

UNIDADES DIDÁCTICAS

SALÓN DEL CÓMIC
VALENCIA 2024

UNIDAD DIDÁCTICA

1. CÓMIC

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



CÓMIC

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

¿QUÉ ES?

El cómic es una forma narrativa que combina imágenes y texto en viñetas secuenciales, ofreciendo una experiencia de lectura dinámica y visualmente atractiva. Surgió a principios del siglo XX como evolución de las ilustraciones satíricas del siglo XIX, gracias a autores como Rodolphe Töpffer, desarrollándose entre cambios culturales y tecnológicos. Existen diversos tipos de cómics según su origen, como el Manga japonés, Manhwa coreano, y Webtoon para cómics digitales en línea.

Caracterizado por la yuxtaposición de imágenes y texto en viñetas, el cómic es versátil y abarca géneros desde superhéroes hasta narrativas introspectivas. Ha dejado una profunda huella en la cultura popular, influyendo en películas, series y literatura, gracias a su capacidad para abordar temáticas diversas y cautivar a diferentes públicos.

Algunas de las partes fundamentales que componen un cómic son:

Viñetas: Estas pequeñas ilustraciones constituyen la base del cómic, representando acciones o momentos específicos en la narrativa.

Bocadillos: Son pequeñas onomatopeyas o expresiones escritas en las viñetas, representando sonidos o diálogos entre personajes.

Textos: Incluyen diálogos, pensamientos, descripciones y otra información escrita que enriquece la comprensión de la historia.

Portadas: Situadas al inicio del cómic, las portadas suelen presentar una imagen impactante junto a un título, atrayendo la atención del lector.

Guion: Constituye la narrativa principal de la historia, abarcando tanto la trama principal como subtramas que pueda contener la obra.

Letreros: Etiquetas que proporcionan información adicional sobre el tiempo, el lugar o los personajes, a menudo ubicadas en la parte superior o inferior de una viñeta.

Dibujos: Ilustraciones detalladas y complejas que representan personajes, escenas y otros elementos esenciales en la narrativa visual del cómic.

Color: En la era moderna, los cómics aprovechan una amplia gama de colores para enriquecer la experiencia visual, diferenciar escenas, personajes y elementos, proporcionando una dimensión adicional a la obra.

El cómic es una herramienta educativa versátil, beneficiosa para estimular la creatividad, fortalecer habilidades de comunicación y facilitar el aprendizaje visual, convirtiéndose en una valiosa herramienta pedagógica.



TIPOS DE CÓMIC

Existen varios tipos de cómics, entre los más comunes se encuentran:

•**Superhéroes:** Narrativas centradas en personajes con habilidades sobrenaturales que luchan contra el mal.

•**Ciencia ficción:** Historias ambientadas en futuros lejanos o universos alternativos, con elementos de ciencia y tecnología avanzada.

•**Fantasía:** Relatos que se desarrollan en mundos imaginarios llenos de criaturas mágicas y aventuras épicas.

•**Horror:** Cómics que exploran el miedo, la oscuridad y la tensión, a menudo con elementos de terror y misterio.

•**Humor:** Narrativas cómicas centradas en la comedia, con personajes divertidos y situaciones absurdas.

•**Aventuras:** Historias de acción y aventura con personajes valientes enfrentando peligros en lugares exóticos.

•**Dramático:** Relatos que se centran en la seriedad y la intensidad emocional, con personajes complejos enfrentando desafíos.

•**Histórico:** Cómics que se centran en eventos y períodos históricos, a menudo incluyendo investigación y documentación.

•**Manga:** Cómics japoneses con un estilo visual distintivo y diversas temáticas como aventuras, fantasía, drama y comedia.



ACTIVIDAD

CREACIÓN DE UN CÓMIC PERSONAL

DESCRIPCIÓN

Promover la expresión creativa y narrativa de los estudiantes a través de la creación de un cómic breve o tira cómica que refleje una experiencia personal significativa.

MATERIALES

-Materiales para dibujo (lápices, rotuladores, acuarelas...)

-Ejemplos de cómics juveniles.

DURACIÓN

2 sesiones de 60 minutos cada una.

¿PARA QUÉ?

Esta unidad utiliza cómics para que los estudiantes expresen sus experiencias personales, fomentando la autenticidad y la conexión emocional.

Compartir vivencias en cómics promueve autoconocimiento, empatía, desarrollo narrativo, expresión creativa y pensamiento crítico, contribuyendo al desarrollo integral de habilidades sociales y motivación.

TEMPORIZACIÓN

SESIÓN 1 (60 MINUTOS):

Introducción y Desarrollo de la Idea

1. Presentación de la Unidad (25 minutos):

- Objetivo centrado en la creación de un cómic autobiográfico.

- Breve discusión en clase sobre cómics personales.

- Estudio de un cómic corto que destaque la conexión entre la experiencia personal y la narrativa gráfica.

