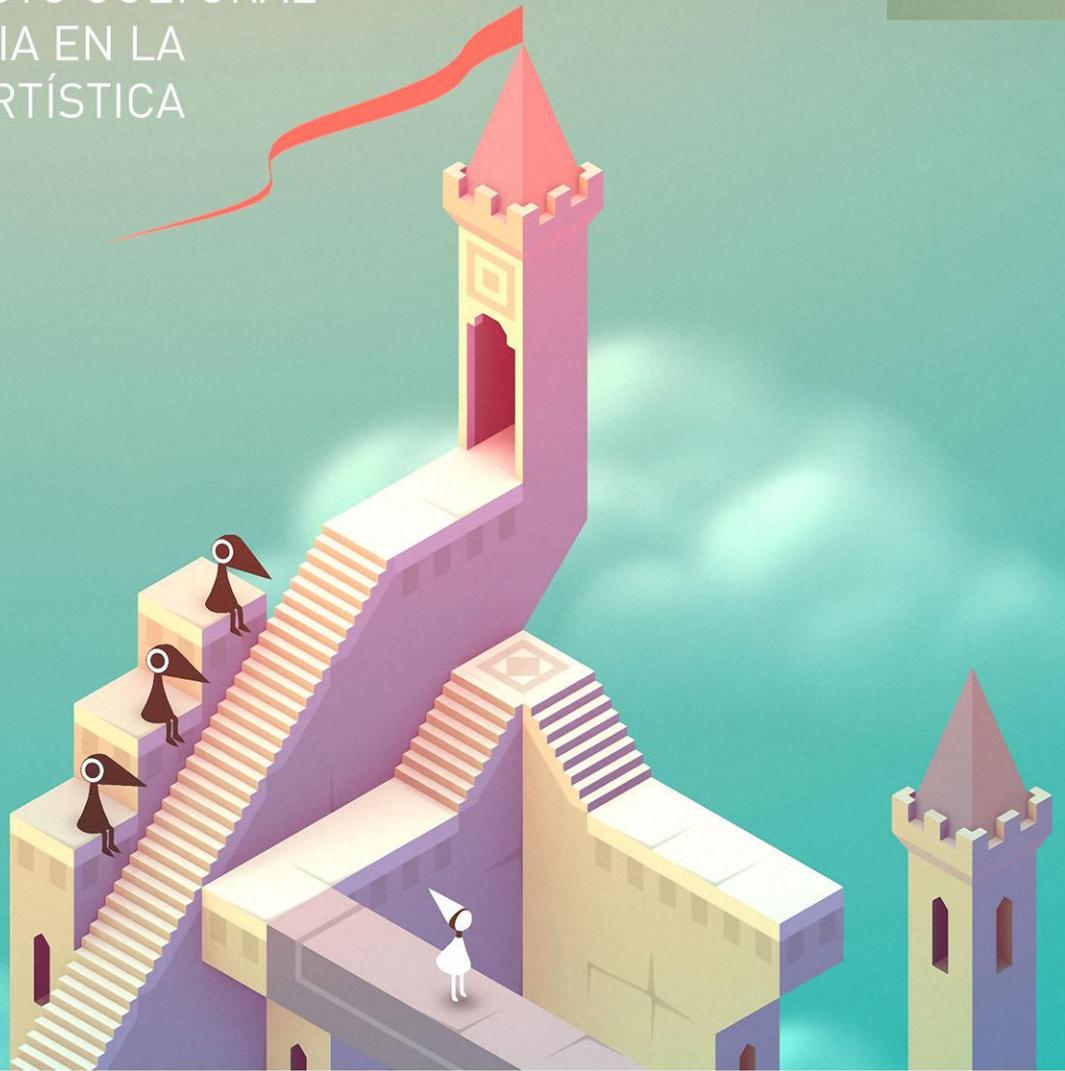


EL VIDEOJUEGO

COMO PRODUCTO CULTURAL
DE REFERENCIA EN LA
EDUCACIÓN ARTÍSTICA



TFM // INNOVACIÓN CURRICULAR Y METODOLÓGICA
EN LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS

// ALUMNO

Pablo Helguera Represa
71128814-A

// DIRECTOR

Óscar Urralburu Arza
FACULTAD DE EDUCACIÓN

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO
Especialidad de Dibujo, Educación Artística e Imagen

Curso 2013 / 2014

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



Índice

1. Identificación	pg. 2
2. Resumen / Abstract	pg. 3
3. Introducción	pg. 4
4. Planteamiento y análisis del problema	pg. 5
4.1. Problema	
4.2. Objeto y campo de acción	
4.3. Marco de referencia	
4.4. Relevancia	
5. Objetivos del TFM	pg. 9
6. Metodología	pg. 9
7. Desarrollo del proyecto	pg. 10
7.1. ¿Por qué el videojuego? Características	
7.2. Aplicaciones para el diseño de actividades	
7.2.1. Los aspectos formales	
7.2.1.2. Disciplinas 2D	
7.2.1.2. Disciplinas 3D	
7.2.2. Los aspectos de fondo o contenido	
7.2.2.1. Análisis narrativo	
7.2.2.2. Reflexión y crítica	
7.2.3. Otras consideraciones	
7.3. Intervención en el aula	
7.3.1. Actividades desarrolladas	
8. Conclusiones	pg. 19
9. Bibliografía y webgrafía	pg. 20
10. Anexos	pg. 21
Anexo I. Materiales didácticos	
Anexo II. Trabajos de los alumnos	
Anexo III. Cuestionarios	

1. Identificación

Trabajo Fin de Máster (TFM)

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas de Idiomas y Enseñanzas Artísticas. Especialidad de Dibujo, Educación Artística e Imagen.

Título

EL VIDEOJUEGO COMO PRODUCTO CULTURAL
DE REFERENCIA EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Datos

- **Nombre del alumno:** Pablo Helguera Represa
- **Nombre del director:** Óscar Urralburu Arza
- **Línea de TFM:** Innovación curricular y metodológica en las enseñanzas artísticas.
- **Modalidades (2 y 3):**
 2. Revisión bibliográfica que conduzca a un análisis crítico sobre aspectos disciplinares relevantes en la práctica docente.
 3. Diseño reflexivo y crítico de actividades de innovación vinculadas a la materia Prácticas de Enseñanza (práctica docente).
- **Categoría (2), orientación (b):**
 2. Con intervención en el aula.
 - b. No versa sobre contenidos propios de las actuaciones del alumno en las Prácticas de Enseñanza, pero es compatible con ellas.

2. Resumen / Abstract

Resumen

La falta de motivación del alumnado es uno de los mayores retos a los que se enfrenta el docente de secundaria. Debido a las consecuencias que ésta tiene sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, los profesores se ven en la necesidad de aplicar nuevas estrategias metodológicas que transformen esta situación. En el ámbito de la educación artística, una posible línea de actuación consiste en realizar una recolocación curricular de los contenidos (plásticos, visuales y multimedia), explorando nuevos referentes sobre los que trabajar, que resulten más atractivos y cercanos al alumnado. Este trabajo pretende examinar las posibilidades del videojuego como herramienta didáctica, estudiando sus características y su potencial capacidad para diversificar los temas entorno a los que se diseñan las actividades didácticas. En la producción del videojuego se aglutinan múltiples disciplinas gráficas y visuales, susceptibles de ser analizadas y puestas en práctica, y sus componentes narrativos permiten además acometer entorno a ellos un enfoque posmoderno del currículo.

