

**UNIDAD DIDÁCTICA**  
**LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA Y EL CÓMIC**

© Rocío Lineros Quintero

---

---

ÍNDICE

1. OBJETIVOS
2. CONTENIDOS
  - 2.1. CONCEPTUALES
  - 2.2. PROCEDIMENTALES
  - 2.3. ACTITUDINALES
3. METODOLOGÍA
  - 3.1. ACTIVIDADES
4. ESPACIOS
5. TEMPORIZACIÓN
6. RECURSOS DIDÁCTICOS
7. EVALUACIÓN
  - 7.1. INSTRUMENTOS
  - 7.2. CRITERIOS

## OBJETIVOS

- ❑ Comprender la imagen como signo comunicativo.
- ❑ Distinguir entre imagen y realidad.
- ❑ Aprender los mecanismos a través de los cuales se percibe la imagen fija.
- ❑ Conocer los elementos básicos que componen la imagen fija.
- ❑ Leer e interpretar imágenes comprendiendo los mecanismos que influyen en esa lectura interpretativa.
- ❑ Iniciarse en la narración audiovisual reconociendo las reglas y elementos básicos de la fotografía.
- ❑ Descubrir las diferencias entre signo lingüístico-signo icónico y lenguaje verbal-lenguaje no verbal.
- ❑ Comprender las funciones que puede cumplir el texto con respecto a las imágenes.
- ❑ Conocer y manipular adecuadamente los diferentes elementos gráficos e icónicos del comics.
- ❑ Descubrir el paso existente entre la imagen fija y la imagen en movimiento.

## CONTENIDOS CONCEPTUALES

### A) LA IMAGEN

- a.1. El concepto de imagen.
- a.2. Principios básicos para la percepción de la imagen:
  - a.2.1. continuidad
  - a.2.2. proximidad
  - a.2.3. semejanza
  - a.2.4. contraste

a.3. Elementos básicos en la composición de la imagen:

a.3.1. el punto

a.3.2. la línea

a.3.3. la luz

a.3.4. el color

a.4. Recursos expresivos de la imagen:

a.4.1. la comparación

a.4.2. la personificación

a.4.3. la hipérbole

a.4.4. el empequeñecimiento

a.5. Lectura de la imagen

a.5.1. nivel denotativo

a.5.2. nivel connotativo

## B) LA FOTOGRAFÍA

b.1. Elementos básicos para la realización fotográfica:

b.1.1. el enfoque

b.1.2. la luz

b.1.3. la profundidad

b.2. La narración audiovisual

b.2.1. el encuadre:

i. normal

ii. picado

iii. contrapicado

iv. subjetivo

b.2.2. el plano:

i. de conjunto

ii. general

iii. americano

iv. medio

- v. primer plano
- vi. gran primer plano
- vii. de detalle

## C) EL CÓMIC

- c.1. Historia del cómic
- c.2. Los elementos del cómic:
  - c.2.1. la viñeta
  - c.2.2. la tira
  - c.2.3. el globo
  - c.2.4. la cartela
- c.3. Elementos expresivos en el lenguaje del cómic:
  - c.3.1. las onomatopeyas
  - c.3.2. las metáforas visuales
  - c.3.3. las líneas cinéticas

### CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- ❑ Percibir imágenes analizando el principio físico dado en ella.
- ❑ Analizar imágenes fijas según su composición.
- ❑ Examinar los recursos expresivos habidos en las imágenes.
- ❑ Leer imágenes denotativamente.
- ❑ Leer imágenes connotativamente.
- ❑ Comparar imágenes y analizar sus contenidos.
- ❑ Analizar y aplicar los elementos propios de la narración audiovisual.
- ❑ Elaborar historietas manipulando la iconicidad y expresividad del comics.
- ❑ Aplicar los conocimientos sobre la imagen fija para la creación de las primeras imágenes en movimiento.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

- ❑ Interés y curiosidad por el mundo de las imágenes y por las distintas posibilidades expresivas y comunicativas que se obtienen de ellas.
- ❑ Visión crítica en el análisis de la realidad y de las imágenes de ella obtenidas a partir de sus características y valores plásticos.
- ❑ Toma de conciencia de la importancia de enjuiciar las representaciones fotográficas desde una perspectiva técnica, estética y expresiva.
- ❑ Tener confianza en la capacidad personal para ir progresando en la realización de narraciones audiovisuales.
- ❑ Ser críticos con respecto al juego que los medios de comunicación llevan a cabo con las relaciones texto-imagen.
- ❑ Valorar la importancia de los comics como primer paso para la elaboración de imágenes en movimiento.

## METODOLOGÍA

Para realizar las actividades de esta unidad es necesario organizar grupos que no superen la cifra de 5 alumnos/as. Sólo así se podrá dedicar una atención más personalizada, haciendo que al alumnado le sea más fácil alcanzar los objetivos fijados.

La metodología es eminentemente activa y participativa limitando, de esta forma, la adquisición memorística de conceptos y ampliando los conocimientos técnicos o las habilidades específicas.

Las estrategias y técnicas que se utilizarán para el trabajo en grupo serán a través del desarrollo de Proyectos de trabajo y la realización de Talleres de trabajo.