2. Brainstorming (10 minutos):

- Generación de ideas para un cómic en relación a alguna experiencia personal.

3. Bocetaje Individual (25 minutos):

- Inicio del desarrollo de bocetos para el cómic personal.

SESIÓN 2 (60 MINUTOS):

Desarrollo del Cómic y Presentación

1. Creación del Cómic (30 minutos):

- Desarrollo del cómic en base a los bocetos realizados la sesión anterior.

2. Presentación y Reflexión (30 minutos):

- Todos o algunos alumnos presentan brevemente su cómic a la clase.

- Preguntas y discusión sobre la conexión entre la experiencia y la expresión artística personal.

COMO COMPLEMENTO:

- Tarea de redacción de una reflexión personal sobre el proceso de creación, el estilo de cómic utilizado y la experiencia narrada.

UNIDAD DIDÁCTICA

2.ZONA ASIA

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



ZONA ASIA

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

¿QUÉ ES?

La cultura asiática es un mosaico vibrante de prácticas y expresiones que se originan en diversos países del continente, abarcando una rica historia influenciada por factores étnicos, lingüísticos, religiosos e históricos.

Desde antiguas civilizaciones hasta fenómenos contemporáneos como el manga japonés y el K-pop, la cultura asiática refleja una mezcla única de costumbres, valores y estilos de vida. Filosofías tradicionales como el confucianismo y el budismo, junto con formas de arte como la caligrafía y las artes marciales, han dejado una huella profunda en esta cultura diversa.

Actualmente, el manga, el manhwa y el K-pop han trascendido fronteras, influyendo no solo en el entretenimiento, sino también en la moda y la percepción global de la juventud asiática.

La diversidad étnica, las filosofías arraigadas en la espiritualidad y la contribución significativa a la cultura global hacen de Asia un tesoro de conocimientos y expresiones creativas que enriquecen nuestro panorama cultural.

Aprender sobre la cultura asiática enriquece la comprensión global al proporcionar perspectivas diversas y fomentar la apreciación cultural, contribuyendo a un conocimiento más completo del mundo.

Algunas palabras son necesarias para comprender rasgos de la cultura de Asia Oriental (concretamente de Japón y Corea), y a su vez, poder disfrutar de la Zona Asia ofrecida en el Salón del Cómic de Valencia 2024.

GLOSARIO

OTAKU:

Definición: En japonés, se refiere a una persona apasionada por el anime y manga, y a menudo por otras subculturas japonesas.

Ejemplo: “Es un auténtico otaku, tiene una colección impresionante de figuras de anime en su habitación.”

KAWAII:

Definición: Término japonés que significa “lindo” o “adorable”. Se utiliza para describir objetos, personajes o incluso comportamientos que transmiten ternura.

Ejemplo: “La cultura kawaii se refleja en la popularidad de personajes como Hello Kitty.”

HANBOK:

Definición: El hanbok es el traje tradicional coreano, que se utiliza en ocasiones especiales o ceremonias. Se caracteriza por colores vibrantes y diseños elegantes.

Ejemplo: “El hanbok está compuesto por una blusa con mangas amplias y una falda muy larga.”

KIMONO:

Definición: Prenda de vestir tradicional japonesa, conocida por sus colores y patrones elaborados. Se usa en ceremonias y eventos formales.

Ejemplo: “Durante la ceremonia del té, es apropiado llevar un kimono en Japón.”



CHIBI:

Definición: Palabra japonesa que significa “pequeño” o “diminuto”. En la cultura pop, se refiere a representaciones de personajes con cabezas grandes y cuerpos pequeños.

Ejemplo: “El estilo chibi es común en ilustraciones cómicas y ligeras.”

K-POP:

Definición: K-pop, abreviatura de “música pop coreana”, es un género musical que se originó en Corea del Sur, caracterizado por su diversidad estilística y coreografías elaboradas.

Ejemplo: “El K-pop ha ganado popularidad a nivel mundial.”

IDOL:

Definición: En el contexto del K-pop, un ídolo es un artista de la música pop coreana. Los ídolos suelen ser cantantes, bailarines y actores multifacéticos.

Ejemplo: “BTS es un grupo de K-pop formado por siete talentosos idols.”

DORAMA:

Definición: Series de televisión japonesas, a menudo con tramas románticas o dramáticas. Son populares tanto en Japón como internacionalmente.

Ejemplo: “Vi un drama coreano muy emocionante la semana pasada.”

HARAJUKU:

Definición: Distrito de Tokio conocido por su diversidad de estilos de moda callejera, desde “lolita” hasta estilos mucho más vanguardistas.

Ejemplo: “Los domingos, la calle Takeshita en Harajuku es un lugar icónico para ver diferentes modas y estilos.”

MANGA:

Definición: Cómics o novelas gráficas japonesas. Tienen un estilo artístico distintivo y abordan una amplia variedad de géneros y temas.