Palabras clave: videojuegos, innovación educativa, enseñanzas artísticas, motivación, TICs

Abstract

Students lack of motivation is one of the main challenges faced by high school teachers. Due to the consequences this has on teaching and learning processes, teachers are in need of innovative methodological strategies to improve this situation. A possible course of action in art education is to perform an adaptation of the curricular contents (plastic, visual and multimedia), exploring new referents to work with, more attractive to and closer to students interests. This paper aims to examine the possibilities of video games as a teaching tool, studying its characteristics and its potential for diversifying the themes around which the learning activities are designed. There are several graphic and visual disciplines involved in video game development, and it is possible to analyze them and to use them for practical purposes. Its narrative components also allow to perform a postmodern approach to the curriculum.

Keywords: video games, education innovation, art education, motivation, ICTs

3. Introducción

Uno de los mayores retos a los que se enfrenta el docente en la enseñanza secundaria es la baja motivación que presenta actualmente el alumnado. En un contexto de currículos “precocinados”, y con unas condiciones educativas que no siempre resultan adecuadas, se hace necesario aplicar en los procesos de enseñanza y aprendizaje nuevas estrategias didácticas y metodológicas que transformen esta situación.

En el ámbito de la educación artística, una posible línea de actuación consiste en realizar una recolocación curricular de los contenidos (plásticos, visuales y multimedia), explorando nuevos referentes sobre los que trabajar, que resulten más atractivos y cercanos al alumnado. Esto obliga a plantearse qué objetos/productos culturales innovadores elegir a la hora de planificar actividades didácticas, y cómo utilizarlos. Resulta también interesante procurar que estos sean variados y heterogéneos, lo que redundará en el enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este trabajo pretende explorar las posibilidades del videojuego como referente y herramienta didáctica, estudiando sus características y su potencial capacidad para diversificar los temas entorno a los que se diseñan las actividades didácticas. En la producción del videojuego se aglutinan múltiples disciplinas gráficas y visuales, susceptibles de ser analizadas y puestas en práctica, y sus componentes narrativos permiten además acometer entorno a ellos un enfoque posmoderno del currículo.

4. Planteamiento y análisis del problema

4.1. Problema

La ausencia de motivación en los estudiantes de secundaria repercute negativamente en su rendimiento académico, y afecta también al absentismo escolar. Entre las múltiples causas de esta desmotivación podemos destacar lo que en psicología se denomina el “conocimiento inerte”, es decir, la utilización de contenidos alejados de la realidad del alumnado (Valle, González y Rodríguez, 2006), y más concretamente, el diseño de actividades referenciadas a objetos culturales ajenos y poco atractivos para los adolescentes. Para revertir esta situación, y en el marco de las actuaciones innovadoras que pueden desarrollarse dentro de la práctica docente, deberemos entonces plantear una relectura de los contenidos del currículo.

Dado que los alumnos se desenvuelven en un entorno predominantemente audiovisual, y consumen productos artísticos muy diferentes a los que habitualmente se trabajan en el aula, debemos aproximarnos a su cultura visual y sus gustos e intereses para construir un adecuado entorno de aprendizaje (Wilson, 2003). Por ello, nos encontramos ante la necesidad de buscar y seleccionar contenidos novedosos, conectados con el mundo real, y cumpliendo las siguientes premisas:

- Motivación: mediante la recolocación curricular de los contenidos trabajados.
- Referentes / objetos culturales: atractivos y próximos a su cultura visual.
- Variedad de contenidos: tanto en los objetos de análisis, como en la práctica.

Del mismo modo que en la educación artística se han ido incorporando elementos ajenos a las tradicionales Bellas Artes, como el cine, la fotografía o el cómic, el videojuego resulta un buen candidato a priori. Así pues, centraremos el problema entorno a la idoneidad de la elección de este producto cultural/artístico, y a las aplicaciones didácticas que podemos extraer del mismo, respondiendo a las siguientes cuestiones:

- ¿Los videojuegos son productos visuales de interés en la educación artística?
- ¿Reúnen las características necesarias para el diseño de actividades didácticas?
- En definitiva: ¿Existe algo que enseñar/aprender del videojuego?

Como planteamiento a futuro, la investigación podría extenderse a un trabajo de campo exhaustivo, que pretendiera responder a la pregunta: ¿Puede el diseño de actividades basado en los videojuegos mejorar el rendimiento académico de los alumnos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual?

4.2. Objeto y campo de acción

Tendremos como objeto de la investigación pedagógica analizar el potencial didáctico del videojuego, en el contexto de la búsqueda de nuevos referentes culturales en las enseñanzas artísticas, y para determinar las posibilidades que ofrece en la Educación Secundaria y Bachillerato. Nos centraremos en alumnos de 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato (de 15 a 18 años), ya que en esta etapa de la adolescencia, los estudiantes son ya capaces de operar con un moderado grado de reflexión crítica. Argumentaremos que los contenidos del currículo pueden ser abordados tomando como referente el videojuego, siendo necesario definir qué características tendrán las actividades didácticas elaboradas entorno al mismo.

De un modo más general, este objeto de estudio estaría englobado dentro de una revisión curricular centrada en el estudiante (*student-centered learning*), ya que existe una notable diferencia entre el objeto cultural tratado en el currículo y el que reconoce el alumno (Wilson, 2003). En fases posteriores sería necesario analizar cómo enfoca el currículo la utilización de objetos culturales, y la posible obsolescencia de este enfoque con respecto a la realidad que experimenta el alumno. Para ello habría que estudiar el marco legislativo, examinando qué contenidos son mencionados en los textos LOE y LOMCE, y en este último caso, las posibles incorporaciones de referentes culturales contemporáneos que se puedan producirse al incluir el “apellido audiovisual” a las asignaturas de ESO, ya que actualmente el currículo sólo incluye de forma testimonial algún caso, como por ejemplo el de la publicidad.

4.3. Marco de referencia

Antes de abordar el estado de la cuestión, resulta imprescindible clarificar algunos conceptos en torno a la idea de “videojuego y educación”, en particular los referidos a las diferencias existentes entre dos ámbitos que suelen confundirse con frecuencia: por un lado, el uso de software de entretenimiento en ámbitos educativos y por otro, los llamados videojuegos educativos o *edutainment*.

El *edutainment* (educational entertainment) se refiere a videojuegos diseñados específicamente para utilizarse con propósito pedagógico, o bien a los que de manera colateral cumplen con ese fin (Van Eck, 2006). Los del primer tipo serían los desarrollados para la enseñanza de asignaturas concretas, y el segundo caso, estaríamos hablando de la utilización de juegos comerciales, pero con evidente potencial didáctico (por ejemplo *Civilization* o *Age of Empires*, en materia de historia).

Esta corriente defiende el uso del videojuego como herramienta de aprendizaje, sustentándose en la idea de lo efectivo que es el ser humano cuando aprende jugando (o juega aprendiendo). Ejemplo de lo anterior es esta charla ¹, en la que se confronta el modelo tradicional educativo con la manera de aprender cuando se juega.

Por el contrario, con este trabajo se pretende explorar el potencial del videojuego como objeto de referencia, por lo que el estado bibliográfico de la cuestión se abordará desde las siguientes dos perspectivas: la primera, los estudios visuales y la cultura visual, justificando la relevancia artística y cultural de los nuevos medios. Y en segundo lugar, la elección del videojuego: qué autores han trabajado la cuestión y cómo la han abordado.

Si tradicionalmente las Bellas Artes (Pintura, Dibujo, Escultura), junto con otras Artes Plásticas (Cine Fotografía, Cómic), han sido objetos de referencia en las enseñanzas artísticas, y más recientemente a estas disciplinas se les han ido incorporando otras como las Artes visuales (los Nuevos Medios, Vídeo, Televisión, Publicidad, Animación, Arte Digital) y las Artes Aplicadas (Diseño), es entonces posible explorar nuevos productos de la cultura visual. Dado que éstos forman parte habitual de los estudios artísticos y visuales, resulta razonable preguntarse si son susceptibles de ser enseñados en la educación secundaria. Esta revisión de la Historia del Arte frente a los Estudios Visuales se ha venido produciendo en las últimas décadas, no sin polémica, por autores como Matthew Rampley, Simón Marchán Fiz o José Luis Brea (Pinto Veas, 2006). En consecuencia, la educación artística está constantemente redefiniéndose y ampliando su campo de actuación, incluyendo en su práctica, por su relevancia, nuevos elementos de la cultura popular y visual (Duncum, 2002; Freedman, 2003).