Por consiguiente, todas las actividades propuestas en esta unidad didáctica irán encauzadas por un lado, a la observación e investigación que se proponga en los Proyectos de Trabajo; por otro, al ejercicio, aplicación y puesta en práctica de conceptos a través del Taller de trabajo en el que se ejercitarán los procedimientos expuestos.

## ACTIVIDADES

### PRÁCTICA 1: ARCHIVO DE IMÁGENES

#### Objetivos:

- ❑ Ejercitarse en la búsqueda de imágenes y en su percepción.
- ❑ Levantar el interés por la observación de imágenes.
- ❑ Desarrollar la capacidad de observación e identificación de los diversos elementos referenciales de una imagen.

#### Procedimiento:

Se pide al alumno que busque en periódicos y revistas fotografías que les interesen, que les llamen la atención o que simplemente les gusten. Han de recortarlas, traerlas al aula e ir explicando el por qué de su elección. También opinarán sobre la elección de otros/as compañeros/as.

## **PRÁCTICA 2: CLASIFICAR IMÁGENES**

### Objetivos:

- ❑ Distinguir entre diferentes tipos de imágenes realizando un inventario iconográfico.
- ❑ Leer e interpretar imágenes analizando los elementos básicos que la componen.
- ❑ Realizar lecturas denotativas y connotativas de las imágenes.

### Procedimiento:

Tras haber creado un archivo de imágenes se pide a los alumnos que las clasifiquen según sus elementos básicos: el punto, la luz, la línea y el color. También se les puede pedir que las clasifiquen atendiendo a la narración audiovisual que se produce en ellas: el encuadre y los planos utilizados. Estas clasificaciones fotográficas se pegarán sobre cartulina haciéndose una exposición de las mismas.

## **PRÁCTICA 3: CREACIÓN DE UN CÓMIC**

### Objetivos:

- ❑ Introducirse en el mundo del cómic desde una actitud crítica y con conocimientos adecuados.
- ❑ Comprender y analizar las relaciones que se producen entre texto e imagen, entre signo icónico y signo lingüístico.
- ❑ Manipular la iconicidad y expresividad del cómic.

### Procedimiento:

Se traerán a clase diferentes cómics los que más les gusten a los alumnos. Se comentarán las características principales. En un segundo momento y con cartulinas o folios tamaño A3 los alumnos crearán sus propios cómics.

haciendo hincapié en la trama de la historia, en la conjunción texto-imagen, en los elementos expresivos propios del cómic, y sobre todo en el resultado final.

#### **PRÁCTICA 4: MONTAJE DE UN LIBRO DE ANIMACIÓN**

##### Objetivos:

- ❑ Descubrir el paso existente entre imágenes fijas e imágenes en movimiento.
- ❑ Desarrollar la destreza de la precisión en el montaje de imágenes en movimiento.

##### Procedimiento:

Se les da a los alumnos fotocopiados toda una serie de imágenes que deben cortar y pegar sucesivamente por uno de sus laterales e ir formando un libro con ellas de tal manera que al pasar sus páginas se vea el movimiento creado a partir de las imágenes fijas.

#### **PRÁCTICA 5: CREACIÓN DE UN LIBRO DE ANIMACIÓN**

##### Objetivos:

- ❑ Aplicar los conocimientos aprendidos para la elaboración de una narración audiovisual.
- ❑ Tener confianza en la capacidad personal e imaginativa para elaborar narraciones audiovisuales.

##### Procedimiento:

Siguiendo las pautas de la práctica anterior los alumnos elaborarán su propio libro de animación. Contando una historia visual breve pero llena de contenido. Esta actividad se hará de forma individualizada.

## **ESPACIOS**

Todas las actividades se realizarán en el aula habitual del alumnado.

Las prácticas 1, 2 y 3 se realizarán dividiendo la clase en grupos de 5 alumnos/as como máximo.

Las prácticas 4 y 5 se realizarán individualmente.

## **TEMPORIZACIÓN**

Práctica 1: 4 sesiones.

Practica 2: 4 sesiones.

Práctica 3: 6 sesiones.

Práctica 4: 4 sesiones.

Práctica 5: 6 sesiones.

## **RECURSOS DIDÁCTICOS**

Periódicos, revistas variadas y comics abundantes.

Tijeras, pegamento, cartulinas, rotuladores, folios A3 y A4.

Fotocopias necesarias para la elaboración del libro de animación que se pueden encontrar en la obra titulada: "Aprender con los medios de comunicación" de los autores K. Tyner y D. Lloyd, editorial de la Torre, 1995, pp.: 81-97.

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará tal y como se especifica en el programa de la asignatura. Se harán los cálculos de porcentajes necesarios sobre las prácticas realizadas y a los que se añadirá la limpieza, orden, interés, esfuerzo, responsabilidad, participación, etc.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ❑ Sabe distinguir entre imagen y realidad.
- ❑ Aprende los mecanismos habidos en la composición de la imagen fija conociendo sus elementos básicos.
- ❑ Lee e interpreta imágenes adecuadamente.
- ❑ Reconoce las diferencias entre lenguaje verbal y lenguaje no verbal.
- ❑ Se encuentra iniciado en la narración audiovisual.
- ❑ Conoce y manipula los elementos del cómic.
- ❑ Elabora imágenes en movimiento a partir de la consecución de imágenes fijas.