

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE
EDUCACIÓN PRIMÀRIA

**LA FOTONOVELA COMO RECURSO
PARA LA ALFABETIZACIÓN
AUDIOVISUAL EN EL AULA DE PRIMARIA**

Nombre del alumno/a: LIDIA ÁLVAREZ PEÑA

Nombre del tutor/a de TFG: ESTER VENTURA CHALMETA

Área de Conocimiento: Revisión y elaboración de materiales didácticos en y con las artes plásticas visuales y audiovisuales

Curso académico: 2019/2020

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. El concepto de fotonovela	5
2.2. Historia de la fotonovela	6
2.3. Espacio que ocupa en el sistema educativo	7
2.4. El uso de la fotonovela en experiencias artísticas y educativas.	8
2.5. Objeto de estudio	9
3. MARCO METODOLÓGICO	13
3.1. Metodología de la investigación	13
3.2. Sujetos de estudio	14
3.3. Material	14
3.4. Procedimiento	17
3.5. Resultados y conclusiones	17
3.6. Propuesta didáctica	18
3.6.1. Objetivos	18
3.6.2. Contenidos	18
3.6.3. Cronograma y programa de actividades.	20
3.6.4. Evaluación	21
4. CONCLUSIONES	21
5. BIBLIOGRAFÍA	23
6. ANEXOS	26

RESUMEN

El presente trabajo es una propuesta de intervención de mejora en el aula para promover, desarrollar y potenciar el buen uso de las artes audiovisuales. Su foco principal se centra en emplear la fotonovela como recurso educativo, pese a que aparentemente en pleno siglo XXI pueda considerarse como obsoleta, pues ha sido eclipsada por su predecesora la telenovela. Pero en realidad, se comprobará que puede moldearse y adaptarse a las necesidades educativas del alumnado. Para que dicha intervención pueda llevarse a cabo, se hace un estudio previo de comparación de contenidos de dos libros de Artes Plásticas y Visuales, para ver la cabida y el peso que tiene la educación audiovisual en la formación del alumnado. Ya que, a día de hoy el libro sigue siendo una herramienta base para los docentes.

PALABRAS CLAVE: Fotonovela, artes audiovisuales, alfabetización audiovisual, educación primaria, fotografía.

ABSTRACT

This work is a proposal for a improvement intervention in the classroom to promote, develop and enhance the good use of the audiovisual arts. Its main focus is on using the fotonovela as an educational resource, despite the fact that apparently in the 21st century it can be considered obsolete, since the fact that fotonovela has been largely eclipsed by his predecessor the soap opera. But in reality, shall be checked that it is a resource that can be molded and adapted to the educational needs of the students. In order for this intervention can be proceed, a preliminary study is carried out to compare the contents of two Visual and Plastic Arts books, to see the importance of audiovisual education in the students formation. Since, nowadays the books keep being a basic tool for teachers.

KEY WORDS: Fotonovela, audiovisual arts, audiovisual literacy, primary education, photography.

1. JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado surge a raíz de mi motivación por el ámbito de la fotografía y las experiencias educativas que he tenido relacionadas con ella. Partiendo de dichas experiencias como concursos fotográficos en el colegio e instituto, trabajos de la universidad o las prácticas que realicé el curso pasado en un centro educativo, he llegado a comprender que el arte de la fotografía y el hecho de contar historias a través de imágenes han tenido una gran repercusión en mi formación y desarrollo como persona. Aunque en general, las artes plásticas, las audiovisuales y las escénicas, no solo la fotografía sino que también la pintura, el dibujo, el cine, el teatro..., son y han sido para mí una vía de escape y terapia, pese a que muchas veces no era consciente de ello. Por ese motivo, al pensar en qué temática quería centrar mi TFG consideré el hecho de que si a mí el arte me ayuda ¿Por qué no introducirlo en el aula y fomentarlo como recurso al alcance de todo el alumnado? Dicho lo cual, esa pregunta me llevó a reflexionar sobre todos los aprendizajes significativos que había obtenido de las experiencias mencionadas anteriormente y todas me condujeron a implicar la fotografía en el proyecto. Entonces, ¿por qué no promoverla, la fotografía, para contribuir a la alfabetización de las artes audiovisuales? Y además, ¿Por qué no emplearla como medio para desarrollar sus habilidades sociales y expresivas? Ya que, a día de hoy, la fotografía es considerada como uno de los medios más empleados en nuestra sociedad, pues todo se comparte en las redes sociales a consecuencia de la integración y modernización de las nuevas tecnologías.

Didácticamente en el currículum educativo, concretamente en el Decreto 108/2014 de la Comunitat Valenciana, hay un bloque entero en el área de Educación Artística: Plástica, "*Bloque 1: Educación Audiovisual*", que aborda el tema de la educación audiovisual desde primero hasta sexto de primaria. En ese caso, ¿realmente se le da importancia a este bloque durante la educación primaria?, ¿se cumplen los contenidos y criterios de evaluación que marca el currículum en la asignatura? Una de las voces que me ha llevado a investigar sobre el uso de la fotografía en el sector de la educación y me ha inspirado para la propuesta de este trabajo, es la del profesor Casado Mestre. Ya que, la considera como un buen recurso comunicativo con la que se puede adquirir una actitud crítica frente a lo visual y además expresiva. Él centra su trabajo en el alumnado de secundaria, pero en mi caso y como vemos reflejado en el currículum, la educación audiovisual ya tiene un gran peso en edades más tempranas.

Por ello, el objetivo general de esta propuesta es analizar cualitativamente dos libros de texto de la asignatura de Educación Plástica y Visual en Primaria, para ver si realmente se

trabajan las audiovisuales y cómo es el proceso de alfabetización que se lleva a cabo. De este posteriormente, junto con los demás objetivos específicos de la propuesta de intervención proponer una actividad de mejora para la educación audiovisual involucrando la fotonovela en el proceso junto con el uso de herramientas TIC para su creación.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El concepto de fotonovela

Para conocer y ser conscientes del tema del que se va a trabajar partiremos de la base del desglose de la palabra fotonovela y se analizará lo que ello conlleva. Para analizar dicho desglose, obtenemos que según la Real Academia Española (2019) la palabra *foto* hace referencia a una “imagen obtenida por medio de la fotografía”, lo que nos lleva al concepto de *fotografía* que se define como “procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor” (R.A.E., 2019). Por lo tanto, podríamos concebir como el resultado del acto de fotografiar, una imagen fija donde se observa capturada la realidad de un determinado momento.

Pero, ¿una foto o imagen es solo eso? Autores como Ramon (2019) consideran que la fotografía es “una tecnología que ha transformado la forma que tenemos de visualizar, relacionarnos y entender el mundo.” (p. 21) pero que en la actualidad es más habitual utilizarla para “acompañar una información, servir de testimonio de un hecho o acontecimiento, clasificar o jerarquizar elementos de la naturaleza de forma sencilla [...]” (p.22)

En cuanto a la palabra *novela*, según la Real Academia Española (2001) se define como:

Obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres.

En suma, al fusionar ambas palabras damos con lo que se conoce a día de hoy como “relato, normalmente de carácter amoroso, formado por una sucesión de fotografías de los personajes, acompañadas de trozos de diálogo que permiten seguir el argumento” (R.A.E., 2019). Pero como afirman Sánchez y Olivera (2012) es “una definición limitada o incompleta porque no solo se generan imágenes de personas sino de paisajes, escenarios y objetos”. Es decir, el concepto de fotonovela va más allá de cómo se la define.