En definitiva, si referentes como la publicidad, la televisión o el cómic están ya aceptados por la comunidad educativa, podemos plantearnos si otros productos culturales, como el videojuego, con similares dimensiones visuales y narrativas, pueden ser también introducidos en la práctica docente. Existen muchos estudios, principalmente en Estados Unidos, sobre el potencial pedagógico de los videojuegos en educación y más concretamente en la educación artística. La industria norteamericana (The Entertainment Software Association, ESA) destaca la influencia que el videojuego tiene sobre otros ámbitos artísticos (cine, literatura, música y diseño), y defiende también sus valores educativos ².

¹ [Vídeo. TEDx: Los videojuegos enseñan mejor que la escuela](#)

² [Artículo. Digital Meets Culture: Videogames, more than entertainment](#)

Más allá de esta visión de parte, autores como De Aguilera y Méndiz (2003) han investigado sobre cómo los videojuegos, y en particular los simuladores, mejoran el desarrollo de habilidades espaciales, pensamiento lógico y resolución de problemas. Otros como Squire (2003) ven un enorme potencial educativo en los juegos de estrategia y en entornos colaborativos (juegos multijugador masivo en línea, MMOG). Destaca también las posibilidades que tiene su introducción en el aula para aquellos alumnos para los que la enseñanza tradicional no funciona (Squire, 2005).

Sweeny (2010) es uno de los investigadores más sistemáticos a la hora de analizar los aspectos visuales y narrativos de los videojuegos (perspectiva, interactividad, interfaz, narrativa, tiempo y cinética o movimiento), su aplicación a la práctica docente, y la posible incorporación a los currículos de enseñanzas artísticas. Menciona varios ejemplos, como la evolución histórica de la perspectiva o los *Machinima*, cortometrajes de animación creados a partir de secuencias jugadas de videojuegos. Este último autor coincide con otros investigadores (Medina, Domínguez y Medina, 2012) en advertir de una problemática que muchos docentes encuentran en el uso del videojuego en el aula: pese a que existe un consenso sobre su influencia positiva en el desarrollo de competencias básicas, muestran preocupación por los aspectos extremadamente violentos de muchos títulos, como por ejemplo el *Grand Theft Auto* (Sweeny, 2010). Otros por el contrario apuestan en revertir dicha situación mediante la aplicación de una pedagogía crítica a esa problemática, mediante lo que en educación se denomina reconstruccionismo social (Parks, 2008). Este modelo busca tomar partido en los cambios sociales desde el ámbito educativo, trabajando con problemas reales como violencia, hambre, terrorismo o desigualdad.

En resumen, existe bastante literatura sobre la presencia del videojuego en las aulas de las enseñanzas artísticas, pero resulta difícil encontrar estudios y casos de éxito en el ámbito pedagógico, esto es: ejemplos concretos de uso en las programaciones didácticas. Quizá el artículo de Robert W. Sweeny sea el que más se aproxima a un análisis pormenorizado del videojuego y sus características, que es el planteamiento de este trabajo de investigación.

4.4. Relevancia

Los investigadores en innovación educativa se aproximan al videojuego de forma relativamente abstracta. Este proyecto intenta analizar de forma sistemática las propiedades y los elementos del software de entretenimiento, en particular los del ámbito de la producción artística, para poder concretar sus posibles aplicaciones en el aula. En un contexto más general, pretende ampliar los referentes culturales sobre los que operar en la educación artística, con el objetivo de mejorar la motivación del alumnado.

Otro aspecto relevante se refiere a la falta de motivación de los estudiantes, y a las consecuencias que esta tiene sobre el rendimiento escolar, el absentismo, el fracaso escolar y el abandono escolar temprano. Los resultados del informe PISA en España presentan datos sorprendentes: un nivel académico aceptable, no tan malo como debería corresponder a la tasa de fracaso escolar, con tasas de idoneidad bajas (porcentaje de alumnado que realiza el curso que corresponde a su edad). En definitiva, motivamos poco y suspendemos mucho: un alumno desmotivado que suspende y repite curso tiene riesgo de acabar abandonando sus estudios (como puede constatarse en el siguiente artículo ³).

5. Objetivos del TFM

Las metas que persigue este trabajo de investigación son:

1. Analizar las propiedades y elementos del videojuego como producto artístico, y describir y categorizar sus características.
2. Definir y concretar las posibilidades de aplicación didáctica, con el fin de plantear su incorporación como elemento en el diseño de actividades.

En una ampliación posterior de la investigación podría plantearse la siguiente hipótesis secundaria (en esta fase inicial no demostrable). “La motivación y del rendimiento académico del alumnado en las asignaturas de Educación Plástica y Visual podría mejorarse con la incorporación del videojuego a los contenidos del currículo”.

6. Metodología

El método utilizado en la investigación es de tipo lógico-deductivo y analítico, y las técnicas utilizadas son en primer lugar la consulta de fuentes bibliográficas y documentales, y posteriormente la observación y los cuestionarios (estos últimos durante la intervención en el aula). Esta investigación es esencialmente descriptiva y cualitativa, buscando una ampliación de conocimiento de la realidad a partir de una lectura comprensiva de la misma. También tendría características de estudio de caso (al realizarse un análisis de un objeto, en este caso cultural), e incluso de investigación-acción, al tratar de manera secundaria la motivación de los estudiantes.

³ [Artículo. El País: España lidera el abandono escolar temprano en Europa](#)

7. Desarrollo del proyecto

7.1. ¿Por qué el videojuego? Características

Vamos a sustentar la elección del videojuego como referente en la enseñanza artística sobre dos pilares: los aspectos formales y los de fondo o contenido. En este sentido encontraremos fuertes semejanzas con otros referentes equivalentes como el cine o la publicidad.

El punto de vista formal está estrechamente relacionado con las artes visuales. Para su estudio utilizaremos una clasificación de índole disciplinar, dividida en dos grandes categorías: disciplinas 2D y 3D, mencionando también otros aspectos como el lenguaje visual o la estética. Con respecto a las cuestiones de contenido, veremos las posibilidades didácticas del análisis de elementos como narración, guión, personajes, temática, mensaje y simbolismo, y de los aspectos culturales, sociológicos y éticos. Ambas cuestiones (formales y de fondo) tendrán en consideración las tres dimensiones de los contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.

7.2. Aplicaciones para el diseño de actividades

7.2.1. Los aspectos formales

Los aspectos formales del videojuego pueden servirnos para un doble propósito:

1. Como objeto de análisis: al igual que se haría con otros objetos visuales, examinando sus propiedades estéticas, plásticas y gráficas. Para ello será necesario dotar al alumno de una base teórica (contenidos conceptuales). Las actividades girarían en torno a la interpretación del lenguaje visual pudiendo incluso tocar aspectos como la música o los efectos de sonido. En este sentido, es importante destacar que fuera de la mainstream o las grandes producciones (AAA) existen productos de indudable calidad estética. Algunos ejemplos de ello son *Samorost* y *Machinarum* ⁴, *Los ríos de Alice* ⁵ (de Vetusta Morla), o el aclamado *Monument Valley* ⁶.

