



UNITATS DIDÀCTIQUES

SALÓ DEL CÒMIC
VALÈNCIA 2024

UNITAT DIDÀCTICA

1. CÒMIC

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



CÒMIC

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

QUÈ ÉS?

El còmic és una forma narrativa que combina imatges i text en vinyetes seqüencials, oferint una experiència de lectura dinàmica i visualment atractiva. Va sorgir a principis del segle XX com a evolució de les il·lustracions satíriques del segle XIX, gràcies a autors com *Rodolphe *Töpffer, desenvolupant-se entre canvis culturals i tecnològics. Existixen diversos tipus de còmics segons el seu origen, com el Manga japonés, *Manhwa coreà, i *Webtoon per a còmics digitals en línia.

Caracteritzat per la juxtaposició d'imatges i text en vinyetes, el còmic és versàtil i abasta gèneres des de superherois fins a narratives introspectives. Ha deixat una profunda petjada en la cultura popular, influint en pel·lícules, sèries i literatura, gràcies a la seua capacitat per a abordar temàtiques diverses i captivar a diferents públics.

Algunes de les parts fonamentals que componen un còmic són:

Vinyetes: Estes xicotetes il·lustracions constitueixen la base del còmic, representant accions o moments específics en la narrativa.

Bafarades o Globus: Són xicotetes onomatopeies o expressions escrites en les vinyetes, representant sons o diàlegs entre personatges.

Textos: Inclouen diàlegs, pensaments, descripcions i una altra informació escrita que enriqueix la comprensió de la història.

Portades: Situades a l'inici del còmic, les portades solen presentar una imatge impactant al costat d'un títol, atraient l'atenció del lector.

Guió: Constituïx la narrativa principal de la història, abastant tant la trama principal com *subtramas que pugua contindre l'obra.

Rètols: Etiquetes que proporcionen informació addicional sobre el temps, el lloc o els personatges, sovint situades en la part superior o inferior d'una vinyeta.

Dibuixos: Il·lustracions detallades i complexes que representen personatges, escenes i altres elements essencials en la narrativa visual del còmic.

Color: En l'era moderna, els còmics aprofiten una àmplia gamma de colors per a enriquir l'experiència visual, diferenciar escenes, personatges i elements, proporcionant una dimensió addicional a l'obra.

El còmic és un recurs educatiu versàtil, beneficiós per a estimular la creativitat, enfortir habilitats de comunicació i facilitar l'aprenentatge visual, convertint-se en una valuosa eina pedagògica.



TIPUS DE CÒMIC

Existixen diversos tipus de còmics, entre els més comuns es troben:

- Superherois:** Narratives centrades en personatges amb habilitats sobrenaturals que lluiten contra el mal.

- Ciència-ficció:** Històries ambientades en futurs llunyans o universos alternatius, amb elements de ciència i tecnologia avançada.

- Fantasia:** Relats que es desenvolupen en mons imaginaris plens de criatures màgiques i aventures èpiques.

- Horror:** Còmics que exploren la por, la foscor i la tensió, sovint amb elements de terror i misteri.

- Humor:** Narratives còmiques centrades en la comèdia, amb personatges divertits i situacions absurdes.

- Aventures:** Històries d'acció i aventura amb personatges valents enfrontant perills en llocs exòtics.

- Dramàtic:** Relats que se centren en la serietat i la intensitat emocional, amb personatges complexos enfrontant desafiaments.

- Històric:** Còmics que se centren en esdeveniments i períodes històrics, sovint incloent investigació i documentació.

- Manga:** Còmics japonesos amb un estil visual distintiu i diverses temàtiques com a aventures, fantasia, drama i comèdia.



ACTIVITAT

CREACIÓ D'UN CÒMIC PERSONAL

DESCRIPCIÓ

Promoure l'expressió creativa i narrativa dels estudiants a través de la creació d'un còmic breu o tira còmica que reflectisca una experiència personal significativa.

MATERIALS

- Materials per a dibuix (llapis, retoladors, aquarel·les...)
- Exemples de còmics juvenils.

DURACIÓ

2 sessions de 60 minuts cadascuna.

PER A QUÈ?

Esta unitat utilitza còmics perquè els estudiants expressen les seues experiències personals, fomentant l'autenticitat i la connexió emocional.

Compartir vivències en còmics promou autoconeixement, empatia, desenvolupament narratiu, expressió creativa i pensament crític, contribuint al desenvolupament integral d'habilitats socials i motivació.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ 1 (60 MINUTOS):

Introducció i Desenvolupament de la Idea

1. Presentació de la Unitat (25 minuts):

- Objectiu centrat en la creació d'un còmic autobiogràfic.
- Breu discussió en classe sobre còmics personals.
- Estudi d'un còmic curt que destaque la connexió entre l'experiència personal i la narrativa gràfica.