Por ello, es de suma importancia centrarnos no solo en cómo se define la palabra sino también en cómo los profesionales la conciben, como por ejemplo el profesor Casado F. (2004) que puntualiza que «La fotonovela» es un sencillo medio de comunicación que emplea la fotografía y el texto escrito, en el cual nuestros alumnos pueden analizar mensajes visuales y presentarnos la realidad de su entorno, una historia creativa propia...» (p. 96)

Otro caso es el del artista Chris Marker, que define su película *La Jetée* (1962) como una fotonovela, pues esta está compuesta por una serie de fotografías con un contexto narrativo que las acompaña y apenas hay imágenes en movimiento (Harbord, 2009). A esta descripción, le acompaña también la de fotonovela como un formato que centra la narración en la imagen fija (Montalvo y Martínez, 2015).

Pero además, se la puede definir como señala González (2019) como un recurso que: “[...] permite adoptar una posición crítica, creativa y constructiva para entender los nuevos modelos de representatividad social a través de las redes y de los media.” (p. 346).

Porque finalmente lo que se crea es arte y como afirma García C. (2012):

[...] el arte se ha convertido en una forma de expresión, en ocasiones puramente estética, en otras provocadoras, para ejercer en el espectador un sentimiento, una emoción, en otros casos el arte se convierte en una herramienta de protesta, otras en el reflejo de una realidad económica, social, política, también puede mostrarnos un reflejo de la personalidad del artista, de sus miedos, inquietudes, fantasías, etc. (p. 3)

2.2. Historia de la fotonovela

Para conocer más en profundidad esta disciplina que se pretende trabajar en el aula hay que conocer su pasado, es decir, de dónde surge este género y porqué.

La fotonovela surge a mediados del siglo XX, más concretamente en Italia entorno al 1947; pese a que sus inicios emanan de un año antes, en 1946, cuando los hermanos Alceo y Domenico Del Duca crean una novela con ilustraciones en forma de dibujos basándose en la serie norteamericana *Gran Hotel*. A raíz del gran éxito de los hermanos Del Duca, los productores Stefano Reda y Gian Paolo Callegari publican en 1947 la que se conoce como la primera fotonovela de la historia en la revista *Il mio sogno* titulada “Nel fondo del cuore”. No obstante, algunas investigaciones realizadas en la Universidad de East Anglia (Inglaterra), sitúan el origen de la fotonovela en la cine-novela a principios del siglo XX (Scott, 1999). Esta última, se basaba en utilizar parte del guión de una película para añadirla a la respectiva imagen fija y así hacer publicidad del filme, ya que había un gran

colectivo de personas a las que este medio no podía llegar porque eran residentes de zonas rurales. La fotonovela, en cambio, se popularizó tras la postguerra (2ª Guerra Mundial). Sobretudo, causó gran efecto en las mujeres, ya que en las historias que se mostraban en las imágenes, se idealizaban las relaciones amorosas hombre-mujer y eso les daba esperanza en la reconstrucción de sus propias relaciones que habían sido víctimas de las consecuencias de la guerra.

A su vez, con la aparición de este nuevo arte surgieron las primeras grandes editoriales dedicadas a producirlas, como Lancio y Universo, que fueron las encargadas de llevar la fotonovela fuera de los límites italianos, llegando a países como Francia, Alemania, España, Holanda, Reino Unido, etc. En España, según apuntan Sánchez y Olivera (2012) la fotonovela no se hizo popular hasta 1962 con la colección Cinéxito, aunque no fue hasta el 1966 cuando aparecieron en venta las fotonovelas de la española Corín Tellado dando más cabida a este arte, ya que como dice Andrés Amorós (1969, p.6) “en estas fotonovelas de Corín Tellado aparecen fotografiados los ideales de una gran masa social [...]”.

Pese a lo mencionado anteriormente, la historia de la fotonovela no solo se centra en la edición impresa, sino que también tuvo cabida en el repertorio audiovisual con la película *La Jetée* de Chris Marker (1962). Dicha película, como se ha visto en el apartado anterior, está compuesta exclusivamente por imágenes fijas y por la voz en off de un narrador (Harbord, 2009).

En la actualidad, la fotonovela es un género que se puede considerar que ha quedado en el olvido. Pues fue sustituido por el formato televisivo, lo que ha día de hoy conocemos como telenovelas y/o telefilmes.

2.3. Espacio que ocupa en el sistema educativo

Pedagógicamente, la fotografía ocupa un espacio en el sistema educativo como se ha comentado anteriormente en la justificación. En el currículum educativo, concretamente en el Decreto 108/2014 de la Comunitat Valenciana, hay un bloque entero específicamente en el área de Educación Plástica, el *Bloque 1: Educación Audiovisual*, que aborda el tema de la educación audiovisual desde primero hasta sexto de primaria.

Dicho bloque, contiene una infinidad de contenidos y criterios de evaluación, pero aquellos que conciernan esta propuesta son los relacionados con la fotografía y a su vez con el cómic. Pues este último tiene unas características similares a la estructura de la fotonovela. Por lo tanto, como se ha visto en el apartado 2.1 *Concepto de fotonovela*, lo primero que se debe conocer y trabajar es el concepto de la *imagen fija*, el cual ya aparece

como contenido en primero de primaria y se va desarrollando a lo largo de la etapa. A su vez, también en primero aparece el cómic como medio para contar una historia, pero no es hasta sexto cuando el alumnado puede ser plenamente capaz de realizar producciones audiovisuales a partir de la narración secuenciada de imágenes. Del mismo modo, para que se pueda cumplir lo anterior, el alumnado debe ser capaz de manejar dispositivos TIC y hacer un uso responsable de ellos para poder ser capaces de representar imágenes de forma creativa empleando herramientas que les ayuden a manipularlas.

Pero el bloque 1 no es el único que puede trabajar la fotonovela, también hay que considerar el *Bloque 2: Expresión Artística*. Pues este, se centra tanto en aspectos técnicos como por ejemplo en la importancia del color, la luz o los planos; como en aspectos más actitudinales.

2.4. El uso de la fotonovela en experiencias artísticas y educativas.

Existen diversos trabajos en el ámbito educativo que parten del uso de la fotonovela y de las audiovisuales, pero no todos aplicados en un aula de primaria ya que, suele ser más sencillo trabajar dicha intervención con personas más adultas. Pero, si las fotografías al igual que las novelas son un recurso cotidiano al alcance de casi todo el mundo, ¿por qué no educar desde lo antes posible a hacer un buen uso de dichos materiales?

Entre las intervenciones a destacar, hay una que fue creada con el fin de que un grupo adulto de amigos y amigas del mundo de la interpretación practicara el *acting* con el menor presupuesto posible de producción. Para ello, decidieron hacer una fotonovela partiendo de un texto ya publicado (Martínez y Montalvo, 2015).

Otra de las intervenciones a señalar es la investigación de Noemí Genaro (2017). Esta mujer trabaja las emociones que pueden transmitir las imágenes a raíz del método de la fotobiografía. En sí, es un método creado por la profesora Fina Sanz y que tiene la finalidad de que al escoger fotografías sobre tu biografía o del álbum familiar, construyes tu propia identidad pues te hace observar que acontecimientos y personas han sido y son clave en tú vida. Pero en sí, de la intervención destacar que no es necesario hacer fotos para crear fotonovelas, sino que puedes utilizar aquellas ya creadas que están en el álbum familiar y partir de ahí para crear la historia. De esta forma se abre un campo más versátil para su creación y elaboración. De hecho, sobre esta idea, la de que no es necesario hacer fotos para crear fotonovelas, hay un artículo en la revista *Erizos-Mx* que relata cómo una fan, Rosihyuuga, de la animación japonesa *Naruto*, crea una *fanfiction*¹ uniendo texto

¹ Los *Fanfiction*s se consideran relatos ficticios creados por un fan sobre una novela, película, serie, etc. Donde se moldea a gusto del fan la historia del o de los personajes. Se puede considerar como la ficción de la ficción. Ejemplo del relato - ANEXO 1.

con imágenes variadas, donde además une las cabezas de los personajes a los cuerpos que ha idealizado para ellos (Blanket, 2020).

