían explicado en la clase anterior. Esta actividad inicial consistió en la resolución de una página de cómic en una hora aproximada de tiempo. El tema a tratar sería: vas por la calle y por la razón que sea (te gritan, toses, estornudas, te miran mal...) te das cuenta que no llevas la mascarilla. Para ello se les pidió a los alumnos que experimentaran y no tuvieran miedo de usar distintos planos y perspectivas. Una vez pasado el tiempo, vimos los resultados de todos los alumnos de manera conjunta y fuimos valorando tanto los puntos fuertes como aquellas posibles mejoras que se podían realizar.

2º semana en adelante: Tras esta primera semana de presentación del Proyecto y actividad introductoria, se comenzó con las fases del Proyecto. Como se ha dicho en la parte introductoria del presente trabajo, el producto final que el alumnado debía elaborar consistía en la creación de un cómic o relato gráfico ilustrado con técnica libre de cuatro páginas a partir de una memoria familiar y un texto que acompañase dicha narración gráfica. De esta manera, cada alumno creó un pliego de ocho caras compuesto por: portada, guardas, texto, las cuatro páginas y contraportada. Después, juntando todos los pliegos de los alumnos, se creó el fanzine.

En todas las sesiones que duró el Proyecto, se mantuvo un contacto y seguimiento continuo de los trabajos de todos los alumnos. Se marcaron fechas orientativas con el trabajo que debían tener realizado para entonces, con el fin de orientarlos en la organización. Primero, se fue pasando individualmente por cada espacio de trabajo para seguir la evolución de los proyectos, puntualizar algunas cosas y preguntar si necesitaban ayuda. Posteriormente, se les dejó que ellos pidieran ayuda o solicitasen una tutoría.

Se hizo gran hincapié en cerrar y respetar de principio a fin la gama cromática, elaborar composiciones visualmente atractivas, trabajar con referencia fotográfica o realizar la fotografía con la postura o escenario que se precisara para facilitar la creación de sus dibujos y hacer una entrega limpia y profesional.

Para finalizar, al cumplir con las bases requeridas, se les planteó la posibilidad de presentar su trabajo al XXXV Concurso de Cómic de la Noble Villa de Portugalete.

2.2.6. Cronograma

El Proyecto de Innovación Docente se llevó a cabo en la segunda mitad del segundo cuatrimestre y tuvo una temporalización de cuatro semanas con seis horas y media semanales de clase. En la tabla se ve la cronología y el trabajo realizado por semana:

1º semana 26-30 marzo	- Presentación del proyecto Al rescate de la memoria, explicación de contenidos y análisis de obras. - <u>Actividad inicial</u> creación de una página de cómic en una hora.
Semana Santa	- Búsqueda de material, memorias, testimonios (investigación y documentación). - Breve estudio del protagonista, realización del guión del cómic o relato ilustrado y Storyboard.
2º semana 12-16 abril	- Entrega/muestra del guión y storyboard (aportaciones, sugerencias, correcciones...) - Comienzo de bocetaje del texto y las cuatro páginas.
3º semana 19-23 abril	- Actividad de Aula, creación del Flipbook y el Stop Motion. - Bocetos finales acabados. Paleta de color escogida.
4º semana 26-30 abril	- 27-28 de abril tutorías. - Trabajo de las cuatro páginas finales. - 30 de abril entrega final.
5º semana 7/05/2021	- Entrega de notas y del fanzine. Lectura en grupo de cada memoria y posterior puesta en común. - Participación voluntaria en el XXXV Concurso de Cómic de la Noble Villa de Portugalete.

Figura 2: Tabla de la cronología del Proyecto de Innovación Docente. Fuente: Elaboración propia.

2.2.7. Evaluación

La evaluación sirve para que la docente compruebe que el alumnado ha logrado los objetivos establecidos y vea que el proyecto ha servido para disminuir las problemáticas existentes de las que parte este trabajo.

El presente Proyecto de Innovación, combina la evaluación cualitativa y cuantitativa. La cualitativa valora todos los aspectos que están detrás del proyecto y que a primera vista no se ven en el resultado final: el proceso, la investigación y la participación e interés en las clases y tutorías. Pero esa evaluación cualitativa, se vuelve cuantitativa ya que se le da un valor numérico en la rúbrica de evaluación (posteriormente se detalla), en los apartados fecha y tutorías e investigación y proceso. Por otro lado, el resultado final del trabajo se evalúa de manera cuantitativa y tiene un peso importante en la nota final.

Se trata de una heteroevaluación continua y final, es decir, la profesora evalúa al alumno durante su proceso de enseñanza aprendizaje a través de la observación, diálogos y puestas en común (este proceso de evaluación permite adaptar o cambiar algo en función de los progresos y dificultades que van teniendo los alumnos o si se ve que no se ha entendido). Evalúa también, al terminar este proceso de enseñanza aprendizaje, si el alumno o alumna ha adquirido los objetivos establecidos con el resultado y trabajo final del proyecto.

Para todo ello, se crea una rúbrica (incluida en anexos) con la finalidad de valorar ciertos conceptos fundamentales del proyecto con distinta puntuación, en función de la relevancia de dicho concepto. De esta manera la nota final sobre 10 puntos es la suma del porcentaje de adquisición de los siguientes contenidos:

Fechas y tutorías: Entregar respetando las fechas establecidas y participar activamente y mostrar interés en las clases y en las tutorías. 10% de la nota. (1 punto)

Investigación y proceso: Hacer una fase de documentación buena y que los bocetos reflejen un estudio elaborado. 20% de la nota. (2 puntos)

Color: Elegir una paleta de color acertada con la historia que se cuenta y trabajarla de principio a fin. 10% de la nota. (1 punto)

Técnica y resultado: La técnica empleada y el resultado final que estén cuidados y sean buenos. 30% de la nota. (3 puntos)

Encuadre, perspectiva y composición de las páginas: Jugar con el uso de distintos encuadres, perspectivas y crear composiciones de páginas variadas y originales. 30% de la nota. (3 puntos)

Después de realizar las rúbricas se les expuso de manera individual la nota adquirida y se les dio una valoración sobre su trabajo.

Una vez concluida la explicación de todo lo relevante al Proyecto de Innovación, se da paso a desarrollar la Actividad de Aula.

2.3. Actividad del Aula

La Actividad de Aula titulada *Animarte* también se lleva a cabo dentro de la misma asignatura de Dibujo Aplicado a la Ilustración I. Como se ha explicado anteriormente, esta actividad pretende dar soporte al Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria*.

Animarte, se trata de una Actividad de Aula sobre animación. La animación es el proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes que, al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro.

La Actividad de Aula, está compuesta por dos ejercicios planteados para realizarlos en la tercera semana del proyecto. Esta manera de irrumpir en la dinámica del proyecto, tiene la intención de que el alumnado desconecte del estrés que lleva arrastrando, debido a la gran carga de trabajos, planteando una actividad más dinámica y lúdica de inicio y finalización en el mismo día.

Los alumnos y alumnas, conocerán los orígenes de la animación y los distintos tipos existentes para animar. Crearán dos actividades: por un lado, trabajarán el dibujo animado con la creación de un Flip Book de 24 fotogramas de manera individual y por otro lado, montarán un Stop Motion con las técnicas de Plastimación (Animación hecha con plastilina o cualquier otro material maleable) y Pixilación (Anima personas u objetos

comunes). Estas dos actividades tienen como principal objetivo trabajar la percepción del movimiento y la visualización y desarrollo lineal de la narrativa.

Tras esta introducción en la Actividad de Aula se explicarán los objetivos, contenidos y competencias clave correspondientes:

2.3.1. Objetivos, Contenidos y Competencias Clave

a) Objetivos:

- **Obj.DAI.2.**– Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
- **Obj.DAI.3.**– Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
- **Obj.DAI.4.**– Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
- **Obj.DAI.6.**– Representar e interpretar gráficamente el espacio, tanto natural como arquitectónico, desde los elementos más sencillos a las formas más complejas.

b) Objetivos de aprendizaje: Estos objetivos de aprendizaje están marcados por la docente como propios o específicos de esta Actividad de Aula.