2. Brainstorming (10 minuts):

- Generació d'idees per a un còmic en relació a alguna experiència personal.

3. Esbossos Individuals (25 minuts):

- Inici del desenvolupament d'esbossos per al còmic personal.

SESSIÓ 2 (60 MINUTS):

Desenvolupament del Còmic i Presentació

1. Creació del Còmic (30 minuts):

- Desenvolupament del còmic sobre la base dels esbossos realitzats la sessió anterior.

2. Presentació i Reflexió (30 minuts):

- Tots o alguns alumnes presenten breument el seu còmic a la classe.
- Preguntes i discussió sobre la connexió entre l'experiència i l'expressió artística personal.

COM A COMPLEMENT

- Tasca de redacció d'una reflexió personal sobre el procés de creació, l'estil de còmic utilitzat i l'experiència narrada.

UNITAT DIDÀCTICA

2.ZONA ÀSIA

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



ZONA ÀSIA

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

QUÈ ÉS?

La cultura asiàtica és un mosaic vibrant de pràctiques i expressions que s'originen en diversos països del continent, abastant una rica història influenciada per factors ètnics, lingüístics, religiosos i històrics.

Des d'antigues civilitzacions fins a fenòmens contemporanis com el manga japonès i el K-pop, la cultura asiàtica reflecteix una mescla única de costums, valors i estils de vida. Filosofies tradicionals com el confucianisme i el budisme, juntament amb formes d'art com la cal·ligrafia i les arts marcial, han deixat una petjada profunda en esta cultura diversa.

Actualment, el manga, el *manhwa i el K-pop han transcendit davanteres, influint no sols en l'entreteniment, sinó també en la moda i la percepció global de la joventut asiàtica.

La diversitat ètnica, les filosofies arrelades en l'espiritualitat i la contribució significativa a la cultura global fan d'Àsia un tresor de coneixements i expressions creatives que enriqueixen el nostre panorama cultural.

Aprendre sobre la cultura asiàtica enriqueix la comprensió global en proporcionar perspectives diverses i fomentar l'apreciació cultural, contribuint a un coneixement més complet del món.

Algunes paraules són necessàries per a comprendre trets de la cultura d'Àsia Oriental (concretament del Japó i Corea), i al seu torn, poder gaudir de la Zona Àsia oferida en el Saló del Còmic de València 2024.

GLOSSARI

OTAKU:

Definició: En japonés, es referix a una persona apassionada per l'anime i manga, i sovint per altres subcultures japoneses.

Exemple: "És un autèntic otaku, té una col·lecció impressionant de figures d'anime a la seua habitació."

KAWAII:

Definició: Terme japonés que significa "bonic" o "adorable". S'utilitza per a descriure objectes, personatges o fins i tot comportaments que transmeten tendresa.

Exemple: "La cultura kawaii es reflecteix en la popularitat de personatges com Hello Kitty."

HANBOK:

Definició: El hanbok és el vestit tradicional coreà, que s'utilitza en ocasions especials o cerimònies. Es caracteritza per colors vibrants i dissenys elegants.

Exemple: "El hanbok està compost per una blusa amb mànigues àmplies i una faldilla molt llarga."

KIMONO:

Peça de vestir tradicional japonesa, coneguda pels seus colors i patrons elaborats. Es fa servir en cerimònies i esdeveniments formals.

Exemple: "Durant la cerimònia del té, és apropiat portar un kimono al Japó."



CHIBI:

Definició: Paraula japonesa que significa “petit” o “minúscul”. En la cultura popular, es refereix a representacions de personatges amb caps grans i cossos petits.

Exemple: “L’estil chibi és comú en il·lustracions còmiques i lleugeres.”

K-POP:

Definició: K-pop, abreviatura de “música pop coreana”, és un gènere musical que es va originar a Corea del Sud, caracteritzat per la seva diversitat estilística i coreografies elaborades.

Exemple: “El K-pop ha guanyat popularitat a nivell mundial.”

IDOL:

Definició: En el context del K-pop, un ídol és un artista de la música pop coreana. Els ídols solen ser cantants, ballarins i actors multifacètics.

Exemple: “BTS és un grup de K-pop format per set talents idols.”

DORAMA:

Definició: Sèries de televisió japoneses, sovint amb trames romàntiques o dramàtiques. Són populars tant al Japó com internacionalment.

Exemple: “Vaig veure un drama coreà molt emocionant la setmana passada.”

HARAJUKU:

Definició: Districte de Tòquio conegut per la seva diversitat d’estils de moda de carrer, des de “lolita” fins a estils molt més avantguardistes.

Exemple: “Els diumenges, el carrer Takeshita a Harajuku és un lloc icònic per veure diferents modes i estils.”

MANGA:

Definició:

Còmics o novel·les gràfiques japoneses. Tenen un estil artístic distintiu i aborden una àmplia varietat de gèneres i temes.

