

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Narrativa Visual	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una secuencia narrativa coherente en la que la imagen tenga un papel protagónico para comunicar el mensaje.
Ciclo	3	EAP	Ciencias de la Comunicación

Competencia	Descripción de la competencia	Nivel	Descripción de nivel
Creación de Contenidos	Crea contenidos pertinentes, responsables e innovadores, a partir del análisis de las necesidades comunicacionales de diversos actores, considera el contexto e interlocutores a los que se dirige, además, utiliza diversas herramientas comunicacionales en entornos diversos y cambiantes.	1	Identifica el proceso de formulación de objetivos y el diseño de estrategias pertinentes en función del perfil de los interlocutores, considera el contexto y el análisis de entornos diversos y digitales, utilizando de manera básica herramientas tecnológicas comunicacionales.

Unidad 1	Nombre de la unidad:	Estructura narrativa			Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de identificar la estructura de la narrativa visual y su impacto en la comunicación	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
1	2T	Introducción a la narrativa visual y su evolución histórica - La evolución histórica de la narrativa visual. - Definición de narrativa visual. - Breve historia de la narrativa visual: desde el arte clásico hasta los medios contemporáneos. - La transición de la pintura al cine y la televisión.	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica la relevancia de la asignatura para su desarrollo en la carrera. - Al finalizar la sesión, el estudiante identifica la evolución histórica de la narrativa visual y sus formas contemporáneas	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM).	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Presentación del docente y estudiante. - Se presenta de la asignatura y el sílabo - Se aplica la evaluación de diagnóstico - Introducción a la historia de la narrativa visual y su importancia. - Se visualiza el video ¿Qué es la narrativa visual? - D: el docente desarrolla la clase expositiva del tema y luego se realiza una discusión sobre ejemplos históricos y su evolución. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación - Reflexión sobre la influencia de la historia en las narrativas visuales actuales.	- Video qué es la narrativa visual https://www.youtube.com/watch?v=x6vVvMsRY4I	- Investigar una forma de narrativa visual en la historia (por ejemplo, fotografía, pintura, cine) y su impacto cultural - Revisar el sílabo	
	4P	Introducción a la narrativa visual y su evolución histórica		Aprendizaje colaborativo	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente presenta ejemplos visuales significativos (pinturas, cómics, películas y publicidad) que reflejan la evolución de la narrativa visual. - D: Los estudiantes, en equipos, analizan los ejemplos proporcionados y elaboran una línea de tiempo visual que represente la evolución histórica de la narrativa visual. - Desarrollo de la propuesta del proyecto: - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Cada equipo presenta su línea de tiempo, seguida de una discusión guiada por el docente para comparar las perspectivas y destacar las principales transformaciones en las formas de narrativa visual.	- Lectura: "Relatos para los ojos, los oídos y los músculos: la evolución de las simulaciones encarnadas"		
2	2T	Tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología: - Tipos de narrativa visual. - Narrativas visuales estáticas (fotografía, pintura, cómic). - Narrativas visuales dinámicas (cine, animación, videojuegos).	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los diferentes tipos de narrativa visual y su interacción con la cultura y la tecnología.	Método de casos (MC)	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce los diferentes tipos de narrativa visual (estáticas y dinámicas) y su relación con la cultura y la tecnología, apoyado por ejemplos visuales y el video "Narrativa visual y su relación con la tecnología". - D: Estudio de casos de narrativa visual aplicada en diferentes contextos culturales y tecnológicos. Los estudiantes analizan en equipos casos de narrativa visual en diversos contextos culturales y tecnológicos, identificando cómo la tecnología ha transformado estas narrativas. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre la evolución de las narrativas visuales y su vínculo con la tecnología.	- Video: Narrativa visual y su relación con la tecnología https://www.youtube.com/watch?v=tFoljbsuW88	- Investigar cómo las tecnologías recientes están transformando la narrativa visual	
	4P	Tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología:		Aprendizaje basado en	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión.	- Lectura: "La narrativa visual en la era digital" - Utilización de Canva		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

				problemas (ABP)	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes analizan en equipos una pieza audiovisual (cine, cómic o fotografía) para identificar cómo la tecnología ha transformado las narrativas visuales. - D: En grupos, los estudiantes crean una pieza narrativa visual utilizando tecnología, aplicando uno de los tipos de narrativa discutidos. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: los equipos presentan las creaciones realizadas y aplican análisis grupal. 		