- **Obj.A.DAI.1.**– Respetar las opiniones y colaborar para crear un buen y ordenado ambiente de trabajo.
- **Obj.A.DAI.2.**- Saber representar el movimiento de manera lineal.
- **Obj.A.DAI.3.**- Realizar un espacio, personajes, elementos, acorde a la narración que se quiere contar.
- **Obj.A.DAI.4.**- Tener en cuenta la iluminación en función del ambiente que queramos conseguir.
- **Obj.A.DAI.5.**- Ser cuidadoso, observador y tener el control de que no haya variaciones en la narración, así como, desplazamientos irregulares de fondo-encuadre, personajes, elementos, iluminación, etc.
- **Obj.A.DAI.6.**- Asignar a los y las distintas integrantes del grupo un rol y tratar de respetarlo en el tiempo que dure la captación de la animación.
- **Obj.A.DAI.7.**- Entender en qué nos puede ayudar la animación como ilustradores.

c) Contenidos:

1. **El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.**
2. El modelo estático y en movimiento.- El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. **La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.**
5. **La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narratividad.**
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico.
7. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones. La caricatura.
8. Interpretación de la forma. El estilo. Rasgos personales de la persona ilustradora y búsqueda del propio estilo.

d) Competencias clave:

Competencia en comunicación lingüística (CCL): Saber escuchar al compañero, crear un diálogo crítico- constructivo dentro del grupo, fundamentar el diálogo para la buena convivencia del grupo.

Competencia digital (CD): uso de distintas aplicaciones y programas como el programa de Movie Maker. Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

Aprender a aprender (CPAA): Aprender a planificarse para llegar a la fecha de entrega y tener motivación y curiosidad por aprender y fortalecer su confianza.

Competencias sociales y cívicas (CSC): Crear una buena convivencia dentro del grupo

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): Diseño e implementación de un plan dentro de un grupo: Saber planificar, organizar, resolver y comunicar de forma creativa e imaginativa.

Conciencia y expresiones culturales (CEC): Desarrollar la imaginación, la creatividad y emplear distintos materiales y técnicas.

2.3.2. Metodología

La metodología aplicada en esta Actividad de Aula también se trata de Aprendizaje Basado en Proyectos. Es una metodología activa donde de nuevo tenemos al alumno como centro de su desarrollo de aprendizaje. Este, por descubrimiento desarrolla un proyecto a través de un producto final como solución al problema planteado.

Como se ha especificado en el inicio, *Animarte* está compuesto por dos actividades: una de carácter individual y otra de carácter colectivo. El aprendizaje cooperativo según Bazarra y Casanova (2016), busca el compromiso individual y grupal, la interacción entre los miembros del equipo y poner en práctica la dirección y liderazgo, o asignación de roles, para tomar decisiones siempre creando un clima de confianza y respeto. Según Prensky (2005) el alumnado de hoy en día, desea sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor al igual que lo tienen sus opiniones. También desea trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir.

Esta Actividad de Aula está pensada para hacerla como si de un Workshop se tratara. En el Ciclo de Ilustración, están muy habituados a que los trabajos sean prolongados, y su entrega no sea inmediata. Con la metodología del Workshop se pretende retar al alumnado para que ejecute y finalice las dos actividades y llegue al resultado final en el mismo día.

Por último la idea del planteamiento de esta Actividad de Aula también era hacerles ver que la animación es un juego, ahí entraría la gamificación. Esta metodología (Bazarra y Casanova, 2016) tiene como objetivo mezclar entretenimiento y aprendizaje, potenciar la motivación, depositar confianza en los alumnos para que estos puedan desarrollar su capacidad ejecutiva y, al aplicarla mayoritariamente en tareas cooperativas, ayuda a que conecten mejor entre los compañeros y compañeras.

Se quiere potenciar la motivación, que es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva (Deterding, 2011, 2012), porque en el momento que se plantea la actividad, la finalización del curso está bastante próxima y el alumnado presenta una carga de trabajo y estrés considerable. Para fomentar la motivación, es importante adecuar los retos y actividades al perfil del alumnado ya que una actividad demasiado fácil provocaría aburrimiento y, por el contrario, un reto inalcanzable crearía frustración, concluyendo ambas en una pérdida de motivación por el aprendizaje (Castellón y Jaramillo, 2012).

Una vez explicadas las metodologías implantadas en la Actividad de Aula, se detallan las fases de la misma:

Fase de introducción: Esta fase previa, también se fundamenta por la explicación de la docente, la clave está en crear una presentación motivadora de la Actividad de Aula. Para ello se explican tanto los objetivos como los contenidos teóricos de la materia. Se muestran diferentes ejemplos por cada técnica de animación, se plantean también preguntas abiertas con la intención de fomentar el diálogo y la participación y ver los conocimientos del alumnado, se concreta el producto final que se va a pedir y, finalmente, se explica la aplicación Stop Motion. Al finalizar la explicación, se comparte con el alumnado mediante la plataforma online Classroom la siguiente información del Proyecto:

- Presentación de la Actividad de Aula:
 - Exposición oral documentada y visualizada en clase (PowerPoint)
 - Archivo con las características de la Actividad de Aula
- Cronograma (adjunto en figura:4)
- Rúbrica

Fase de desarrollo: El alumnado tendrá que llevar a cabo los dos planteamientos de la Actividad de Aula: primero, un Flip Book individual de 24 fotogramas en dos horas y después, un Stop Motion grupal con las técnicas de Plastimación y Pixilación en cuatro horas. En esta fase, para la actividad del Stop Motion, se plantean los diferentes roles que debe haber en el grupo y se deja en manos del alumnado la autogestión del proyecto. La clave para la correcta ejecución de esta actividad, es llegar a un consenso sobre la idea a narrar. Para ello deberán saber escuchar las

opiniones de todos y todas y, al mismo tiempo, también será de suma importancia tener claro el papel que tiene cada uno para poder trabajar de una manera ordenada.

Durante esta fase, la docente estará disponible como guía para el alumnado, como acompañante del aprendizaje individual de cada uno.

Fase final: Postproducción del video con la incorporación de créditos y sonido y posterior visualización.

Para completar la metodología presente, se usarán medios como mesas de luz para el Flip Book, el plató de fotografía con focos y pantallas para conseguir la iluminación deseada, cartulinas, papeles y plastilina de colores, objetos variados, trípode y un móvil con la aplicación gratuita de Stop Motion.

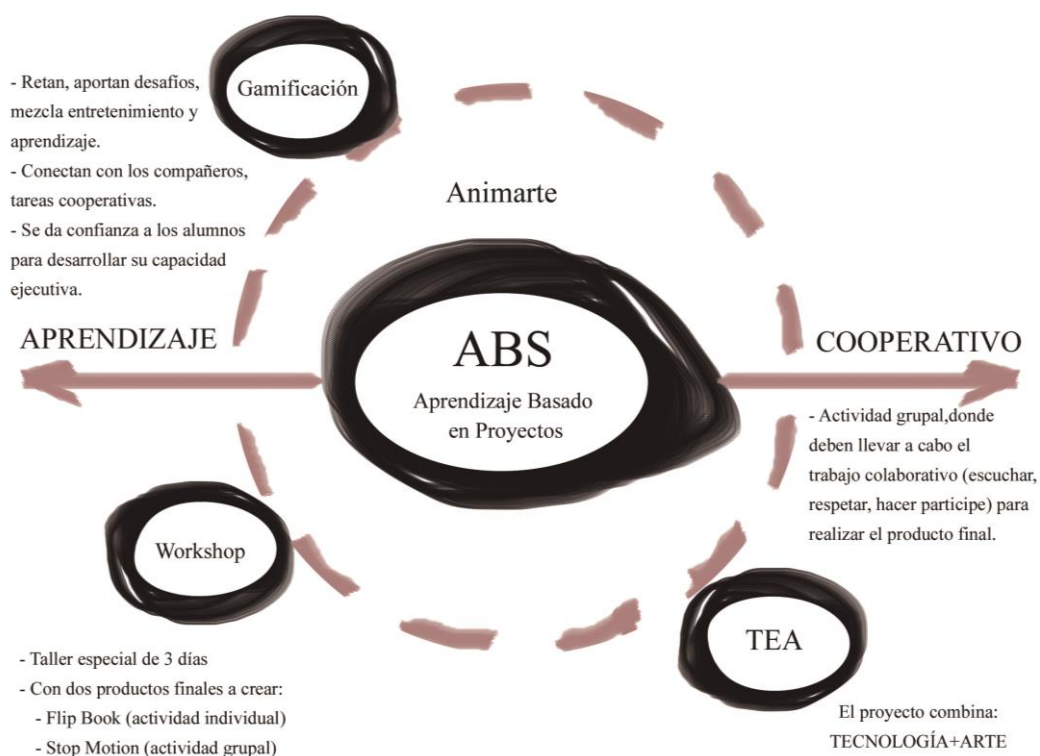


Figura 3: Esquema de la metodología de la Actividad de Aula. Fuente: Elaboración propia.

