



UNIDAD 5. EL CÓMIC

Fecha de creación: 05-05-2007 **Actualización:**

Área: Educación plástica y visual

Curso: 4º E.S.O. (optativa)

Carga horaria semanal: 3 horas

Trimestre: segundo

Temporización: 7 sesiones

1. INTRODUCCIÓN

La imagen secuencial es una forma de expresión artística que reúne elementos del lenguaje visual y del lenguaje verbal integrados en composiciones sucesivas. En el cómic mediante el encadenamiento sucesivo de imágenes estáticas se recrea el paso del tiempo. El alumno reconocerá los elementos que componen este lenguaje plástico, observando las similitudes y diferencias con otros como el cine, la fotografía o la pintura.

También podrá aplicar conocimientos ya adquiridos en las unidades 15 y 8.

Asimismo, es una buena oportunidad para servirse del cómic en creaciones originales despertando un sentido crítico estético y literario.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA RELACIONADOS

- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.



- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.2. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA RELACIONADOS

- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora, con especial incidencia en las obras artísticas valencianas.
- Expresarse con actitud creativa utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales.
- Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.

2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apreciar el cómic como medio independiente de expresión artística.
- Desarrollar la capacidad crítica ante cualquier mensaje secuencial del entorno.
- Diferenciar los diferentes estilos y temáticas dentro del cómic.
- Reconocer los elementos propios de este lenguaje.
- Entender la obra artística como un proceso escalonado de trabajo.
- Buscar soluciones gráficas adecuadas para el resultado final.



- Conocer la estructura general del cómic.
- Ver la interrelación con otros lenguajes plásticos.

3. CONTENIDOS

3.1. CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Conceptuales

- El cómic como arte secuencial. Elementos que componen un cómic: la viñeta, el encuadre, el bocadillo, las metáforas visuales, etc.
- Breve historia del cómic.
- Relaciones con otros lenguajes plásticos.
- Formatos: tira, plancha. Revistas y cómics-books.
- Proceso de creación de un cómic. Fases de gestación: Idea, argumento y guión técnico.

Procedimentales

- Análisis de la estructura de un cómic.
- Estudio de las posibilidades de encuadre, viñetas y otros elementos.
- Realización de un proyecto de cómic por fases.
- Dibujo de esquemas de gestos y posturas.
- Análisis de formatos y técnicas posibles.
- Elaboración de signos de indicación.
- Análisis en grupo de los recursos empleados en la publicidad audiovisual.

Actitudinales

- Apreciación del valor artístico del cómic.



- Gusto por la correcta presentación de los trabajos.
- Interés por combinar y explorar diferentes posibilidades en la creación de un cómic.
- Adecuación y predisposición al trabajo en grupo para la superación de un proyecto colectivo.

3.2. BLOQUES DE CONTENIDOS RELACIONADOS

- Apreciación del hecho artístico en las artes visuales.

4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Esta unidad requiere 7 sesiones de clase:

- En la primera clase se realizará la presentación de la unidad mediante el cd interactivo, haciendo un repaso por los principales elementos que definen el lenguaje del cómic, y un breve recorrido histórico para observar también distintos tratamientos gráficos.
- En la segunda clase se trabajará la carta de personajes, en base a la actividad correspondiente.
- En la tercera sesión se realizará la actividad de “expresiones”.
- En la cuarta sesión se realizará la actividad de “tipos de plano”.
- Las tres sesiones restantes están concebidas para la realización de un proyecto gráfico desarrollado en grupo.

5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

5.1 Actividades de presentación

En base a la presentación de la unidad en pantalla de videoprojector, se establecerá un debate con los alumnos sobre los distintos aspectos que definen el cómic.



5.2. Actividades de enseñanza-aprendizaje

Para el desarrollo de esta unidad didáctica el profesor expondrá los contenidos de la misma a través del libro de texto, pizarra, material gráfico de apoyo y mediante reproductor de vídeo o proyector. Los alumnos tomarán apuntes sobre los diferentes contenidos.

- Partiendo de un determinado personaje-estereotipo (albañil, enfermera, astronauta, juez...) realiza bocetos y trabajo definitivo de una carta de personaje a partir de 4 posiciones tipo: frontal, perfil, $\frac{3}{4}$ y trasera.
- Del personaje desarrollado en la actividad anterior realiza viñetas mostrando 8 expresiones diferentes: alegría, tristeza, enfado, ingenuidad, malicia, sueño, mareo, cansancio.
- Crea una composición a página A4, con todos los tipos de planos: detalle, primer plano, medio, americano, conjunto y general. Y los planos según angulación picado-contrapicado.
- Proyecto cómic: Mediante grupos de 2-3 personas, dibujo de un cómic aprovechando los personajes ya creados y construyendo un guión argumental. Realizad los bocetos apropiados para definir el formato y montaje de viñetas, siguiendo las fases de elaboración hasta la concreción del estilo y realización final de cómic.

5.3. Actividades de ampliación

- Realización de una portada y contraportada para el cómic realizado en las últimas sesiones.
- Realizar varias tiras cómicas sobre una misma historia inventada por el alumno. Ampliando progresivamente el número de viñetas: 3,4,5 y 6. y no pudiendo repetir ninguna.
- Aplicación de distintas técnicas para una misma viñeta para concretar el estilo.