Dins del Manga, com en els còmics, trobem una classificació segons l’argument. Uns quants termes de Gèneres de Manga són els següents:

1-SHOUJO:

Manga dirigit a un públic femení, amb èmfasi en trames romàntiques i emocionals.

2-SHOUNEN:

Definició: Manga orientat a un públic masculí, caracteritzat per històries d’acció i aventura.

3-SEINEN:

Manga destinat a una audiència adulta, explorant trames madures i complexes.

4-JOSEI:

Manga dissenyat per a dones adultes, abordant temes realistes i relacions madures.

5-KODOMOMUKE:

Manga per a un públic infantil, oferint històries educatives i entretingudes per a xiquets.

Aquests termes són essencials per a comprendre la diversitat de gèneres dins del manga i enriqueixen l’experiència dels lectors en proporcionar categories específiques que s’adapten a les seues preferències.



ACTIVITAT

TALLER DE ORIGAMI Y TRIVIAL

DESCRIPCIÓ

Introduir als estudiants en la riquesa de la cultura asiàtica, abastant aspectes tant tradicionals com moderns, i promovent la comprensió intercultural.

MATERIALS

- Projector per a presentacions.
- Materials per a l'activitat pràctica (paper d'origami).
- Recursos multimèdia per a mostrar exemples de cultura pop asiàtica.

DURACIÓ

2 sessions de 60 minuts cadascuna.

PER A QUÈ?

Aquesta unitat didàctica cerca oferir als estudiants una visió equilibrada i enriquidora de la cultura d'Àsia Oriental, proporcionant contextos tant tradicionals com moderns per a fomentar la comprensió intercultural i el respecte cap a la diversitat cultural.

També és útil per a familiaritzar-se amb els conceptes que coneixeran *pròximament en el Saló del còmic i normalitzar diferents gustos entre els alumnes.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ 1 (60 minuts):

ÀSIA ORIENTAL TRADICIONAL

1. Introducció (5 minuts):

- Presentació de l'objectiu de la sessió: explorar la cultura asiàtica tradicional.

2. Història i Tradicions (35 minuts):

- Breu panorama històric d'Àsia.
- Aspectes culturals i tradicions de països destacats.
- Presentació d'arts tradicionals com l'origami, la cal·ligrafia xinesa, la cerimònia del te japonès, o les danses folklòriques.

3. Activitat Pràctica (20 minuts):

- Taller de plegat d'origami mitjançant un tutorial d'Internet a elecció.

SESSIÓ 2 (60 minuts):

ÀSIA ORIENTAL MODERNA

1. Introducció (5 minuts):

- Presentació de l'objectiu de la sessió: explorar la cultura asiàtica moderna.

2. Glossari i fenòmens de la cultura asiàtica moderna (35 minuts):

- Cultura pop asiàtica, com a K-pop, anime i cinema contemporani, tendències tecnològiques, moda i estil de vida a Àsia.

3. Activitat Interactiva (20 minuts):

- L'activitat de trivial té l'objectiu de familiaritzar als estudiants amb termes de la cultura pop asiàtica en tan sols 20 minuts.

A través de preguntes ràpides sobre K-pop, anime o moda relacionades amb el glossari de la unitat didàctica, es promou la participació activa i es normalitza el reconeixement d'estos elements que influïxen cada vegada més en la vida quotidiana, fomentant un ambient d'aprenentatge dinàmic i accessible.

És possible utilitzar eines de trivial digital com per exemple Kahoot.

UNITAT DIDÀCTICA

3. COSPLAY

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



COSPLAY

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

QUÈ ÉS?

El cosplay, abreviatura de “Costume Play”, és una expressió artística i cultural que implica la creació i representació de disfresses de personatges ficticis de diverses formes d'entreteniment, com còmics, anime i videojocs.

Sorgit al Japó en la dècada de 1970 en esdeveniments de Manga-Anime, el cosplay ha evolucionat fins a convertir-se en un fenomen global. Els cosplayers no només confeccionen cuidadosament els seus vestits i accessoris, sinó que també s'immergeixen en la interpretació dels rols dels seus personatges favorits, capturant gestos i actituds específiques.

Aquest fenomen inclusiu ha influït en la cultura popular, generant comunitats actives en esdeveniments especialitzats i xarxes socials, i destacant la creativitat i dedicació dels cosplayers en esdeveniments com la Comic-Con.



