DATOS GENERALES

Curso académico	
Tipo de curso	Máster de Formación Permanente
Número de créditos	60,00 Créditos ECTS
Matrícula	1.500 euros (importe precio público)
Requisitos de acceso	Profesionales de la docencia Profesorado de Educación Secundaria, Formación Profesional, Profesorado universitario Investigadores Bibliotecarios Mediadores y gestores culturales
Modalidad	On-line
Lugar de impartición	
Horario	Online

Dirección

Organizador	Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura
Dirección	Álvaro Máximo Pons Moreno Profesor/a Titular de Universidad. Departament d'Òptica i Optometria i Ciencies de la Visió. Universitat de València Noelia Ibarra Rius Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 21/12/2022
Fecha inicio	Enero 2023
Fecha fin	Octubre 2023

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

Historia del Cómic I

1. Desarrollo histórico de la narración visual: de la narración dibujada a la narración gráfica.
2. El inicio de la historieta en Europa.
3. El salto a América: establecimiento del cómic moderno.
4. Los primeros pasos del cómic: el género como elemento de cohesión
5. El cómic europeo. De la posguerra a la narración adulta.
6. La evolución del cómic hacia las formas adultas
7. El cómic español del siglo XX: de sus inicios a la transición
8. El cómic español del siglo XX: de la transición al boom y el crash

Historia del Cómic II

1. El cómic occidental en el cambio de siglo
2. El manga en Japón: hacia la conquista internacional
3. La irrupción de la novela gráfica
4. Nuevas temáticas de la novela gráfica
5. El cómic español en el cambio de siglo: de la supervivencia a una nueva expansión
6. El cómic español del siglo XXI
7. El cómic contemporáneo en Latinoamérica.

El lenguaje del cómic

- Orígenes del lenguaje de la historieta

- Estructuras del lenguaje del cómic: dibujo y viñeta
- Parámetros de orden y configuración de la página
- Los modos de la narración

Género e identidad en el cómic

Introducción: género, feminismo e historia de las mujeres.
Las mujeres en el cómic. Aproximación histórica.
Del cómic femenino al cómic de autoría femenina.
Feminismos en el cómic y cómics feministas.
La representación de las feminidades y las masculinidades en el cómic.
Cómic e identidad sexual.
Uso del cómic en el aula para divulgar valores feministas y de género.

El canon del cómic en el aula

0. Introducción general
1. El cómic en el currículum
2. Propuestas educativas en el aula
3. Incorporación del cómic al relato del aula
4. Cómics para el aula

Ciencia y Cómic

1.1. La ciencia en el cómic
1.2. La visión del científico en el cómic
1.3. Ciencia gráfica: de las matemáticas a la medicina
1.4. Cómics para usar en el aula de ciencia.
1.5. Propuestas de trabajo en el aula

El cómic en el aula de lengua y literatura

- Literatura y comic. La adaptación literaria en cómic
- El uso del cómic como alternativa de lectura, nuevas aproximaciones
- Cómics para utilizar en el aula de literatura
- El cómic: limitaciones y ventajas en el aprendizaje de idiomas
- Ejemplos prácticos de uso del cómic en el aula de LE
- Cómics para utilizar en el aula de LE
- Propuestas de trabajo

Historia y Cómic

1.1. Historia y cómic
1.2. La representación de la historia en el cómic
1.3. El uso del cómic en el aula de historia
1.4. Cómics para utilizar en el aula de historia
1.5. Propuestas de trabajo

Arte y Cómic

El arte en el cómic: influencias y préstamos.

- El cómic en el arte
- El cómic como arte
- La relación del cómic con otras disciplines: arte y cine

Metodologías de uso del cómic en el aula

- Metodologías didácticas con el cómic
- Creación de cómic para el aula: propuestas
- Motivación del alumnado a través del cómic

El cómic en el aprendizaje de segundas lenguas

1. Aprender segundas lenguas: el enfoque comunicativo orientado a la acción.
2. El cómic y el desarrollo de la competencia comunicativa.
i. La competencia lingüística a través del cómic.
ii. La competencia sociolingüística: los elementos culturales e interculturales del cómic.
iii. La competencia pragmática: funciones lingüísticas; coherencia y cohesión en el cómic.
3. La competencia paralingüística en el cómic: los sentimientos, las actitudes, el humor y la ironía.
4. El cómic en la realización de las actividades de lengua.
i. Comprensión, expresión, interacción y mediación.
ii. El uso del cómic en los materiales de aprendizaje.
iii. Herramientas digitales para la creación de cómics