Dentro del Manga, como en los cómics, encontramos una clasificación según el argumento. Unos cuantos términos de Géneros de Manga son los siguientes:

1-SHOUJO:

Definición: Manga dirigido a un público femenino, con énfasis en tramas románticas y emocionales.

2-SHOUNEN:

Definición: Manga orientado a un público masculino, caracterizado por historias de acción y aventura.

3-SEINEN:

Definición: Manga destinado a una audiencia adulta, explorando tramas maduras y complejas.

4-JOSEI:

Definición: Manga diseñado para mujeres adultas, abordando temas realistas y relaciones maduras.

5-KODOMOMUKE:

Definición: Manga para un público infantil, ofreciendo historias educativas y entretenidas para niños.

Estos términos son esenciales para comprender la diversidad de géneros dentro del manga y enriquecen la experiencia de los lectores al proporcionar categorías específicas que se adaptan a sus preferencias.



ACTIVIDAD

TALLER DE ORIGAMI Y TRIVIAL

DESCRIPCIÓN

Introducir a los estudiantes en la riqueza de la cultura asiática, abarcando aspectos tanto tradicionales como modernos, y promoviendo la comprensión intercultural.

MATERIALES

- Proyector para presentaciones.
- Materiales para la actividad práctica (papel de origami).
- Recursos multimedia para mostrar ejemplos de cultura pop asiática.

DURACIÓN

2 sesiones de 60 minutos cada una.

¿PARA QUÉ?

Esta unidad didáctica busca ofrecer a los estudiantes una visión equilibrada y enriquecedora de la cultura de Asia Oriental, proporcionando contextos tanto tradicionales como modernos para fomentar la comprensión intercultural y el respeto hacia la diversidad cultural.

También es útil para familiarizarse con los conceptos que conocerán próximamente en el Salón del cómic y normalizar diferentes gustos entre los alumnos.

TEMPORIZACIÓN

SESIÓN 1 (60 MINUTOS): ASIA ORIENTAL TRADICIONAL

1. Introducción (5 minutos):

- Presentación del objetivo de la sesión: explorar la cultura asiática tradicional.

2. Historia y Tradiciones (35 minutos):

- Breve panorama histórico de Asia.
- Aspectos culturales y tradiciones de países destacados.
- Presentación de artes tradicionales como el origami, la caligrafía china, la ceremonia del té japonés, o las danzas folklóricas.

3. Actividad Práctica (20 minutos):

- Taller de plegado de origami mediante un tutorial de Internet a elección.

SESIÓN 2 (60 MINUTOS): ASIA ORIENTAL MODERNA

1. Introducción (5 minutos):

- Presentación del objetivo de la sesión: explorar la cultura asiática moderna.

2. Glosario y fenómenos de la cultura asiática moderna (35 minutos):

- Cultura pop asiática, como K-pop, anime y cine contemporáneo, tendencias tecnológicas, moda y estilo de vida en Asia.

3. Actividad Interactiva (20 minutos):

- La actividad de trivial busca familiarizar a los estudiantes con términos de la cultura pop asiática en tan solo 20 minutos.

A través de preguntas rápidas sobre K-pop, anime o moda relacionadas con el glosario de la unidad didáctica, se promueve la participación activa y se normaliza el reconocimiento de estos elementos que influyen cada vez más en la vida cotidiana, fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y accesible.

Es posible utilizar herramientas de trivia digital como por ejemplo Kahoot.

UNIDAD DIDÁCTICA

3. COSPLAY

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



COSPLAY

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

¿QUÉ ES?

El cosplay, abreviatura de “Costume Play”, es una expresión artística y cultural que implica la creación y representación de disfraces de personajes ficticios de diversas formas de entretenimiento, como cómics, anime y videojuegos.

Surgido en Japón en la década de 1970 en eventos de Manga-Anime, el cosplay ha evolucionado hasta convertirse en un fenómeno global. Los cosplayers no solo confeccionan cuidadosamente sus trajes y accesorios, sino que también se sumergen en la interpretación de los roles de sus personajes favoritos, capturando gestos y actitudes específicas.

Este fenómeno inclusivo ha influido en la cultura popular, generando comunidades activas en eventos especializados y redes sociales, y destacando la creatividad y dedicación de los cosplayers en eventos como la Comic-Con.



Algunas de las características fundamentales del cosplay son:

-Disfraz: los cosplayers se visten con disfraces que representan a personajes de ficción, a menudo muy elaborados y detallados, que pueden incluir accesorios como armas, pelucas, maquillaje y prótesis.

-Fidelidad al personaje: los cosplayers intentan recrear el aspecto del personaje original, prestando atención a detalles como la ropa, el peinado, el maquillaje, las expresiones faciales y el comportamiento.

-Creatividad: aunque la fidelidad al personaje es importante, muchos cosplayers también agregan su propia creatividad y estilo personal a sus disfraces, creando nuevas versiones de personajes existentes o inventando personajes completamente nuevos.