Algunes de les característiques fonamentals del cosplay són:

- **Disfressa:** els cosplayers es vesteixen amb disfresses que representen a personatges de ficció, sovint molt elaborades i detallades, que poden incloure accessoris com armes, perruques, maquillatge i pròtesis.
- **Fidelitat al personatge:** els cosplayers intenten recrear l'aspecte del personatge original, prestant atenció a detalls com la roba, la pentinada, el maquillatge, les expressions facials i el comportament.
- **Creativitat:** tot i que la fidelitat al personatge és important, molts cosplayers també afeixen la seva pròpia creativitat i estil personal a les seves disfresses, creant noves versions de personatges existents o inventant personatges completament nous.
- **Comunitat:** el cosplay és una activitat social i comunitària, i els cosplayers sovint es reuneixen en esdeveniments per compartir les seves disfresses, prendre fotografies i socialitzar.
- **Habilitat:** crear una disfressa amb l'ús de creativitat, maquillatge, modelat, costura, interpretació... etc.

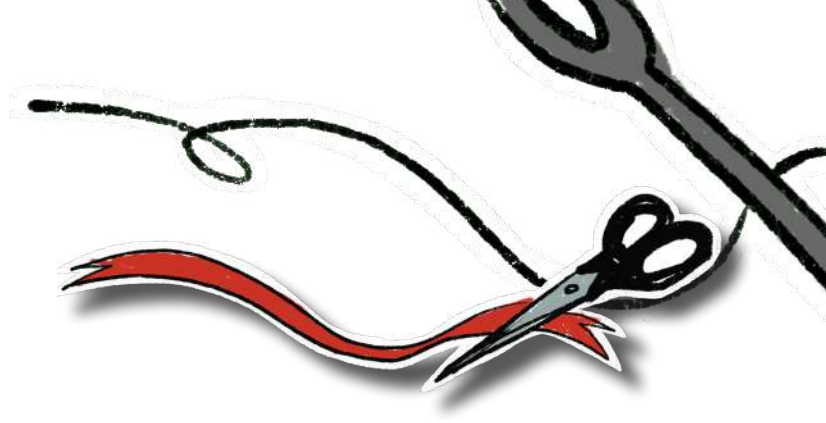
El cosplay ofereix beneficis significatius per a les classes i l'alumnat en proporcionar un espai creatiu per expressar-se i desenvolupar habilitats tècniques. Promou la col·laboració en projectes grupals, reforça la confiança i l'autoestima a través de la representació de personatges, i fomenta l'exploració cultural en incloure personatges diversos.

A més, estimula la recerca al requerir coneixement sobre els personatges, mentre que la participació en esdeveniments i comunitats educatives amplia les oportunitats d'aprenentatge i socialització.

La innovació i el pensament crític es fomenten mitjançant la creació de noves interpretacions de personatges, contribuint així a un enfocament educatiu integral i estimulants.

ACTIVITAT

CREACIÓ D'UN COSPLAY RECICLAT



DESCRIPCIÓ

Fomentar la creativitat, personalitat, reciclatge, investigació i presentació oral en alumnes a través del cosplay.

MATERIALS

-Materials per a dibuix (llapis, retoladors, aquarel·les...)

-Presentació digital/ordinadors.

-Materials reciclats per a realitzar una disfressa (opcional).

DURACIÓ

1 sessió de 60 minuts.

PER A QUÈ?

L'activitat de crear cosplays reciclats beneficia a l'alumnat en fomentar l'autoexpressió i confiança a través de l'elecció de personatges que reflectisquen la seua identitat.

A més, en utilitzar materials reciclats, es promou la consciència ecològica, ensenyant la importància de la reutilització i la reducció de residus.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ 1 (60 minuts):

Cosplay i reciclatge

1. Introducció (10 minuts):

- Breu explicació sobre cosplay i la seua influència cultural.
- Brainstorming ràpid perquè els estudiants busquen un personatge fictici que els interesse.

2. Investigació i Argumentació (15 minuts):

- Investigació del personatge triat.
- Breu argumentació sobre per què van triar eixe personatge.

3. Disseny del Vestit (25 minuts):

- Taller creatiu: imaginació de com crearien el vestit utilitzant principalment materials reciclables.

4. Exposició i Retroalimentació (10 minuts):

- Alguns estudiants triats aleatòriament presenten els seus projectes.
- Breu reflexió sobre la importància de la creativitat i el cosplay.

COM A COMPLEMENT:

Els estudiants poden dedicar una classe extra per a realitzar la disfressa amb materials de casa i realitzar una desfilada en classe.

UNITAT DIDÀCTICA

4. JOCS DE TAULA

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



JOCS DE TAULA

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

QUÈ SÓN?

Els jocs de taula i jocs de rol són formes d'entreteniment que involucren la participació activa dels jugadors en experiències lúdiques, ja siga amb tauler o mitjançant la creació d'històries fictícies.

Aquests jocs fomenten la creativitat, la presa de decisions estratègiques i la interacció social, cadascun a la seva manera, proporcionant opcions diverses per a la interacció entre els alumnes.

Els jocs de taula tenen una història extensa que es remunta a civilitzacions antigues, com els jocs de tauler a l'antic Egipte i l'escacs a l'Índia. D'altra banda, els jocs de rol van sorgir a la dècada de 1970, evolucionant a partir dels wargames i destacant pel seu enfocament narratiu i creatiu.