3	2T	<p>La construcción del significado en la imagen: denotación y connotación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición y diferencias entre denotación y connotación. <p>Ejemplos de cómo los significados pueden cambiar dependiendo del contexto.</p>	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica la diferencia entre denotación y connotación en las imágenes, considerando cómo el contexto influye en la construcción del significado.</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente explica la diferencia entre denotación y connotación, ilustrando con ejemplos visuales que muestran cómo el significado cambia según el contexto, apoyado por el video "Denotación y connotación en la imagen" - D: Los estudiantes, en parejas, analizan una imagen asignada identificando los elementos denotativos y connotativos. Luego, en equipos, los estudiantes seleccionan dos imágenes que transmitan diferentes significados dependiendo del contexto y justifican su análisis. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre cómo las imágenes pueden tener múltiples significados. 	<p>- Vídeo: Denotación y connotación en la imagen (https://www.youtube.com/watch?v=l8zfGRxKbfA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar la PPT - Investigar cómo se utilizan la denotación y la connotación en la publicidad
	4P	<p>La construcción del significado en la imagen: denotación y connotación</p>		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes analizan imágenes con enfoque en la denotación y la connotación. - D: Creación de imágenes: Los estudiantes crean imágenes que contienen significados tanto denotativos como connotativos - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y discusión de las imágenes creadas. 	<p>- Lectura: Denotación y Connotación</p>	
4	2T	<p>La narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas visuales utilizadas en cada medio para contar historias. - Análisis comparativo entre arte, fotografía y cine. 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante diferencia narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce las técnicas visuales utilizadas en el arte, la fotografía y el cine para contar historias, apoyado por ejemplos visuales y de la película "Loving Vincent". - D: Estudio comparativo de narrativas visuales: Los estudiantes analizan, en equipos, ejemplos de obras artísticas, fotografías y secuencias cinematográficas para identificar similitudes y diferencias en el uso de la luz, composición, color y encuadre. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre cómo las técnicas visuales influyen en la percepción y la interpretación de historias en diferentes medios. 	<p>- Análisis de película "Loving Vincent" (película biográfica animada de 2017 realizada completamente con pinturas al óleo): https://www.youtube.com/watch?v=pL930GaZcwM&t=20s</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar la PPT - Revisar la lectura - Investigar ejemplos de narrativa visual en películas y analizar su estructura.
	4P	<p>La narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine:</p>		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Análisis de imágenes: Los estudiantes seleccionan y analizan obras de arte, fotografías y fotogramas de películas para identificar los elementos visuales utilizados en la construcción de la narrativa. - D: Experimentación creativa: Los estudiantes recrean una imagen artística en fotografía o un fotograma cinematográfico, aplicando técnicas de composición, iluminación y color para transmitir una historia visual y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y discusión de las creaciones, destacando el impacto de las técnicas visuales en la estructura narrativa de cada medio. <p>CONSOLIDADO 1 – SC1</p> <p>Trabajo grupal: Presentación sobre estructuras narrativas en medios visuales</p>	<p>- Lectura "Arte y Narración Audiovisual"</p>	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Mostrar y contar en la narrativa visual		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar estrategias de representación visual que potencien la expresividad y el significado en la comunicación visual.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
5	2T	Principios de la narración visual: implicaciones del mostrar y el contar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué significa "mostrar" en la narrativa visual? ¿Qué implica "contar" y cómo se integran ambos elementos? 	- Al finalizar la sesión, el estudiante diferencia los principios de mostrar y contar en la narración visual y los aplica en un proyecto creativo	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. El docente introduce los conceptos de "mostrar" y "contar" en la narrativa visual, explicando sus diferencias y cómo se complementan. Se apoya en ejemplos audiovisuales y en la proyección del video " el arte de contar historias con imágenes". D: Análisis comparativo de escenas de cine, cómics y fotografía. Los estudiantes trabajan en equipos para identificar momentos donde predomina el "mostrar" y otros donde se enfatiza el "contar", debatiendo sobre su impacto en la audiencia. C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre la efectividad de cada estrategia narrativa y su importancia en distintos medios visuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo: el arte de contar historias con imágenes (https://www.youtube.com/watch?v=JYuFGriq_ol) 	<ul style="list-style-type: none"> Revisar la PPT Revisar la lectura Crear un storyboard mostrando cómo se puede "mostrar" y "contar" una historia 	
