

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## CICLOS FORMATIVOS CURSO 2017 / 2018

**MÓDULO:** GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA.

**DEPARTAMENTO:** COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

**PROFESOR/A:** MARIA DOLORES PORTILLO MIRANDA.

## 1. INTRODUCCIÓN

El Ciclo de Grado Superior de Cómic es necesario para dar respuesta a la actual y creciente demanda profesional de Narración Gráfica. En el ámbito de la Comunicación Visual, este medio ha gozado siempre de un gran desarrollo profesional que ha requerido constantemente de profesionales especializados capaces de dar una respuesta óptima a un amplio mercado del Cómic.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

1- Crear y realizar obra original de Narración gráfica a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto creativo propio.

2- Planificar la realización y producción de un proyecto de Narración gráfica mediante la definición formal, funcional, estética y técnica.

3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma óptima los objetivos comunicativos y artísticos.

El cómic es un medio de expresión moderno, con poca tradición en comparación con otros, cuya riqueza narrativa y plástica lo ha convertido en un lenguaje de expresión directo y espontáneo. Tiene un lenguaje específico que integra aportaciones de la literatura, de la pintura y del cine por lo que se ha hecho popular, especialmente entre los más jóvenes. Sus inicios se encuentran en los Estados Unidos, aparecieron por primera vez publicados en algunos periódicos y rápidamente tuvieron una gran acogida social. Los editores y periodistas se percataron del poder de comunicación de masas que poseían estas viñetas.

Fueron evolucionando hasta adoptar formatos editados independientemente a modo de revistas o tebeos.

El cómic, a pesar de sus peculiaridades, es una forma de representación visual de la realidad, con unas materias primas tan elementales como son la tinta sobre un papel. Esta realidad posee factores de suma complejidad: movimiento, relieve, sonido, color, etc. El cómic ha generado una serie de recursos y convencionalismos que reproducen la realidad. Por otra parte, al igual que el cine, el vídeo o la fotografía, dentro de la viñeta los dibujos pueden someterse a una planificación y una angulación, aunque en el cómic estos recursos poseen una originalidad muy propia y determinada por el medio.

La elaboración de un cómic comienza con el guión. En el guión hay que considerar la estructura narrativa que conformará la historieta. No hay un modelo único de guión. Algunos autores, especialmente aquellos que son a la vez guionistas y dibujantes, prefieren la forma del *story board*. En lugar de escribir un texto descriptivo previo, prefieren abocetar cada una de las viñetas. En otros casos, se realiza un guión literario en el que se describen de forma separada los aspectos concernientes a la imagen y a los textos. Esta descripción se efectúa para cada una de las viñetas.

La función del guionista es la de adaptar la forma de un relato a una materia: el cómic. Debe saber contar en función de la imagen, porque la imagen es la que cuenta la historia. No debería haber ni una sola viñeta en un cómic que no transmita alguna idea o sentimiento. De esta forma, un guión, aunque tenga que ser conciso y no resiste los recursos literarios, debe ser evocador, sugerente.

Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo.

El guión literario es el punto de partida de una historia aún por hacer. Las indicaciones técnicas no se explicitan; están contenidas en el texto. El guión es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos. En cambio, el guión "es la historia misma". Se debe aprender el arte por el cual esa transformación acaba en una buena historia.

Un guión puede llegar a plantear infinidad de escenarios y personajes en épocas muy diversas. En

ocasiones, para visualizar con rigor una historieta es preciso un trabajo previo de documentación. Muchos dibujantes profesionales disponen de archivos con fotografías ordenadas por temas: coches, animales, paisajes... Cada relato tiene sin embargo sus necesidades. Con frecuencia, habrá que realizar una labor específica de investigación donde se tendrán en cuenta aspectos tan variados como la arquitectura, la decoración de interiores, el vestuario o los medios de transporte.

Cuando las fases de guionización y documentación han concluido, se lleva a cabo la creación de personajes. Ello implica una primera elección, la del estilo de dibujo. Desde la caricatura más sencilla al hiperrealismo pictórico, entre la línea clara y la línea sucia, desde las formas tradicionales a la experimentación vanguardista, hay un amplio abanico de posibilidades. Las técnicas de dibujo en la historieta son ilimitadas. Al margen de la habilidad que se posea, lo que importa es el conocimiento y la correcta utilización de los recursos específicos del cómic.

### **1.1 Contexto legislativo:**

- ! **Ley orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- ! **Real Decreto 596/2007 de 4 de mayo**, por el que se establece la Ordenación General de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- ! **Decreto 39/2014**, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- ! **Orden de 02/07/2012** de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes que dicta las instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de las Escuelas de Arte en la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha.
- ! **Orden de 26 de mayo de 1997** por la que se regula el proceso de evaluación, acreditación académica y movilidad de los alumnos/as que cursen ciclos formativos de artes plásticas y diseño establecidos por ley orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de ordenación general del sistema educativo, en el ámbito territorial de gestión del ministerio de educación y cultura.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVOS GENERALES Y COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**Los objetivos generales** son los siguientes:

- 1) Conocer y utilizar el léxico y código de narrativa gráfica.
- 2) Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
- 3) Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
- 4) Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
- 5) Saber desarrollar un guión narrativo.