2.3.3. Desarrollo de la Actividad de Aula

La actividad de Aula se desarrolló en la tercera semana del Proyecto Al rescate de la Memoria y tuvo una duración de tres sesiones:

Primera sesión: Esta clase fue totalmente expositiva, se les dio una sesión teórico-explicativa sobre el origen de la animación, remontándonos a las pinturas rupestres para

pasar después por Egipto, las vasijas Griegas y llegar a los juguetes ópticos como el taumatropo y el zootropo, que fueron los precursores de lo que hoy conocemos como animación. Después se explican los diferentes tipos de animación existentes: Dibujos animados, Flipbook, Stop Motion (Cut out, Pixilación y plastimación), Rotoscopia, Animación por ordenador (2D y 3D) y Time lapse. Esta teoría se arropó con la muestra de diversos videos de animación y objetos animados y se les planteó las dos actividades que debían realizar, el Flipbook y el Stop Motion (Los recursos gráficos utilizados para esta exposición se pueden ver en una selección de diapositivas en el apartado Anexos).

Segunda sesión: Ejecución de las dos actividades. Primero se comenzó con el Flipbook. Cada uno de los alumnos contaba con un pequeño bloc de 24 cartulinas (estas serían los 24 fotogramas que debían realizar). Como la actividad era individual, se dejó que resolvieran de manera libre el planteamiento. Pero antes, se hizo hincapié en lograr la sensación de movimiento lineal (sin trompicones), en el uso de distintos planos o zoom dentro de la narración y por último en que entregaran un resultado final bueno y limpio. Contaron con dos horas para la realización del Flipbook.

Posteriormente y con la ayuda del profesor de Fotografía y de Ignacio (Profesor de Dibujo), se realizó dentro del plató de fotografía de Arge Arte el montaje del escenario, de la iluminación y la correcta colocación del trípode junto con el móvil. Una vez el montaje estuvo preparado el grupo vió todos los elementos con los que contaba y comenzó una lluvia de ideas sobre la historia a narrar. Tras tener claro el guión de su historia, cada uno se asignó un rol y ocupó su espacio de trabajo. Tuvieron cuatro horas para realizar el Stop Motion con la técnica de plastimación y pixilación.

Tercera sesión: Esta última sesión iría dedicada a la postproducción y a la incorporación de créditos y música con el programa de edición de video Adobe Premiere Pro. Finalmente, con el video ya editado se expuso el resultado final.

2.3.4. Cronograma

La actividad de Aula se llevó a cabo en la tercera semana del Proyecto de Innovación Docente, por consiguiente, en la segunda mitad del segundo cuatrimestre. Tuvo una temporalización de una semana con una clase teórica de una hora y una clase práctica de 6 horas. En la siguiente tabla se puede ver la cronología y el trabajo que se realizó:

1º sesión-19 abril	Presentación del Proyecto, referentes...
2º sesión-21 de abril	Realización y finalización del Flip Book y Stop Motion.
3º sesión-26 de abril	Postproducción, exposición del resultado y entrega de notas

Figura 4: Tabla de la cronología de la Actividad de Aula. Fuente: Elaboración propia.

2.3.5. Evaluación

La Actividad de Aula al estar compuesta por dos actividades, cada ejercicio tendrá una puntuación independiente aunque ambas serán heteroevaluaciones (profesora a alumno). Por un lado, el Flipbook tendrá una evaluación meramente cuantitativa y final, mientras que el Stop Motion, al igual que el Proyecto de Innovación, combinará la evaluación cualitativa con la cuantitativa con un proceso de evaluación continua y final.

El Stop Motion al tratarse de una actividad cooperativa, se tendrá muy en cuenta el clima generado en el aula durante su ejecución: el respeto, el buen ambiente y los roles de cada integrante. Todo esto se podrá tener en cuenta a través de la observación, diálogos y puestas en común.

Para estas actividades se crean dos rúbricas muy similares (adjunta en Anexos) aunque con distintos porcentajes debido a que el Stop Motion evalúa en un 50% (5 puntos) a la actitud, trabajo y aprendizaje cooperativo.

Fechas: Entregar respetando la fecha (entrega en el mismo día) 10% de la nota. (1 punto Flipbook / 0,5 puntos Stop Motion)

Sensación de movimiento: Percibir perfectamente el movimiento de manera lineal. 40% de la nota. (4 puntos Flipbook / 2 puntos Stop Motion)

Complejidad compositiva: Usar distintos planos para la realización del Flipbook / Buena composición tanto del espacio como de la propia narración del Stop Motion. 25% de la nota. (2,5 puntos Flipbook / 1,25 puntos Stop Motion)

Resultado, presentación, técnica, color y limpieza: Crear un resultado final y presentación muy buenos. 25% de la nota. (2,5 puntos Flipbook / 1, 25 puntos Stop Motion)

Después de realizar las rúbricas se les expuso de manera individual las notas adquiridas en cada uno de los ejercicios y se les dio una valoración sobre su trabajo.

Tras finalizar de explicar el punto 2 sobre la Justificación selección Proyecto de Innovación Docente y Actividad de Aula, se da paso al siguiente apartado de carácter más reflexivo.

3. REFLEXIÓN CRÍTICA SOBRE LAS RELACIONES EXISTENTES ENTRE LOS PROYECTOS SELECCIONADOS

Tal y como se ha desarrollado a lo largo del punto 2, los proyectos seleccionados para la memoria de este TFM han sido el Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria* y la Actividad de Aula *Animarte*. Ambas han sido diseñadas para realizarlas en la asignatura Dibujo Aplicado a la Ilustración I con la finalidad de escapar de la cultura de la inmediatez, trabajando el relato vivo de la memoria familiar a través del cómic y el relato ilustrado en el Proyecto de Innovación y, en la Actividad de Aula, descubriendo los contenidos de la animación y cómo estos pueden ayudar posteriormente a la ejecución del proyecto.

La relación existente entre estas dos propuestas, era que una (*Animarte*) servía de material de apoyo para la otra (*Al rescate de la memoria*). A pesar de tratarse de técnicas o medios diferentes, tienen muchos contenidos en común y eso las hace complementarias. La animación que entra dentro del cine, abarca y debe trabajar todos los ámbitos: el sonido, la iluminación, la creación de personajes, los espacios, encuadres, planos y la construcción de una narración. El cómic al igual que en el cine, también se tienen que tener en cuenta todos estos elementos. Sin embargo, el contenido más importante que tienen en común es la narración, es decir, pensar y visualizar qué se quiere contar y cómo o de qué manera se va a contar. Esto se suele sintetizar y plasmar mediante un Storyboard que vendría a ser, el resumen gráfico donde se esquematiza las secuencias, las escenas, los planos y ángulos que se quieren utilizar. Es la manera de previsualizar la historia que posteriormente se desarrolla en animación mediante fotogramas o en cómic a través de viñetas.