El joc de rol més notablement reconegut és "Dungeons & Dragons", que va ser pioner en establir les bases per a aquest gènere i es va convertir en un model influent per a nombrosos jocs de rol que el van succeir.

Els jocs de taula i rol enriqueixen habilitats cognitives, promouen la comunicació efectiva i proporcionen un espai per a l'expressió creativa. A més, poden integrar-se com a eines pedagògiques per abordar conceptes educatius de manera interactiva i participativa.

Desenvolupar un personatge per a una activitat de rol implica considerar diversos elements clau.

Com a resum, per a poder introduir-nos en aquest tipus de jocs, hem establert un model de fitxa senzill per a crear un personatge de rol adequat:

CONCEPTE I TRASFONS:

Defineix la història de fons i motivacions per a establir el context. Els personatges no han de ser necessàriament humans.

ELECCIÓ DE CLASSE O PROFESSION:

Selecciona la classe alineada amb la narrativa desitjada i les seues habilitats úniques.

ATRIBUTS I HABILITATS:

Assigna atributs i determina habilitats especials que afectaran el rendiment. Algunes d'elles poden ser Carisma, Atletisme, Intel·ligència o Destresa.

PERSONALITAT I MORALITAT:

Estableix trets, virtuts, defectes i un codi moral per a guiar decisions (dolent, bo, neutral...).

EQUIPAMENT I APARENÇA:

Tria un equipatge i aparença, influïnt en l'estil de joc i la identitat visual.

NOM I DETALLS FINALS:

Assigna un nom i detalls finals per a major complexitat i realisme.



ACTIVITAT

FITXA D'UN PERSONATGE DE ROL

DESCRIPCIÓ

En aquesta activitat, els nostres estudiants participaran en la creació de fitxes de personatges per a un joc de rol.

Exploraran aspectes narratius i creatius mentre dissenyen els seus personatges, triant atributs, habilitats i antecedents que influiran en els seus rols durant el joc.

MATERIALS

-Fitxa amb els conceptes per omplir (trasfons, professió, habilitats...)

-Llapis, bolígrafs, colors.

DURACIÓ

2 sessions de 60 minuts cadascuna.

PER A QUÈ?

Esta activitat no sols fomenta la creativitat i la narrativa, sinó que també desenvolupa habilitats de presa de decisions, treball en equip i interpretació.

Els jocs de rol promouen l'expressió individual, l'empatia i el desenvolupament de habilitats socials en submergir-se en rols ficticis. A més, reforcen conceptes d'expressió escrita i la comprensió de regles.

TEMPORITZACIÓ

Per tal de limitar la temàtica i proporcionar una guia als alumnes menys creatius, el professor ha d'imaginar el món on tindrà lloc la trama i es desenvoluparan els personatges.

Un exemple podria ser una nau espacial, on conviuen alienígenes, humans i éssers d'altres races exòtiques.

Fins i tot el professorat podria dissenyar el seu personatge fictici!

SESSIÓ 1 (60 MINUTS):

El nostre personatge

1. Introducció (15 minuts):

- Presentació de conceptes bàsics dels jocs de rol, explicació de l'activitat i els seus objectius.

2. Elements de la Fitxa (15 minuts):

- Presentació dels elements clau de la fitxa de personatge.

3. Ideación de Personajes (30 minuts):

- Completar seccions inicials de la fitxa, com ara nom, raça i classe. Els estudiants comencen a idear els seus personatges, considerant aspectes com arrel, motivacions i experiències passades.

SESSIÓ 2 (60 MINUTS):

Finalització de la fitxa

1. Continuació de la fitxa (30 minuts):

- Los estudiantes continúan desarrollando sus personajes.

- También pueden dibujar-los en una fulla que acompanye la fitxa.

2. Interpretació (30 minuts):

- Activitats breus i divertides d'interpretació perquè els estudiants s'immersin en el paper dels seus personatges i comprenguin les seues característiques.

UNITAT DIDÀCTICA

5. VIDEOJOCS

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



VIDEOJUEGOS

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

QUÈ SÓN?

Els videojocs són formes interactives d'entreteniment digital que involucren als jugadors en experiències virtuals a través de dispositius electrònics.

Van sorgir en la dècada de 1950 com a simples experiments i es van popularitzar en les dècades de 1970 i 1980 amb l'aparició de les màquines recreatives i les consoles domèstiques.

Els videojocs han avançat significativament, destacant per gràfics més realistes i experiències més immersives. La realitat virtual ha sigut un important desenvolupament, portant la interacció a un nivell més envolupant. La constant evolució tecnològica continua impulsant la indústria cap a experiències de joc més impressionants.

Alguns videojocs poden ser eines educatives valuoses que no sols ofereixen coneixements específics, sinó que també promouen habilitats cognitives, socials i emocionals en els jugadors.

