

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **CICLOS FORMATIVOS** CURSO 2017 / 2018

**MÓDULO:** HISTORIA DEL CÓMIC I

**DEPARTAMENTO:** COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

**PROFESOR/A:** MARTA CERDÁN CIFUENTES

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Descripción del módulo.

El cómic, medio icónico de masas surgido en el siglo XIX, está compuesto de imagen y texto. La asignatura se ha concebido para rastrear aquellas obras artísticas y obras gráficas que a lo largo de la historia han sido precedentes de los elementos y lenguaje que propiciaron el surgimiento del cómic.

El objeto de estudio de la Historia del cómic es la imagen gráfica y la imagen secuenciada a través del arte en cualquiera de sus formatos como producto resultante de la creatividad y actuación humana que se expresa con sus propios códigos y enriquece la visión global de la realidad y sus múltiples formas de manifestarse.

La finalidad principal de este módulo consiste en observar, analizar, interpretar, sistematizar y valorar las obras que han construido el surgimiento del cómic, situándolas en su contexto temporal y espacial. A través de él se aprende a percibir la producción de imágenes como un lenguaje que permiten comunicar ideas y compartir sensaciones, proporcionando conocimientos específicos para percibir el lenguaje de las formas de las artes, enriquecido progresivamente con la aportación de otras manifestaciones procedentes de la creación y comunicación visual. Todo ello contribuye, a su vez, a ampliar la capacidad de “ver” y al desarrollo de la sensibilidad estética.

La enseñanza de la Historia del Cómic ha de tener en cuenta, al menos, un doble referente: uno de carácter histórico y cultural y otro de carácter técnico y metodológico estrechamente relacionados. El primero de ellos, alude al momento histórico en el que se desarrolla, porque la obra de arte adquiere sentido en el ámbito de su época, constituyendo en este sentido un valioso documento y un testimonio indispensable para conocer el devenir de las sociedades, resultando indispensable en su comprensión el análisis de los diferentes factores y circunstancias implicadas en el proceso de creación, a la vez que enseña a apreciar el arte contextualizado en la cultura de cada momento histórico y en relación con otros campos de actividad y de conocimiento

Por otro lado, el estudio de la Historia del Cómic ha de aportar al alumno los conocimientos necesarios para el análisis, interpretación y valoración de las obras, es decir, los elementos inherentes a la expresión de cada una de las manifestaciones artísticas. Ello nos obliga a tener en cuenta la complejidad de factores que intervienen en la creación, lo específico de cada uno de los lenguajes artísticos y su condición de signo abierto, que permite múltiples miradas y diversidad de lecturas. Resulta por tanto conveniente e indispensable utilizar distintas metodologías de análisis e interpretación, entre las que pueden señalarse la formal, la sociológica y la iconológica.

El módulo contribuye, además, a la valoración y disfrute del cómic como manifestación artística, que en sí misma, es legado de una memoria colectiva. Además, exige desarrollar actitudes de respeto y conservación para transmitirlo a las generaciones del futuro. La valoración del patrimonio artístico implica la necesidad de poner énfasis especial en el conocimiento del legado patrimonial que está más cercano al alumno por proximidad física o por afinidad cultural.

La amplitud que comporta referirse al conjunto de la producción de obras, manteniendo la lógica interna de la disciplina mediante una visión global, exige realizar una ajustada selección de contenidos que permita una aproximación general al desarrollo de las principales tendencias a la vez que asegure acercar al alumnado a la comprensión de la producción gráfica contemporánea y a su papel en el mundo actual. Para realizar el agrupamiento de los contenidos se utiliza un criterio cronológico. Permite un enfoque en el que, al proporcionar dicha visión de conjunto, necesariamente concisa, se dé prioridad a la comprensión de los rasgos esenciales que caracterizan la creación gráfica en sus aportaciones relevantes. Resultaría procedente el análisis de obras gráficas concretas para estudiar, a partir de ellas, las principales concepciones estéticas de cada tendencia y sus condicionantes históricos.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. Objetivos generales y competencias profesionales.