-Comunidad: el cosplay es una actividad social y comunitaria, y los cosplayers a menudo se reúnen en eventos para compartir sus disfraces, tomar fotografías y socializar.

-Habilidad: crear un disfraz con el uso de creatividad, maquillaje, modelado, costura, interpretación...etc.

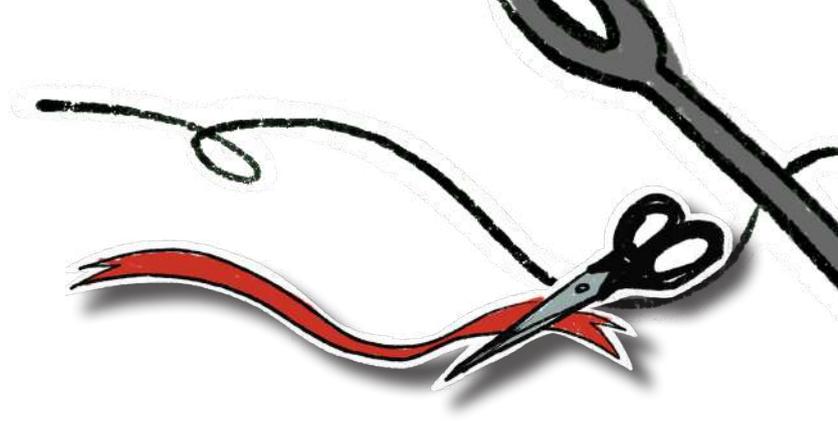
El cosplay ofrece beneficios significativos para las clases y el alumnado al proporcionar un espacio creativo para expresarse y desarrollar habilidades técnicas. Promueve la colaboración en proyectos grupales, fortalece la confianza y autoestima a través de la representación de personajes, y fomenta la exploración cultural al incluir personajes diversos.

Además, estimula la investigación al requerir conocimiento sobre los personajes, mientras que la participación en eventos y comunidades educativas amplía las oportunidades de aprendizaje y socialización.

La innovación y el pensamiento crítico se fomentan mediante la creación de nuevas interpretaciones de personajes, contribuyendo así a un enfoque educativo integral y estimulante.

ACTIVIDAD

CREACIÓN DE UN COSPLAY RECICLADO



DESCRIPCIÓN

Fomentar la creatividad, personalidad, reciclaje, investigación y presentación oral en alumnos a través del cosplay.

MATERIALES

- Materiales para dibujo (lápices, rotuladores, acuarelas...)
- Presentación digital/ordenadores.
- Materiales reciclados para realizar un disfraz (opcional).

DURACIÓN

1 sesión de 60 minutos.

¿PARA QUÉ?

La actividad de crear cosplays reciclados beneficia al alumnado al fomentar la autoexpresión y confianza a través de la elección de personajes que reflejen su identidad.

Además, al utilizar materiales reciclados, se promueve la conciencia ecológica, enseñando la importancia de la reutilización y la reducción de residuos

TEMPORIZACIÓN

SESIÓN 1 (60 MINUTOS):

Cosplay y reciclaje

1. Introducción (10 minutos):

- Breve explicación sobre cosplay y su influencia cultural.
- Brainstorming rápido para que los estudiantes busquen un personaje ficticio que les interese.

2. Investigación y Argumentación (15 minutos):

- Investigación del personaje elegido.
- Breve argumentación sobre por qué eligieron ese personaje.

3. Diseño del Traje (25 minutos):

- Taller creativo: imaginación de cómo crearían el traje utilizando principalmente materiales reciclables.

4. Exposición y Retroalimentación (10 minutos):

- Algunos estudiantes elegidos aleatoriamente presentan sus proyectos.
- Breve reflexión sobre la importancia de la creatividad y el cosplay.

COMO COMPLEMENTO:

Los estudiantes pueden dedicar una clase extra para realizar el disfraz con materiales de casa y realizar un desfile en clase.

UNIDAD DIDÁCTICA

4. JUEGOS DE MESA

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



JUEGOS DE MESA

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

¿QUÉ SON?

Los juegos de mesa y juegos de rol son formas de entretenimiento que involucran la participación activa de los jugadores en experiencias lúdicas, ya sea con tablero o mediante la creación de historias ficticias.

Estos juegos fomentan la creatividad, la toma de decisiones estratégicas y la interacción social, cada uno a su manera, proporcionando opciones diversas para la interacción entre los alumnos.

Los juegos de mesa tienen una historia extensa que se remonta a civilizaciones antiguas, como los juegos de tablero en el Antiguo Egipto y el ajedrez en la India. Por otro lado, los juegos de rol surgieron en la década de 1970, evolucionando a partir de los wargames y destacando por su enfoque narrativo y creativo.