Pese que no es una intervención educativa distinguir a otra artista, Sarah Bahbah, a la que se la considera como la que “ha rescatado el espíritu de las viejas fotonovelas” según la revista HOY (2016). En sus *Art Series*² muestra un conjunto de imágenes donde jóvenes famosos son fotografiados con una actitud lo más mundana posible. Bahbah sustituye los famosos bocadillos de las fotonovelas por subtítulos y la temática romántica por una más transgresora. Ya que, según cuenta la artista en la entrevista a la revista, lo que pretende es reflejar en sus piezas los problemas y dudas actuales que les surgen a muchos jóvenes en la adolescencia. De Bahbah, cabe resaltar el proceso creativo pues “sus imágenes, similares a fotogramas, surgen de diálogos que le llevan meses de trabajo” (HOY, 2016). Con ello, la artista hace ver que todo tiene su proceso y normalmente es resultado de la interiorización y reflexión de las emociones. Aspecto a tener bastante en cuenta a la hora de llevar la intervención al aula porque “se asume que las emociones forman parte importante de la vida psicológica del escolar y que tienen una alta influencia en la motivación académica y en las estrategias cognitivas (adquisición, almacenamiento, recuperación de la información, etc.)” (García y Doménech, 1997, p.7)

Finalmente, la última intervención a destacar es un proyecto del que habla Ramon Ricard (2019) en el que relata, cómo a través de una web se trabajan diferentes proyectos basados en lo visual. La web entre otros aspectos contribuye a la ampliación de la práctica docente, porque les permite llevar el proceso de aprendizaje del alumnado y su correspondiente relación, más allá de la simple aula. Además, la web da pie a que alumnos y alumnas de diferentes aulas puedan interactuar y facilitar el trabajo colectivo, “constituyendo una base de datos de consulta abierta y de reflexión constante y en transformación” (Ramon R., 2019, p.5).

2.5. Objeto de estudio

Por ende, para poder llevar a cabo la experiencia audiovisual de la fotonovela al aula de primaria, hay que tener en cuenta factores como: qué objetivos tiene la intervención, cuál puede ser la problemática que aborde o qué puede llegar a aportar al alumnado y también al docente.

² Muestra del *Art Series* de Sarah Bahbah - ANEXO 2.

Primero de todo, decir que la idea de llevarla al aula como recurso expresivo es debido a que es un material muy completo, divertido y lúdico de trabajar con el alumnado. Completo porque a través de ella se trabaja la fotografía, la edición, la lingüística y el trabajo cooperativo, entre otros. Divertido por la hazaña de crear e inventar historias, al igual que por el hecho de trabajar y poder manipular materiales electrónicos. Pues esto último se sale de los parámetros de los que se suele estar acostumbrado dentro de un aula, pero que se aproximan más a la realidad que nombra García Roldán (2012) cuando dice que “vivimos en plena *Civilización de la imagen*” (p.22) o lo que es igual en una sociedad cada vez más tecnológica. Lúdico puesto que es una práctica que “está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana” (Velásquez, De Cleves y Calle, 2010, p.334).

Por tanto, la necesidad de partir del trabajo de la fotonovela en el aula, es el de emplearla como recurso educativo para aprender fotografía; o dicho de diferente forma, trabajar la fotografía mediante la fotonovela para ayudar al alumnado a manejar de manera más adecuada las audiovisuales (promoviendo su alfabetización) y a su vez desarrollar su capacidad creativa y de socialización. Ya que, no solo se trabajaría con cámaras sino que también con programas sencillos de edición. Además, el trabajar mediante fotonovelas no solo mejoraría su competencia digital (tan presente y necesaria el saber manejarla en nuestra sociedad) sino que, también contribuiría a la mejora de la competencia lingüística, y en menor forma también en las competencias sociales y cívicas y la de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Como menciona Ricard Ramon (2019):

[...], la fotografía se convierte en una vía de exploración de la realidad del mundo, una oportunidad que le fuerza a buscar, a observar con ojos diferentes, con una mirada más afectiva y empática hacia todo aquello que mira. Se requiere observación profunda, entendimiento del entorno, de lo que acontece, de lo que se está experimentando. (p.3-4)

Dicho lo cual, los objetivos a tener en cuenta para llevar a cabo esta propuesta son proporcionar al alumnado todos aquellos recursos y materiales necesarios para que sea capaz de crear con imágenes una historia, pero partiendo de la base de que una imagen o fotografía no es solo aquello que se ve a simple vista, sino que cada foto tiene su significado, su mensaje. Orientar sobre los encuadres y planos de la imagen, ya que dependiendo del ángulo y del plano en que esté tomada puede crear un efecto u otro en el espectador, unas sensaciones o sentimientos diferentes y con la ayuda del texto en ellas complementar-lo. También que el alumnado sea capaz de manejar instrumentos del campo de la fotografía (como cámaras digitales, tablets o móviles) para aprender a hacer buenas fotos; además de apreciar dichos aparatos digitales por el valor funcional que

puede realizar. Al igual, ilustrar en el uso de apps o webs de edición y montaje. También debe ser fundamental aprender a trabajar en equipo y adquirir y desarrollar habilidades sociales, ya que la intervención se realizaría en grupos (lo más heterogéneos posible). Otro objetivo sería acrecentar las capacidades creativas y de invención, ya que la originalidad es un factor fundamental para el desarrollo personal y el autoconocimiento del alumnado. Asimismo mejorar la competencia lingüística, pues favorecerá gratamente la comunicación tanto oral como escrita. Y sobretodo, poder poner en práctica en el día a día todo aquello que se aprenda. Pero, ¿cuáles serían las ventajas *a posteriori* de trabajarla?, ¿en qué curso o cursos sería más conveniente llevarla a cabo?, ¿sería mejor trabajarla de manera individual o colectiva?, ¿los docentes sacarían algo de provecho tras su realización?, ¿realmente es conveniente una educación temprana en lo que respecta al tema de audiovisuales?.

La principal problemática al intentar trabajar la fotonovela dentro de un aula de primaria se puede enfocar en: el modo en el que se orienta la asignatura, la disponibilidad y el manejo de los recursos audiovisuales, la preparación del docente en este campo y los derechos de imagen de los menores. Aunque dichos factores pueden ser muy subjetivos, ya que cada centro educativo dispone de unos recursos que pueden variar en función de su contexto social y económico, al igual que la formación de los docentes.

El modo en el que se orienta la asignatura varía dependiendo del centro y por lo tanto del docente, pues este es el que tiene la última palabra a la hora de hacer la programación de cómo quiere encaminar su asignatura durante el curso. Generalmente se emplea como material base un libro y por ello, como se ha dicho anteriormente, otro de los objetivos es analizar dos libros para ver si cumplen con el propósito de alfabetizar al alumnado en las audiovisuales.

Por lo que respecta a los recursos audiovisuales, lo más correcto sería emplear cámaras fotográficas, pero no es habitual que el alumnado ni los centros dispongan de ellas. En cambio, a día de hoy se pueden tomar fotos con más aparatos electrónicos, como las tablets, aunque la calidad de la imagen es peor, o con los móviles o smartphones, que dependiendo de sus megapíxeles tendrán una resolución u otra; pero en sí, el trabajo se podría llevar a cabo de igual manera.

En cuanto a la formación de los docentes sobre el uso de aplicaciones o webs de edición, obviamente no han de ser expertos en la materia sino saber y conocer un poco como funcionan para dar directrices y que el alumnado pueda trabajar. Existen infinidad de webs y aplicaciones muy sencillas de utilizar como Canva o Genially, donde se puede montar y

crear la estructura de la fotonovela, y en caso de querer editar las imágenes hay aplicaciones para móviles y tablets como PicsArt, VSCO, Photoshop, RetroCam, etc.