	4P	Principios de la narración visual: implicaciones del mostrar y el contar:		Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	<ul style="list-style-type: none"> I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. Los estudiantes observan una serie de imágenes y fragmentos de películas sin diálogos, identificando cómo se construye la historia solo a través de lo visual. D: Ejercicio de experimentación: en equipos crean una secuencia breve (ilustrada, fotográfica o en storyboard) en la que predomine el "mostrar". Luego, desarrolla otra donde prime el "contar", utilizando elementos como texto o voz en off y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos. Desarrollo de la propuesta del proyecto: C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos y análisis de las diferencias entre las estrategias narrativas aplicadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura: Convergencias y divergencias entre cine y literatura 		
6	2T	Lenguaje visual y textual en la narración de imágenes: <ul style="list-style-type: none"> Elementos del lenguaje visual: color, forma, línea, espacio, textura. El uso del texto en la narración visual: tipografía, diégesis y extradiégesis. 	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica el lenguaje visual y textual en la creación de narrativas visuales	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. El docente introduce los elementos del lenguaje visual (color, forma, línea, espacio, textura) mediante ejemplos gráficos y el análisis de obras icónicas. Se proyecta el video " El lenguaje y la narrativa visual". D: Análisis de casos: Los estudiantes trabajan en equipos para identificar y analizar cómo los elementos del lenguaje visual se utilizan en diferentes obras visuales (fotografías, afiches, ilustraciones) para transmitir significados y emociones. El docente explica el uso del texto en la narración visual, mostrando ejemplos en cómics, carteles y publicidad. Se analiza cómo el texto complementa o modifica la interpretación de la imagen. C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre cómo el lenguaje visual y textual influye en la narrativa de las imágenes. Se realiza una breve discusión sobre ejemplos analizados en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo: El lenguaje y la narrativa visual (https://www.youtube.com/watch?v=KObOfiz8fWw) 	<ul style="list-style-type: none"> Investigar cómo el lenguaje visual y textual se utiliza en el diseño de portadas de libros y revistas. 	
	4P	Lenguaje visual y textual en la narración de imágenes:		Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. Los estudiantes seleccionan una imagen y analizan cómo los elementos del lenguaje visual (color, forma, línea, espacio y textura) influyen en su significado y mensaje. D: Creación de una imagen narrativa: Los estudiantes diseñan una imagen estática (afiche, ilustración o collage) aplicando 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura: La imagen informativa, entre lo real y lo imaginario 		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

					<p>conscientemente los elementos del lenguaje visual. Incorporación de texto: Los estudiantes agregan un componente textual a su imagen (título, diálogo, descripción o narración), considerando la tipografía y su efecto en la interpretación de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos creados. Discusión en grupo sobre cómo el lenguaje visual y textual influyó en la narrativa de cada imagen. 		
7	2T	<p>El impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicología del color y la forma en la percepción visual. - La relación entre la imagen y la emoción: análisis de cómo las imágenes afectan al espectador. 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica las estrategias para generar impacto emocional en la percepción del espectador mediante las imágenes</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce la psicología del color y la forma en la percepción visual, mostrando ejemplos de cómo los colores y las formas influyen en la interpretación de las imágenes. Se apoya con el video "la psicología y el cine". - D: Análisis de casos: Los estudiantes, en equipos, analizan imágenes de diferentes disciplinas (fotografía, cine, publicidad, pintura) para identificar el uso del color y la forma en la percepción y emoción del espectador. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre la influencia del color y la forma en la construcción de significado y en la respuesta emocional del espectador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: la psicología y el cine (https://www.youtube.com/watch?v=5B6cQEazmNQ) - PPT 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar cómo diferentes campañas publicitarias utilizan imágenes para generar emociones y publicar un comentario sobre su efectividad