⁴ [Web. Samorost y Machinarum, de Amanita Design](#)

⁵ [Vídeo. Los ríos de Alice](#)

⁶ [Web. Monument Valley](#)

2. Para la práctica de las distintas disciplinas que están involucradas (actividades procedimentales). Aquí es de destacar el fuerte componente tecnológico (competencia digital). En esencia, las actividades didácticas consistirían en la creación de los distintos elementos que componen el videojuego. En el proceso de diseño y producción de un videojuego intervienen muchos roles, y las disciplinas artísticas que se trabajan son muy diversas ⁷. Estos artistas utilizan habitualmente software complejo, que requiere desarrollar importantes habilidades técnicas.

7.2.1.1. Disciplinas 2D

A. ILUSTRACIÓN TRADICIONAL Y DIGITAL

Concept art

Durante la preproducción de un videojuego, los *concept artists* bocetan, diseñan y conceptualizan personajes, escenarios, vehículos y objetos. El software utilizado comúnmente es *Photoshop* y *Painter*, con alternativas de código abierto como *GIMP*, *Krita* o *MyPaint*. Dentro de las técnicas de ilustración y pintura digital, se pueden diseñar actividades para trabajar con tabletas gráficas y lápiz digital



Diseño de personaje. Fuente: artbook.oo.gd

(con enormes posibilidades plásticas, y utilizando todo tipo de técnicas), mostrando a los alumnos ejemplos de artistas que utilizan este sistema. El hardware más habitual para ello es *Wacom*.

Pixel Art / Spriting



Fuente: megapont.ru



Fuente: forum.zdoom.org



Fuente: daporta.deviantart.com



Fuente: raywenderlich.com

Son gráficos de baja resolución, usados en los primeros videojuegos. Actualmente siguen vigentes en producciones independientes, juegos web y para móviles. Sus aplicaciones incluyen la perspectiva isométrica en dibujo técnico.

⁷ [Artículo. Wikipedia: Game art design](https://es.wikipedia.org/wiki/Game_art_design)

Fan art / Splash Art / Skins / Mods

Son aportaciones al videojuego que hace la comunidad de usuarios. Incluyen la realización de ilustraciones amateur sobre los mismos, y la creación de arte final y modificaciones que pueden ser incluidas en el propio videojuego mediante el uso de *plugins* o complementos.



Fuente: monumentfriends.tumblr.com

B. IMAGEN Y RETOQUE DIGITAL, DISEÑO GRÁFICO

Texture art

Consiste en la creación de texturas o *skins* que se aplicarán a los modelos 3D. Los alumnos, mediante técnicas de retoque fotográfico digital, podrían generar texturas que luego visualizarían tridimensionalmente.



Fuente: timmcleod.net

Interface art

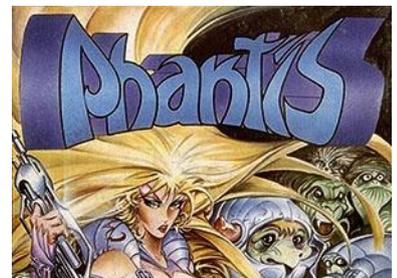
Es el diseño gráfico de la interfaz de usuario: el aspecto de menús, botones, paneles de control...



Fuente: karsten.deviantart.com

Carátulas / Packaging / web

Son elementos de diseño publicitario que complementan al lanzamiento de una producción. En el caso de las portadas, en la denominada “Edad de oro del software español”, ilustradores como Luis Royo o Alfonso Azpiri tuvieron una importancia histórica con sus colaboraciones para producciones nacionales ⁸.



Fuente: gamesdbase.com

C. ANIMACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEO

Intros / Cinemáticas / Trailers

Montaje de secuencias de animación o pequeños cortometrajes. Se realizan con programas como *Premiere*, *Final Cut*, *Sony Vegas*, aunque en el aula es posible crear pequeños montajes con aplicaciones gratuitas como *Windows Movie Maker*.

⁸ [Artículo. MeriStation: El Arte de las Portadas](#)

7.2.1.2. Disciplinas 3D

Modelado 3D

Es la creación de personajes y escenarios mediante modelos tridimensionales, tanto en baja como en alta poligonación ⁹ mediante aplicaciones como *3DS Max*, *Blender* o *SketchUp* (ambos de libre distribución), *Maya* o *Poser*. Merece una mención especial la escultura digital ¹⁰ mediante tableta y programas como *ZBrush* o su equivalente gratuito *Sculptris*. Todos estos programas tienen un enorme potencial para su uso en perspectiva y dibujo técnico.

Animación 3D

A partir de los modelos 3D y con el mismo software mencionado, se crean los movimientos de los personajes y elementos del juego (*in-game animation*), y las escenas cinemáticas o *cutscenes*.

Iluminación

Consiste en la aplicación de luces y sombreado a los entornos tridimensionales.

7.2.2. Los aspectos de fondo o contenido

7.2.2.1. Análisis narrativo

Como ya se ha comentado, e independientemente del debate sobre si el videojuego es o no una “forma de arte”, hay producciones que realizan un notable esfuerzo en los aspectos narrativos, aunque su utilización como elemento de análisis no está exenta de problemática. Ejemplos de ello son *BioShock* (con un fuerte trasfondo político y filosófico), *Shadow of the Colossus*, *To the Moon* o *The Dream Machine*. Existen casos en los que el juego tiene un comportamiento similar al de una “película interactiva”, con el jugador en un rol pasivo, limitándose a intervenir levemente en el desarrollo de la historia. Tal es el caso de *The Walking Dead*. Y también son un buen candidato los audiovisuales *Machinima*, como *Red vs. Blue*, basado en *Halo*.



Fuente: howtomodelinblender.blogspot.com.es

⁹ [Vídeo. Modelado poligonal con Blender](#)

¹⁰ [Vídeo. Escultura digital con ZBrush](#)

Para diseñar actividades de análisis (similares a las de análisis cinematográfico del texto fílmico), se requiere más profundidad y productos más cargados de matices, que trasciendan al mero entretenimiento. Operaríamos sobre la narración, guión, personajes, temática, mensaje, niveles de lectura y simbolismo. Los videojuegos independientes suelen operar en una dimensión más artística y utilizar micronarrativas con más frecuencia que las producciones comerciales.

Merece la pena destacar una cuestión que puede dificultar el diseño de actividades de análisis de texto: lo que se ha dado en denominar “disonancia ludonarrativa”, es decir, la desconexión que se produce entre jugabilidad e historia, cuando éstas transmiten mensajes contradictorios al jugador, siendo la primera frecuentemente lúdica y trivial y la segunda densa y compleja.

7.2.2.2. Reflexión y crítica

Las tendencias actuales en teoría de la educación artística utilizan una aproximación posmoderna al tradicional enfoque disciplinar. El videojuego como producto cultural puede ser abordado desde un punto de vista exclusivamente disciplinar, como defendían Manuel Barkan y el DBAE (Morales, 2001), poniendo la atención en el objeto de conocimiento, o bien desde un enfoque cultural posmoderno, como propone Arthur Efland (Morales, 2001), en el que los objetos culturales contemporáneos producirían un universo simbólico, al igual que lo hizo en su momento el barroco o el impresionismo.

Desde este punto de vista, el videojuego es un producto cultural muy atractivo para un enfoque posmoderno del currículo, que permite poner en marcha estrategias orientadas a conseguir la reflexión y un pensamiento crítico por parte del alumnado, y abordar cuestiones entorno a sus aspectos culturales, sociológicos y éticos, desarrollando contenidos actitudinales y educación en valores. En esta misma línea, el videojuego permitiría trabajar también cuestiones de atención a la diversidad, como por ejemplo de diversidad cultural y diversidad de género. Este tratamiento de la diversidad se podría realizar desde dos enfoques: o bien debatiendo y realizando una crítica de juegos que presenten una visión sesgada, poco tolerante, sexista... O por el contrario, mostrando ejemplos de juegos en los que aparecen reflejados aspecto multiculturales e igualitarios.