Pero el problema realmente grave de esta intervención está en los derechos de las imágenes, ya que los protagonistas que saldrían en ellas son menores de edad. Existe una ley, la Ley Orgánica 1/1996. Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil, BOE, 29 de Julio de 2015., donde en concreto hay un artículo que habla de dicho tema:

Artículo 4. Derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen.

1. Los menores tienen derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Este derecho comprende también la inviolabilidad del domicilio familiar y de la correspondencia, así como del secreto de las comunicaciones.

[...]

3. Se considera intromisión ilegítima en el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen del menor, cualquier utilización de su imagen o su nombre en los medios de comunicación que pueda implicar menoscabo de su honra o reputación, o que sea contraria a sus intereses incluso si consta el consentimiento del menor o de sus representantes legales.

Para no violar dicha ley y no tener problemas legales, lo más aconsejable es que desde un primer momento los tutores legales de los alumnos y alumnas firmen un documento dando el consentimiento de la cesión de los derechos. Respecto a este tema, he recabado información de cómo se gestiona el asunto pasando una encuesta³ a todas aquellas personas implicadas o que pueden estar implicadas, como madres, padres o tutores legales de menores, docentes y estudiantes tanto de infantil como de primaria cursando el grado en magisterio. De modo que, toda la información recopilada sirva de orientación para la propuesta didáctica.

³ La base de la encuesta realizada se puede encontrar en el ANEXO 3

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Metodología de la investigación

Para llevar a cabo la propuesta de intervención en el aula se va a emplear un análisis metodológico cuantitativo y cualitativo centrado en la comparación de contenidos de dos libros de Artes Plásticas y Visuales, para ver la cabida y el peso que tiene la educación audiovisual en la formación del alumnado, focalizando el estudio en la fotografía y la ilustración de imágenes secuenciadas. Con el fin de hacer una posterior propuesta de mejora introduciendo la fotonovela como recurso para que se cumplan los objetivos que se han expuesto anteriormente.

En sí, este paradigma cualitativo, “trata de captar el núcleo de interés y los elementos clave de la realidad estudiada, facilitándose de esta manera el entendimiento de los significados” (Tonon, G., 2011, p.2), en nuestro caso de los contenidos. A su vez, como también dice Tonon (2011) al comparar, lo que se pretende es describir similitudes y disimilitudes equiparando ideas que pertenecen al mismo género en dos o más casos. Pero además, al tomar como referente a Andréu (2002) este define el análisis de contenido como una técnica de interpretación de textos que abre las puertas al conocimiento de diversos aspectos de la vida social (p.2). Ya que, no solo hay que interpretar el contenido manifiesto sino que también se “debe profundizar en su contenido latente y en el contexto social donde se desarrolla el mensaje.” (Andréu, 2002, p.22). Porque esta metodología “se basa en la lectura (textual o visual) como instrumento de recogida de información, lectura que a diferencia de la lectura común debe realizarse siguiendo el método científico, es decir, debe ser, sistemática, objetiva, replicable, y válida.” (Andréu, 2002, p.2). Para que el estudio sea objetivo el procedimiento analítico podrá ser reproducido por otras investigaciones con la finalidad de que el resultado obtenido sea verificable o no.

Dicho cual, por lo que respecta a los parámetros cuantitativos, para poder hacer el análisis de contenido cualitativo se va a emplear como herramienta una lista con aquellos aspectos más importantes del currículum y que a su vez aparecen en los libros. Ya que, de esta forma se mide la manifestación del contenido.

3.2. Sujetos de estudio

Los modelos de estudio que he tomado para la investigación son dos libros ⁴ de la asignatura de Artes Plásticas y Visuales que se están utilizando en pleno curso académico 2019/2020.

Por una parte está el libro de: *Arts & Crafts, Primary 3* de la editorial *MACMILLAN EDELVIVES*, que me lo ha proporcionado mi hermano que está en ese curso. Pero que lo he querido tener en cuenta, puesto que el curso pasado en las prácticas que realicé con el alumnado de tercero de primaria, lleve a cabo una unidad didáctica en la asignatura de Lengua donde trabajamos la fotonovela.



Por otra parte, el otro libro que me han proporcionado es el de: *Arts & Crafts, Primary 6* de la editorial *ANAYA*. Ya que, sexto se puede considerar como el curso más capacitado para trabajar en su totalidad las audiovisuales.

Ambos libros se van a someter a un análisis donde se comparará el contenido que marca el Decreto 108/2014 por el que se establece el currículo de la Educación primaria en la Comunitat Valenciana, respecto con lo que realmente proporciona el libro en dicha etapa.

3.3. Material

Las listas contienen un total de unos 14 y 16 aspectos a comparar extraídos del Decreto 108/2014 por el que se establece el currículo de la Educación primaria en la Comunitat Valenciana, adaptándose al curso educativo. A su vez, los contenidos de dichas listas están extraídos de los bloques: “*Bloque 1: Educación Audiovisual*” y “*Bloque 2: Expresión Artística*”. De tal modo, adjunto las listas con su respectivas respuestas objetivas de si se cumple o no el contenido en el libro a tratar:















3.3.1. *Arts & Crafts, Primary 3, MACMILLAN EDELVIVES.*





Contenido: <i>Bloque 1: Educación Audiovisual</i>	Sí cumple  NO cumple 
--	--

⁴ En los anexos se adjuntan imágenes de dichos libros. ANEXO 4 - *Arts & Crafts, Primary 3, MACMILLAN EDELVIVES* y ANEXO 5 - *Arts & Crafts, Primary 6, ANAYA*.

El mensaje visual. Importancia de la función expresiva y comunicativa de las imágenes en la sociedad. Función informativa, descriptiva, publicitaria, expresión de sentimientos y emociones.	✓
Análisis de elementos expresivos y narrativos de imágenes en movimiento comunes con la imagen fotográfica: encuadre, planificación (plano general, entero, americano, medio, primer plano, detalle) y angulación (picado y contrapicado).	✓
Lectura de imágenes estructuradas en secuencias, escenas, y planos.	✓
Elaboración de imágenes fijas para exposiciones y presentaciones de fiestas escolares.	✓
Utilización de técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de bocetos y transformación manual de la imagen: dibujo, coloreado, recorte, pegado, fotomontaje.	✓
Captura, creación y difusión de imágenes mediante dispositivos TIC.	✗
Uso responsable en la captura, creación y difusión de imágenes, así como en el uso de bancos de imágenes y sonidos.	✗
Representación de información gráfica de forma creativa utilizando herramientas de edición gráfica para el desarrollo de imágenes.	✗
Contenido: <i>Bloque 2: Expresión Artística</i>	
Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica).	✗
Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo: <ul style="list-style-type: none"> · Experimentación e investigación previas. · Planificar proyectos individuales o colectivos. · Organizar el desarrollo del proyecto. 	✓
Expresión de opiniones y respecto a las manifestaciones artísticas.	✓
Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo.	✓
Desarrollo de proyectos en equipo, cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros. Sensibilidad y valoración de las aportaciones de los demás.	✓

3.3.2. Arts & Crafts, Primary 6, ANAYA.

Contenido: <i>Bloque 1: Educación Audiovisual</i>	SÍ cumple  NO cumple 
El discurso narrativo en una secuencia de imágenes y sonidos.	
Función social y comunicativa: descriptiva, informativa, de entretenimiento, persuasiva o como transmisor de sentimientos y emociones.	
Reconocimiento de la importancia en la sociedad actual de educar “la mirada” para entender e interpretar el mensaje audiovisual.	
·Análisis de elementos estructurales y compositivos comunes con la imagen fotográfica: encuadre, planificación (plano general, entero, americano, medio, primer plano, detalle) y angulación (picado y contrapicado).	
Visionado y análisis de imágenes secuenciadas.	
Realización de producciones audiovisuales a partir de la narración secuenciada de imágenes interrelacionando diferentes lenguajes.	
Fases en el proceso de trabajo: guión, rodaje y montaje.	
Elaboración del guión narrativo a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.	
Secuenciación de las imágenes. El discurso narrativo estructurado en secuencias, escenas y planos. Tipos de planos. Recreación de fragmentos de películas a partir de la interpretación personal.	
Uso de dispositivos de las TIC en la captura, creación y difusión de imágenes.	
Utilización de programas informáticos sencillos para la creación y edición de imágenes y video digital: importar, cortar, copiar y enlazar.	
Contenido: <i>Bloque 2: Expresión Artística</i>	
Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica).	