Otra relación existente de los proyectos seleccionados era irrumpir el método de trabajo. Los proyectos suelen estar enfocados a largos periodos de trabajo y el alumnado no está acostumbrado a empezar y terminar una propuesta el mismo día que se le plantea esta. Por eso, en la tercera semana, cuando ya habían alcanzado el meridiano de la temporalización del

proyecto, se propuso la Actividad de Aula, para romper esa dinámica y retarles con una actividad lúdica a trabajar y finalizar el mismo día.

Tras realizar ambas acciones y proponerles un cuestionario de valoración se ha comprobado, de manera unánime, que el alumnado aceptó positivamente el cambio de actividad, propuesta y metodología, comentando que había sido “una experiencia nueva muy divertida”. No obstante, a la pregunta de si consideraban que las actividades de animación les habían ayudado posteriormente a mejorar ciertos conceptos para el Proyecto, hubo diversidad de opiniones: la gran mayoría piensa que no han influenciado mucho en la elaboración del proyecto, mientras que otros opinan que las actividades de animación les fueron útiles para visualizar mejor la narrativa de sus historias.

4. CONCLUSIONES

Con el Proyecto de Innovación Docente compuesto por los planteamientos *Al rescate de la memoria* (Proyecto de Innovación Docente) y *Animarte* (Actividad de Aula) se buscaba, mediante un aprendizaje cooperativo basado en proyectos, responder a las problemáticas percibidas en el aula de 1º del Ciclo Superior de Ilustración, redactadas en el apartado 2.2.1. *Problemáticas y motivos*. La propuesta *Al rescate de la memoria* de realizar un cómic o un relato ilustrado tenía la finalidad de escapar de la burbuja digital, y reparar y crear conciencia, por medio de la investigación, de la importancia de la memoria familiar como constructora de identidad, del valor de preservar el legado histórico de esta, así como de fomentar los lazos intergeneracionales. Por otro lado, *Animarte* con una metodología de gamificación y workshop, pretendía romper el ritmo y la forma de trabajo al que están acostumbrados con la intención de motivarlos y rebajar la sensación de estrés y carga, fomentar el trabajo colaborativo entre compañeros y compañeras y servir de material de apoyo complementario para el proyecto *Al rescate de la memoria*.

Tras llevar a cabo el Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula, para comprobar la efectividad del Proyecto de Innovación en respuesta a las problemáticas analizadas, se ha tenido en cuenta las valoraciones de la encuesta realizadas al alumnado, el resultado de los trabajos finales, así como la adecuación de la metodología y el desarrollo del proyecto. A continuación se enumeran y se detallan los resultados más relevantes de dicha encuesta:

- Trabajar la memoria familiar y la respuesta de los familiares.

La respuesta de todo el alumnado ha coincidido en que ha sido una buena, interesante y bonita experiencia trabajar junto con los familiares y conectar con ellos. Han descubierto sobre la historia de sus mayores que de no haberse dado el proyecto, no la hubieran conocido.

La respuesta de los familiares ha sido muy activa y positiva durante todo el proceso: aportando datos, fotografías y anécdotas. Los alumnos y alumnas comentan que el proyecto no era individual, sus familiares formaban parte de él y algunos alumnos tras finalizar el trabajo, obsequiaron a sus familiares con la memoria rescatada.

- La fase de investigación y documentación.

La fase de investigación y documentación la consideran fundamental como base para la construcción de su proyecto artístico. Se han ayudado del testimonio oral, de material histórico y de artistas referentes.

La gran mayoría coincide en destacar esta fase del proceso del proyecto por descubrir historias que no conocían y pasar más tiempo con sus familiares.

- Superar el miedo a la representación de la figura y el retrato humano.

Pese a presentar aún dificultades en desarrollar cómodamente la figura y el retrato humano, ven progreso en su elaboración y algunos señalan positivamente el recurso de haber usado referencias fotográficas para explorar poses de la anatomía humana.

- Conocer y compartir las memorias con los compañeros y compañeras.

Ver el proceso y la finalización del Proyecto de los compañeros y compañeras y compartir entre todos sus memorias les ha parecido muy interesante.

- Sentirse más preparados para 2º de Ilustración y trabajar por proyectos.

Todos afirman sentirse más preparados para trabajar por proyectos más extensos y elaborados de cara al curso que viene tras haber realizado el Proyecto *Al rescate de la memoria*.

- Romper la dinámica del Proyecto con la Actividad de Aula *Animarte*.

Como se ha comentado en el apartado 3, les pareció una experiencia nueva y divertida en la que pudieron desconectar del estrés y la carga de trabajo acumulada.

- La realización de la Actividad del Aula como material útil para el Proyecto.

En este apartado hay más diversidad de opiniones; algunos coinciden en la utilidad de ésta para visualizar mejor la narrativa de sus historias pero la gran mayoría piensa que no ha influenciado mucho en la elaboración del proyecto.

La respuesta del alumnado sobre su propia percepción de cara a los conceptos trabajados con la intención de mejorar las problemáticas analizadas, han sido en general bastante satisfactorias. No obstante, habría que mencionar o replantear la Actividad de Aula para que aparte de servir ésta como actividad lúdica e irrumpir en la metodología de trabajo, pudiera tener más utilidad en la elaboración del proyecto..

Por otro lado, la docente tiene en cuenta tanto las valoraciones del alumnado, el proceso del proyecto así como el resultado del arte final presentado. Durante el proceso, se consigue ver cómo aquellos alumnos y alumnas con mayores dificultades y rechazo a la hora de representar la figura y el rostro se enfrentan a ello y terminan resolviendo las figuras de manera adecuada con ayuda de recursos fotográficos. Se aprecia la implicación y la motivación por parte del alumnado en la búsqueda de información, fotografías y testimonios, así como la implicación y el seguimiento de su trabajo por parte de sus familiares. La gran mayoría respeta las fechas orientativas indicadas en el cronograma y consiguen entregar a tiempo, lo que conlleva que respeten y trabajen cada fase del proyecto de manera ordenada. Algunas alumnas hacen uso de los libros llevados al aula como material referencial, pero no todos lo hacen ni se interesan. En el arte final entregado, las gamas cromáticas creadas son adecuadas a la historia que cuentan y la respetan de principio a fin dando unidad a su proyecto y por último, los trabajos se entregan con un resultado cuidado, limpio y profesional.

El planteamiento del Proyecto de Innovación, ha dado pie a valorar el poder del relato vivo, lo interesante y enriquecedor que puede llegar a ser descubrir historias y vivencias familiares, no sólo para fomentar los vínculos afectivos sino para descubrir cómo narrarlas y hacerlas perdurar en el tiempo. Por todo ello, se observa que el Proyecto de Innovación Docente ha sido bastante efectivo para con las problemáticas. No obstante, para una efectividad mayor, se

podrían plantear mejoras y propuestas de futuro que se explicarían en el siguiente apartado planteadas por valoraciones del alumnado así como por las observadas de la docente.

5. PROPUESTAS DE FUTURO

Para plantear las propuestas de futuro del Proyecto de Innovación Docente, como se ha mencionado en el apartado anterior, se han tenido en cuenta las valoraciones hechas por el alumnado y las observaciones de la docente.

Para empezar, todos los alumnos y alumnas estuvieron de acuerdo sobre la duración del proyecto, diciendo que les hubiera gustado que la cronología del mismo hubiera sido más larga de las cuatro semanas que fueron. Por otro lado, cuando se les preguntó qué les hubiera gustado que se impartiera o a qué se podría haber dedicado más tiempo, la respuesta en la que coincidieron fue: “guiar y pautar un poco más cómo se elabora la narrativa”.

Como docente, he observado que la representación de la figura humana sigue costando mucho. Aún trabajando con recursos fotográficos y desenvolver mejor dicha dificultad, considero que se debería de trabajar el modelo al natural para adquirir más nociones y destrezas de anatomía. Por otro lado, también observo que por falta de práctica existe la dificultad de construir la narrativa, cuesta visualizarla y hacerla atractiva. Para solucionar ambas dificultades hace falta entrenamiento.