Muchas de estas características son a la vez un potencial objeto de discusión y un elemento de dificultad en su aplicación didáctica, por lo que deberán ser manejadas con especial cuidado. En el aula se pueden fomentar debates en torno a la violencia, el sexismo, la adicción, el control parental y la clasificación de contenidos por edades, o la industria y sus repercusiones económicas. Con todo ello se pretende evitar que los alumnos hagan un uso acrítico del software de entretenimiento.

7.2.3. Otras consideraciones

El videojuego puede ser un buen vehículo para la adquisición de competencias básicas. Enseñar en qué consiste el proceso completo de elaboración de un videojuego (desde su fase de diseño a hasta su producción) permite al alumno desarrollar una metodología de trabajo (aprender a aprender). De manera más ambiciosa, esto podría aplicarse a una programación didáctica completa, con la creación de un videojuego a lo largo de todo el curso, utilizando trabajo cooperativo y asignación de roles. Existen programas gratuitos muy potentes e intuitivos que servirían a este propósito, como *Unity* ¹¹.

Las posibilidades para tratar contenidos transversales también son un campo a explorar: mediante juegos como *Assasin's Creed* podemos vincular las actividades con contenidos de historia, arquitectura y espacios, economía o sociedad.

Incluso podemos incorporar características del videojuego en nuestra evaluación: la calificación de los proyectos se puede realizar otorgando puntuaciones similares a las que acostumbran a usar las revistas especializadas (que evalúan apartados como gráficos, sonido, argumento...). Esto es válido tanto en los análisis de juegos concretos que pudieran realizar los alumnos, como en sus autoevaluaciones o evaluaciones del docente.

7.3. Intervención en el aula

La intervención en el aula se desarrolló en el I.E.S. Rector Francisco Sabater García (Cabezo de Torres), durante el Practicum, y bajo la coordinación de Alfredo Cuervo Pando (Tutor de la Universidad) y Eduardo Soldevila Iniesta (Tutor del Centro). El periodo de intervención fue de 7 semanas lectivas, de manera autónoma y no supervisada, no contando para ello con el apoyo-guía del tutor del centro. Este periodo se dividió en 2 bloques:

- BLOQUE I: del lunes 18 al viernes 29 de noviembre de 2013 (2 semanas lectivas)
- BLOQUE II: del lunes 24 de marzo al viernes 9 de mayo de 2014 (5 semanas lectivas)

¹¹ [Vídeo. Creación de videojuegos con Unity](#)

Los grupos y asignaturas sobre los que se realizó la acción docente fueron:

- 4º Diversificación (15 alumnos) - Taller de expresión creativa
- 2º Bachillerato (7 alumnos) - Imagen y comunicación

El alumnado que componía estos grupos presentaba los problemas previamente expuestos de falta de motivación y desvinculación del proceso de enseñanza-aprendizaje. A esto se sumaba la ausencia de fundamentos teóricos y de ejemplos que sirvieran para contextualizar los contenidos y estimular la curiosidad de los alumnos. Además las actividades que estaban planteadas les resultaban poco atractivas, por lo que se procuró diseñar nuevas actividades motivadoras con estas dos premisas: relacionadas con los gustos del estudiante y conectadas con el mundo real. Ante la ausencia de objetivos didácticos claros, se planteó:

- Potenciar el análisis, atendiendo a cuestiones formales y narrativas.
- Hacer reflexionar a los alumnos, promover la capacidad crítica y tratar aspectos éticos y morales.
- Desarrollar una cultura y alfabetización visual: lectura de imágenes, simbolismo, comunicación.
- Manejar a un nivel básico software de diseño presente en la producción de videojuegos.
- Adquirir un proceso de trabajo en el desarrollo proyectos artísticos y de diseño.
- Contemplar las tres dimensiones del saber: conceptual, procedimental y actitudinal.

Estos objetivos se fundamentan desde el punto de vista teórico sobre tres autores: Gardner (1994) y su orientación a proyectos temáticos, Eisner (1995), la continuidad y profundización en los contenidos, el multiculturalismo, el contexto cultural y la diversidad de puntos de vista, y por último Efland (2003), que defiende la reflexión y crítica, y propone estrategias posmodernas para reinterpretar el currículo.

Y en todo momento teniendo presente la motivación del alumnado, y las siguientes premisas:

- Evaluación inicial de conocimientos previos. Tanteo de sus intereses/inquietudes.
Expectativas de la asignatura y evaluación de nivel (conocimientos de software).
- Fundamentos teóricos + contextualización + ejemplos e inspiración.
- Presentaciones con apoyo gráfico y audiovisual como complemento a los conceptos.
- Autoaprendizaje y aprendizaje activo de TIC.
- Exposiciones públicas, puesta en común y debates.
- Autoevaluación y evaluaciones docentes al finalizar los proyectos.

7.3.1. Actividades desarrolladas

Todas las intervenciones tuvieron un marcado carácter tecnológico (consultar en Anexos todo el material gráfico recopilado). Aún así se puso énfasis en que las actividades eran compatibles con disciplinas tradicionales, por ejemplo abocetado a lápiz para posterior escaneado y arte final digital.

4º ESO. Sesiones teóricas: Concept Art

Introducción al tema y presentaciones audiovisuales para apoyar la posterior elección de un proyecto libre. Se planteó un debate sobre zonas con conflicto bélicos para reconducir la tendencia de los alumnos hacia elementos violentos (armas, vehículos de guerra). En todo momento se procuró que los ejemplos y los apoyos visuales trabajados se alejaran de contenidos audiovisuales “mainstream” o puramente recreativos, buscando microrrelatos que invitaran a la reflexión.

4º ESO Proyecto: Diseño de personaje / criatura / vehículo

Se dio una primera charla a cerca de las etapas de producción en la industria del videojuego, insistiendo en los aspectos procesuales y metodológicos, y el cumplimiento de plazos. En una segunda sesión se trató con más profundidad el Concept Art en videojuegos y cine (Character Design). La mayoría de los alumnos entregó un buen número de bocetos y algunos de ellos realizaron ilustraciones definitivas.

2º BACHILLERATO. Proyecto: Digital Painting

La primera sesión consistió en una charla sobre Speed Painting y Concept Art. Se expusieron los trabajos y trayectoria de dos artistas con los que tengo relación: Nacho Yagüe ¹² y Brennan Massicotte ¹³. Posteriormente se dio lección magistral teórico-práctica sobre ilustración y pintura digital, y se proyectaron múltiples tutoriales ¹⁴. Se utilizaron los siguientes recursos propios: portátil, *Wacom* tablet y *Painter*.



Fuente: nachoyague.net

¹² [Vídeo. Nacho Yagüe, speed painting](#)

¹³ [Web. Brennan Massicotte, portfolio](#)

¹⁴ [Tutorial. Concept Cookie: Female Character Course](#)

Este tema se complementó con otra lección magistral: el Diseño 3D, modelado y texturizado. En esta ocasión se utilizó el software *Sketchup* y *Google Earth*. Todos los alumnos mostraron mucho interés sobre los temas tratados, pese a que fueron propuestos por una sola alumna, que fue la única que finalmente llevó a cabo una práctica sobre el mismo.

Además de lo anterior, se intercambiaron varios correos electrónicos con una compañera que realizaba las prácticas en el IES Alfonso X, y que necesitaba orientar a un grupo de alumnos de Bachillerato Internacional sobre la salida profesional como “concept artist” en la industria del videojuego.

Todas estas actuaciones se encuentran dentro de un contexto de simulación o muestra experimental (son de tipo anecdótico). Esto permite extraer ideas y conclusiones sobre el terreno, que de otro modo y en abstracto resultaría difícil que surgieran. Por lo tanto no resultan válidas para extraer conclusiones de tipo general. Pese a ello, y como experiencia recuperable en el futuro, con la debida estructuración del importante número de acciones emprendidas y con la programación y planificación adecuada, la acción docente en el ámbito de la producción de videojuegos, el concept art y la ilustración digital mediante tabletas táctiles, conformaría una unidad didáctica densa, cohesionada y cumpliendo objetivos de planificación posmoderna. La cantidad de recursos y materiales didácticos que se ha generado y recopilado también apoya esta posibilidad.