El punto como elemento generador de la imagen digital: píxel.	
Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo: <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación e investigación previas. - Planificar proyectos individuales o colectivos. - Organizar el desarrollo del proyecto. - Aportar soluciones originales a los problemas. - Transformar ideas en acciones. 	
Expresión crítica de sus conocimientos, ideas, opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas.	
Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los demás. Consenso y apoyo de los demás.	

3.4. Procedimiento

Para el análisis cualitativo de comparación de contenidos de los dos libros, se lleva a cabo un listado con aquellos contenidos específicos que tratan entre otros temas la fotografía, la secuenciación de imágenes y/o ilustraciones, el trabajo en equipo o el uso de aparatos TIC. Dichos contenidos, han sido elegidos cuidadosamente del currículum educativo teniendo en cuenta la posibilidad de que sea el mismo contenido en ambos cursos o haya habido una progresión.

3.5. Resultados y conclusiones

En las dos listas se puede observar que los contenidos específicos referentes a la fotografía, la secuenciación de imágenes y/o ilustraciones, el trabajo en equipo o el uso de aparatos TIC, son los mismos o han sido modificados para que progresen. También, se observa como en el curso de sexto hay una mayor cantidad de contenidos para trabajar la educación audiovisual. Ese plus se debe a que el alumnado supuestamente ha ido adquiriendo ciertas habilidades respecto a este tema en cursos anteriores y por lo tanto debe evolucionar.

Si nos fijamos en los apartados que se cumplen del currículum respecto a los libros, se observa una concordancia en ambos en temas como: la importancia del mensaje de las imágenes en la sociedad, pues es importante educar la mirada para tener un criterio propio; la lectura y/o narración de una secuencia de imágenes; en el dominio de los procesos creativos, donde el alumnado tiene que aprender a investigar sobre lo que quiere trabajar, planificar y organizar cómo lo quiere hacer,

en sexto se añade el plus de aportar soluciones a posibles problemas que puedan surgir y corregirlos; también, en ambos cursos se cumple con los objetivos de trabajo en equipo, aunque en el libro de sexto dicho contenido no es trabajado audiovisualmente, pues no aparece en ninguna de las respectivas prácticas.

Por lo que respecta a los apartados que no se cumplen, ambos libros vuelven a coincidir. Ninguno de los dos trabaja mediante herramientas TIC. Pero además, en el libro de sexto no se observa ninguna actividad relacionada con la secuenciación y/o creación de imágenes o ilustraciones.

En resumen, se puede decir que ambos libros trabajan la educación audiovisual, sí, pero lo hacen excluyendo el uso de las TIC como recurso. Puede que dicha exclusión se deba al temor por falta de aparatos audiovisuales en las escuelas, como comento en el apartado de objeto de estudio; también puede que se deba a que no se le da tanta importancia como a los demás bloques, ya que tan solo hay un par de prácticas relacionadas con el tema en comparación con las demás; o puede que también se deba a lo que la editorial quiera trabajar respecto a lo que el currículum marca, ya que este puede llegar a ser muy subjetivo.

3.6. Propuesta didáctica

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la investigación de análisis de contenidos se propone como actividad de mejora para la educación audiovisual la creación de una fotonovela haciendo uso de herramientas TIC. Por experiencias previas con el alumnado de tercero, su fotonovela se orientará más a manipular las imágenes manualmente. En cambio, el alumnado de sexto, la manipulación la hará digitalmente. De esta forma, se trabajará un mismo producto pero evolutivamente.

3.6.1. Objetivos

Los principales objetivos de la propuesta de mejora son:

- Hacer un uso adecuado de herramientas TIC para la creación de contenido audiovisual.
- Trabajar la narración de la imagen fija a partir de un guión.
- Adoptar una actitud cooperativa, para aprender a trabajar en equipo.

3.6.2. Contenidos

Como ya he comentado, la propuesta de la fotonovela es la misma para ambos cursos, solo que hay una progresión evolutiva del trabajo. Por tanto, los contenidos a trabajar en cada curso pueden variar un poco. Son los siguientes:

3.6.2.1. Principales contenidos de 3º de Primaria:

❑ **Contenido: *Bloque 1: Educación Audiovisual***

- El mensaje visual. Importancia de la función expresiva y comunicativa de las imágenes en la sociedad.
- Utilización de técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de bocetos y transformación manual de la imagen: dibujo, coloreado, recorte, pegado, fotomontaje.
- Uso responsable en la captura, creación y difusión de imágenes, así como en el uso de bancos de imágenes y sonidos.

❑ **Contenido: *Bloque 2: Expresión Artística***

- Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica).
- Desarrollo de proyectos en equipo, cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros. Sensibilidad y valoración de las aportaciones de los demás.

3.6.2.2. Principales contenidos de 6º de Primaria:

❑ **Contenido: *Bloque 1: Educación Audiovisual***

- Reconocimiento de la importancia en la sociedad actual de educar “la mirada” para entender e interpretar el mensaje audiovisual.
- Realización de producciones audiovisuales a partir de la narración secuenciada de imágenes interrelacionando diferentes lenguajes.
- Elaboración del guión narrativo a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.
- Recreación de fragmentos de películas a partir de la interpretación personal.
- Uso de dispositivos de las TIC en la captura, creación y difusión de imágenes.
- Utilización de programas informáticos sencillos para la creación y edición de imágenes y video digital: importar, cortar, copiar y enlazar.

❑ **Contenido: *Bloque 2: Expresión Artística***

- Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica).
- Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los demás. Consenso y apoyo de los demás.

3.6.3. Cronograma y programa de actividades.

Para llevar a cabo la propuesta dentro de un aula se precisa de un total de unas 11 sesiones (aproximadamente) de unos 45 minutos cada una, las cuales se organizarían de la siguiente forma:

Sesión 1: Explicación del tema a trabajar, “La fotonovela”.
Lo primero que se hará es una <u>lluvia de ideas</u> para ver qué puede el alumnado saber del tema. Tras esto, se les explicará resumidamente el verdadero <u>concepto</u> (incluyendo orígenes y el proceso de creación y elaboración) y se les mostrará ejemplos actuales. Finalmente la sesión concluirá con la <u>propuesta</u> a la clase de hacer una <u>fotonovela por grupos</u> . Para ello, el docente indicará cuáles serán los grupos de trabajo pues deberán ser lo más heterogéneos posibles.
Sesión 2: Elección de personajes de series/películas para comenzar a elaborar ideas de guión.
Partiendo de la idea de la autora Rosihyuuga, que creó una fotonovela a partir de los personajes de una saga de anime, el alumnado que ya está por grupos, tendrá que elegir personajes de series o películas para comenzar a elaborar el guión de su propia fotonovela. Para ello, contarán con un total de 20-30 minutos, los restantes se emplearán en explicar cómo se hace un <i>storyboard</i> .
Sesiones 3, 4, 5: Elaboración y revisión del <i>storyboard</i>.
Sabiendo ya de la sesión anterior cómo se hace el boceto o <i>storyboard</i> y partiendo de los personajes elegidos, se empezará su elaboración.
Sesiones 6, 7, 8 y 9: Creación, preparación del material y montaje.
Una vez el boceto este revisado por el docente, el alumnado procederá a crear visualmente el contenido de las siguientes formas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ El alumnado de 3º: Empleará fotografías impresas de revistas, internet o que

hayan capturado ellos, para hacer collages de las escenas. Su montaje será manipulativo. El texto se podrá añadir en forma tradicional: bocadillos, o siguiendo la estructura de la autora Sarah Bahbah (proceso a libre elección).