#### 2.1.1. Objetivos generales del ciclo formativo.

1. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en la producción de cómics.
2. Conocer el proceso de realización de los cómics, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
3. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados en la preparación de originales para la reproducción.
4. Dominar los sistemas de reproducción e impresión digital utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
5. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.
6. Resolver artística y gráficamente los elementos tipográficos diseñados en un proyecto de producto impreso.
7. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un cómic.
8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
10. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en el medio ambiente.
11. Realizar el control técnico de calidad en los procesos de producción y garantizar la calidad gráfica del producto impreso.
12. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

### **2.1.2. Objetivos generales del módulo.**

1. Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
3. Comprender de evolución histórica, técnica y formal del cómic e identificar las principales tendencias, autores y obras.
4. Analizar y valorar obras de cómic en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.
5. Valorar argumentalmente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

### **2.1.3. Competencias generales.**

1. Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
2. Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
3. 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.

### **2.1.4. 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.
5. Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
6. Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

## **2.2. Objetivos específicos.**

### **2.2.1. Capacidades.**

1. Conocer las diferentes herramientas metodológicas para analizar y comentar una obra de arte y diseño gráfico de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
2. Reconocer las características de la imagen gráfica y del arte secuenciado de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
3. Identificar los máximos exponentes o representantes del diseño gráfico y del arte secuenciado de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
4. Conocer el contexto histórico donde surgen las manifestaciones gráficas y de arte narrativo.
5. Conocer las herramientas TIC para realizar trabajos y proyectos de investigación.
6. Contener el vocabulario artístico necesario para comprender las manifestaciones artísticas y gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
7. Comprender las similitudes y diferencias en las evoluciones formales y estilísticas de las manifestaciones artísticas y gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
8. Comprender los valores culturales y artísticos donde surgen las manifestaciones gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
9. Apreciación y gusto por las diferentes manifestaciones artísticas y gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
10. Conciencia cultural y artística para la valoración y respeto de obras gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
11. Apreciación de las producciones de narrativa dibujada como paso precedente al origen del cómic.
12. Conocer las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones del cómic en su origen.
13. Conocer la evolución técnica y formal del cómic en relación con el contexto histórico y cultural de EEUU, así como en otros países.
14. Conocer la génesis y construcción del héroe a lo largo de la historia del arte y literaria.
15. Conocer los orígenes del cine y de los dibujos animados.
16. Conocer un método de trabajo para la realización de investigaciones y realizar memorias.

### **2.2.2. Destrezas.**

1. Utilizar un método de análisis y comentario para afrontar la lectura de una obra de arte y imagen gráfica de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
2. Reconocer las manifestaciones artísticas y del diseño gráfico más importantes de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.

3. Reconocer las aportaciones más importantes de los artistas dentro a la representación espacial y temporal en la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
4. Reconocer las historias y leyendas reproducidas a través de las diferentes manifestaciones artísticas.
5. Contextualizar una imagen artística y gráfica en la Antigüedad, Edad Media y Edad Moderna, insertándola en sus circunstancias políticas, sociales y culturales.
6. Reconocer aspectos formales y estilísticos de la imagen artística y gráfica en la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
7. Utilizar Word y otros programas de edición de textos para realizar trabajos, utilizando las normas de presentación acordadas en Departamento.
8. Expresar opinión y una valoración de las diversas manifestaciones artísticas y gráficas en la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
9. Elaborar síntesis de textos y aplicar su información a las manifestaciones artísticas y gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
10. Utilizar un lenguaje artístico claro, preciso y adecuado para leer imágenes artísticas gráficas de la Antigüedad, Edad Media y la Edad Moderna.
11. Identificar las producciones de narrativa dibujada del siglo XVIII y XIX.
12. Identificar autores significativos y sus aportaciones e innovaciones al origen del mundo del cómic, así como en su desarrollo hasta 1930.
13. Conocer la evolución técnica y formal del cómic en relación con el contexto histórico y cultural de EEUU, así como en otros países hasta los años 30.
14. Comparar los elementos de la narración a través de las manifestaciones artísticas historiadas y del cómic.
15. Realizar los procesos de investigación histórica para el fundamento histórico de un cómic.
16. Crear un personaje a través de la investigación histórica.
17. Relacionar el mundo del cómic con el origen del cine.
18. Crear la ambientación, escenario y vestuario de un personaje a través de la investigación histórica.
19. Adoptar un método de trabajo para la investigación histórica.
20. Redactar memorias acerca de los trabajos realizados para la asignatura.
21. Identificar los principales cineastas, sus formas de hacer cine y sus películas.
22. Realizar análisis y comentarios de largometrajes.
23. Analizar y valorar el panorama actual del cómic a través de artículos de prensa y noticias en cualquier formato.