Nuevos caminos del cómic contemporáneo

El cómic de no ficción y el cómic periodístico

- El cómic como narrativa transmedia
- Del cómic autobiográfico a la memoria histórica
- Abstracción en el cómic y poesía gráfica

El cómic como herramienta transversal

-El cómic y transversalidad: posibilidades
- El cómic social.
- El cómic y diversidad: funcional, afectivo-sexual, cultural, origen, etnia...
- Cómic y ecología
- Cómic y mercado

Trabajo Fin de Máster

Trabajo fin de máster

PROFESORADO

Eduard Baile López

Profesor Universidad de Alicante

Josep Ballester Roca

Catedrático/a de Universidad. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

Jordi Carrión Gálvez

Profesor/a Asociado de Universidad. Universitat Pompeu Fabra

Pedro Cifuentes Bellés

Profesor IES Miquel Peris

Adela Cortijo Talavera

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Filologia Francesa i Italiana. Universitat de València

Manuel De la Fuente Soler

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació. Universitat de València

David Fernández de Arriba

Profesor de Secundaria. Licenciado en Humanidades en la especialidad de Historia y posgrado en Sociedades Africanas y desarrollo.

Noelia Ibarra Rius

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

Jesús Jiménez Varea

Profesor/a Contratado Doctor/a. Universidad de Sevilla

Elena Masarah Revuelta

Blanca Mayor Serrano

Traductora e investigadora

Jerónimo Méndez Cabrera

Ayudante/a Doctor/a. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

Asier Mensuro Puente

Historiador del Arte especializado en cine, cómic y otras artes narrativas. Miembro de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic

Iván Pintor Iranzo

Profesor/a Asociado de Universidad. Universitat Pompeu Fabra

María Pilar Pomares Puig

Profesora Asociada Universidad de Alicante

Álvaro Máximo Pons Moreno

Profesor/a Titular de Universidad. Departament d'Òptica i Optometria i Ciencies de la Visió. Universitat de València

Francesc Josep Rodrigo Segura

Ayudante/a Doctor/a. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

José Rovira Collado

Professor del Departament d'Innovació i Formació Didàctica de la Universitat d'Alacant.

Santiago Selvi Nacher

Profesor de Secundaria

Gerardo Vilches Fuentes

Profesor Universidad Europea de Madrid

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

El cómic tiene un gran alcance entre niños, jóvenes y adultos, por lo que convertir este género en una herramienta que ofrezca una vertiente educativa es una opción que presentan especialistas de la Universitat de València. Así es como se crea el Máster Propio en Cómic y Educación, único a nivel nacional. El cómic tiene muchas aplicaciones y posibilidades metodológicas dentro de la educación, y mediante este máster tendrás acceso a ellas.

Docentes y profesionales de la pedagogía aprenderán las enormes cualidades que ofrece el cómic como herramienta de gran potencial didáctico. Además, si deseas tener una formación más especializada en el tema, el Máster Propio en Cómic y Educación te interesa.

De esta forma, al cursar el Máster Propio en Cómic y Educación, docentes y personas interesadas en formarse en el ámbito educativo, podrán adquirir las siguientes habilidades:

- Reforzar sus estrategias didácticas mediante las posibilidades metodológicas que ofrece el cómic.

- Profundizar en el universo del cómic como parte fundamental de la educación lectora y literaria en diferentes ámbitos educativos.

- Promover prácticas innovadoras, de investigación y mejora profesional relacionadas con la literatura y la lectura.

- Conocer y aprovechar el potencial del cómic en la formación integral de una persona.

- Crear alrededor del cómic un espacio de reflexión y diálogo crítico, además de sus posibilidades didácticas.

- Conocer al cómic como una posibilidad educativa mediante acciones, experiencias, actividades y dinámicas.

El cómic ocupa una parte importante de la gente joven hoy en día. Utilizar esta valiosa herramienta a favor de la educación, pedagogía y enseñanza forma parte de los objetivos del Máster Propio en Cómic y Educación. Se trata de tener un acercamiento diferente y enriquecedor con los educandos mediante un medio que para ellos resulta valioso y del cual pueden obtener no sólo la parte lúdica, sino enriquecerla para obtener el mayor provecho posible.