- **El alumnado de 6º:** Hará uso del banco de imágenes de Internet junto con fotografías propias y elaborará el montaje con programas digitales, como por ejemplo *Canva*.

Sesión 10: Exposición del producto a la clase.

El alumnado, por grupos, saldrá frente a la clase y explicará su fotonovela.

Sesión 11: Exposición fotonovela*

(Esta sesión se llevará a cabo solo si el docente lo aprueba.) Consistirá en mostrar el trabajo de las fotonovelas a todo el alumnado del colegio, en modo de exposición visual. Durante todo el día, por cursos, irán pasando por el aula para ver y preguntar sobre el trabajo que se ha realizado.

3.6.4. Evaluación

A la hora de evaluar el proceso de realización de la fotonovela el docente empleará el método de evaluación continua, que tendrá un 40% del peso del trabajo. Ya que, por medio de esta se puede observar cual ha sido la predisposición y la actitud que ha tenido el alumnado frente a la propuesta. Junto con esta, para juzgar el producto final en la sesión 10 de la exposición de la fotonovela a la clase, el alumnado por grupos, se someterá a una evaluación mediante una rúbrica. El grupo y el docente con la rúbrica, evaluarán tanto los trabajos de los demás como el propio (autoevaluación grupal). Por lo tanto, el 60% restante del peso del trabajo se reparte a partes iguales entre la nota media de las rúbricas del alumnado (30%) y la nota que hayan obtenido de la rúbrica del docente (30%).

4. CONCLUSIONES

Como se ha podido observar en el análisis comparativo de contenidos de los dos libros muestrales de Artes Plásticas y Visuales, hay una carencia de alfabetización audiovisual hacia el alumnado con respecto a los demás temas que aparecen en los libros. Pero no por ello, no se debería trabajar menos este aspecto artístico. Vivimos en pleno siglo tecnológico, donde con el paso del tiempo seguramente dicha tecnología avance a más y es pues de suma importancia que

el alumnado tenga una base educativa audiovisual. Para que de este modo, puedan poco a poco ser más críticos frente a lo que la sociedad les va brindando.

Es por ello, que trabajar la fotonovela en el aula puede resultar enriquecedor. Ya que, con ella, se trabajan transversalmente competencias básicas para la formación de las personas, como por ejemplo la digital, la lingüística, la social y cívica y hasta incluso la del sentido de iniciativa. Además, como se ha visto en la propuesta de mejora, la fotonovela puede adaptarse al curso educativo que se precise, siempre y cuando se adapte a los contenidos a trabajar.

Por tanto, una educación audiovisual temprana utilizándola como recurso puede ser viable de llevar al aula. Pese a que surjan inconvenientes como los citados en apartados anteriores (falta de dispositivos audiovisuales, formación del docente o los derechos de imagen en menores). Ya que, en la actualidad hay un gran abanico de posibilidades de creación de fotonovelas.

En conclusión, con este trabajo lo que se pretendía era dar más visibilidad al aspecto artístico audiovisual mediante las olvidadas fotonovelas. Para que de este modo, el alumnado en la etapa de primaria pueda desarrollarse y formarse como un ser expresivo y crítico respecto a la sociedad que le envuelve.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Libros muestrales

- Martín, J. (2013). *Arts & crafts primary*. Madrid: Macmillan Edelvives.
- Oviedo Melgares, A. (2015). *Arts and crafts, Primary 6*. Madrid: Anaya English.

5.2. Referencias bibliográficas

- Andréu Abela, J. (2002). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada.
- Casado, F.. (2004). La fotonovela y su utilización como recurso expresivo en el aula. *Comunicar*, (22), 95-99.
- Creswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell. por el que se establece el currículo de la Educación primaria en la Comunitat Valenciana (DOCV 07.07.2014).
- Fernández Sinovas, F. Á. (2019). La fotografía como recurso educativo para el aula de Educación Infantil. Propuesta de intervención.
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.
- García Morales, C. (2012). ¿Qué puede aportar el arte a la educación?: el arte como estrategia para una educación inclusiva. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, (1), 5-12.
- García Roldán, Á. (2012). *Videoarte en contextos educativos: las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de educación artística desde una perspectiva a/r/tográfica* (p. 1). Universidad de Granada.
- González Agudo, I. (2019, September). Arte y Simulacro: La Fotonovela como recurso para entender las dinámicas sociales contemporáneas en torno a la postfotografía. In *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible* (pp. 346-354). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Harbord, J. (2009). *Chris Marker: La Jetée (Afterall)*. Afterall Publishing.
- Montalvo, B., Martínez Silvente, M., & Miranda Mas, C. (2016). Fotonovela: transmedia entre el cómic y el vídeo arte.
- Montalvo Gallego, B., & Martínez Silvente, M. (2015, November). FOTONOVELA Y NUEVAS TENDENCIAS EN VÍDEO ARTE. In *II CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN DE ARTES VISUALES* (pp. 537-545). Editorial Universitat Politècnica de València.

- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Noveduc Libros.
- Ramon, R. (2019). La fotografía como forma de conocimiento pedagógico, frente a los otros y el mundo. *Invisibilidades. Revista ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes*, 11, 20-27.
- Tonon, G. (2011). La utilización del método comparativo en estudios cualitativos en ciencia política y ciencias sociales: diseño y desarrollo de una tesis doctoral. *Kairos: Revista de temas sociales*, (27), 7.
- Vigil, J. M. S., & Zaldua, M. O. (2012). La fotografía en las fotonovelas españolas. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 35, 31-51.
- Velásquez Burgos, B. M., de Cleves, N. R., & Calle Márquez, M. G. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338.

5.3. Webgrafía

- ASALE, R. (2019). fotografía | Diccionario de la lengua española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/fotograf%C3%ADa#7z5EURG>
- Blanket, A. (2020). Naruto y Hinata protagonizan un fanfic digno de telenovela. Erizos·Mx. Recuperado de: <https://erizos.mx/memes/naruto-y-hinata-fanfic-fotonovela-drama-anime-rosihyuuga/>
- Gobierno de Canarias. (s.f.). Autorización informada para el uso del derecho de imagen del alumnado. Recuperado de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/seguridad/ciudadania-y-seguridad-tic/principios-legales/autorizacion-derecho-imagen/>
- Gómez, L. (2018). La fotonovela de Instagram. Recuperado de: <https://www.hoy.es/gente-estilo/fotonovela-instagram-20180603003838-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com>
- novela | Diccionario de la lengua española (2001). Recuperado de: <https://www.rae.es/drae2001/novela>
- Peñaranda, A. (s.f.) Universidad para la Cooperación Internacional. Recuperado de: <http://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/MSCG-08/BLOQUE-ACADEMICO/Unidad5/lecturas/FOTOBIOGRAFIA.pdf>
- Pastor Fasquelle, R., & Martínez Torres, M. I. (2011). La fotobiografía. Una herramienta para el autoconocimiento. *Decisio*, 30 (septiembre-diciembre 2011), 102-106. Recuperado de: <http://www.fundacionreencuentro.com/2012/01/17/la-fotobiografia-una-herramienta-para-el-autoconocimiento/>

- Radulescu, M. (2012). La fotografía que narra: la fotonovela. Recuperado de: <https://seminarioarte.wordpress.com/2012/10/08/la-fotografia-que-narra-la-fotonovela/>
- Sarah Bahbah. (2020). Recuperado de: <http://www.sarahbahbah.com>
- Scott, C. (1999). Spoken Image. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=sZPxAQAAQBAJ&pg=PA185&lpg=PA185&dq=stefano+reda+y+giampaolo+callegari&source=bl&ots=8ogAhTcaFq&sig=ACfU3U1BmqwE1QwlcGbnC4GHQ-pCNbmPMw&hl=ca&sa=X&ved=2ahUKEwiAzer6vMToAhVNCWMBHUbfBTcQ6AEwCnoECAoQAQ#v=onepage&q=stefano%20reda%20y%20giampaolo%20callegari&f=false>

6. ANEXOS

6.1. FANFICTION CREADO POR ROSIHYUUGA

Las presentes imágenes están tomadas del Facebook de la autora que es donde cada semana va subiendo capítulos de su fotonovela.