	4P	<p>El impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador:</p>		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes realizan un ejercicio de percepción visual en el que observan imágenes con diferentes combinaciones de colores y formas, describiendo las emociones que les generan. - D: Creación visual: Los estudiantes elaboran una serie de imágenes con distintas paletas de colores y composiciones, diseñadas para evocar emociones específicas en el espectador. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y análisis de las creaciones, con discusión sobre cómo cada elemento visual influye en la percepción y emoción del público. <p>CONSOLIDADO 1 – SC2 Trabajo grupal: Aplicación de estrategias de representación visual mediante una infografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura " El papel de las artes en la transformación de la conciencia" 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de estrategias de representación visual mediante una infografía
8	2T	<p>La metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de metáfora y simbolismo en el contexto visual. - Ejemplos de metáforas visuales en cine, arte y publicidad. 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica la metáfora y el simbolismo en la creación de narrativas visuales</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce los conceptos de metáfora y simbolismo en la narrativa visual, explicando su impacto en la construcción del significado. Se apoya en ejemplos visuales y el video " metáforas visuales". - D: Estudio de casos: Los estudiantes analizan ejemplos de metáforas visuales en cine, arte y publicidad, identificando el mensaje implícito y el efecto en la audiencia. Se trabajan en equipos con fragmentos de películas, obras pictóricas y campañas publicitarias. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre la función de la metáfora y el simbolismo en la comunicación visual y su impacto en la percepción del espectador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: metáforas visuales (https://www.youtube.com/watch?v=5GiJc_gtoJM) - PPT 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar una obra visual (publicidad, cine, pintura) y escribir un ensayo sobre las metáforas y símbolos presentes en la pieza.
	4P	<p>La metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa:</p>		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes seleccionan imágenes icónicas y describen los elementos simbólicos y metafóricos presentes en ellas. - D: Creación de una imagen con metáfora visual: Los estudiantes en equipos desarrollan una pieza visual (fotografía, ilustración o collage) en la que representen un concepto abstracto mediante símbolos y metáforas. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos y análisis grupal sobre el uso del simbolismo y la efectividad de la metáfora en la construcción del significado. <p>EVALUACIÓN PARCIAL (EP)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura: Retórica visual y registros comunicativos 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de una secuencia de storyboard para una pieza audiovisual original, utilizando metáforas y simbolismo.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

					Trabajo práctico grupal: Desarrollo de una secuencia de storyboard para una pieza audiovisual original.	
--	--	--	--	--	--	--

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Secuencialidad y construcción de relatos visuales		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)
9	2T	Fundamentos de la secuencialidad en la narración visual: <ul style="list-style-type: none"> - Definición de secuencialidad. - Cómo las imágenes en secuencia contribuyen a una narrativa coherente. 	-Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los elementos clave de la secuencialidad en la narración visual y los aplica en un proyecto	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente explica el concepto de secuencialidad en la narración visual, explicando su importancia y función en la construcción de una historia coherente. Se apoya en ejemplos de cómics, storyboard y secuencias cinematográficas. También les muestra el video " What Is Sequential Art?" - D: Análisis comparativo: Los estudiantes examinan diferentes secuencias visuales (viñetas de cómics, fotosecuencias, fotogramas de películas) y analizan cómo cada imagen contribuye a la continuidad de la historia. Se discute la relación entre cada imagen y su impacto en la coherencia narrativa. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre la importancia de la secuencialidad en la construcción de significados en la narrativa visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: What Is Sequential Art? (https://www.youtube.com/watch?v=Oe-QgXxFYnM) - PPT 	- Investigar cómo se utiliza la secuencialidad en el cómic y escribir un análisis
	4P	Fundamentos de la secuencialidad en la narración visual:		Aprendizaje basado en proyectos (AOP) /	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes reorganizan imágenes desordenadas de una secuencia visual para reconstruir una historia coherente. Discusión sobre las decisiones tomadas y su impacto en la narrativa. - D: Creación de una microsecuencia: Los estudiantes en equipos elaboran una secuencia visual de tres a cinco imágenes (fotografía, ilustración o collage) que narren una breve historia sin necesidad de texto y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos. - Avances técnicos y solución de problema del proyecto - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y análisis de las secuencias creadas. Se discute cómo cada imagen aporta a la historia y qué estrategias podrían mejorar la coherencia narrativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura: El uso del arte secuencial 	