Visto que el aula funciona bastante bien con la metodología de workshop de hacer y terminar el mismo día que se les plantea el reto, se podría plantear lo siguiente: Prolongar una o dos semanas más *Al rescate de la memoria* y poder emplear esa primera y segunda semana de introducción al proyecto, para trabajar tanto el modelo como ejercicios de narrativa. La primera mitad de la clase se podría emplear para trabajar con modelo, tomando apuntes rápidos de anatomía (el modelo sería el propio alumnado que sale al centro de la clase y posa durante 5-10 minutos). La segunda mitad de la clase, se trabajaría la narrativa planteando más ejercicios de realización en una hora como el de la actividad inicial del cómic (apartado desarrollo del Proyecto de Innovación Docente) de resolver en boceto una página de cómic con cualquier tema que se plantee. Tras pasar estas semanas de iniciación y dar paso al Proyecto de realización del cómic, se podrían mantener estos ejercicios aunque con un tiempo más reducido. De esta manera las dinámicas planteadas, ayudarían a desarrollar una soltura, y comenzar con más confianza el Proyecto.

Por otro lado, para que la Actividad de Aula pueda tener más utilidad en el Proyecto y ayude en la visualización y construcción de la narrativa, se podría plantear el desarrollo de Storyboards a partir de pequeños guiones y después comentarlos mediante una puesta en común. De esta forma, se verían distintas maneras de solución y visualización de una misma historia.

Para finalizar, este mismo Proyecto que trabaja la memoria familiar se podría extrapolar a trabajar la memoria local. El centro Argi Arte, tiene una localización excelente, situado en el barrio de Uribarri a cinco minutos del ayuntamiento de Bilbao. El barrio conserva su esencia creada sobre todo a raíz del boom industrial que vivió el País Vasco en los años 60 y 70. Este estallido hizo movilizar a muchos españoles en busca de trabajo y una vida más próspera a la que tenían en sus ciudades y pueblos natales. Dicha movilización resultó cómplice de grandes lazos y un fuerte sentimiento de comunidad y solidaridad en este barrio. Uribarri, continúa siendo un barrio obrero como en sus orígenes.

El alumnado podría trabajar la memoria local del barrio de Uribarri, contactar con comercios locales, bares, restaurantes, vecinos y conocer sus voces, sus historias y poder rescatar también sus memorias. El proyecto podría enfocarse en la realización de un fanzine de barrio y también podría dar cabida a una exposición y una lectura de las memorias por parte de los propios protagonistas.

6. REFERENCIAS

- Anadón, J. (2006). Fuentes domésticas para la enseñanza del presente: la reconstrucción de la memoria histórica dentro del aula. *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, nº 50, p. 32-42.
- Aramendi, P. (2010) La innovación educativa en el País Vasco: Inclusión, equidad e integración europea. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 14 (1), 136-152.
- Arias, M. (Director) & Tanaka, E., Kamagata, E., Teshima, M. y Ueda, F. (Productores). (2006). *Tekkonkinkreet* [Película, animación manga]. Japón: Aniplex/Asmik Ace Entertainment/Beyond C./Shogakukan/Studio 4°C/Tekkon Kinkreet Seisaku linkai/Tokyo MX TV.
- Bandura, A. (1997). *Self efficacy*. San Francisco: W. H. Freeman.
- Bazarrá, L., y Casanova, O. (2016) *La escuela ya no es un lugar*. Madrid: Arcix Formación.
- Benadiba, L., y Biosca, T. La historia oral en el aula. El proyecto ARCA: la persistencia del silencio después de la dictadura. *Aula de Innovación Educativa*, nº 177, p. 50-52, 2008.
- Benítez, J. (2019) *El Bilbao de las chabolas*. España: El Correo. <https://www.elcorreo.com/bizkaia/chabolas-bilbao/casitas-hojalata-20191203162133-nt.html>
- Castellón, L. y Jaramillo, O. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. *Homo Videoludens*, 2, 264-281.
- DECRETO 71/2014, de 29 de abril, por el que se establece el currículo correspondiente al Título de Técnica o Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual. Boletín Oficial del País Vasco nº 143, de 30 de Julio de 2014 pp. 1 a 62.

- Deterding, S. (2011). Gamification:toward a definition. In: TAN, Desney; Begole, Bo (Ed.) Design, ACM CHI, [s.n.], 12-15. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Docter, P. y Peterson, B. (Directores) & Lasseter, J. (Productor). (2009). *Up* [Película, animación]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Folguera, P. (1994). *Cómo se hace historia oral*. Madrid: Eudema.
- Folman, A. y Polonsky, D. (2017). *El Diario de Anna Frank*. España: Penguin Random House Grupo Editorial .
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Grana Gil, I. y Alonso Briales, M. (2009). La educación de las mujeres en Andalucía durante el franquismo a través de las historias de vida, en *El largo camino hacia una educación inclusiva. La educación espacial y social del siglo XIX a nuestros días*. XV Coloquio de Historia de la Educación. Pamplona, *Universidad pública de Pamplona*, Vol. II, pp. 101-112.
- Horn, K. (2014). Oral history in the classroom: Clarifying the context through historical understanding. *Yesterday and Today*, (11), 72-83.
- López Facal, R., y Valls, R. *La construcción de la Didáctica de la Historia, la Geografía y otras Ciencias Sociales*. En: PRATS, J. (Coord.) *Geografía e Historia. Complementos de formación disciplinar*. Barcelona: Graó., 2011, p. 201-213.
- Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Fundación AUNA.
- MC Cloud, S. (2014). *Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. España: Astiberri Ediciones.
- Muguruza, F., Cano, H. y Aldarete, J. (2015). *Black is Beltza*. España: Bang Ediciones.

- Murphy, C. (2012). *Transferring Knowledge and Life Experience Between Generations: the Potential of Community Based Intergenerational Projects*. Masters thesis. Dublin Institute of Technology.
- Ortega, J. (2011). *La aceleración: Velocidad, cultura y comunicación en los espacios urbanos contemporáneos*. España: Universidad Europea Miguel de Cervantes.
- Penyas, A. (2017). *Estamos todas bien*. España: Ediciones Salamandra.
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership*, 63 (4),8-13.
- Roca, P. (2021). *Regreso al Edén*. España: Astiberri Ediciones.
- Rojas Marcos, L. (2011) *Eres tu memoria*. Barcelona: Espasa.
- Ros, I. (2020). *Cosas nuestras*. España: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *FahrenHouse*, 11 (15), 103-124.
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos: Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 103, 1-9. https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2016030812060001&activo=6.do.
- Smart, K.L., y Csapo, N. (2007). Learning by Doing:engaging students throught learner-centered activities. *Business communication Quarterly*, 70 (4), 451-457.
- Universidad de Zaragoza. (2020 o 2021). Guía docente Trabajo Fin de Máster. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Vergara Ramírez, J.J. (2015). *Aprendo porque quiero. El ABP paso a paso*. Madrid: Biblioteca Innovación Educativa.
- Zubizarreta, P. y Mosquera, Y. (2016). *Beroki Gorria*. España: Ibaizabal

7. ANEXOS

Anexo 1: Selección de Diapositivas de la Presentación del Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria*

DOCUMENTACIÓN

Recopilación de todo tipo de información: memorias, anécdotas, canciones, objetos y referencias gráficas que os puedan ser útiles para contar la memoria.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Para ello os será útil (de uso personal) la creación de una especie de **ficha técnica** que responda preguntas que vayan de lo más general a lo más particular y sintetice la esencia del personaje:

- Nombre
- Fecha de nacimiento
- Lugar de nacimiento y lugar de residencia
- Estado civil
- Profesión
- Familia
- Formación
- Aficiones
- Carácter
- Rasgos emocionales: personalidad, defectos y virtudes...

Oscar Jiménez

CREACIÓN DE PERSONAJE

Carl, Película UP

EL ENCUADRE

El encuadre es el resultado y decisión de encuadrar: ajustar a un marco, fijar límites, encajar una composición con la finalidad de que el resultado sea equilibrado y armónico.

Es la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se selecciona de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel (formato).