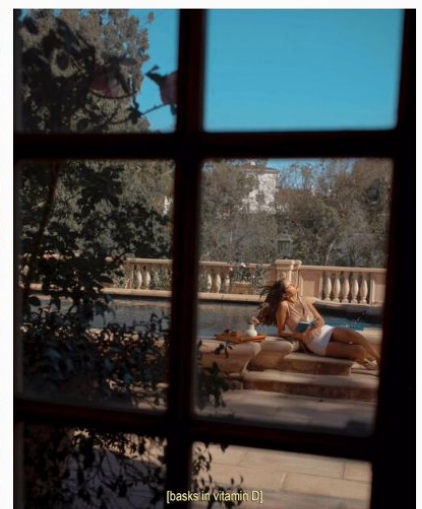
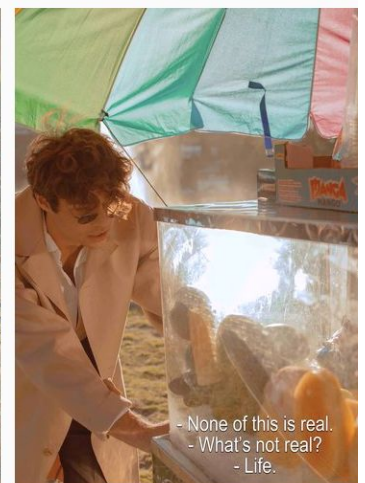
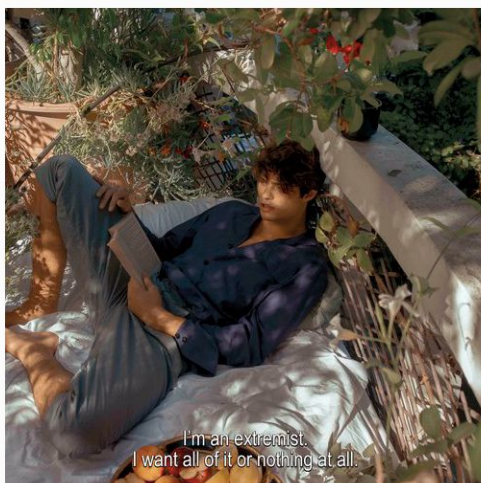
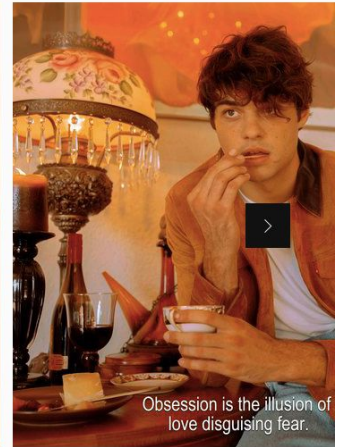
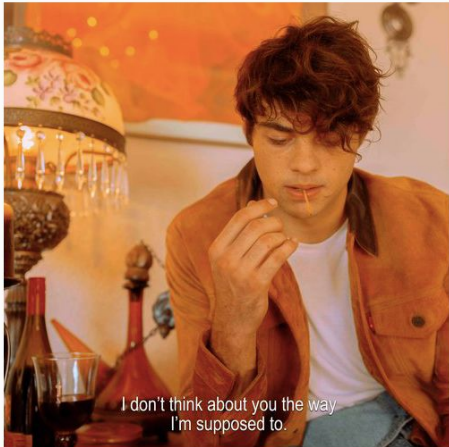
al día siguiente Hinata se presentó en la empresa



Naruto no paraba de mirarla



6.2. RECOPIACIÓN DE MUESTRAS DEL ART SERIES DE SARAH BAHBAH



6.3. ENCUESTA BASE SOBRE LOS DERECHOS DE IMÁGENES EN MENORES

Derechos de imagen en menores

24/4/20 21:35

Derechos de imagen en menores

Hola soy una estudiante del Grado en Magisterio de Primaria, la siguiente encuesta forma parte de una investigación que estoy haciendo para mi TFG. Mi trabajo está relacionado con las fotonovelas como recurso para dentro del aula, por ello estoy investigando y recabando información sobre el tema de las fotografías en menores y los derechos de imagen, ya que hoy en día es un tema muy delicado.

Con la introducción de las nuevas tecnologías dentro de las aulas cada vez son más los centros educativos que se suman a difundir y dar a conocer lo que hacen, por ello el siguiente cuestionario:

Gracias de antemano por vuestro tiempo!

***Obligatorio**

Elige una opción: *

- Madre/Padre/Tutor legal
- Docente
- Estudiante del Grado en Magisterio de Primaria/Infantil

¿Eres conocedor/a de la existencia de alguna una ley que regule el derecho a la propia imagen? *

- Sí
- No

Solo MADRES/PADRES/TUTORES LEGALES* "¿Cómo gestiona o ha gestionado el tema de las fotografías a menores vuestro centro educativo?" Es decir, ¿Os han pasado algún tipo de autorización para que firméis? ¿Cuándo?

Tu respuesta

Solo DOCENTES** "¿Cómo gestiona o ha gestionado el tema de las fotografías a menores vuestro centro educativo o los centros en los que habéis trabajado?" Es decir, ¿Habéis pasado algún tipo de autorización para que firmen los padres/madres/tutores legales? ¿Cuándo? ¿Quién se encarga del papeleo?

Tu respuesta

Solo ESTUDIANTES grado en magisterio*** "¿Cómo gestiona o ha gestionado el tema de las fotografías a menores vuestro centro educativo o los centros en los que habéis realizado prácticas?" (En caso de no saberlo sed sinceros/as y poned que no lo sabéis, gracias)

Tu respuesta

A nivel general, ¿consideras que se hace una buena gestión de las leyes: Ley 1/1982, de 5 de mayo, sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen y la Ley 15/1999, de 13 de Diciembre, sobre la Protección de Datos de Carácter Personal? *

- Sí
- No
- Otro:

¿Das, darías o has dado el consentimiento para que se fotografíe a tu hija/o con fines educativos? *

- Sí
- No

En caso de que la respuesta anterior haya sido NO, ¿Cuál es o sería el motivo?

Tu respuesta

Como menor que fuiste en su debido momento, ¿Crees que antes se tenía tanto miramiento por este tema? Si/No/No eras consciente del tema. ¿Por qué? *

Tu respuesta

OPCIONAL: ¿Alguna experiencia que quieres contar respecto al tema?

Tu respuesta

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universitat Jaume I. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

6.4. LIBRO ARTS & CRAFTS, PRIMARY 3, MACMILLAN EDELVIVES



Contents	
0	What is Art? PAGE 4
1	Self-portraits PAGE 6
2	Still life PAGE 10
3	Collages PAGE 14
4	Mosaics PAGE 22
5	Near and far PAGE 26
6	Kites PAGE 30
7	Land art PAGE 38
8	Inventions PAGE 42
9	Illustration PAGE 46
10	Buildings PAGE 50
11	Extra Art sections
	• Festivals PAGE 54
	• Picture dictionary: Talk about Art PAGE 60
	• Picture dictionary: Art materials PAGE 61
	• Picture dictionary: Art techniques PAGE 62
	• Templates PAGE 65

12	Art in nature PAGE 16
13	Landscapes PAGE 18
14	Art in nature PAGE 16
15	Landscapes PAGE 18
16	Extra Art sections
	• Festivals PAGE 54
	• Picture dictionary: Talk about Art PAGE 60
	• Picture dictionary: Art materials PAGE 61
	• Picture dictionary: Art techniques PAGE 62
	• Templates PAGE 65

Let's move

Artists draw lines and shapes to show a figure in motion.

