

## PROGRAMA DE CURSO

(FORMACION INTEGRAL)

### 1. Datos de identificación

<b>CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA</b>	<b>Departamento:</b> Actividades Artísticas y Culturales	
<b>BACHILLERATO GENERAL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS 2015</b>	<b>Nombre de la materia:</b> Iniciación Dibujo Cómico	<b>Tipo de experiencia educativa:</b> Formación integral
		<b>Modalidad en que se imparte:</b> Presencial
	<b>Clave de la materia:</b> 24283	<b>Área:</b> Formación Integral
	<b>Créditos:</b> 4	
	<b>Total de horas:</b> 64	
	<b>Semestre:</b> Segundo	
	<b>Periodo en que se imparte:</b> Enero-Junio	<b>Nivel de complejidad:</b> 1
<b>Validado por la academia de:</b> Artes Visuales	<b>Fecha de validación del programa:</b> Diciembre 2017	

### 2. Fundamentación

El potencial de los jóvenes en edad de cursar el bachillerato es patente, que aunado a la falta de madurez psicológica, se encuentra expuesto a múltiples circunstancias de la vida cotidiana, donde su opinión ante lo manifiesto, es clave para la formación de su criterio. El cómic desarrolla en el estudiante de bachillerato, aspectos de la representación gráfico y/o secuencial de la forma y del espacio, haciendo referencia a dos cuestiones básicas: la intencionalidad analítica -más ligada a la expresión descriptiva-, y la intencionalidad subjetiva -más relacionada con procesos personales-; que en conjunto ayudan a desarrollar el pensamiento formal, logrando en los jóvenes una mayor madurez cognitiva.

El cómic es una forma de expresión basada en la imagen secuencial, que utiliza imágenes y textos en sus narraciones. Sus elementos formales están relacionados con la pintura y el dibujo, así como con el cine y la fotografía.

Su gran impacto visual derivado del justo equilibrio entre imagen y texto en la conjunción narrativa, su formato secuencial y tipos de encuadre emparentados directamente con el cine y la utilización de signos universales para representar movimiento, estados de ánimo, impactos o trayectorias, hacen que sea uno de los medios de expresión con mayor difusión entre los jóvenes de diferentes países y culturas. El cómic como medio de expresión artística, convergen la literatura y el cine con las artes plásticas creando obras capaces de transmitir no solamente humor, sino también una compleja carga crítica, filosófica e incluso poética.

El arte es el vehículo, el lenguaje y el soporte sensible en las relaciones de la humanidad de todos los tiempos y cultura, y sobre todo, un punto clave para la sana evolución de las nuevas generaciones. La

formación en este campo facilita y fortalece el desarrollo de procesos fundamentados en la lógica y la racionalidad mentales, con lo cual estimula la agilidad con la que éstos se realizan y promueve sustancialmente la capacidad de hallazgo y soluciones calificadas como creativas. Las materias de enseñanza Artística en la educación, son fundamentales en el desarrollo positivo de los jóvenes y como parte esencial de su formación integral, donde el estudiante se descubre, identifica sus capacidades, las fortalece y se desarrolla con una personalidad humanista, competente, equilibrada y productiva; aspirando a una vida plena y con calidad, cumpliendo así con la Misión de nuestra Universidad.

Por lo anterior, se verifica la pertinencia de la materia como parte del plan de estudios de Bachillerato General Currículo por Competencias 2015, experiencia educativa con nivel de complejidad 1, dirigida a estudiantes que se encuentren cursando el segundo semestre.

### 3. Competencias a desarrollar

Competencias genéricas que se atienden:	Subcompetencias	
	<i>Saberes procedimentales</i>	<i>Saberes declarativos</i>
<p><b>CGI-1.</b> Genera ideas innovadoras y aplica la creatividad en el desarrollo de proyectos, en la solución de problemas y en la realización de tareas académicas en cualquier ámbito dentro de las disciplinas que cursa.</p> <p><b>CGS-2.</b> Trabaja tanto colaborativamente como de forma independiente asumiendo responsablemente las tareas que le corresponden.</p> <p><b>CGS y C3</b> Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.</p> <p><b>CGSyC-7.</b> Es sensible a las diferentes manifestaciones del arte y participa en diversas actividades en donde</p>	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 (1 Sesión)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora la historia y el contexto general del Dibujo Cómic.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Historia del cómic.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipos de cómic.</li> <li>– El Manga.</li> </ul> </li> <li>▪ Posibilidades didácticas del cómic.</li> </ul>
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 (2 Sesiones)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conoce el proceso para la creación del guión (Argumentación y creación de personajes).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El argumento.</li> <li>▪ Estructura narrativa del guión.</li> <li>▪ Estructura final del guión, preparación y formas</li> <li>▪ Personajes, expresión facial y lenguaje corporal.</li> <li>▪ Ambientes y accesorios.</li> <li>▪</li> </ul>
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (5 Sesiones)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Boceta la manera general del cómic. Crea textos, dibujo y secuenciación de viñetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El boceto.</li> <li>▪ La viñeta, unidad narrativa básica.</li> <li>▪ El ritmo, Secuenciación de viñetas.</li> <li>▪ El texto, el bocadillo.</li> <li>▪ Encuadre, elementos cinéticos, metáforas visuales.</li> <li>▪</li> </ul>
	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 4 (3 Sesiones)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifica materiales, procesos de trabajo y técnicas de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Materiales, lápices, papel, tinta china.</li> <li>▪ Rotulación.</li> <li>▪ Plumeado y color.</li> <li>▪ Imprenta: arte final y postproducción.</li> </ul>

aprecia e interpreta las expresiones artísticas y culturales de la obra humana.	<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 5 (5 sesiones)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realiza un proyecto Final de Dibujo Cómico e integra los conocimientos adquiridos en el curso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comic (Creación y desarrollo).</li> </ul>

#### 4. Metodología de enseñanza

El presente curso se impartirá en modalidad presencial. Se cuenta con un total de 16 sesiones al semestre, cada sesión tendrá una duración de 4 horas semanalmente. El desarrollo de las competencias genéricas, que corresponden a este curso, se realizará desde un enfoque integral de manera que todas, se conviertan en propósitos explícitos y permanentes de la enseñanza. Tales competencias serán abordadas de manera simultánea.