#### **2.1.5. Competencias específicas.**

1. Comprender globalmente textos, orales o escritos, identificando la información relevante, discriminando las ideas principales y las secundarias.
2. Expresarse de forma clara y fluida adaptándose correctamente a situaciones concretas.
3. Presentar sus trabajos y ejercicios de forma clara, ordenada y comprensible, utilizando un vocabulario adecuado y usar la terminología específica básica.
4. Utilizar los procesadores de texto y correctores ortográficos al servicio de la comunicación.
5. Desarrollar destrezas para la comunicación a través de una página Web, foros o correo electrónico.
6. Saber seleccionar y discriminar la información frente a la cantidad de fuentes disponibles.
7. Saber emplear los recursos informáticos para trabajar en grupo de manera crítica y reflexiva.
8. Respetar las obras y las opiniones de los demás y generar expectativas positivas hacia el trabajo de grupo
9. Manifestar actitud para aprender, adaptarse y ser flexible para modificar planteamientos.
10. Identificar los elementos expresivos básicos, así como los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión artística.
11. Mostrar un desarrollo de la sensibilidad artística adecuado a la etapa educativa.
12. Trabajar de forma colaborativa y redistribución de las tareas para la consecución de logros.

### **3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO**

#### **3.1. Distribución de los contenidos por unidades didácticas.**

- ! UNIDAD 1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA REPRESENTACIÓN DE DISCURSOS NARRATIVOS EN EL ARTE. DISEÑO GRÁFICO. EL COMIC. EL SIGNIFICADO DEL CÓMIC COMO MEDIO ICÓNICO DE LA CULTURA DE MASAS.
- ! UNIDAD 2. DISEÑO GRÁFICO Y NARRATIVA ARTÍSTICA EN LA ANTIGÜEDAD.
  - o Escritura cuneiforme.
  - o La narración a través del arte mesopotámico.
  - o Dioses y personajes mesopotámicos. Influencia en el cómic.
  - o Jeroglíficos.
  - o Dioses y faraones en la civilización egipcia. Influencia en el cómic.
  - o La narración a través del arte egipcio.
- ! UNIDAD 3. DISEÑO GRÁFICO Y NARRATIVA ARTÍSTICA EN LA ANTIGÜEDAD II.
  - o Escritura griega y latina.
  - o La narración a través del arte greco-latino.

- Dioses y héroes de la cultura greco-latina. Influencia en el comic.
- ! UNIDAD 4. DISEÑO GRÁFICO Y NARRATIVA EN LA EDAD MEDIA.
  - La representación y secuenciación de escenas religiosas en el arte.
  - La producción manuscrita medieval.
  - Fantasía animal: los bestiarios. El Bosco. Influencia en el comic.
  - Personajes y caballeros en la edad media. Influencia en el comic.
- ! UNIDAD 5. DISEÑO GRÁFICO Y NARRATIVA EN LA EDAD MODERNA.
  - Publicaciones xilográficas y origen de la imprenta.
  - La ilustración secuenciada.
- ! UNIDAD 6. LA CONQUISTA DE LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y LA NARRATIVA A TRAVÉS DEL ARTE.
  - La conquista de la perspectiva en el renacimiento.
  - La conquista del movimiento y de la luz a través de la imagen barroca.
  - Reinterpretación de una obra artística.
- ! UNIDAD 7. ROMANTICISMO. ANTECEDENTES Y NACIMIENTO DE LA NARRATIVA DIBUJADA.
  - Nuevas categorías estéticas.
  - El mundo romántico y el antihéroe.
  - Goya.
  - La caricatura.
- ! UNIDAD 8. LOS ORÍGENES DEL COMIC EN EEUU.
  - « Yellow kid » y los cómics festivos.
  - La primera vanguardia del cómic.
  - La irrupción de las series de continuidad.
- ! UNIDAD 9. ORIGEN DEL CÓMIC EN OTROS PAÍSES.
  - Francia : las aventuras de Tintín (1929). Escuela de Bruselas y Escuela Marcinelle.
  - Japón : el origen del manga. Katsushika Hokusai y Japan Punch. Los padres del manga moderno.
  - España : el origen de la historieta española. Las primeras revistas de humor: “TBO” (1917) y el primer “pulgarcito” (1921).
- ! UNIDAD 10. UNIDAD 10. ORIGEN DE LA FOTO Y EL CÓMIC. LOS DIBUJOS ANIMADOS.
  - Primeros artilugios fotográficos y cinematográficos.
  - Primeros representantes del género fotográfico.
  - Méliés.
  - El cine norteamericano.
  - Los dibujos animados.