Debido en parte a la dinámica de desmotivación que arrastraban los grupos, la introducción del videojuego en las actividades provocó un notable interés inicial, aunque resultó difícil mantener ese nivel de atención. En términos general se podía percibir una actitud más positiva en ambos grupos. Para tratar de objetivar estas percepciones fruto de la observación, en las últimas sesiones se realizaron dos evaluaciones mediante cuestionarios de elaboración propia. Las autoevaluaciones de los alumnos demostraban poca capacidad autocrítica. En cuanto a la evaluación docente, fue extremadamente positiva, pero probablemente condicionada al hecho de que eran dos grupos que se encontraban muy desatendidos por parte del profesor titular. Se pueden descargar los modelos de cuestionarios en estos enlaces:

- Autoevaluación de los propios alumnos. ([Descargar PDF](#))
- Evaluación de la acción docente. ([Descargar PDF](#))

Tanto los materiales elaborados, como los instrumentos de recogida de datos y los trabajos de los alumnos pueden consultarse en los anexos, y en la web <http://blogtics.pixelhive.net/>.

8. Conclusiones

CONCLUSIÓN 1. Tras el proceso de investigación, las preguntas planteadas en el punto 4.1 han podido ser respondidas satisfactoriamente. Se han podido determinar las características, propiedades y elementos del videojuego de forma exhaustiva y categorizada, para su posterior análisis como herramienta didáctica.

CONCLUSIÓN 2. La incorporación del videojuego a los referentes utilizados en la práctica docente de la educación artística no solo es posible, sino que abre un amplio abanico de opciones para trabajar los contenidos del currículo, además de tener efectos positivos a la hora de estimular el interés de los alumnos, utilizando elementos de su cultura audiovisual. Por otro lado supone la integración de un elemento muy presente en la realidad de los estudiantes, y un excelente vehículo para introducir las nuevas tecnologías en el aula. En conjunto resulta un buen complemento a otros objetos artísticos, aunque quizá su uso exclusivo plantearía algunas carencias.

En la práctica, la inclusión del videojuego en las enseñanzas artísticas plantea varios inconvenientes y debilidades (inherentes al objeto cultural), que solo a través de la experiencia se podrían manejar para que no llegaran a condicionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los más destacables son:

1. La necesidad de jugarlos (al menos algunos, para no generar expectación o decepción): ¿En casa? ¿En el aula? ¿Dispondrían de consola/pc? ¿Juegan en móviles o tablets?
2. Alternativas para la diversidad, para los alumnos y alumnas que no muestren interés o no dispongan de medios: cine sobre videojuegos, animación 3D, casual games, juegos para smartphones.
3. Los recursos y materiales didácticos necesarios: juegos instalados, juegos online, juegos web. Pudiera ser necesario comprar licencias, aunque en la mayoría de los casos existe software equivalente de libre distribución, adecuado para enseñanza secundaria.

Con respecto a la ampliación de este proyecto de investigación, se abran nuevas líneas de investigación, la más inmediata, un trabajo de campo que profundice en las consecuencias sobre la motivación y el interés de los alumnos: actitud, rendimiento académico y absentismo. También sería recomendable efectuar una investigación de los referentes planteados en los currículos LOE y LOMCE, para fundamentar sólidamente la recolocación curricular. Y por último, este trabajo ha procurado aportar al estado bibliográfico de la cuestión y a las experiencias publicadas, una definición y un análisis sistemático y pormenorizado de las características y elementos de aplicación didáctica que posee el videojuego como producto de referencia en el ámbito educativo.

9. Bibliografía y webgrafía

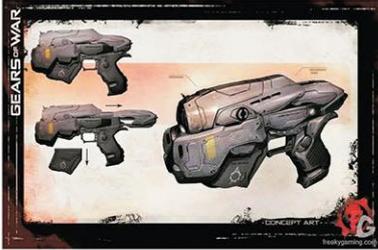
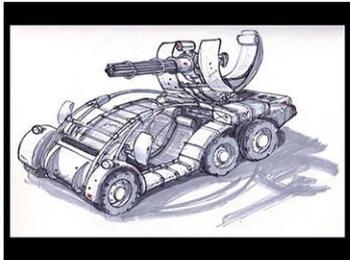
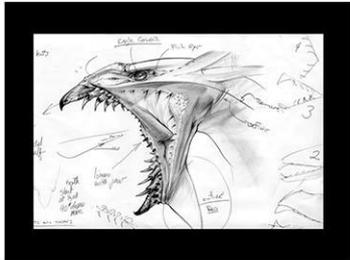
- De Aguilera, M., Méndiz, A. (2003). Video Games and Education (Education in the Face of a "Parallel School"). *Computers in Entertainment*, 1(1), 1.
- Duncum, P. (2002). Visual Culture Art Education: Why, What and How? *International Journal of Art & Design Education*, 21(1), 14-23.
- Efland, A., Freedman, K., Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture*. New York: Teachers College Press.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Medina, A.; Domínguez, M. C.; Medina, C. (2012). Didactic use of video games: an approach to the violent video games. *Journal of Educational Sciences and Psychology*, 64 (2), 51-62.
- Morales Artero, J. (2001). *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Parks, N. (2008). Video games as reconstructionist sites of learning in Art Education. *Studies in Art Education*, 49(3), 235-250.
- Pinto Veas, I. (2006). Reseña de "Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización" de José Luis Brea. *Aisthesis*, 39, 143-148.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *Computers in Entertainment*, 2(1), 10.
- Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6).
- Sweeny, R. (2010). Pixelated Play: Practical and theoretical issues regarding videogames in art education. *Studies in Art Education*, 51(3), 262-274.
- Valle Arias, A., González Cabanach, R. y Rodríguez Martínez, S. (2006). Reflexiones sobre la motivación y el aprendizaje a partir de la Ley Orgánica de Educación (L.O.E.): "Del dicho al hecho...". *Papeles del Psicólogo*, 27(3), 135-138.
- Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16-30.
- Wilson, B. (2003). Three sites for visual cultural pedagogy: Honoring students' interests and imagery. *The International Journal of Arts Education*, 1(3), 107-127.

Webgrafía / Recursos online (por orden de aparición)

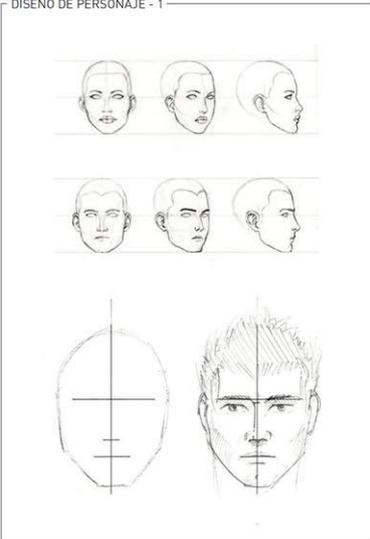
- TEDx: Los videojuegos enseñan mejor que la escuela <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>
- Digital Meets Culture: Videogames, more than entertainment <http://www.digitalmeetsculture.net/article/videogames-more-than-entertainment/>
- El País: España lidera el abandono escolar temprano en Europa http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/04/11/actualidad/1397211917_985641.html
- Samorost y Machinarum, de Amanita Design <http://www.amanita-design.net/>
- Los ríos de Alice <http://www.youtube.com/watch?v=vWcpDoQRaDs>
- Monument Valley <http://ustwo.com/play/>
- Wikipedia. Game art design http://en.wikipedia.org/wiki/Game_art_design
- MeriStation: El Arte de las Portadas <http://www.meristation.com/pc/reportaje/el-arte-de-las-portadas/1975476/58>
- Modelado poligonal con Blender <https://www.youtube.com/watch?v=AnfVrP6L89M>
- Escultura digital con ZBrush <https://www.youtube.com/watch?v=zGHTxkon634>
- Creación de videojuegos con Unity <https://www.youtube.com/watch?v=XDjAYLaZN2c>
- Nacho Yagüe, speed painting <https://www.youtube.com/watch?v=DwSnFbWOW2o>
- Brennan Massicotte, portfolio <http://www.brennanmassicotte.com/>
- Concept Cookie: Female Character Course <https://cgccookie.com/concept/cgc-courses/female-character-series/>