- Creación de distintos personajes según edad y sexo, a partir de una misma forma.

(Cuaderno 4 Santillana)

6. CONTENIDOS TRANSVERSALES RELACIONADOS

Esta unidad se relaciona directamente con la educación no sexista, por los contenidos o historias que podemos narrar mediante cómics, y con la Educación moral y cívica.

7. TRATAMIENTO INTERDISCIPLINAR

Uno de los objetivos prioritarios en esta unidad es que el alumno descubra el cómic como lenguaje propio y esto lo constate en otras áreas donde también se emplea como recurso didáctico de importancia.

Por otro lado, puede ser un instrumento que el alumno emplee para la resolución de actividades en otras áreas.

7. RECURSOS DIDÁCTICOS

7.1. Instrumentos y materiales específicos del alumno

- Libro de texto.
- Cuaderno de clase.
- Lápiz, sacapuntas y goma. Bolígrafo negro.
- Distintas técnicas gráfico-plásticas: témperas, lápices de colores, rotuladores, ceras.
- Material de dibujo técnico: juego de reglas.

7.2. Material didáctico de aula útil en esta unidad

- Pizarra, tizas y borrador.
- Cómic-books y revistas.



- Fotocopias de actividades.
- Proyector para ordenador y pantalla.

8. ÁSPECTOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

En esta unidad el alumno comprobará experimentalmente los conceptos antes señalados, siguiendo una dificultad progresiva.

Los trabajos a realizar tienen cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a los conocimientos de los alumnos.

En la última parte de la unidad se fomentará el trabajo en grupo con el proyecto final, partiendo de situaciones en que éste sea la suma de las aportaciones individuales, para que el alumno entienda la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Diseño de una tira cómica a modo de cartel para alguna actividad relacionada con el mundo escolar.

Aunque no siempre es posible, se podría organizar una visita a una exposición relacionada con el mundo del cómic.

10. ALUMNOS CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO

Hay que favorecer la educación de todos los alumnos. Para ello hay que intentar hacer un seguimiento lo más personalizado posible del proceso de aprendizaje. Ello implica una metodología que permita adaptarse a las características del alumno.

En el caso de los alumnos con un desfase curricular de dos o más cursos, se debe prestar especial atención a la diferencia entre imagen y realidad, y la idea de movimiento.



En el caso de los alumnos con dificultades motóricas o de carácter psíquico requieren una atención especial y dependiendo de su dificultad e individualidad se readaptará esta unidad.

Hay que tener en cuenta siempre la ayuda que, el departamento de Orientación, nos puede aportar para el tratamiento diferenciado de esta unidad para este grupo de alumnos, junto con los recursos y experiencias del propio departamento de Educación plástica y visual de cursos anteriores.

En cada evaluación se mandará a las familias un informe que contenga:

- Contenidos trabajados a lo largo del trimestre.
- Observaciones.
- Criterios de observación.
- Calificación en el programa adaptado.

11. EVALUACIÓN

11.1. Criterios de evaluación

- Distinguir los diferentes géneros y estilos del cómic.
- Diferenciar los elementos del cómic.
- Aplicar en el proyecto personal los conocimientos adquiridos.
- Completar las distintas fases de trabajo hasta llegar al resultado final.
- Indagar en diferentes soluciones gráficas y argumentales.

11.2. Instrumentos de evaluación

Se toma como modelo de evaluación principal la evaluación formativa, con la que valoran los progresos, dificultades, bloqueos, etc. Durante el proceso de aprendizaje.



El modelo de evaluación formativa requiere: la observación sistemática y pautada, el proceso de aprendizaje; el seguimiento de los trabajos individuales o colectivos realizados por los alumnos y el diálogo entre éstos y el profesor.

11.3 Criterios de calificación

Para obtener la clasificación correspondiente será requisito evidente no abandonar la materia.

La nota media se obtendrá a partir de los 3 grandes campos:

- Conceptos: con un “peso” en la calificación final del 60%: pruebas escritas, ejercicios, la libreta, memoria del proyecto, etc.
- Procedimientos: otro 30%: el proyecto en sí, actividades prácticas en el taller o en informática, la memoria, la observación diaria, etc.
- Actitud: el 10% restante: participación, observación diaria, actitud positiva, trabajo en grupo, etc.

11.4. Recuperación de los alumnos con la unidad didáctica suspensa

Los alumnos con la unidad didáctica pendiente deberán, según los casos, presentar nuevos trabajos bien porque no los han presentado o porque no hubieran obtenido la calificación de suficiente. El alumno deberá, además, realizar un examen de recuperación cuyo contenido estará relacionado con los contenidos mínimos de la unidad y con los ejercicios propuestos.

El criterio de calificación para estas pruebas será:

- Presentar los trabajos.
- Presentar el cuaderno de campo.



- Ser evaluado con la calificación de suficiente.

De no aprobar en el mes de junio, los alumnos tendrán la oportunidad de superar el área mediante la realización de una prueba escrita en septiembre y la presentación de ciertos trabajos realizados durante el verano.