El aprendizaje del cómic como herramienta educativa y pedagógica será integral en el Máster Propio en Cómic y Educación, partiendo de su historia, donde se verá desde el desarrollo histórico de la narración gráfica, sus diferentes etapas en diferentes entornos, hasta su evolución hacia las formas adultas. Por supuesto, se dará la relevancia al cómic en el siglo XXI, bajo sus diferentes formas como son: novela gráfica, manga, cómic norteamericano, cómic europeo y el cómic latinoamericano y el cómic español.

Además, en el Máster Propio en Cómic y Educación se dará relevancia al cómic en el descubrimiento de la lectura y literatura desde el aula de Primaria, también para emplearlo en niños con necesidades especiales. Se hará el planteamiento correspondiente en el caso del cómic en el aula de Secundaria, cómo es en el aula de lengua y literatura, así como la relación entre ciencia y cómic, historia y cómic y arte y cómic. Asimismo, se estudiará el género e identidad en el cómic, los nuevos caminos en el cómic contemporáneo, y se realizará un trabajo de fin de máster.

Ventajas de realizar el Máster Propio en Cómic y Educación:

1. Comprender y aprovechar el alcance que tiene el cómic en la promoción lectora del alumnado, así como la adquisición y desarrollo de diferentes competencias.

2. Conocer los títulos, obras y autores adecuados para el desarrollo de contenidos curriculares o estrategias didácticas.

3. Obtener los conocimientos para saber emplear el cómic como una herramienta del descubrimiento de la literatura.

4. Saber cómo mejorar la competencia lecto-literaria mediante el cómic.

5. Aprovechar su potencial en la formación integral del ser humano.

6. Conocer acciones, experiencias, actividades y dinámicas en torno al cómic como posibilidad educativa.

7. Gracias a que es online, es 100% compatible con la actividad profesional. Aunque también se contarán con presentaciones presenciales de carácter voluntario.

METODOLOGÍA

El AULA VIRTUAL es el espacio de relación del alumnado con sus compañeros y el profesorado. El Aula Virtual se constituye como un entorno de encuentro, intercambio y aprendizaje dinámico.
Para acceder, se dispone de una clave personalizada que permite el acceso al curso desde cualquier ordenador conectado a INTERNET y desde todos los navegadores web y sistemas operativos.
Este modelo pedagógico on line facilita el acceso a la formación a lo largo de la vida, rompiendo las barreras del tiempo y del espacio, haciendo compatible la actividad cotidiana y las circunstancias personales con los intereses formativos, y facilitando la formación desde cualquier lugar y a cualquier hora, al ritmo que el alumnado mismo decide.
El alumnado tiene a su disposición todo el material didáctico y se lo podrá descargar en su ordenador o imprimirlo en papel, lo que facilitará su lectura y estudio sin estar conectado.
El curso podrá contar, en su caso, con un conjunto de recursos adicionales que van a permitir al profesorado complementar su docencia: Materiales multimedia, vídeos a través de un servicio de videostreaming, archivos Powerpoint, archivos PDF, audios, diapositivas, galerías de imágenes, Calendarios, etc.
La comunicación entre los participantes del curso se realiza a través de FOROS que permiten intercambiar mensajes y archivos.
El objetivo de los foros es el de servir de punto de encuentro de todos/as los/las participantes del curso, permitiendo debates sobre aspectos de actualidad relacionados con el contenido del curso o plantear dudas de carácter general, insertar noticias de la prensa relacionadas con la materia, etc.
Se ofrece también la posibilidad de comunicarse a tiempo real a través de un CHAT. Este mecanismo es útil cuando varios participantes deseen debatir sobre un tema en concreto a tiempo real.
Además, se dispone de un sistema de TUTORIA personal para consultas particulares con el profesorado en privado.
El alumnado está rodeado de un conjunto de personas, servicios y recursos que le atienden y están a su disposición para facilitarle el aprendizaje.
Este colectivo incluye varias figuras, desde el Responsable académico del curso o Director del mismo, los autores de contenidos, los/las tutores/as, coordinadores del desarrollo del curso, dinamizadores y hasta el Equipo Técnico. Todos ellos participan de un modo relacionado en los procesos docentes en entornos virtuales.
Aunque es el alumnado el que gestiona su propio tiempo y planifica su ritmo de estudio, está apoyado de un modo personalizado por todo este equipo de soporte que le ayudarán a que aproveche con éxito el curso, atendiendo cualquier consulta sobre metodología, plan docente y guiando su trabajo diario.