El juego de rol más notablemente reconocido es "Dungeons & Dragons", que fue pionero al establecer las bases para este género y se convirtió en un modelo influyente para numerosos juegos de rol que le sucedieron.

Los juegos de mesa y rol enriquecen habilidades cognitivas, promueven la comunicación efectiva y proporcionan un espacio para la expresión creativa. Además, pueden integrarse como herramientas pedagógicas para abordar conceptos educativos de manera interactiva y participativa.

Desarrollar un personaje para una actividad de rol implica considerar varios elementos clave.

Como resumen, para poder introducirnos a este tipo de juegos, hemos dictaminado un modelo de ficha sencillo para crear un personaje de rol adecuado:

CONCEPTO Y TRASFONDO:

Define la historia de fondo y motivaciones para establecer el contexto. Los personajes no tienen que ser humanos necesariamente.

ELECCIÓN DE CLASE O PROFESIÓN:

Selecciona la clase alineada con la narrativa deseada y sus habilidades únicas.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES:

Asigna atributos y determina habilidades especiales que afectarán el desempeño. Algunas de ellas pueden ser Carisma, Atletismo, Inteligencia o Destreza.

PERSONALIDAD Y MORALIDAD:

Establece rasgos, virtudes, defectos y un código moral para guiar decisiones (malo, bueno, neutral...).

EQUIPO Y APARIENCIA:

Elige un equipaje y apariencia, influyendo en el estilo de juego y la identidad visual.

NOMBRE Y DETALLES FINALES:

Asigna un nombre y detalles finales para mayor complejidad y realismo.



ACTIVIDAD

FICHA PARA UN PERSONAJE DE ROL

DESCRIPCIÓN

En esta actividad, nuestros estudiantes participarán en la creación de fichas de personajes para un juego de rol.

Explorarán aspectos narrativos, y creativos mientras diseñan a sus personajes, eligiendo atributos, habilidades y antecedentes que influirían en sus roles durante el juego.

MATERIALES

-Ficha con los conceptos a rellenar (trasfondo, profesión, habilidades...)

-Lápices, bolígrafos, colores.

DURACIÓN

2 sesiones de 60 minutos cada una.

¿PARA QUÉ?

Esta actividad no solo fomenta la creatividad y la narrativa, sino que también desarrolla habilidades de toma de decisiones, trabajo en equipo e interpretación.

Los juegos de rol promueven la expresión individual, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales al sumergirse en roles ficticios. Además, refuerzan conceptos de expresión escrita y la comprensión de reglas.

TEMPORIZACIÓN

Para acotar la temática y que los alumnos menos creativos tengan una guía, el profesor ha de imaginar el mundo donde sucederá la trama y se desarrollarán los personajes.

Un ejemplo podría ser una nave espacial, donde conviven alienígenas, humanos y seres de otras razas exóticas.

¡Incluso el profesorado podría diseñar su personaje ficticio!

SESIÓN 1 (60 MINUTOS):

Nuestro personaje

1. Introducción (15 minutos):

- Presentación de conceptos básicos de los juegos de rol, explicación de la actividad y sus objetivos.

2. Elementos de la Ficha (15 minutos):

- Presentación de los elementos clave de la ficha de personaje.

3. Ideación de Personajes (30 minutos):

- Completar secciones iniciales de la ficha, como nombre, raza y clase. Los estudiantes comienzan a idear sus personajes, considerando aspectos como origen, motivaciones y experiencias pasadas.

SESIÓN 2 (60 MINUTOS):

Finalización de la ficha

1. Continuación de la ficha (30 minutos):

- Los estudiantes continúan desarrollando sus personajes.

- Pueden también dibujarlos en un folio que acompañe la ficha.

2. Interpretación (30 minutos):

- Breves y divertidas actividades de interpretación para que los estudiantes se sumerjan en el rol de sus personajes y comprendan sus características.

UNIDAD DIDÁCTICA

5. VIDEOJUEGOS

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



VIDEOJUEGOS

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

¿QUÉ SON?

Los videojuegos son formas interactivas de entretenimiento digital que involucran a los jugadores en experiencias virtuales a través de dispositivos electrónicos.

Surgieron en la década de 1950 como simples experimentos y se popularizaron en las décadas de 1970 y 1980 con la aparición de las máquinas recreativas y las consolas domésticas.

Los videojuegos han avanzado significativamente, destacando por gráficos más realistas y experiencias más inmersivas. La realidad virtual ha sido un importante desarrollo, llevando la interacción a un nivel más envolvente. La constante evolución tecnológica sigue impulsando la industria hacia experiencias de juego más impresionantes.

Algunos videojuegos pueden ser herramientas educativas valiosas que no solo ofrecen conocimientos específicos, sino que también promueven habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los jugadores.

Podemos decir que los videojuegos tienen unas características únicas y elementos que nos hacen poder definirlos como tal.

Algunos de estos son los siguientes:

-Gráficos: Elemento visual que rápidamente ha ido evolucionando desde gráficos 2D hasta modelado en 3D detallado.