Podem dir que els videojocs tenen unes característiques úniques i elements que ens fan poder definir-los com a tal.

Alguns d'estos són els següents:

-Gràfics: Element visual que ràpidament ha anat evolucionant des de gràfics 2D fins a modelatge en 3D detallat.

-Jugabilitat: Mecànica i interaccions que inclouen controls, moviments i la presa de decisions del jugador.

-Narrativa: Trama que guia les accions del jugador, aportant a l'experiència general del joc.

-Desafiaments: Obstacles que el jugador ha de superar, contribuint a la motivació, competitivitat i satisfacció.

-Participació activa: Requerix la contínua presa de decisions per part del jugador, que influïxen en el desenvolupament del joc.

-Experiència immersiva: Cerca submergir als jugadors en nous mons a través dels gràfics, música, sons i narrativa.



Familiaritzar-se amb el glossari de termes de videojocs és enriquidor per als docents, ja que facilita la connexió amb els estudiants, promou la comprensió de la seua cultura digital i brinda oportunitats per a integrar conceptes educatius de manera atractiva.

Entendre este vocabulari també contribuïx a desmitificar la idea negativa que s'associa sovint amb els videojocs. Molts d'estos jocs són dissenyats per a tots els públics i poden ser tan enriquidors en termes d'educació i valors que algunes pel·lícules o llibres.

En tindre un major coneixement d'este àmbit, els educadors tenen la capacitat de fomentar una visió més equilibrada i positiva d'esta modalitat d'entreteniment digital.

GLOSSARI

GAMER/GAMEPLAY:

Definició: Un “gamer” és una persona que juga regularment a videojocs.

“Gameplay” es refereix a l'experiència de joc, incloent-hi la mecànica, la interactivitat i la dinàmica del joc.

Exemple: Un gamer gaudeix del gameplay d'un joc d'acció, experimentant la narrativa i els desafiaments que ofereix.

2. STREAM/STREAMER:

Definició: “Stream” és la transmissió en directe de contingut, generalment de videojocs, a través de plataformes en línia. Un “streamer” és la persona que realitza aquestes transmissions.

Exemple: Un streamer famós pot fer una transmissió en directe mentre juga i es comunica amb la seva audiència en temps real.

PVP (PLAYER VERSUS PLAYER):

Definició: Mode de joc on els jugadors competeixen directament entre ells en lloc d'enfrontar-se a enemics controlats per la intel·ligència artificial.

Exemple: El mode PvP implica que els jugadors es lluiten entre ells fins que només queda un únic supervivent.

RPG (ROLE-PLAYING GAME):

Definició: Gènere de joc que permet als jugadors assumir rols de personatges en mons ficticis.

En els RPG, els jugadors prenen decisions que afecten el desenvolupament de la història.

NPC (NON-PLAYABLE CHARACTER):

Definició: Personatge dins del joc controlat per la intel·ligència artificial en lloc del jugador.

Exemple: En un joc d'aventures, els NPC poden ser habitants dels quals el jugador interactua durant el seu viatge.

FPS (FOTOGRAMAS/SEGUNDO):

Definició: FPS s'utilitza per mesurar la taxa de quadres o fotogrames mostrats per segon en una seqüència de vídeo o animació. Indica la fluïdesa de la reproducció visual.

Exemple: Un vídeo amb 60 FPS mostrarà 60 imatges diferents en un segon, proporcionant una reproducció més suau que un vídeo amb 30 FPS.

NERF I BUFF

Definició: En jocs, “nerf” implica la reducció de poder i “buff” la millora, ajustant l'equilibri del joc.

Exemple: “Nerfejen el personatge que jugava sempre. Era massa fort.”

ACTIVITAT

JUGAR VIDEOJOCOS I APRENDRE

DESCRIPCIÓ

Joc de preguntes sobre el glossari de videojocs i sessió de joc mitjançant ordinadors, tablets o mòbils

MATERIALS

- Presentació digital/ordinadors.
- Materials per al joc del trivial.
- Joc o jocs gratuïts, mòbils, ordinadors per a l'alumnat.

DURACIÓ

1 sessió de 60 minuts.

PER A QUÈ?

Aquesta activitat integra l'aprenentatge de la terminologia dels videojocs de manera lúdica a través d'una trivía, proporcionant una manera divertida d'entendre els termes clau.

La sessió de joc següent reforça aquests conceptes i permet als estudiants divertir-se i col·laborar.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ (60 MINUTS):

Trivial y Juegos

1. Introducció (10 minuts):

-Xarrada breu sobre la importància de comprendre els videojocs, la seua terminologia i la seua rellevància en la cultura actual.