EL ENCUADRE

TIPOS DE PLANOS CINEMATográfICOS

1. GPG: Gran plano general
2. PG: Plano General
3. PE: Plano entera
4. PA: Plano Americano
5. PM: Plano Medio
6. PP: Primer plano
7. PFP: Primerísimo primer plano
8. PD: Plano Detalle

(OJO DE PEZ) PERSPECTIVAS

PERSPECTIVAS

Tom Hopki


PERSPECTIVAS

STORY-BOARD

El Storyboard es un conjunto de pequeñas viñetas ilustradas, presentadas y ordenadas de forma secuencial y lineal a la narración. Tiene como objetivo esquematizar y crear una guía para entender y previsualizar una historia que posteriormente se desarrollará en un cómic, en una novela gráfica, una animación, una película, etc.

Se utiliza como planificación gráfica. Es el resumen gráfico de vuestra historia, donde organizaréis las secuencias, escenas, planos, encuadres y ángulos que vayáis a utilizar.

Estas viñetas no tienen que tener un dibujo elaborado y pueden ir acompañadas de un pequeño texto explicativo donde podréis señalar el tipo de plano y una pequeña descripción de la escena, o el momento que corresponde de narración.

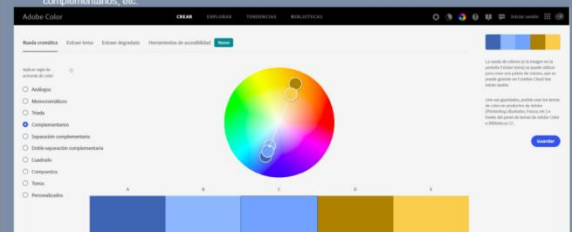


EL COLOR

¿QUÉ INFORMACIÓN NOS APORTAN LOS COLORES?
 ¿CÓMO USAR EL COLOR?
 ¿QUÉ PALETA CROMÁTICA USAR?
 ¿CÓMO INFLUYE EL COLOR EN LA NARRACIÓN?

EL COLOR

En esta aplicación podréis crear vuestra paleta de color. A partir de un color base que indiquéis, la aplicación os crea la paleta de 5 colores en función de la opción que marqués en la parte izquierda: Análogo, monocromático, complementarios, etc.



COMPOSICIÓN DE PÁGINA Y TÉCNICAS

Orden de lectura de las viñetas:

- De izquierda-derecha y arriba-abajo
- Primero se lee por filas
- Después, una vez dentro de una fila, se recorren las viñetas en horizontal hasta que ésta se termine.



COMPOSICIÓN DE PÁGINA Y TÉCNICAS
GRACE HELMER

- Aprovecha la doble página para crear viñetas más grandes que están en ambos lados.
- Marca su paleta de colores.
- Piensa en los espacios en blanco para que la página respire.
- Amplia espacios de color sin detalle y esto también genera amplitud y aire..



COMPOSICIÓN DE PÁGINA Y TÉCNICAS
NURIA HERNANDEZ PINTOR

Gama cromática más amplia y viñetas sin delimitar



ARTISTAS QUE TRABAJAN LA MEMORIA
YOSEBA MP - FENOMENOS DO RURAL

Yoseba es un artista que interviene las paredes de edificios de Galicia, para homenajear a las abuelas del rural como auténticas superhéroínas (superabuelas) con su trazo característico del mandá.

Conoce cada una de sus vidas y sus historias y piensa en la mejor representación de ellas. Crea así la serie Fenómenos Do Rural, murales que retratan y cuentan las historias de la auténtica mujer rural gallega.



ARTISTAS QUE TRABAJAN LA MEMORIA
JOSEMI BENÍTEZ | EL BILBAO DE LAS CHABOLAS

En el enlace de abajo podréis ver el cómic completo de Josemi Benítez que a través del relato de su familia, "cuenta la historia de los miles de inmigrantes que lo dieron todo en su tierra para buscar en Bizkaia un futuro más digno para sus hijos". Echadle un ojo porque está muy bien.

El Bilbao de las chabolas



Anexo 2: Rúbrica del Proyecto de Innovación Docente *Al rescate de la memoria*

	0%	50%	75%	100%
FECHAS Y TUTORÍAS (1 punto)	No respetan las fechas de entrega ni las de tutoría. <i>0 puntos</i>			Entregan respetando las fechas y participan activamente en las tutorías <i>1 punto</i>
INVESTIGACIÓN Y PROCESO (2 puntos)	No hay una fase de documentación e investigación ni de realización de bocetos. <i>0 puntos</i>	La fase de documentación es justa y los bocetos están poco trabajados. <i>1 punto</i>	La fase de documentación es buena y los bocetos están trabajados. <i>1,5 puntos</i>	La fase de documentación es muy buena y los bocetos reflejan un estudio elaborado. <i>2 puntos</i>
COLOR (1 punto)	Su paleta de color no está definida. <i>0 puntos</i>	Su paleta de color no está muy definida. <i>0,5 puntos</i>	Su paleta de color es correcta con la historia que cuenta y la ha trabajado de principio a fin. <i>0,75 puntos</i>	Su paleta de color es muy acertada con la historia que cuenta y la ha trabajado de principio a fin. <i>1 punto</i>
TÉCNICA Y RESULTADO (3 puntos)	La técnica empleada y el resultado final no son suficientes. <i>0 puntos</i>	La técnica empleada y el resultado final son suficientes pero no del todo buenos. <i>1,5 puntos</i>	La técnica empleada, la gama cromática y el resultado final son buenos. <i>2,25 puntos</i>	La técnica empleada y el resultado final están muy cuidados y son muy buenos. <i>3 puntos</i>
ENCUADRE, PERSPECTIVAS Y COMPOSICIÓN DE LAS PÁGINAS DEL CÓMIC (3 puntos)	No hace buen uso de los distintos encuadres, perspectivas y composición de las páginas <i>0 puntos</i>	Le falta experimentar más y hacer más uso de los distintos encuadres, perspectivas y composición de las páginas para que la lectura sea más atractiva. <i>1,5 puntos</i>	Juega correctamente con el uso de distintos encuadres, perspectivas y composición de las páginas. <i>2,25 puntos</i>	Juega muy bien con el uso de distintos encuadres, perspectivas y composición de las páginas, son variadas y originales. <i>3 puntos</i>

Anexo 3: Selección de Diapositivas de la Presentación de la Actividad de Aula *Animarte*

argi arte

ANIMARTE

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?
 ¿QUÉ TIPOS DE ANIMACIÓN EXISTEN?
 ¿APARTE DEL CINE EN QUÉ OTROS SECTORES
 HABÉIS VISTO LA ANIMACIÓN?
 ¿COMO ILUSTRADORES QUE SOMOS, EN QUÉ CREÉIS
 QUE NOS PUEDE AYUDAR LA ANIMACIÓN ?

argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

Animar tiene su origen en el latín: "Anima" cuyo significado es "Alma". Animar consiste en dar alma a un personaje o un objeto, dar vida, que parezca que este piensa y actúa por sí mismo.


La animación es el proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes, que al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro.



Seoul, 2020
Disney y Pixar


argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?
ORIGEN



argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?
ORIGEN



argi arte

¿QUÉ TIPOS DE ANIMACIÓN EXISTEN?

- Dibujos Animados
- Stop Motion
- Rotoscopia
- Animación por ordenador
- Time Lapse



argi arte

¿QUÉ TIPOS DE ANIMACIÓN EXISTEN?
DIBUJOS ANIMADOS

Es una de las técnicas de animación más antiguas, comenzando desde los primeros juguetes ópticos como el taumatropo, zootropo, etc. Se trata de la consecución de dibujos sobre papel o acetatos que son captados por una cámara estática uno a uno. Todas las fotografías tomadas se colocan en secuencia para dar la sensación de movimiento. De esta manera 24 dibujos o fotogramas componen un segundo de animación, aunque en función de la técnica que se emplee y el movimiento que quiera dar el creador puede variar entre 12 y 24 fotogramas por segundo.



argi arte

¿QUÉ TIPOS DE ANIMACIÓN EXISTEN?
DIBUJOS ANIMADOS

- **Flip books** : Es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio.



argi arte

¿QUÉ TIPOS DE ANIMACIÓN EXISTEN?
STOP MOTION

Consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos e inmóviles capturando fotogramas: después de cada disparo se mueve ligeramente el objeto y se orienta en una cierta dirección en relación al cambio de posición y fotograma anteriores, tratando de tener la mayor continuidad lógica del movimiento que se quiere imitar. Más tarde, al reproducir los fotogramas uno detrás de otro, la proyección en pantalla crea la ilusión óptica de que el objeto se mueve por sí mismo.