Anexo I. Materiales didácticos

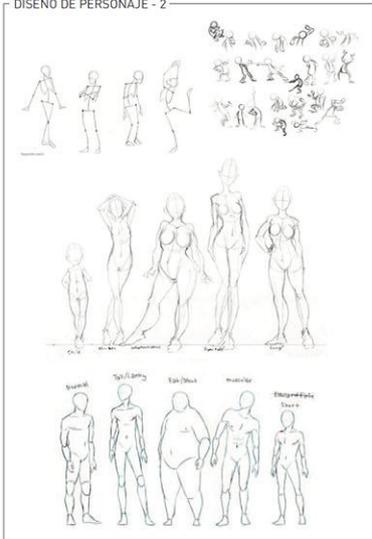
CONCEPT ART



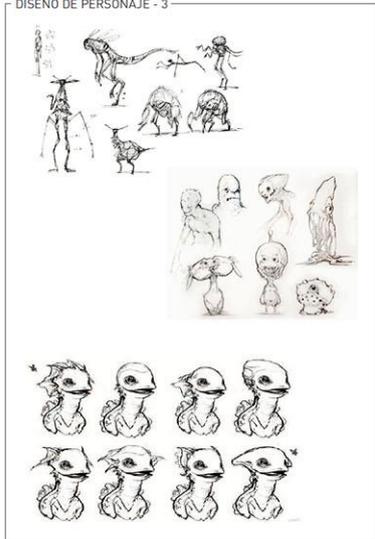
DISEÑO DE PERSONAJE - 1



DISEÑO DE PERSONAJE - 2



DISEÑO DE PERSONAJE - 3



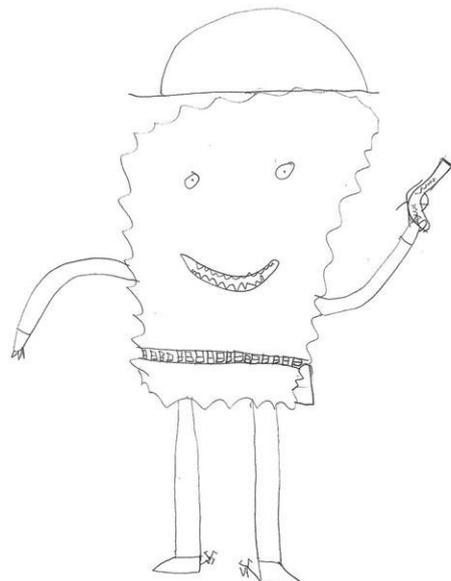
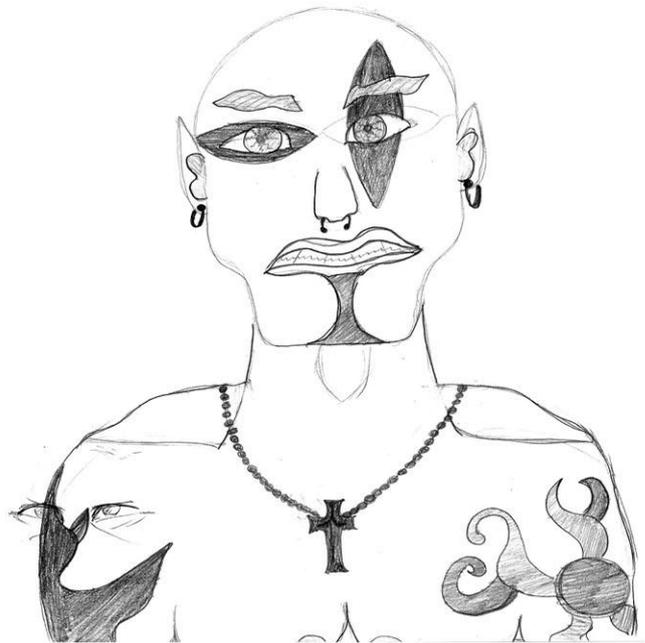
DISEÑO DE PERSONAJE - 4



DISEÑO DE PERSONAJE - 5



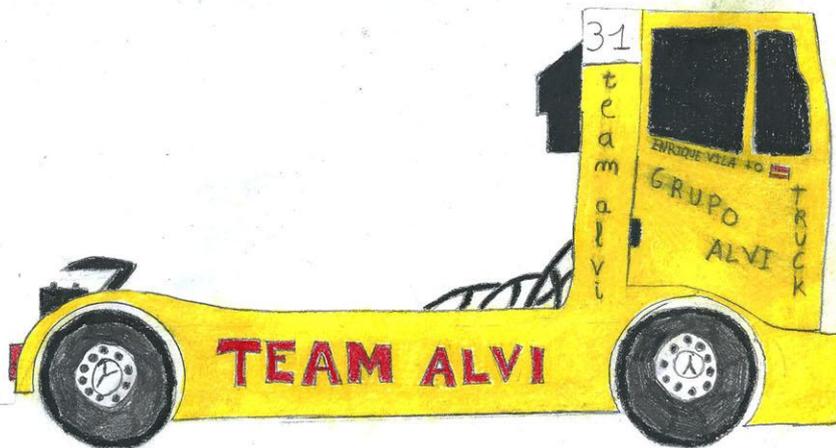
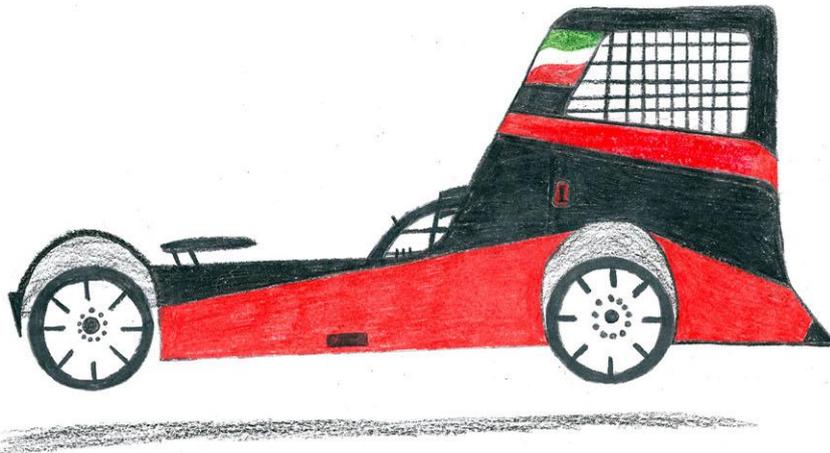
Anexo II. Trabajos de los alumnos



capitulo



México Plus Autos
4^o Diver





Anexo III. Cuestionarios

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

Apellidos y nombre: Elena Garcia

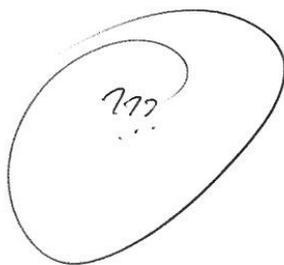
- Conocimientos teóricos (20%):

- Trabajo práctico (60%):

- Actitud y exposición (20%):

- TOTAL:

10
~~40~~ 50
10
7



Única que trabajen en clase, muy buena actitud pero se les fastidió todo

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

Apellidos y nombre: Martinez Holer Laura

- Conocimientos teóricos (20%):

- Trabajo práctico (60%):

- Actitud y exposición (20%):

- TOTAL:

10
~~40~~ 50
10
7

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

Apellidos y nombre: Bianca Palomo.