### 3.2. Distribución temporal de los mismos.

Se desarrollarán cinco unidades en el primer cuatrimestre y cinco en el segundo cuatrimestre.

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

### 4.1. Criterios generales de evaluación.

1. Analizar las manifestaciones de la imagen en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.
3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal del cómic en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
4. Valorar razonadamente cómics actuales en base al conocimiento histórico, la técnica y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad hacia la evolución del cómic a lo largo de su recorrido histórico.

### 4.2. Instrumentos de evaluación y momentos de evaluación.

Se evaluará de una forma continua e integradora, evaluando no sólo los contenidos, sino también la evolución seguida en la adquisición de destrezas y capacidades.

1. Exámenes escritos o prueba objetiva. El examen escrito recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos (P). Se realizará una prueba escrita para la evaluación del cuatrimestre. El modelo de exámenes escrito será uniforme a lo largo del curso escolar.
2. Trabajo de investigación o propuesta interdisciplinar, recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos (TI). Los trabajos de investigación deben entregarse en la fecha estipulada, no admitiéndose en fechas posteriores salvo causa justificada.

3. Observación de los trabajos y ejercicios diarios. Evaluarán los indicadores de evaluación (O). Los ejercicios mandados como trabajo diario que sean recogidos por el profesor para la evaluación del alumno no se admitirán en fechas posteriores, salvo falta justificada.

4. Observación de actitudes positivas o negativas (A):

- ! Actitud del alumno en clase, tanto ante el profesor, como ante la asignatura y sus propios compañeros.
- ! Asistencia a clase. El alumno tiene la obligación de justificar sus faltas de asistencia, en caso de no hacerlo se valorará negativamente en este apartado. Si supera el 20% (10 faltas) perderá la evaluación continua.

Para la calificación de la asignatura se tendrá en cuenta:

- ! Realización de prueba escrita. **70% de la nota.** El examen será el instrumento para valorar la adquisición de las competencias, destrezas y capacidades adquiridas por el alumno en el módulo. Para ello, se utilizarán una serie de indicadores que hacen referencia a las competencias, capacidades y destrezas citadas. En cualquier caso, la nota debe ser igual o superior a 5 (porcentaje proporcional) para poder hacer media y por tanto para superar la evaluación.
- ! Realización de trabajos de investigación o proyecto. Contarán un **25 % de la nota.** El alumno debe haber aprobado los capacidades, destrezas y competencias correspondientes al trabajo cuatrimestral, ya que, si no los aprobara, no podría realizarse la suma de la nota correspondiente al anterior apartado. Para ello, se utilizarán una serie de indicadores que hacen referencia a las competencias, capacidades y destrezas citadas. Este trabajo tendrá carácter obligatorio.
- ! Realización de comentarios y actividades diarias. Contarán un **5% de la nota.** La observación diaria y la entrega de trabajos diarios servirán para evaluar las competencias, capacidades y destrezas asociadas a este instrumento. Para ello, se utilizarán una serie de indicadores que hacen referencia a las competencias, capacidades y destrezas citadas. Dado el carácter flexible de la programación, este porcentaje puede ser registrado también a través del trabajo de investigación o proyecto planteado cuando así se plantee por necesidades del curso y adaptación al grupo de alumnado.
- ! Las actitudes (positivas, pasivas, o negativas) materializadas en el interés y el esfuerzo del alumno/a podrán matizar la nota antes citada, en sentido positivo o negativo. La actitud en el aula, la participación, la asistencia regular y el buen comportamiento serán criterios a tener en cuenta a la hora de realizar la evaluación, ya que esta no solo debe tener en cuenta los conocimientos adquiridos por el alumnado, sino también otros elementos que también forman parte inherente del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- ! Tanto en pruebas como en trabajos se tendrá en cuenta la redacción, ortografía y presentación. Por cada falta de ortografía se restará a la nota final 0,10 puntos, hasta un máximo de 1 punto. La copia total o parcial de los trabajos supondrá la no calificación de los mismos.
- ! Si se detecta que el alumno/a ha realizado alguna de las pruebas objetivas con "métodos ilícitos" (es decir ha copiado), de cualquier naturaleza, ya sea electrónica, escrita, gráfica, etc., el profesor requisará la prueba material (si la hay), interrumpirá el examen de dicha persona y le impondrá como sanción punitiva una nota de cero en dicho examen. Además, se pondrá en comunicación el hecho a la Jefatura de Estudios para la sanción correspondiente según el régimen disciplinario interno en vigor.
- ! Una vez que el examen haya empezado si un alumno/a llega con retraso, se le dejará entrar con el debido justificante, sin que ello suponga que tenga más tiempo que el resto de sus compañeros/as, siempre y cuando no haya salido nadie del examen.
- ! Si el alumno falta a un examen, no tendrá derecho al mismo sin el debido justificante. El justificante deberá ser expedido por la administración competente, indicando fecha, hora y motivo de la falta de asistencia. El profesor se reserva el derecho a realizar el examen si el justificante no es convincente.
- ! La nota final del módulo se obtendrá realizando la media aritmética de las notas obtenidas por evaluación, siempre y cuando se haya obtenido una nota superior a 5 en cada una de ellas. Los contenidos son evaluables cuatrimestral y separadamente. En ningún caso se obtendrá una evaluación final positiva si existe una evaluación cuatrimestral suspensa.

Para los alumnos que no superen alguna evaluación se les volverá a evaluar poco después del final de la misma, mediante una prueba escrita. Además, para recuperar la evaluación suspensa y poder realizar la prueba escrita, los alumnos deberán presentar las actividades propuestas como refuerzo y recuperación.

La prueba escrita final que servirá para las recuperaciones será realizada, también, por los alumnos con evaluaciones positivas. Servirá para poder mejorar la calificación, pero en ningún caso podrán suspender la asignatura.

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

Si las faltas de asistencia superan el 20% (10 faltas) el profesor no dispondrá de los datos suficientes para la evaluación continua y deberá presentarse al examen propuesto teniendo en cuenta las fechas propuestas por el centro para el proceso de evaluación. Se evaluarán todos los contenidos, destrezas y capacidades del módulo. Esta prueba será de carácter similar a la realizada para la evaluación y se realizará en el horario de la asignatura. Además, se le exigirá la superación de las capacidades, competencias y destrezas correspondientes a los trabajos de investigación propuestos para el cuatrimestre, por lo que su presentación será obligatoria en el momento de realización del examen.

#### **4.4. Convocatoria de Septiembre.**

El alumno asistirá al examen a la hora y día indicada por el centro educativo. El examen versará sobre los contenidos básicos del módulo y perseguirá la evaluación de capacidades, competencias y destrezas del alumno. Además, se le exigirá la superación de las capacidades, competencias y destrezas correspondientes a los trabajos de

investigación propuestos para el cuatrimestre, por lo que su presentación será obligatoria en el momento de realización del examen.

#### **4.5. Proceso de Evaluación.**

La evaluación ha de realizarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. A tal fin se establecen diferentes momentos de evaluación:

- Una evaluación inicial, al comienzo del curso y de cada una de las unidades que permita detectar los conocimientos y esquemas previos del alumno. La evaluación inicial propiamente dicha, consistirá en una batería de pruebas de naturaleza diversa para su aplicación en las primeras sesiones del curso. Tiene por objeto medir el nivel de conocimientos que tienen los alumnos acerca de la materia. La evaluación inicial a comienzos de cada unidad se realizará en el contexto de la programación de aula. Para ello se utilizarán los recursos y actividades de enseñanza aprendizaje que se estime conveniente; pudiendo ir desde planteamiento de preguntas significativas a los alumnos, hasta la elaboración de esquemas conceptuales u otras técnicas. Con estas referencias, podremos estructurar una secuencia de actividades que partiendo de las ideas previas de los alumnos promuevan su cambio conceptual.
- Una evaluación de proceso, que permita observar el nivel de progreso que se produce en el aprendizaje del alumno. Se realizará a lo largo del desarrollo de cada unidad. Esta nueva fase en la evaluación tiene por objeto evaluar la eficacia de las actividades de enseñanza-aprendizaje lo que nos proporcionará una mayor información sobre cuál es la situación particular del proceso de aprendizaje de cada alumno. Dicha evaluación se realizará al hilo del desarrollo diario de los contenidos y lo realizarán los alumnos individualmente que realizarán un amplio repertorio de actividades. Estas serán objeto de evaluación en la medida en que se corregirán en clase
- Por último, al término de cada núcleo se realizará una evaluación sumativa o final, materializada en forma de pruebas o exámenes. El examen tendrá lugar en el horario fijado para la asignatura. Los alumnos tendrán dos horas para la realización de dicho examen.

## **5. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

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

El objetivo metodológico es desarrollar una didáctica basada en el aprendizaje significativo, con una enseñanza activa y participativa, de forma que sea el alumno el que vaya construyendo e integrando los conocimientos, procedimientos y actitudes que le permitan interpretar el presente en base a una perspectiva histórica anterior. El método consistirá en desarrollar una serie de actividades que le permitan enlazar sus conocimientos previos con el tema de estudio, y otros hechos análogos que tengan relación.

Por otro lado, la práctica educativa estará fundamentada sobre los siguientes principios:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- Fomentar la construcción de aprendizajes significativos
- Promover el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender.
- Contribuir a establecer un clima de aceptación y cooperación.
- Establecer la transferencia y las conexiones entre los contenidos.
- Interdisciplinariedad.

La metodología activa, participativa e inclusiva se basará en los siguientes puntos:

- Utilización de técnicas de estudio, trabajo y aprendizaje no memorístico, fundamentadas sobre procesos de razonamiento, análisis, síntesis y deducción. Esto no excluirá la indispensable información que se ha de poseer sobre caracteres de estilos acontecimientos artísticos fundamentales, obras o autores significativos. Igualmente, ineludible es la utilización de la temporalización, a la adecuada situación especial de los diferentes estilos o movimientos y de cuantos códigos son aplicables a la correcta interpretación de las artes bidimensionales, tanto del mundo contemporáneo como de épocas pasadas.
- El alumno se sienta corresponsable de su formación, fomentando la participación y el esfuerzo.
- Técnicas y sistemas de trabajo flexibles en su aplicación y progresivos en intensidad a medida que el curso avance. Con todo ello se ha de garantizar el progreso de los alumnos, de modo individual y grupal, así como la comprensión y asimilación de los componentes estéticos e ideológicos relacionados con los contenidos de la programación.
- Se utilizarán recursos didácticos y estrategias didácticas distintas para responder a las diferentes necesidades del alumno (imágenes, textos históricos, prensa, dvds, etc.) y potenciar la creatividad y la motivación del alumno.

### **5.2. Organización de tiempos.**

Según Real Decreto la materia de Historia del Cómic tiene una dotación total de 118 horas distribuidas en dos cursos. En el presente curso se cuentan con dos horas semanales. Las sesiones se organizarán atendiendo a la metodología y los recursos utilizados:

- ! Sesiones de explicación: tendrán como fin la enseñanza de los contenidos de la asignatura. Se prestará especial atención al comentario de imágenes representativas.
- ! Sesiones de aplicación de contenidos y desarrollo de competencias: trata de que los alumnos apliquen lo aprendido a través de diferentes actividades.
- ! Sesiones de audiovisuales: tendrán como fin conocer las obras de arte desde otra perspectiva. Habitualmente irán acompañados de ejercicios.
- ! Sesiones de exámenes: una vez al trimestre y con ejercicios de todo tipo referentes a los conocimientos y procedimientos entrenados y estudiados a lo largo de la evaluación.