2. Trivial de Glossari (15 minuts):

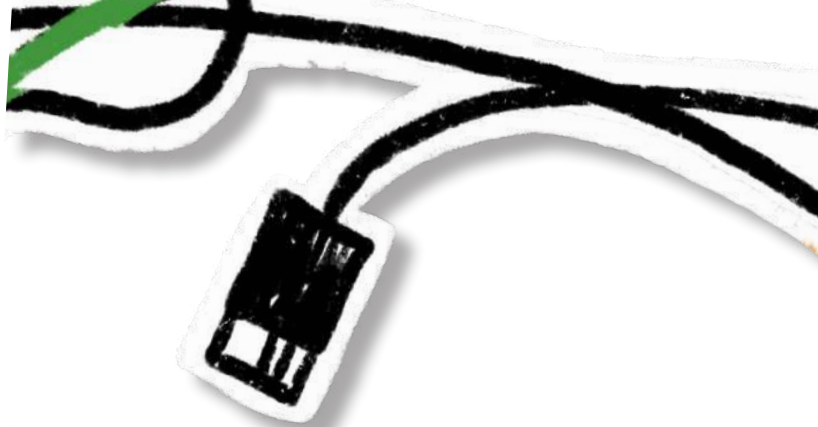
- Trivial del glossari de videojocs.

3. Activitat Interactiva (15 minuts):

- L'activitat de trivial té com a objectiu familiaritzar els estudiants amb termes de la cultura dels videojocs en tan sols 20 minuts.

4. Joc en Grup (20 minuts)

- Tria un joc que siga accessible i apropiat per al grup. Pot ser un joc en línia, multijugador local o un joc de taula relacionat amb videojocs. Un exemple és el famós joc "Among Us".



UNITAT DIDÀCTICA

6. EXPOSICIONS

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



EXPOSICIONES

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

PACO ROCA: EXPOSICIÓ SORPRESA

Com podríem arribar a conèixer l'essència única d'un artista?

Paco Roca i MacDiego ens ofereixen un viatge molt especial, acostar-nos al món del gran dibuixant de còmics valencià.

Serem, doncs, els protagonistes d'aquest esdeveniment, que promet crear una experiència que busca fugir del previsible, i assegura no deixar-nos indiferents.

LA HISTORIETA MEXICANA “DE IDA Y VUELTA”

Aquesta exposició és un viatge visual per la narrativa gràfica a Mèxic des de 1826 fins avui. Tindrem l'oportunitat d'experimentar noves cultures a través del divertit i complet format de còmic o història il·lustrada.

L'exposició, comissariada per la Dra. Laura Nallely Hernández Nieto, explora com el còmic ha reflectit i construït identitats al llarg del temps, permetent-nos viatjar per la història de Mèxic des del Saló del Còmic de València.



MILANG

MILANG destaca al col·lectiu d'artistes Hangart a Guinea, presentada pels Centres Culturals d'Espanya en Bata i Malabo.

És una exposició molt interessant per a aprendre sobre en la diversitat de perspectives i enriquir la nostra cultura, alhora que coneixem a nous artistes i altres estils de còmic exòtics.

L'exhibició ens farà reflexionar sobre la història colonial d'Espanya i la seua relació actual amb Guinea, així com sobre el fenomen de la immigració guineana.

KUBUNI : CÒMIC AFRICÀ

Kubuni, que significa “creació imaginària” en swahili, et convida a explorar el còmic de l'Àfrica subsahariana.

Amb més de 50 autors de 48 països, l'exposició destaca l'evolució de l'art narratiu africà al llarg del temps.

Esta mostra bilingüe és una finestra a la diversitat del còmic africà, des de tradicions ancestrals fins a influències contemporànies com el manga.

ACTIVITAT

CULTURA Y CÒMIC

DESCRIPCIÓ

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.

MATERIALS

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

DURACIÓ

1 sesión de 60 minutos.

PER A QUÈ?

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.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ (60 MINUTS):

Exposicions i cultura

1. Introducció (15 minuts):

- Breu presentació sobre la importància de l'art com a expressió cultural.
- Breu introducció a Paco Roca com a autor valencià de còmic històric i de gran valor cultural (Per exemple, en El Abismo del Olvido).
- Breu introducció a l'art africà i mexicà.

2. Exploració (15 minuts):

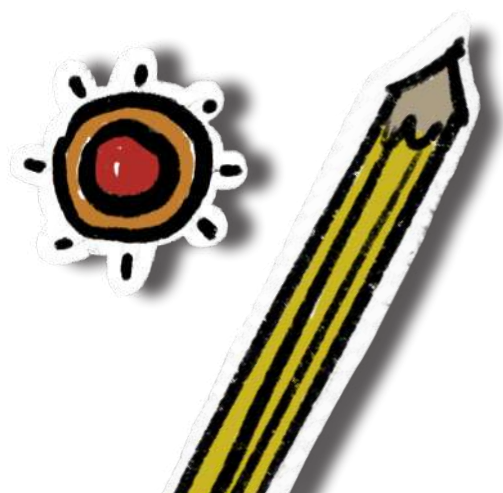
- Exhibició d'imatges representatives de l'art africà i mexicà.
- Cerca d'un esdeveniment històric d'estes cultures que interesse a cada alumne per a la hipotètica realització d'un còmic.