10	2T	Ritmo visual: estrategias para la fluidez narrativa: <ul style="list-style-type: none"> - Definición de ritmo visual en la narración de imágenes. - Elementos que componen el ritmo visual: composición, corte, movimiento, duración de los planos. 	-Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica estrategias de ritmo visual en una narrativa audiovisual.	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce el concepto de ritmo visual en la narración de imágenes, explicando su importancia en la construcción de fluidez narrativa. Se proyectan ejemplos de secuencias visuales con distintos ritmos y se analiza su impacto en la percepción del espectador. Además, se visualiza el video "Ritmo". - D: Estudio de los elementos que componen el ritmo visual: los estudiantes analizan casos específicos de películas, cómics y animaciones en grupos, identificando cómo la composición, el corte, el movimiento y la duración de los planos contribuyen al ritmo narrativo. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre la aplicación del ritmo visual en diferentes medios y su impacto en la narrativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: Ritmo (https://www.youtube.com/watch?v=nLulhJUa2Hc) 	- Realizar un análisis de la edición y el ritmo visual en una película de acción y escribir un informe
	4P	Ritmo visual: estrategias para la fluidez narrativa:		Aprendizaje basado en proyectos (AOP).	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes observan y analizan secuencias visuales con diferentes ritmos narrativos, descomponiendo sus elementos clave. - D: Ejercicio práctico: los estudiantes en equipos crean una secuencia de imágenes o un storyboard donde experimentan con variaciones en la composición, corte, movimiento y duración de 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura "El ritmo" 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE
MODALIDAD PRESENCIAL

					<p>los planos para generar diferentes ritmos visuales y se introduce la experiencia práctica mediante enfoques pedagógicos basados en proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Versión beta para revisión técnica del proyecto - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos y discusión sobre las estrategias utilizadas para lograr fluidez narrativa. 		
11	2T	Aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales: <ul style="list-style-type: none"> - Qué es la IA y cómo se aplica en la creación de contenido visual. - Casos actuales en los que la IA está siendo utilizada en cine, animación, videojuegos y arte digital. 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica la inteligencia artificial en la creación de relatos visuales.</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce el concepto de inteligencia artificial (IA) y su impacto en la creación de contenido visual. Se presenta una línea de tiempo con la evolución de la IA en el arte y medios audiovisuales, apoyado por el video explicativo "Inteligencia artificial en medios audiovisuales". - D: Análisis de casos actuales: los estudiantes investigan en equipos ejemplos concretos del uso de IA en cine, animación, videojuegos y arte digital. Presentan sus hallazgos en clase, destacando ventajas, desafíos y cuestionamientos éticos. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre el impacto de la IA en la creatividad y la producción visual. Debate sobre los límites y posibilidades del uso de IA en la narrativa visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: Inteligencia artificial en medios audiovisuales: https://www.youtube.com/watch?v=NUUW_eOzKco - PPT 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar un software de IA para la creación de imágenes y presentar un análisis sobre sus aplicaciones creativas
	4P	Aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales:		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes experimentan con herramientas de IA generativa (como DALL·E, MidJourney o Runway) para entender cómo se crean imágenes y videos con inteligencia artificial. - D: Creación visual con IA: los estudiantes en equipos generan una imagen o animación utilizando IA, explorando su potencial narrativo (por ejemplo, Deepfake, creación de imágenes mediante IA). Luego, comparan sus resultados con técnicas tradicionales. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos y discusión sobre las diferencias entre la creatividad humana y la generada por IA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura: La Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual - DALL·E, MidJourney o Runway 	