-Jugabilidad: Mecánica e interacciones que incluyen controles, movimientos y la toma de decisiones del jugador.

-Narrativa: Trama que guía las acciones del jugador, aportando a la experiencia general del juego.

-Desafíos: Obstáculos que el jugador debe superar, contribuyendo a la motivación, competitividad y satisfacción.

-Participación activa: Requiere la continua toma de decisiones por parte del jugador, que influyen en el desarrollo del juego.

-Experiencia inmersiva: Busca sumergir a los jugadores en nuevos mundos a través de los gráficos, música, sonidos y narrativa.



Familiarizarse con el glosario de términos de videojuegos es enriquecedor para los docentes, ya que facilita la conexión con los estudiantes, promueve la comprensión de su cultura digital y brinda oportunidades para integrar conceptos educativos de manera atractiva.

Entender este vocabulario también contribuye a desmitificar la idea negativa que se asocia a menudo con los videojuegos. Muchos de estos juegos son diseñados para todos los públicos y pueden ser tan enriquecedores en términos de educación y valores que algunas películas o libros.

Al tener un mayor conocimiento de este ámbito, los educadores tienen la capacidad de fomentar una visión más equilibrada y positiva de esta modalidad de entretenimiento digital.

GLOSARIO

GAMER/GAMEPLAY:

Definición: Un “gamer” es una persona que juega regularmente videojuegos.

“Gameplay” se refiere a la experiencia de juego, incluyendo la mecánica, la interactividad y la dinámica del juego.

Ejemplo: Un gamer disfruta del gameplay de un juego de acción, experimentando la narrativa y los desafíos que ofrece.

2. STREAM/STREAMER:

Definición: “Stream” es la transmisión en vivo de contenido, generalmente de juegos, a través de plataformas en línea. Un “streamer” es la persona que realiza estas transmisiones.

Ejemplo: Un streamer famoso puede transmitir en vivo mientras juega y se comunica con su audiencia en tiempo real.

PVP (PLAYER VERSUS PLAYER):

Definición: Modo de juego donde los jugadores compiten directamente entre sí en lugar de enfrentarse a enemigos controlados por la inteligencia artificial.

Ejemplo: El modo PvP implica que los jugadores se enfrentan entre sí hasta que queda un único superviviente.

RPG (ROLE-PLAYING GAME):

Definición: Género de juego que permite a los jugadores asumir roles de personajes en mundos ficticios.

En los RPG, los jugadores toman decisiones que afectan el desarrollo de la historia.

NPC (NON-PLAYABLE CHARACTER):

Definición: Personaje dentro del juego controlado por la inteligencia artificial en lugar de por el jugador.

Ejemplo: En un juego de aventuras, los NPC pueden ser aldeanos con los que el jugador interactúa durante su viaje.

FPS (FOTOGRAMAS/SEGUNDO):

Definición: FPS se utiliza para medir la tasa de cuadros o fotogramas mostrados por segundo en una secuencia de video o animación. Indica la fluidez y suavidad de la reproducción visual.

Ejemplo: Un video con 60 FPS mostrará 60 imágenes diferentes en un segundo, proporcionando una reproducción más suave que un video con 30 FPS.

NERF Y BUFF

Definición: En juegos, “nerf” implica la reducción de poder y “buff” la mejora, ajustando la equidad del juego.

Ejemplo: “Nerfearon el personaje que jugaba siempre. Era demasiado fuerte.”

ACTIVIDAD

JUGAR VIDEOJUEGOS Y APRENDER

DESCRIPCIÓN

Juego de preguntas sobre el glosario de videojuegos y sesión de juego mediante ordenadores, tabletas o móviles.

MATERIALES

-Presentación digital/ordenadores.

-Materiales para el juego de trivial.

-Juego o juegos gratuitos, móviles, ordenadores para el alumnado.

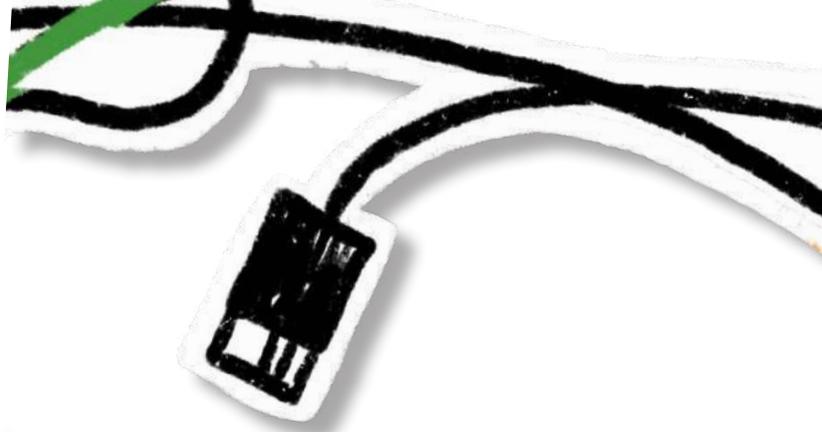
DURACIÓN

1 sesión de 60 minutos.