Se puede animar de este modo cualquier objeto tridimensional pero en general se animan muñecos, manionetas, figuras de plastilina u otros materiales.

Existen categorías de animación en StopMotion, según el objeto que se esté animando:

- **Animación con recortes o cut-out**: figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías.
- **Plastimación o claymation**: arcilla, plastilina o cualquier otro material maleable
- **Pixilación**: los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes

argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?


STOP MOTION
PLASTIMACIÓN



argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

STOP MOTION
PIXILACIÓN




Anaico Loterías del Estado
Si sueñas, Loterías
Enero 2011.

argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

ROTSOPIA

Esta técnica se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser cuadros/frames de una filmación real. Después se usan sus movimientos y contornos como referencia para crear dibujos animados.



Loving Vincent. 2017.
Donata Kobiesz, Hugh Welchman y Jacek Dehnert.

argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

ROTSOPIA



Chico y Rita. 2010.
Fernando Trueba, Javier Mariscal y Iñaki Etxebarria.

argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

ANIMACIÓN POR ORDENADOR

La animación por ordenador, también llamada animación digital, animación informática es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores. Cada vez los gráficos creados en 3D son más, aunque también se siguen usando en 2D.

Los diseños se elaboran con la ayuda de programas de diseño, modelado y, por último, renderizado.



argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

ANIMACIÓN POR ORDENADOR



Coco. 2017.
Lee Unkrich y Adrián Molina

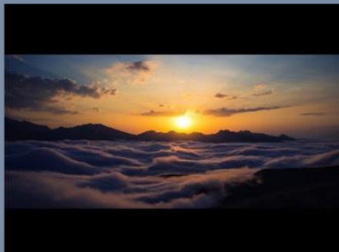
argi arte

¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

TIME LAPSE

El Time Lapse es una técnica fotográfica que consiste en la captación de imágenes fijas que después son reproducidas a una mayor velocidad.

Se usa bastante para hacer un salto en el tiempo del día, de la noche, de las estaciones del año, etc.



argi arte

RESUMEN

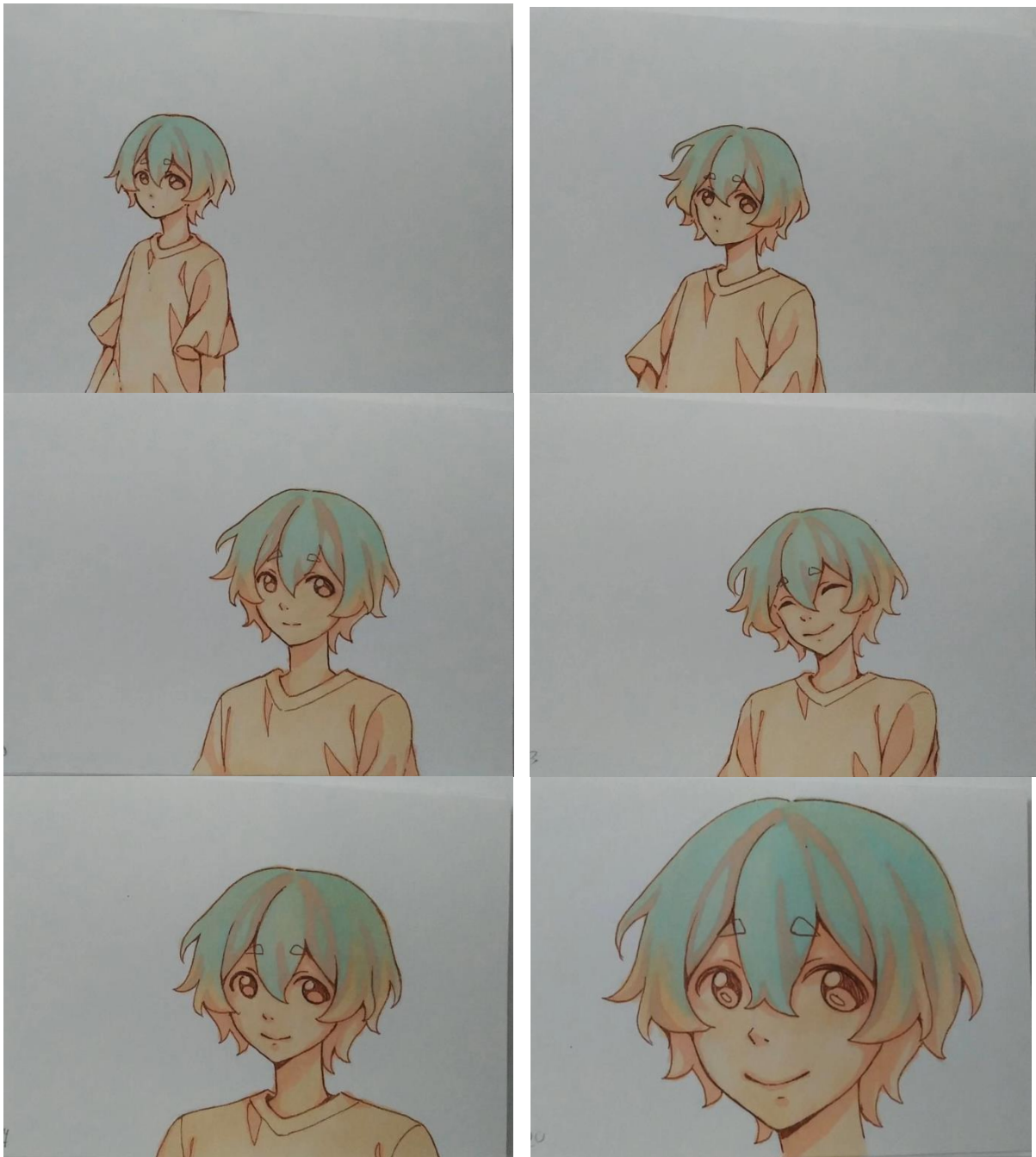
ANIMARTE

- Dibujos Animados → Consecución de dibujos en papel o acetato
- Stop Motion
Aparenta dar movimiento a los objetos → Cut Out
Plastimación
Pixilación
- Rotoscopia → Dibujar directamente sobre la referencia usando los movimientos y contornos.
- Animación por ordenador → 2D, 3D; Diseño, modelado y renderizado
- Time Lapse → Imágenes fijas reproducidas a alta velocidad

Anexo 4: Rúbrica del Aula de Actividad *Animarte* – Planteamiento Flip Book

FLIP BOOK	0%	50%	75%	100%
FECHAS (1 punto)	No respetan las fechas de entrega. <i>0 puntos</i>			Entregan respetando las fechas. <i>1 punto</i>
SENSACIÓN DE MOVIMIENTO (4 puntos)	No existe una sensación de movimiento. <i>0 puntos</i>	La sensación de movimiento que ha creado es justa y no muy lineal. <i>2 puntos</i>	Hay una buena sensación de movimiento ordenado. <i>3 puntos</i>	Se percibe perfectamente el movimiento de manera lineal. <i>4 punto</i>
COMPLEJIDAD COMPOSITIVA (2,5 puntos)	No hay complejidad compositiva ni del personaje ni de los planos usados. <i>0 puntos</i>	La composición del Flip Book y del personaje protagonista es suficiente. <i>1,25 punto</i>	La composición del Flip Book y del personaje protagonista es buena. <i>1,87 puntos</i>	Se han usado distintos planos para la realización del Flip Book. <i>2,5 puntos</i>
RESULTADO, PRESENTACIÓN, TÉCNICA, COLOR Y LIMPIEZA (2,5 puntos)	El resultado final no es bueno. <i>0 puntos</i>	El resultado final es justo y podría ser mejor. <i>1,25 puntos</i>	El resultado final y su presentación son buenos. <i>1,87 puntos</i>	El resultado final y la presentación son muy buenos. <i>2,5 puntos</i>