12	2T	Narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics: <ul style="list-style-type: none"> - La relación entre cómics y narración visual. - El storyboard como herramienta clave en la pre-producción de piezas audiovisuales. - Uso de motion graphics para crear narrativas visuales dinámicas. 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica los principios de la narración visual en cómics, storyboards y motion graphics.</p>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce la relación entre cómics y narración visual, destacando su evolución y aplicación en distintos medios. Se proyecta el Film "Godkiller". - D: Análisis comparativo: Los estudiantes, en grupos, comparan cómics de diferentes épocas y culturas, identificando elementos narrativos visuales como encuadres, composición y uso del color. Explicación del storyboard como herramienta clave en la preproducción audiovisual. - El docente muestra ejemplos de storyboards de películas y comerciales. - Estudio de motion graphics: Se presentan ejemplos de motion graphics en publicidad, cine y redes sociales. Los estudiantes analizan su función narrativa. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre cómo cada medio (cómics, storyboard y motion graphics) emplea la narrativa visual para contar historias de manera efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Video: Film "Godkiller" (https://www.youtube.com/watch?v=q36v8msucYg) 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar cómo se utiliza el storyboard en el cine y la animación, y analizar un storyboard famoso. - Video narrativo secuencial con aplicación de lenguaje y estrategias narrativas
	4P	Narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics:		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Creación de una historia visual en tres viñetas: Los estudiantes, en equipos, desarrollan un microcómics usando elementos básicos de narración visual. - D: Elaboración de un storyboard: En equipos, los estudiantes crean un storyboard para una escena de un corto, asegurando coherencia visual y narrativa. - Introducción a motion graphics: Uso de herramientas digitales básicas para animar elementos gráficos. Cada estudiante diseña una breve animación con texto e imágenes. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y discusión de los trabajos realizados, destacando el uso de los recursos narrativos en cada formato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura: El Storyboard 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

					CONSOLIDADO 2 – SC1 Trabajo práctico grupal: Video narrativo secuencial con aplicación de lenguaje y estrategias narrativas		
--	--	--	--	--	--	--	--

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Plano, encuadre y angulaciones en la narrativa visual		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar técnicas avanzadas de encuadre, composición y movimiento de cámara en una narrativa visual original	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
13	2T	El plano como unidad narrativa en la imagen: <ul style="list-style-type: none"> - El plano como unidad de narración. - Diferentes tipos de planos: gran plano general, plano general, primer plano, plano detalle, entre otros. 	-Al finalizar la sesión, el estudiante identifica los diferentes tipos de planos y su función narrativa en la creación de imágenes.	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce el concepto de plano como unidad de narración visual, explicando su importancia en la construcción del significado de una imagen. Presenta ejemplos de distintas disciplinas como el cine, la fotografía y la pintura. Muestra el video "Tipos de planos". - D: Los estudiantes, en equipos, examinan imágenes y fragmentos audiovisuales identificando los tipos de planos y su función narrativa. - Realizan un análisis comparativo de planos en diferentes medios visuales - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre cómo los diferentes planos influyen en la percepción y la narrativa visual. 	- Video: Tipos de planos (https://www.youtube.com/watch?v=2i5RH4bAKvQ&t=101s) - PPT	- Estudiar cómo los directores de cine utilizan los planos para contar una historia e identificar los tipos de planos en una película	
	4P	El plano como unidad narrativa en la imagen:		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Observación y análisis: Los estudiantes analizan imágenes y secuencias audiovisuales para identificar los diferentes tipos de planos y su impacto en la narración. - D: Ejercicio fotográfico y audiovisual: Los estudiantes capturan una serie de imágenes o grabaciones utilizando distintos tipos de planos para contar una historia visual corta. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de los trabajos y discusión sobre la efectividad de cada tipo de plano en la construcción narrativa. 	- Lectura: "Los planos"		
14	2T	Encuadre y composición en la construcción del significado visual: <ul style="list-style-type: none"> - Definición y tipos de encuadres. - Principios básicos de composición: regla de los tercios, líneas guía, balance visual, entre otros. 	-Al finalizar la sesión, el estudiante aplica los principios del encuadre y la composición en la construcción de una narrativa visual	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente introduce el concepto de encuadre y composición visual, explicando su impacto en la construcción del significado. Se apoya en ejemplos visuales y en el video "Composición visual". - D: Análisis de obras visuales: Los estudiantes, organizados en equipos, analizan fotografías y escenas de cine en función de los tipos de encuadre y los principios de composición, identificando su impacto en la comunicación visual. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre cómo el encuadre y la composición influyen en la percepción y el significado de una imagen. 	- Video: Composición visual (https://www.youtube.com/watch?v=vDPJDkmUq4w&t=27s)	- Observar una película y escribir un análisis sobre los encuadres utilizados y cómo estos contribuyen a la narrativa.	