¿PARA QUÉ?

Esta actividad integra el aprendizaje de la terminología de videojuegos de manera lúdica a través de una trivia, proporcionando un enfoque divertido para comprender los términos clave.

La sesión de juego subsiguiente refuerza estos conceptos y permite a los estudiantes divertirse y colaborar.



TEMPORIZACIÓN

SESIÓN (60 MINUTOS):

Trivial y Juegos

1. Introducción (10 minutos):

- Breve charla sobre la importancia de comprender los videojuegos, su terminología y su relevancia en la cultura actual.

2. Trivial de Glosario (15 minutos):

- Juego de Trivia sobre videojuegos.

3. Actividad Interactiva (15 minutos):

- La actividad de trivial busca familiarizar a los estudiantes con términos de la cultura de videojuegos en tan solo 20 minutos.

4. Juego en Grupo (20 minutos)

- Elige un juego que sea accesible y apropiado para el grupo. Puede ser un juego en línea, multijugador local o un juego de mesa relacionado con videojuegos. Un ejemplo es el famoso juego "Among Us".



UNIDAD DIDÁCTICA

6. EXPOSICIONES

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



EXPOSICIONES

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

PACO ROCA: EXPOSICIÓN SORPRESA

¿Cómo podríamos llegar a conocer la esencia única de un artista?

Paco Roca y MacDiego nos ofrecen un viaje muy especial, acercarnos al mundo del gran dibujante de cómics valenciano.

Seremos pues, los protagonistas de este evento, que promete crear una experiencia que busca huir de lo previsible, y asegura no dejarnos indiferentes.

LA HISTORIETA MEXICANA DE IDA Y VUELTA

Esta exposición es un viaje visual por la narrativa gráfica en México desde 1826 hasta hoy. Tendremos la oportunidad de experimentar nuevas culturas a través del divertido y completo formato de cómic o historieta.

La exposición, comisariada por la Dra. Laura Nallely Hernández Nieto, explora cómo la historieta ha reflejado y construido identidades a lo largo del tiempo, permitiéndonos viajar por la historia de México desde el Salón del Cómic de Valencia.



MILANG

MILANG destaca al colectivo de artistas Hangart en Guinea, presentada por los Centros Culturales de España en Bata y Malabo.

Es una exposición muy interesante para aprender sobre en la diversidad de perspectivas y enriquecer nuestra cultura, a la vez que conocemos a nuevos artistas y otros estilos de cómic exóticos.

La exhibición nos hará reflexionar sobre la historia colonial de España y su relación actual con Guinea, así como sobre el fenómeno de la inmigración guineana.

KUBUNI : CÓMIC AFRICANO

Kubuni, que significa “creación imaginaria” en swahili, te invita a explorar el cómic del África subsahariana.

Con más de 50 autores de 48 países, la exposición destaca la evolución del arte narrativo africano a lo largo del tiempo.

Esta muestra bilingüe es una ventana a la diversidad del cómic africano, desde tradiciones ancestrales hasta influencias contemporáneas como el manga.

ACTIVIDAD

CULTURA Y CÓMIC

DESCRIPCIÓN

En esta unidad didáctica, los participantes exploran la obra de Paco Roca y el arte africano/mexicano, eligen eventos históricos para un cómic, y expresan creativamente sus interpretaciones, promoviendo la reflexión sobre la influencia cultural.

MATERIALES

- Lápices, bolígrafos, colores.
- Presentación digital/ordenadores.

DURACIÓN

1 sesión de 60 minutos.

¿PARA QUÉ?

Esta actividad promueve la apreciación cultural mediante la exploración del arte africano y mexicano, junto con la obra de Paco Roca.

En el Salón del cómic podrán apreciar más las exposiciones tras la realización de esta actividad.

TEMPORIZACIÓN

SESIÓN (60 MINUTOS):

Exposiciones y cultura

1. Introducción (15 minutos):

- Breve presentación sobre la importancia del arte como expresión cultural.
- Breve introducción a Paco Roca como autor valenciano de cómic histórico y de gran valor cultural (Por ejemplo, en El Abismo del Olvido).
- Breve introducción al arte africano y mexicano.