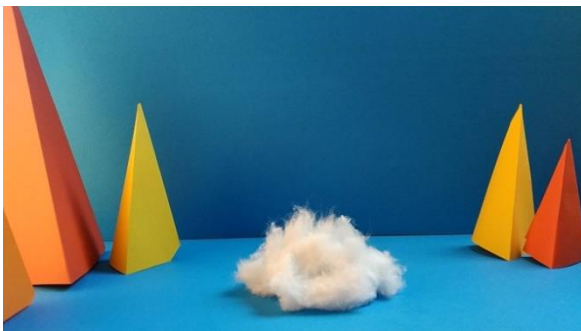
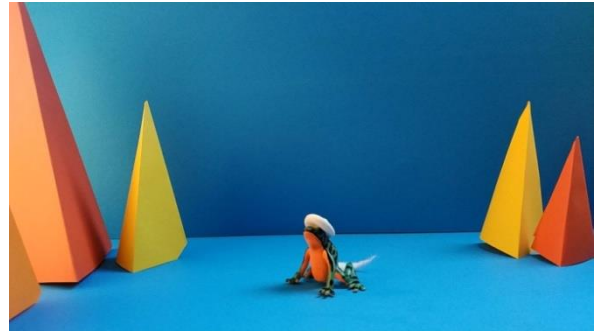
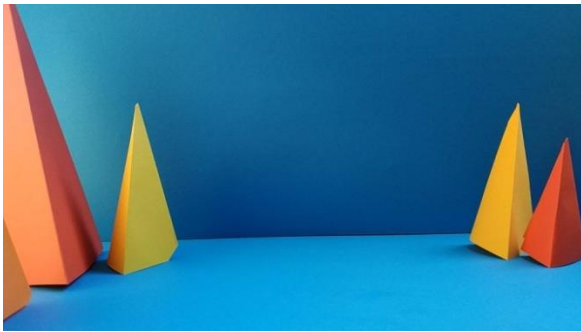
Anexo 5: Selección de fotogramas del ejercicio de Flip Book de una alumna.



Anexo 6: Rúbrica del Aula de Actividad *Animarte* – Planteamiento Stop Motion

STOP MOTION	0%	50%	75%	100%
FECHAS (0,5 punto)	No respetan las fechas de entrega. <i>0 puntos</i>			Entregan respetando las fechas. <i>0,5 puntos</i>
SENSACIÓN DE MOVIMIENTO (2 puntos)	No existe una sensación de movimiento. <i>0 puntos</i>	La sensación de movimiento que ha creado es justa y no muy lineal. <i>1 puntos</i>	Hay una buena sensación de movimiento ordenado. <i>1,5 puntos</i>	Se percibe perfectamente el movimiento de manera lineal. <i>2 puntos</i>
COMPLEJIDAD COMPOSITIVA (1,25 puntos)	No hay una buena composición narrativa <i>0 puntos</i>	La composición del espacio y de la narración son justas. <i>0,62 punto</i>	Buena composición del espacio y la narración. <i>0,93 puntos</i>	Muy buena composición tanto del espacio como de la narración. <i>1,25 puntos</i>
RESULTADO, PRESENTACIÓN, TÉCNICA, COLOR Y LIMPIEZA (1,25 puntos)	El resultado final no es bueno. <i>0 puntos</i>	El resultado final es justo y podría ser mejor. <i>0,62 puntos</i>	El resultado final y su presentación son buenos. <i>0,93 puntos</i>	El resultado final y la presentación son muy buenos. <i>1,25 puntos</i>
CLIMA GENERADO EN EL AULA (5 puntos)	No se han respetado, el ambiente no ha sido positivo y no han cumplido con los roles. <i>5 puntos</i>	Han trabajado con un ambiente más o menos bueno, no siempre se respetaban ni cumplían sus roles. <i>5 puntos</i>	Se han respetado entre todos, ha habido muy buen ambiente y han respetado los roles en todo momento. <i>5 puntos</i>	Se han respetado entre todos, ha habido muy buen ambiente y han respetado los roles en todo momento. <i>5 puntos</i>

Anexo 7: Selección de fotogramas del Stop Motion *Polilla* realizado en clase





Anexo 8: Cuestionario para el alumnado

PROYECTO AL RESCATE DE LA MEMORIA:

- ¿Qué te ha parecido trabajar con la memoria familiar, preguntar y hablar con tus familiares, buscar fotos y recuerdos del pasado?, ¿has descubierto nuevas cosas?
- ¿Qué respuesta has recibido por parte de tu familia mientras elaborabas el proyecto?, ¿y al finalizarlo?
- ¿Te ha parecido adecuado el proyecto para la asignatura?
- ¿Crees que el proyecto ha tenido una duración adecuada?
- ¿Consideras importante la fase de investigación y documentación para cualquier proyecto artístico? ¿Por qué?
- ¿Qué cambiarías o que aportarías al proyecto?
- ¿Qué aspectos de este proyecto te han resultado más útiles?
- ¿Cómo mejorarías este proyecto?

APRENDIZAJE:

- ¿Has aprendido algo nuevo?, ¿Qué?
- ¿Has conocido nuevos ilustradores y te has inspirado en su obra? ¿En quién o quiénes?
- ¿Crees que se debería de haber impartido algo que no se ha tenido en cuenta? de ser así ¿qué te hubiera gustado que se hubiera impartido?
- ¿Consideras que el proyecto ha sido útil y beneficioso para tu aprendizaje? (1 poco útil - 5 muy útil)
- ¿Te sientes más preparad@ para el curso que viene para trabajar por proyectos más extensos y elaborados? (1 poco - 5 mucho)

TRABAJO REALIZADO:

- ¿Crees que el color aporta y da unidad a tu trabajo? (1 poco - 5 mucho)
- ¿Te has planteado y arriesgado en hacer cosas nuevas que antes no hacías o evitabas hacer?, de ser así ¿qué?
- ¿Crees que te has enfrentado y superado el miedo a la representación de la figura y el retrato humano?, ¿Qué recursos has usado como ayuda?
- ¿Estás satisfech@ del resultado obtenido? (1 poco - 5 mucho)

- ¿Has disfrutado de todo el proceso del proyecto?, ¿Qué fase es la que más te ha gustado trabajar y por qué? (investigación-documentación, elaboración de guión y storyboard, bocetos o arte final)
- ¿Te ha parecido interesante ver el proceso y la memoria de alguno de vuestros compañer@s? (1 poco -5 mucho)
- ¿Incluiríais este trabajo dentro de tu futuro portafolio como profesional de la ilustración?
- ¿Has participado en el XXXV Concurso de Cómic de la Noble Villa de Portugalete?

TRABAJO DOCENTE:

- ¿Consideras buenas o insuficientes la ayuda, aportaciones, puntualizaciones y correcciones que se han llevado a cabo? (1 muy insuficiente - 5 muy buena)
- ¿Te hubiera gustado haber recibido más o menos ayuda?

ACTIVIDAD ANIMARTE:

- Se plantearon las dos actividades de Animación a mitad del Proyecto Al rescate de la memoria. ¿Te gustó romper la dinámica de clase y plantear esas dos actividades para elaborarlas y terminarlas en el mismo día?
- ¿Cuál de las dos actividades, Flip Book o Stop Motion te gustó más y por qué?
- ¿Consideras que las actividades realizadas de animación te han ayudado posteriormente a mejorar ciertos conceptos para el Proyecto Al rescate de la memoria, como por ejemplo: percibir mejor el movimiento natural de las personas o los objetos y visualizar mejor la composición, la narración, secuenciación y la construcción de vuestras ilustraciones? Argumenta la respuesta.