	4P	Encuadre y composición en la construcción del significado visual:		Aprendizaje basado en proyectos (AOP).	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Los estudiantes seleccionan imágenes y determinan qué tipo de encuadre y principios de composición se han aplicado en ellas. - D: Ejercicio de creación visual: Los estudiantes toman fotografías aplicando los diferentes tipos de encuadres y principios de composición estudiados. - Revisiones técnicas finales, preparación de presentación del proyecto y ajustes finales basados en feedback por el docente y estudiantes. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y análisis grupal de las fotografías creadas, destacando aciertos y oportunidades de mejora. 	- Lectura: "El encuadre"		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE
MODALIDAD PRESENCIAL

15	2T	Angulaciones y su impacto en la percepción del espectador: <ul style="list-style-type: none"> - Definición de ángulos de cámara: picado, contrapicado, angulación normal, entre otros. - Impacto de la angulación en la percepción emocional y psicológica del espectador. 	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica y aplica diferentes angulaciones para modificar la percepción y el significado de una narrativa visual.	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM) /	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente explica los diferentes ángulos de cámara (picado, contrapicado, angulación normal, entre otros) mediante ejemplos visuales y fragmentos de películas donde se evidencie su uso. Además, se visualiza el video "Ángulos de cámara". - D: Análisis de impacto: Los estudiantes analizan fragmentos audiovisuales para identificar el uso de diferentes ángulos y discutir cómo influyen en la percepción emocional y psicológica del espectador. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión grupal sobre la importancia de las angulaciones en la narrativa visual y su aplicación en distintos formatos audiovisuales. 	- Video: Ángulos de cámara (https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMqbrw&t=163s)	- Investigar cómo se utilizan las angulaciones en películas de suspense o terror, y cómo estas contribuyen a la percepción del espectador. - Realización de un video tutorial aplicando plano, encuadre y angulaciones
	4P	Angulaciones y su impacto en la percepción del espectador:		Aprendizaje basado en proyectos (AOP). / Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Ejercicio de observación: Los estudiantes toman fotografías desde diferentes ángulos para analizar la percepción de los sujetos en cada una. - D: Experimentación con video: En grupos, los estudiantes graban una escena breve utilizando distintos ángulos de cámara para generar diferentes efectos emocionales en la audiencia. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación y análisis de los trabajos realizados, destacando la intencionalidad narrativa de cada elección de ángulo. <p>CONSOLIDADO 2 – SC2 Trabajo práctico grupal: Realización de un video tutorial aplicando plano, encuadre y angulaciones</p>	- Lectura: "Los ángulos"	
16	2T	Movimiento de cámara y edición en la narrativa visual: <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de movimientos de cámara: panorámica, travelling, tilt, zoom, etc. - Cómo los movimientos de cámara afectan el ritmo y la percepción de la historia. 	- Al finalizar la sesión, el estudiante utiliza técnicas de movimiento de cámara y edición para construir una narrativa visual coherente y emocionalmente efectiva	Aprendizaje experimental	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - El docente explica los tipos de movimientos de cámara (panorámica, travelling, tilt, zoom, etc.) mediante ejemplos audiovisuales y fragmentos de películas donde estos movimientos son clave para la narrativa. Además, se visualiza el video "Movimientos de cámara". - D: Análisis de fragmentos de películas y series: Los estudiantes, en equipos, identifican y analizan diferentes movimientos de cámara en escenas seleccionadas, discutiendo su impacto en el ritmo y la percepción de la historia. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Reflexión sobre cómo los movimientos de cámara influyen en la emoción y la construcción de significado en una escena. - Indicaciones finales para la presentación de los proyectos. 	- Video: Movimientos de cámara (https://www.youtube.com/watch?v=lrNDiCsMb0M&t=9s)	- Estudiar una escena de cine o una serie donde el movimiento de cámara juegue un papel crucial en la narrativa y escribir un análisis de su uso.
	4P	Movimiento de cámara y edición en la narrativa visual EVALUACIÓN FINAL		Aprendizaje basado en proyectos (AOP). / Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión. - Exploración técnica: Los estudiantes realizan ejercicios básicos con cámaras o celulares para experimentar con los movimientos de cámara en diferentes escenarios. - D: Creación de una secuencia visual: En grupos, los estudiantes producen una breve escena aplicando al menos tres tipos de movimientos de cámara para transmitir una intención narrativa específica. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación: Presentación de las secuencias creadas, discusión sobre el impacto de los movimientos utilizados y su efectividad en la narrativa visual. <p>EVALUACIÓN FINAL Trabajo práctico grupal: Proyecto final de narrativa visual en un cortometraje, animación, fotonovela o cómic digital</p>	- Lectura: "Movimientos de cámara"	- Proyecto final de narrativa visual en un cortometraje, animación, fotonovela o cómic digital