**Competencias profesionales.**

- 1) Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
- 2) Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 3) Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
- 4) Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.

## **2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Conocer la estructura principal del cómic.
- Reconocer y analizar los diferentes elementos que forman parte del lenguaje del cómic.
- Valorar la importancia del género como medio de comunicación y manifestación artística.
- Expresarse y comunicarse utilizando los medios gráficos y técnicos del cómic
- Agudizar el grado de observación y el análisis crítico del mensaje visual del cómic
- Generar creaciones propias utilizando la narrativa y los recursos propios del cómic
- Apreciar la limpieza y el orden de los trabajos realizados.
- Identificar los elementos de la historieta.
- Planificar la elaboración de una historieta.

### **2.2.1 CAPACIDADES Y DESTREZAS**

Habilidades para el dibujo, destreza manual, creatividad e imaginación, memoria visual y capacidad de trabajo en equipo.

### **2.2.2 COMPETENCIAS**

- I. Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- II. Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- III. Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

### **2.2.4 OBJETIVOS MINIMOS**

- ! Conocimiento de los elementos del cómic.
- ! Observación y análisis de las características del lenguaje del cómic.
- ! Identificación y análisis de los diversos elementos del cómic.
- ! Escritura de textos en diferentes viñetas.
- ! Elaboración de personajes, viñetas y pequeño cómic.

- ! Creación de producciones propias utilizando la narrativa y los recursos propios del cómic.
- ! Valoración del cómic como fuente de comunicación y manifestación artística.
- ! Planificación del proceso de elaboración del cómic.
- ! Realización de creaciones propias con orden, claridad y limpieza.

### 3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO

#### 3.1. Distribución de los contenidos por unidades didácticas (U. D)

Los contenidos son los siguientes, cada uno de ellos pertenece a una unidad didáctica.

1. Lenguaje narrativo. (U.D 1)
2. Lenguaje secuencial. (U.D 2)
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.(U.D 3)
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos. (U.D 4)
5. Montaje y ritmo. (U.D 5)

#### 3.2. Distribución temporal de los mismos.

La asignatura comprende un total de 64 horas lectivas, distribuidas en dos horas lectivas cada semana y divididas en dos cuatrimestres.

TEMPORALIZACIÓN	SESIONES	HORAS (h)
U.D 1: EL LENGUAJE NARRATIVO	1H. PRESENTACIÓN. 1H: CUESTIONES INTRODUCTORIAS DE LA ASIGNATURA. 1H: EVALUACIÓN INICIAL. 7 SESIONES.	SEPTIEMBRE 2017. 1 HORA LECTIVA. OCTUBRE 2017. (9 HORAS LECTIVAS)
U.D 2: EL LENGUAJE SECUENCIAL	13 SESIONES	NOVIEMBRE 2017: (8 HORAS LECTIVAS) DICIEMBRE 2017: 5 HORAS LECTIVAS
U.D 3: ELABORACIÓN DEL GUIÓN.	15 SESIONES	ENERO 2017: (8 HORAS LECTIVAS) FEBRERO: 7 HORAS LECTIVAS
U.D 4: ESTRUCTURA Y DESARROLLO DE UNA HISTORIA.	14 SESIONES	MARZO: 6 HORAS LECTIVAS.

		ABRIL: 8 HORAS LECTIVAS.
U.D 5: EL MONTAJE Y EL RITMO.	15 SESIONES	MAYO: 9 HORAS LECTIVAS. JUNIO: 6 HORAS LECTIVAS.

## 4. SISTEMA DE EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y MOMENTOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE EVALUACIÓN.

### 4.1. Criterios generales de evaluación.

La evaluación será continua, por lo que las valoraciones positivas o negativas de los rendimientos de cada alumno/a serán conocidas y por tanto estarán disponibles en cada momento.

Para que la valoración de los rendimientos sea positiva, será necesario que el alumno/a consiga el necesario progreso día a día, de los conocimientos teórico-prácticos con relación a los contenidos que comprende la programación. Estos conocimientos serán valorados y anotados en las fichas de seguimiento, normalmente de manera individual para cada uno/a.

En la evaluación desarrollada durante el curso, entre otros parámetros, como son los cognitivos, (la comprensión de las materias o cuestiones impartidas, la resolución de ejercicios, las destrezas, el uso del lenguaje adecuado a esta disciplina, etc.). se valorarán los aspectos formales, (presentación, ortografía, redacción,...).

Se evaluarán también la actitud o comportamiento del alumno/a respecto a la asignatura y la asistencia a las clases que le corresponden, ésta de carácter obligatorio.

Para la superación de la asignatura además del horario presencial, será necesario haber alcanzado la progresión en los objetivos durante el desarrollo del curso escolar según los temas de conocimiento teórico-prácticos descritos en los contenidos.

La calificación a lo largo del curso se obtendrá de la forma siguiente.