2. Exploración (15 minutos):

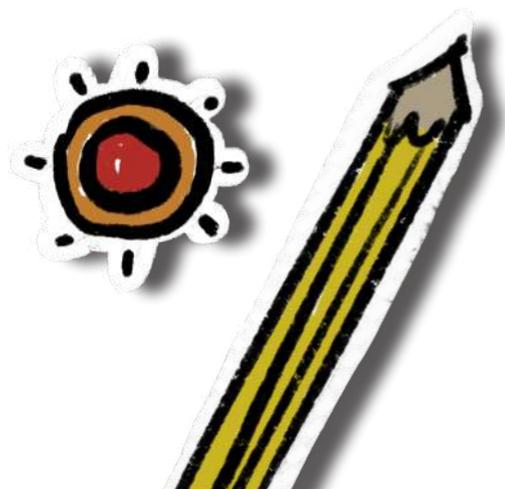
- Exhibición de imágenes representativas del arte africano y mexicano.
- Búsqueda de un evento histórico de estas culturas que interese a cada alumno para la hipotética realización de un cómic.

2. Taller Creativo (20 minutos):

- Proporcionar materiales para que los participantes creen sus propias piezas de arte inspiradas en la cultura mexicana o africana.
- Justificación escrita sobre la búsqueda de un evento histórico y por qué lo escogerían para crear un cómic al estilo Paco Roca.

4. Presentación y Compartir (10 minutos):

- Los participantes presentan y comparten sus creaciones.
- Breves discusiones sobre cómo las obras y los cómics reflejan la influencia cultural y las experiencias personales.



UNIDAD DIDÁCTICA

7. AUTORES

SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024



AUTORES

RECURSOS PARA EL PROFESORADO

Con el fin de concluir nuestra unidad educativa, exploraremos el fascinante universo de profesionales que participan en el Salón del Cómic.

Desde destacados autores de manga y cómic hasta apasionados divulgadores y dedicados cosplayers, brindaremos a los estudiantes la oportunidad de conocer a quienes dan vida a estas formas de arte.

Este encuentro con expertos proporcionará a los alumnos una visión auténtica y valiosa del impacto cultural y artístico de estos medios, enriqueciendo su comprensión y aprecio por la diversidad creativa.



Algunos de estos profesionales, ya confirmados por el Salón del Cómic, son los siguientes:



GUILLEM ESCRICHE



MARC TORICES



AUDE PICAULT



DAVID LORENZO



GOSARIBAKSA



WADE OTAKU



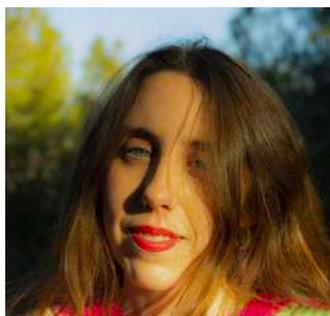
ANA GALVAÑ



MARINA VELASCO



SOLE OTERO



MARÍA MEDEM



**SERGIO HERNÁNDEZ
Y TONI CABALLERO**



ÉMILE CLARKE



JUDIT MALLOL



LAIA LÓPEZ



**MÍRIAM
BONASTRE TUR**



CARLES DALMAU



LAURA PÉREZ



BEÑAT OLEA



RAQUEL GU



FERMÍN SOLÍS



BORJA GONZÁLEZ



KEKO



JULIA CEJAS



CARLOS PORTELA



SEBAS MARTÍN



MARY TALBOT



BRYAN TALBOT



GABRIEL H. WALTA



**HERMANOS
VALDERRAMA**



DAVID RUBÍN



SAFIRA BARAN



CAPTAINGOSTLY



**HEPHAESTUS
COSPLAY FORGE**



ACTIVIDAD

CONOCIENDO NUEVOS ARTISTAS



DESCRIPCIÓN

Breve trabajo de investigación sobre los artistas y su trabajo. Elección de uno de ellos para destacar su estilo, una obra o elemento de su trabajo que llame la atención al alumno.

MATERIALES

-Presentación digital/ordenadores.

DURACIÓN

1 sesión de 60 minutos.

¿PARA QUÉ?

Realizar una actividad de investigación sobre los autores de cómics, divulgadores y cosplayers que los alumnos conocerán en el próximo evento ofrece una valiosa oportunidad para conectar de manera significativa con el contenido del evento. Al explorar las trayectorias individuales y contribuciones de estos profesionales, los alumnos no solo enriquecen su comprensión cultural y artística, sino que también desarrollan habilidades de investigación esenciales.

También les brinda modelos a seguir, inspirándolos y fomentando aspiraciones profesionales en el ámbito creativo.

TEMPORIZACIÓN

SESIÓN (60 MINUTOS):

Investigación

1. Introducción (5 minutos):

- Breve charla sobre el contenido de la actividad y proyección del listado de autores (también incluido en las fichas técnicas).

2. Investigación (15 minutos):

- Investigación del autor elegido.

3. Redacción (30 minutos):

- La actividad de investigación y exposición de su autor favorito busca familiarizar a los estudiantes con los profesionales que conocerán en el Salón del Cómic.

4. Debate y puesta en común (10 minutos)

- Algunos estudiantes comentan cuáles son sus autores favoritos y por qué.

- Breve reflexión sobre la importancia de tener la oportunidad de conocerlos en el evento.