La enseñanza se realizará apoyándose en el uso de distintas metodologías, particularmente, el Método Vivencial complementado por el de Búsqueda de Información, Expositivo, Demostrativo y la Lección Magistral. La dinámica del curso indicará la necesidad de incorporar algún otro.

En el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje, el profesor seguirá las orientaciones de las metodologías de enseñanza seleccionadas y se apoyará tanto en recursos didácticos cognitivos (mapas mentales, esquemas y reportes) como tecnológicos (audiovisuales) y otros necesarios en su momento.

El profesor fungirá como un facilitador, un motivador y un guía de manera que sus orientaciones, seguimiento y retroalimentación estén presentes en el proceso educativo, creará un ambiente de libertad dirigida con responsabilidad y tolerancia en la participación de los estudiantes, de tal manera que se estimule la creatividad individual y colectiva. El estudiante, por su parte, habrá de desarrollar en tiempo y forma las distintas actividades y tener presentes en todo momento las competencias que debe desarrollar y cómo manifestar su logro.

#### 5. Evaluación de competencias

La evaluación de competencias considerará tanto la evaluación formativa como la evaluación sumativa.

La evaluación formativa o continua tendrá como propósito el monitoreo del progreso o evolución de las competencias, teniendo como punto de partida una evaluación diagnóstica al inicio del curso, y la posterior interacción y retroalimentación específica de acuerdo a los desempeños, incorporando además, actividades de autoevaluación y coevaluación.

La evaluación sumativa se realizará al final del curso con el propósito de fundamentar la valoración del desempeño del estudiante en el curso, en función del logro de las competencias implicadas.

Para acreditar el curso se consideran los siguientes criterios y ponderaciones:

- La valoración se emitirá en términos de Acreditado o No acreditado.
- La No acreditación supone cursar de nuevo.
- 80% de asistencia obligatoria.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
	DESEMPEÑOS Y/O PRODUCCIONES	(%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa ideas y conceptos mediante representaciones Fotográficas.</li> <li>▪ El estudiante muestra en sus desempeños creatividad, sensibilidad y al mismo tiempo aprecio en sus obras de arte gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaboración del proyecto (a manera de portafolio) que contenga todas las evidencias de desempeño y producción del curso, así como la realización de una breve explicación del procedimiento a seguir.</li> </ul>	80
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escucha y analiza sugerencias que promuevan en forma distinta el aprendizaje.</li> <li>▪ Participa activa y propositivamente en el trabajo de equipo.</li> <li>▪ Realiza adecuadamente el trabajo individual atendiendo a las instrucciones señaladas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación activa en clase</li> </ul>	20
<b>TOTAL</b>		<b>100 %</b>

## 6. Fuentes de consulta

### 1) Básicas.

#### a) Bibliográficas.

Artistas, varios. (1983). Curso práctico de dibujo. Vols. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12. Ed. Irbis, S. A.

### 2) Complementarias.

#### a) Bibliográficas.

- Varios. (1994). *American showcase illustration 2 of 2*. Ed. American showcase.
- Colyer, Martin. (1994). *Cómo encargar ilustraciones*. Ed. Gustavo Gili S.A. de C. V.
- Varios. (2004). *Dibujos Cómicos*. Barcelona, España. Ed. S.L.
- Hamm, Jack. (1986). *Dibujando la cabeza y el cuerpo humano*. Ed. Azteca, S. A., México.
- Varios. (1989). *Merrs fashion illustration Kupublmagai Kojiro*. Ed. Graphic – sha publishing co. Tokio, Japón.
- Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, España. Ed. Paidós.
- Coma, Javier. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili.
- Eco, Humberto. (1968). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona, España. Ed. Lumen.
- Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España. Ed. Norma.
- García, Sergio. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao, España. Ed. Astiberri.
- Gasca, Luis y Gubern, Román. (1991). *El discurso del cómic*. Madrid, España. Ed. Cátedra.
- Gubern, Román. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, España. Ed. Península.
- Moix, Ramón-Terenci. (1968). *Los "comics", arte para el consumo y formas "pop"*. Barcelona, España. Ed. Libres Sinera.
- Ramirez, Juan Antonio. (1992). *Medios de masas e Historia del Arte*. Madrid, España. Ed. Cátedra.
- Varios. (1982). *Historia de los cómics*. Barcelona, España. Ed. Toutain.
- Varios. (2007). *Del tebeo al manga, una historia del los comics. Los cómics en la prensa diaria: humor y aventuras, vol. I*. Barcelona, España. Ed. Panini Comics

- b) Linkográficas.
- *GUIA del COMIC*. Recuperado el 12 de junio de 2014, de <http://www.guiadelcomic.es/>
  - *La Cárcel de Papel*. Recuperado el 12 de junio de 2014, de <http://www.lacarceldepapel.com>
  - *Entrecomics*. Recuperado el 12 de junio de 2014, de <http://www.entrecomics.com>
  - *CÓMIC historietas, tebeos...* Recuperado el 12 de junio de 2014, de <http://comic-historietas.blogspot.com/>