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

- ! Clase ordinaria: es la que se realizará más frecuentemente. Al alumno se le proporcionará un programa con los elementos de estudio de un tema determinado y los objetivos que se pretenden conseguir. En clase se comentarán imágenes de todos los periodos artísticos.
- ! Trabajos individuales: análisis de obras de arte que apliquen los conocimientos aportados por la asignatura con el fin de desarrollar procedimientos metodológicos y síntesis de lecturas con el fin de construir los conocimientos de la asignatura.
- ! Trabajos en equipo: Su objetivo básico es profundizar en las tareas de indagación, puesta en común y síntesis. Su valoración también ponderará en los resultados de la evaluación.
- ! Proyectos: El objetivo será utilizar los conocimientos de la asignatura para fundamentar propuestas interdisciplinares. Su valoración también ponderará en los resultados de la evaluación.
- ! Biblioteca: Se contemplará este espacio para la documentación de trabajos.
- ! Sala de ordenadores: Se contemplará este espacio para la realización de actividades con TIC.

#### 5.4. Materiales y recursos didácticos

El módulo contará con los recursos y materiales de las aulas asignadas. La biblioteca dispone de una serie de recursos didácticos, que serán complementados por otros materiales, bien elaborados por el profesor o por los alumnos. En cuanto a libro de texto no se ha recomendado ninguno, por lo que las clases giran en torno a los apuntes facilitados por el profesor.

Los recursos a utilizar son:

- ! Ordenador y cañón de proyección.
- ! Colección de dvd didácticos.
- ! Colecciones de diapositivas de arte.
- ! Libros de la biblioteca.
- ! Colecciones de textos.
- ! Revistas especializadas.

El profesor aportará:

- ! Apuntes de las unidades.
- ! Presentaciones de Power Point.
- ! Fichas bibliográficas.
- ! Fichas de obras significativas.
- ! Documentos de investigación.
- ! Artículos de prensa.
- ! Comentarios de imágenes.

#### 5.5. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad está regulada en Castilla-La Mancha según el Decreto 43/2005, de 26-04-2005, por el que se regula la Orientación educativa y profesional en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. Uno de los principios básicos que ha de tener en cuenta la intervención educativa es el de la individualización, consistente en que el sistema educativo ofrezca a cada alumno la ayuda pedagógica que este necesite en función de sus motivaciones, intereses y capacidades de aprendizaje. Surge de ello la necesidad de atender esta diversidad en un momento, los estudios post-obligatorios, en que las diferencias personales en capacidades específicas, motivación e intereses suelen estar bastante definidas. La propia elección de la enseñanza permite que los propios alumnos den respuesta a esta diversidad. No obstante, desde los propios módulos es conveniente dar respuesta a un hecho constatable: la diversidad de intereses, motivaciones, capacidades y estilos de aprendizaje que los alumnos manifiestan. Es preciso entonces tener presente los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos y adoptar las medidas oportunas para dar respuesta a esta diversidad.

Desde el aula se debe adoptar una metodología que favorezca el aprendizaje de todo el alumnado en su diversidad: proponer actividades abiertas, para que cada alumno las realice según sus posibilidades, ofrecer esas actividades con una gradación de dificultad en cada unidad didáctica, aprovechar situaciones de heterogeneidad, como los grupos cooperativos, que favorezcan la enseñanza-aprendizaje, etc.

Con carácter habitual, en la aplicación de esta programación se atenderá a la diversidad mediante:

- ! Evaluación y diagnóstico individual para conocer las posibilidades de cada alumno.
- ! Conocimiento y respeto del ritmo de ejecución de las tareas propio de cada alumno, pero exigiendo que planifiquen, inicien y terminen las tareas.
- ! Ampliando las instrucciones y volviendo a explicar individualmente a los alumnos que lo necesiten.
- ! Estando más atentos a los procesos de aprendizaje de los alumnos que más lo necesiten.
- ! Propiciando el trabajo personal y la interacción entre alumnos.

### 6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

#### VISITA MUSEO DEL PRADO.

La visita del Museo del Prado es importante en la medida que recoge las manifestaciones pictóricas de la historia del arte desde la Edad Media hasta el siglo XIX. Todo alumno vinculado al mundo de las artes debe conocer las joyas pictóricas del arte español, puesto que el arte y el diseño contemporáneo se fundamenta en muchas ocasiones en sus raíces para su producción gráfica.