- Conocimientos teóricos (20%):
- Trabajo práctico (60%):
- Actitud y exposición (20%):
- TOTAL:

10%
50%
20%
80%

1
4/5
1

65

plus interés?
pero no lo ha montado ella!

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

Apellidos y nombre: Francisco Cordones

- Conocimientos teóricos (20%):
- Trabajo práctico (60%):
- Actitud y exposición (20%):
- TOTAL:

15%
60%
20%
95%

2
6
0/5

85

Mala actitud
pero muy buen
resultado

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

~~Valentia Comas~~
Apellidos y nombre: Baño Guillén Comas Z-BH.

- Conocimientos teóricos (20%):	<u>20</u>		<u>1</u>	¿4/5?
- Trabajo práctico (60%):	<u>35</u>		<u>4/5</u>	
- Actitud y exposición (20%):	<u>10</u>		<u>1</u>	
- TOTAL:	<u>65</u>		<u>6/5</u>	

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

Apellidos y nombre: Valentia Comas Barria Z-bh.

- Conocimientos teóricos (20%):	<u>20</u>		<u>2/5</u>	Muchos fallos de asistencia
- Trabajo práctico (60%):	<u>50</u>		<u>3/5</u>	
- Actitud y exposición (20%):	<u>10</u>		<u>0</u>	
- TOTAL:	<u>8</u>		<u>4/5</u>	

+ SUSANA | 2
5/5 Podría haber hecho mucho más
1
8/5

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



1. *Muy mal!!*



2. *Mall*



3. *Regular*



4. *Bien!*



5. *Muy bien!!*

	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?			X		
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

- ¿Qué mejorarías?:

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

- Conocimientos teóricos (20%):

10

- Práctica docente (60%):

40

- Actitud e implicación (20%):

10

- TOTAL:

60

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?			X		
¿Los contenidos te han resultado interesantes?			X		
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor				X	
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones			X		
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?			X		
¿Te resulta útil lo que has aprendido?			X		

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

- ¿Qué mejorarías?:

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

- Conocimientos teóricos (20%):
- Práctica docente (60%):
- Actitud e implicación (20%):
- TOTAL:

~~8~~7
 7
 8
 7/3

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	X
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

El video final.

- ¿Qué mejorarías?:

Nada ☺

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

- Conocimientos teóricos (20%):	<i>20!</i>
- Práctica docente (60%):	<i>50!</i>
- Actitud e implicación (20%):	<i>20!</i>
- TOTAL:	<i>90!</i>

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



1. *Muy mal!!*



2. *Mal!*



3. *Regular*



4. *Bien!*



5. *Muy bien!!*

	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor				X	
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclarar dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

aprender a editar

- ¿Qué mejorarías?:

se podría hacer más hincapié en Photoshop.

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

- Conocimientos teóricos (20%):	<i>70</i>
- Práctica docente (60%):	<i>50</i>
- Actitud e implicación (20%):	<i>70</i>
- TOTAL:	<i>60</i>

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?					X
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)				X	
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?					X
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

los apotes del profesor

- ¿Qué mejorarías?:

los materiales

- Otros comentarios y sugerencias:

Nada

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

- Conocimientos teóricos (20%):	<u>20%</u>
- Práctica docente (60%):	<u>50%</u>
- Actitud e implicación (20%):	<u>20%</u>
- TOTAL:	<u>90%</u>

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				3	X
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)					X
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclarar dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Aprender sobre la unión de vidio.

- ¿Qué mejorarías?:

Trabajo más en clase.

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del profesor:

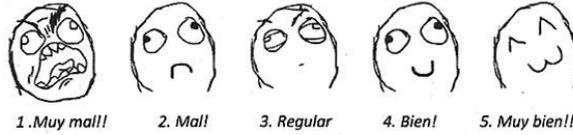
- Conocimientos teóricos (20%):	<u>20</u>
- Práctica docente (60%):	<u>60</u>
- Actitud e implicación (20%):	<u>20</u>
- TOTAL:	<u>100</u>

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?					X
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)					X
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:
- Los trabajos de grafitis

- ¿Qué mejorarías?:
- La actitud de clase

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

8.

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, videos, medios técnicos...)		X			
Nivel de conocimientos del profesor				X	
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones			X		
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?			X		
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?: *Las ganas con las que vino el profesor*

- ¿Qué mejorarías?: *La actitud de la clase*

- Otros comentarios y sugerencias:

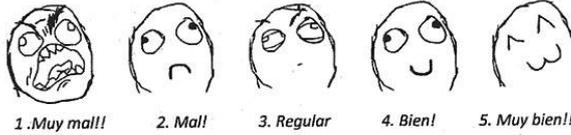
- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso: *8*

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					X
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)				X	
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Cojer un personaje real y cambiarlo hasta que no se pareciera

- ¿Qué mejorarías?:

Yo que se

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

9

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?				X	
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)				X	
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Los dibujos.

- ¿Qué mejorarías?:

Nada

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

(9)

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?				X	
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					X
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)				X	
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)				X	
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Dibujos de Bocetos

- ¿Qué mejorarías?:

Nada

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

⑧

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



1. Muy mal!!



2. Mal!



3. Regular



4. Bien!



5. Muy bien!!

	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					X
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)			X		
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?				X	

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Los dibujos hechos en clase

- ¿Qué mejorarías?:

Nada en particular

- Otros comentarios y sugerencias:

Ninguna

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

(8)

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?			X		
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)				X	
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones				X	
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)				X	
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?				X	
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Cos dibujos

- ¿Qué mejorarías?:

Nada

- Otros comentarios y sugerencias:

Ninguno

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

(9)

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?					
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)					
Nivel de conocimientos del profesor					
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?					
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

- *Aprender nuevas técnicas*

- ¿Qué mejorarías?:

- *Que nos cambiasen el aula.*

- Otros comentarios y sugerencias:

- *Me ha parecido muy bien lo enseñado*

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

- *9*

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?				X	
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					X
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					X
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)					X
Nivel de conocimientos del profesor					X
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					X
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					X
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					X
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?					X
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					X

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Saber ~~que~~ como utilizar los lápices acuarela
que da un mejor acabado a los dibujos.
Y el diseño de personajes.

- ¿Qué mejorarías?:

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

10

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL

Tu opinión acerca de este curso contribuye a mejorar el desempeño docente.
Por favor, sé sincer@ y objetiv@. Gracias!

NOTA: Este cuestionario es anónimo.

Indica que valoración te merecen las siguientes cuestiones:



	1	2	3	4	5
¿Crees que se han logrado los objetivos de la asignatura?					
¿Los contenidos te han resultado interesantes?					
¿Te parece que la metodología utilizada en el aula es adecuada?					
¿Y los recursos y materiales? (presentaciones, láminas, vídeos, medios técnicos...)					
Nivel de conocimientos del profesor					
Capacidad de comunicación y claridad de las explicaciones					
Actitud del profesor (motiva, es ameno, fomenta la participación...)					
Implicación del profesor (aclara dudas, realiza tutorías de apoyo...)					
¿Se han satisfecho las expectativas que tenías al inicio del curso?					
¿Te resulta útil lo que has aprendido?					

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?:

Me ha gustado todo

- ¿Qué mejorarías?:

Nada

- Otros comentarios y sugerencias:

- Y por último, puntúa de 0 a 10 tu valoración global del curso:

10