- Pruebas escritas y trabajo final (70%)
- Trabajo individual y exposición en clase (20%)
- Actitud, participación y asistencia. Otras pruebas y trabajos (10%)

### 4.2. Instrumentos de evaluación.

Entre los procedimientos contamos con la observación directa (trabajos bibliográficos que realiza el alumno/a a demanda del profesor), fichas del alumno/a, pruebas o exámenes, intercambios orales, etc.

A lo largo del curso se realizarán diferentes tipos de pruebas, considerándose como evaluable todo el trabajo realizado en el aula.

Se realizaran a lo largo del curso dos pruebas escritas (una por cuatrimestre) superadas ambas, se procederá a al sumatorio y se obtendría la nota final de la asignatura.

Cada cuatrimestre, tendrá una recuperación donde el alumnado podrá examinarse para recuperar la parte parcial de la asignatura.

#### 4.3. Proceso de evaluación a seguir para el alumnado que pierda el derecho al proceso de la evaluación continua.

Como se trata de una enseñanza presencial la asistencia a clase es obligatoria. La no asistencia a más del 20% de las horas lectivas por causas injustificadas supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua en el ciclo. Los alumnos que no hayan aprobado debido a la causa anteriormente expuesta, tendrán derecho a un examen final en el mes de Junio, el día y hora estipulado según el calendario de exámenes del centro.

La prueba escrita seguirá las mismas pautas y esquema, que nos encontramos en cada cuatrimestre. Los objetivos mínimos quedan marcados en esta programación, al inicio de la misma.

#### 4.4. Convocatoria de Septiembre.

Para los alumno/as que en junio tengan la materia no aprobada, tienen derecho a la evaluación ordinaria en el mes de Septiembre según quede estipulado el día y hora en el calendario de exámenes del centro.

#### 4.5. Proceso de Evaluación.

TABLA 1→ EVALUACIÓN FINAL DEL ALUMNO			
ÍTEMS A EVALUAR	GRADO DE CONSECUCCIÓN		
	SI	EN PROCESO	NO
1. Conoce la estructura principal del cómic			
2. Reconoce y analiza los diferentes elementos que forman parte del lenguaje del cómic			
3. Valora la importancia del género como medio de comunicación y manifestación artística			
4. Se expresa y se comunica utilizando los medios gráficos y técnicos del cómic			
5. Presenta mejoras en la observación y el análisis crítico del mensaje visual del cómic			
6. Genera creaciones propias utilizando la narrativa y los recursos propios del cómic			
7. Aprecia la limpieza y el orden en los trabajos realizados			
8. Valora la importancia de la inclusión en el aula de las nuevas tecnologías			
9. Participa activamente en las actividades			
10. Aplica los conocimientos y aumenta sus hábitos de lectura			
11. Respeta las ideas y el trabajo de los alumnos			

## 5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

### **5.1. Descripción de los métodos de trabajo para la consecución de los objetivos.**

- a) Partir de los intereses y capacidades de cada alumno/a para incorporarlos a su proceso de desarrollo individual y a las metas que se hayan propuesto.
- b) Trabajar en contextos que despierten y mantengan el interés del alumnado.
- c) Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se propiciará el establecer relaciones entre los conocimientos y las experiencias previas y los nuevos contenidos de aprendizaje.
- d) Los contenidos de los distintos ámbitos se estructuran de manera interrelacionada.
- e) Desarrollar los contenidos con un enfoque funcional y otorgar prioridad a las actitudes y procedimientos.
- f) Planificar las actividades y estrategias teniendo en cuenta que la secuenciación de las actividades se realizará de forma progresiva en dificultad.
- g) El perfil del docente debe ser de orientador y guía de sus alumnos/as, proporcionándoles los recursos necesarios para que alcancen los conocimientos propuestos.

### **5.2. Organización de tiempos**

La asignatura se ha organizado en sesiones de una hora lectiva, dos veces a la semana.

### **5.3. Agrupamientos y espacios**

Se utilizan aulas y espacios habilitados con cañón.

### **5.4. Materiales y recursos didácticos**

Las clases se imparten mediante el uso y empleo de presentaciones en power point donde se facilita toda la información necesaria al alumnado. También pdf de lectura con algunas narrativas gráficas que se trabajaran en el aula.

### **5.5. Atención a la diversidad**

La presencia en los centros de alumnos y alumnas cada vez más heterogéneo obliga a integrarlos y acogerlos con un método en el que el profesor ofrece distintas propuestas para adaptar las actividades al nivel de sus alumnos y tratar la diversidad dentro del aula, favoreciendo su tratamiento mediante un conjunto de estrategias relacionadas con la metodología y con la organización del grupo de clase

Algunas de estas propuestas son:



- Actividades de trabajo cooperativo,
- Actividades que permiten distintos grados de realización.
- Seleccionar diferentes técnicas didácticas en función de las capacidades de los alumnos.
- Actividades de aprendizaje variado.

## **6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.**

En la medida de lo posible se realizarán las siguientes actividades.

- Visita a museos o exposiciones locales.