- Use lines to draw a figure in motion.
- Add circles for the neck, stomach and joints.
- Draw the shape of the body. Colour.

Finished? Draw another figure in motion.

My collage

You can make a collage that shows motion with positive and negative shapes.

- Draw a body in motion.
- Cut out the body.
- Glue it on coloured paper.
- Glue the negative shape.

Finished? Draw the outlines of objects in your classroom.

My animal poster

We need to protect animals and their habitats. Artists make posters to help protect animals. You can make an animal poster, too.

- Use felt tips to draw details.
- Glue materials on to your animal.
- Cut out.

Finished? Plan your poster. What do you want to say?

Our animal presentation

- Make an animal poster.
- Create a title for your poster.
- Talk about your poster.

- How did you make your poster?
- Is it a mammal, bird, fish, reptile or amphibian?
- Is it a carnivore, herbivore or omnivore?
- What covering does it have?
- What is its habitat?
- Is it in danger of extinction?
- How can we help protect this animal?

Illustration

- Where can you see movement in this illustration?
- What do illustrators do?

Illustrators draw pictures to tell stories. These pictures are called illustrations. Illustrators draw pictures of the characters in a story. The lines in illustrations show movement.

Movement goes forwards and backwards, side to side, up and down, and around and around.

Do you think the girl scores a goal?

3 Draw lines to show movement. Colour.

4 Finished? Draw a picture of yourself doing your favourite activity. Draw lines to show movement.

47

Create a character

Stories have different characters. Illustrators show us what a character looks like. They also show us the personality of the character.

1 Read the questions:

- Is your character a person, an animal or a monster?
- How old is your character?
- What does your character look like?
- What does your character wear?

2 Draw your character.

3 Finished? What does your character like to do? Draw.

48

Comic strip

Some illustrators create comic strips. A comic strip is a sequence of drawings that tells a story. You can use your character to create a comic strip.

Step 1 Read the sentence and draw your character.

Step 2 Read the other sentences and draw more pictures.

Step 3 Draw what's in the box.

Step 4 Add lines to show movement. Colour.

5 Finished? Draw a new comic strip with your character.

49

Talk about Art

How can you describe the artwork?

It's alan... I like the...

I can see alan... It's got... There is / There are...

Picture dictionary

collage, illustration, mosaic, landscape, self-portrait, still life, space, movement, materials

60

Art materials

Picture dictionary

Paper: card, continuous paper, paper, tissue paper

Glue: glue stick, white glue

Mould: clay, plasticine

Cut: scissors

Draw and colour: coloured pencils, crayons, felt tips, oil pastels, pencil

Extra materials: elastic bands, glitter, leaf, lentils, mirror, paper roll, pencil sharpener, recycled materials, rock, rubber, ruler, string, tape, toothpicks, tray, wool

Paint: paintbrush, poster paint, water, watercolours

61

Art techniques

Picture dictionary

Colour with coloured pencils and crayons: Colour inside the lines.

Colour with felt tips: Press softly.

Colour with oil pastels: Mix colours. Blend colours.

Cut: Cut along the lines carefully and slowly.

Glue: Put glue in the centre and on the edges.

Mould: Gently change its shape with your fingers.

62

Art techniques

Picture dictionary

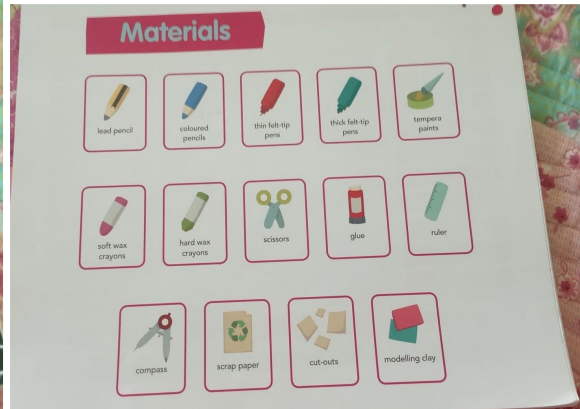
Paint: Put paint on the tip of the paintbrush. Paint with the tip for thin lines. Push down for thick lines. Clean and dry your paintbrush.

Print: Dip an object in the paint. Press down on a piece of paper. Carefully lift the object.

Work together: Share your ideas. Plan your project. Take turns.

63

6.5. LIBRO ARTS & CRAFTS, PRIMARY 6, ANAYA



Index	1 st Term	Observation	Technique	CUJ/Language	Materials
1	The importance of the human body	• Drawing a human body with the correct proportions	• Drawing a human body with the correct proportions	• proportions	
2	My colour wheel	• Drawing a colour wheel showing primary and secondary colours	• Using a compass to draw	• primary colour secondary colour • black, the colour wheel	
3	Art is everywhere	• Drawing something using line art	• Experimenting with pattern, colour and negative space	• compass, Scissors	
4	Light, camera, action!	• Drawing different sequences of events	• Drawing with white chalk and drawing the scene using pencil	• design, film strip, newspaper	
5	Shaded perspective	• Drawing the inside, front and end view of a car	• Drawing the inside, front and end view of a car	• shaded perspective • Natural Science: Sustainable life	
6	Photography practice	• Drawing a picture to make a photograph	• Using geometry to design	• Using a compass to draw circles	
7	Music architecture	• Repeating photos using a grid pattern	• Repeating photos using a grid pattern	• Repeating photos using a grid pattern	
8	Designing a character	• Using geometry to draw a character	• Drawing eye features, using eye features, line circles to design a character	• eye features, segmented blocks • Maths: Angles in art	
9	Let's go to the cinema	• Creating a poster for a film	• Designing and creating a poster	• Technology: Stop-motion	
10	Our world class class	• Drawing a picture using perspective	• Using a ruler to draw different lines to create perspective	• horizon line, vanishing point	
11	Make your own film strip	• Making a film wheel	• Constructing a film (directional) object	• film wheel	
Seasonal activities					
Christmas	• Creating a chimney with Christmas ornaments	• Developing precision in cutting, folding and gluing			
Autumn	• Painting an autumn landscape with tempera paints	• Painting with tempera paints			

2 nd Term	Observation	Technique	CUJ/Language	Materials	
1	Profile	• Drawing a profile and a eye	• Using geometry to design and colour profiles	• profile, eye	
2	Colour of nature	• Copying the colours of nature	• Copying a painting • Drawing after a background colour	• Physical Education: Swimmer	
3	Using materials	• Drawing materials	• Using a ruler and compass to draw lines and circles	• materials	
4	Creating a landscape	• Drawing a landscape	• Applying top and bottom to design a landscape		
5	Repeating patterns	• Repeating a photo using a grid pattern	• Repeating a photo using a grid pattern		
6	Using a ruler to draw lines	• Drawing a floor plan of a house	• Using a ruler to draw lines	• architecture, school settings	
7	Using a ruler to draw lines	• Understanding how colour affects the perception of a painting	• Repeating a painting using pencil and felt tip pens	• affects perception	
8	Using a ruler to draw lines	• Drawing a larger scale replica using a grid	• Using a grid to create a larger scale replica		
9	Repeating patterns	• Drawing a pattern of a painting	• Drawing in proportion	• Physical Education: Mexican girl	
10	Repeating patterns	• Drawing a pattern with the collage technique through drawing various materials	• Experimenting with the collage technique through drawing various materials		
Seasonal activities					
Autumn	• Creating a Fall Leaf	• Developing precision in cutting, folding and gluing			
Autumn	• Creating an aquarium	• Developing precision in cutting, folding and gluing			
Autumn	• Finding an autumn landscape in nature	• Colouring with tempera paints			