OBJETIVOS	1. Conocer la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su
-----------	--



	<p>relación con el entorno sociocultural español.</p> <p>2. Identificar los autores más significativos dentro del arte pictórico español.</p> <p>3. Diferenciar las principales tendencias estilísticas de la historia del arte,</p> <p>4. Valorar el patrimonio cultural.</p> <p>5. Valorar razonadamente las aportaciones de las imágenes pictóricas en la cultura visual contemporánea.</p>
CONTENIDOS	<p>! El arte pictórico de la Edad Media.</p> <p>! El arte pictórico del Renacimiento.</p> <p>! El arte pictórico del Barroco.</p> <p>! Goya.</p>
ESPACIO Y TIEMPO	Museo del Prado. Segundo cuatrimestre (Marzo-Abril).
RECURSOS	Ficha con indicaciones del profesor (salas y cuadros para visitar) y folleto-guía del museo.

#### EXPOSICIÓN/ES OBRA PICTÓRICA Y GRÁFICA EN INSTITUCIONES, ORGANISMOS, MUSEOS O FUNDACIONES DE CUENCA.

Desde el módulo se estará atento a las exposiciones que surjan en la ciudad de Cuenca que tengan contenidos referentes al módulo, en este sentido: pintura, tipografía, diseño, etc. Se efectuarán visitas en horas de impartición de la asignatura, solicitando alguna más si fuera necesario.

Es fundamental mantener la conexión del entorno cultural y artístico con los contenidos que se imparten en este módulo. Por ello, el alumno debe conocer las manifestaciones pictóricas y de diseño gráfico que aparecen en su entorno más próximo y a nivel nacional. A través de estas visitas, el alumno conocerá las tendencias actuales y podrá reconocer a los artistas más representativos a nivel nacional y de su entorno.

OBJETIVOS	<p>1. Conocer la evolución de las diferentes tendencias de las artes gráficas.</p> <p>2. Conocer las tendencias y artistas más representativos de su entorno.</p> <p>3. Valorar el patrimonio cultural y las expresiones artísticas de su entorno.</p> <p>4. Reconocer la influencia del pasado en obras de diseño gráfico.</p> <p>5. Valorar razonadamente las aportaciones de las imágenes pictóricas y gráficas a la cultura visual contemporánea.</p>
CONTENIDOS	Todos los del módulo. Contenidos específicos por determinar, atendiendo a la temática de la exposición.
ESPACIO Y TIEMPO	Posibles espacios: Fundación Antonio Pérez, UCLM, Museo de arte Abstracto, etc. Fecha de realización dependiendo de la fecha de exposición. Primer y segundo cuatrimestre.
RECURSOS	Ficha con indicaciones del profesor y folleto-guía de la exposición.

Además, se participará en todas aquellas actividades que sean de interés para el alumnado programados desde otros módulos o desde la Escuela.

#### EXPOSICIÓN/ES OBRA PICTÓRICA Y GRÁFICA EN FERIAS, INSTITUCIONES, ORGANISMOS, MUSEOS O FUNDACIONES DE MADRID/BARCELONA/VALENCIA.

Desde el módulo se estará atento a las exposiciones que surjan en Madrid que tengan contenidos referentes al módulo, en este sentido: pintura, tipografía, diseño, etc. A través de estas visitas, el alumno conocerá las tendencias actuales y podrá reconocer a los artistas actuales más representativos a nivel nacional e internacional.

OBJETIVOS	<p>1. Conocer la evolución de las diferentes tendencias de las artes gráficas.</p> <p>2. Conocer las tendencias y artistas más representativos de su entorno.</p> <p>3. Valorar el patrimonio cultural y las expresiones artísticas de su entorno.</p> <p>4. Reconocer la influencia del pasado en obras de diseño gráfico.</p> <p>5. Valorar razonadamente las aportaciones de las imágenes pictóricas y gráficas a la cultura visual contemporánea.</p>
CONTENIDOS	Todos los del módulo. Contenidos específicos por determinar, atendiendo a la temática de la exposición.
ESPACIO Y TIEMPO	Primer y segundo cuatrimestre. Museos nacionales, fundaciones, Matadero, IFEMA, etc.
RECURSOS	Ficha con indicaciones del profesor y folleto-guía de la exposición.

Además, se participará en todas aquellas actividades que sean de interés para el alumnado programados desde otros módulos o desde la Escuela.