2. Taller Creatiu (20 minuts):

- Proporcionar materials perquè els participants creuen les seues pròpies peces d'art inspirades en la cultura mexicana o africana.
- Justificació escrita sobre la cerca d'un esdeveniment històric i per què el triarien per a crear un còmic a l'estil Paco Roca.

4. Presentació i Compartir (10 minuts):

- Els participants presenten i compartixen les seues creacions.
- Breus discussions sobre com les obres i els còmics reflectixen la influència cultural i les experiències personals.



UNITAT DIDÀCTICA

7. AUTORS

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



AUTORS

RECURSOS PER AL PROFESSORAT

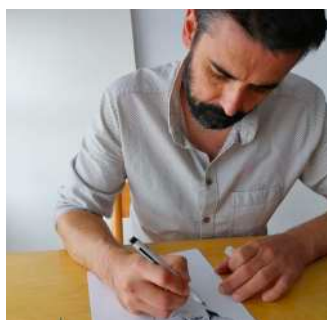
Amb la finalitat de concloure la nostra unitat educativa, explorarem el fascinant univers de professionals que participen en el Saló del Còmic.

Des de destacats autors de manga i còmic fins apassionats divulgadors i dedicats *cosplayers, brindarem als estudiants l'oportunitat de conèixer als qui donen vida a estes formes d'art.

Esta trobada amb experts proporcionarà als alumnes una visió autèntica i valuosa de l'impacte cultural i artístic d'estos mitjans, enriquint la seua comprensió i estima per la diversitat creativa.



Alguns d'estos professionals, ja confirmats pel Saló del Còmic, són els següents:



GUILLEM ESCRICHE



MARC TORICES



AUDE PICAULT



DAVID LORENZO



GOSARIBAKSA



WADE OTAKU



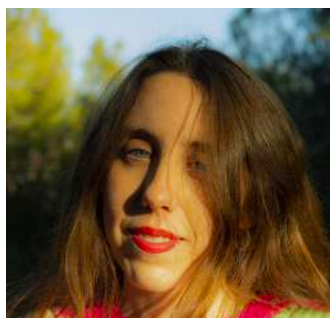
ANA GALVAÑ



MARINA VELASCO



SOLE OTERO



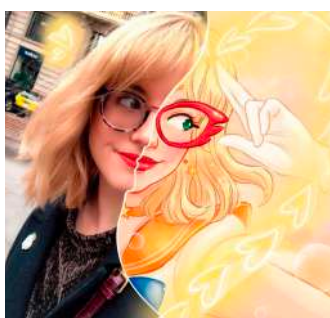
MARÍA MEDEM



**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



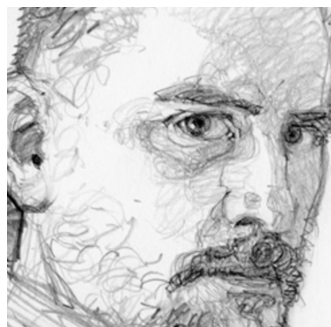
SEBAS MARTÍN



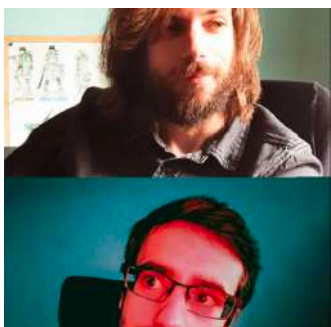
MARY TALBOT



BRYAN TALBOT



GABRIEL H. WALTA



**HERMANOS
VALDERRAMA**



DAVID RUBÍN



SAFIRA BARAN



CAPTAINGOSTLY



**HEPHAESTUS
COSPLAY FORGE**



ACTIVITAT

CONEIXENT NOUS ARTISTES



DESCRIPCIÓ

Breu treball de recerca sobre els artistes i el seu treball. Elecció d'un d'ells per a destacar el seu estil, una obra o element del seu treball que crida l'atenció a l'alumne.

MATERIALS

-Presentació digital/ordinadors.

DURACIÓ

1 sessió de 60 minuts.

PER A QUÈ?

Realitzar una activitat d'investigació sobre els autors de còmics, divulgadors i cosplayers que els alumnes coneixeran en el pròxim esdeveniment oferix una valuosa oportunitat per a connectar de manera significativa amb el contingut de l'esdeveniment. En explorar les trajectòries individuals i contribucions d'estos professionals, els alumnes no sols enriqueixen la seua comprensió cultural i artística, sinó que també desenvolupen habilitats d'investigació essencials.

També els brinda models a seguir, inspirant-los i fomentant aspiracions professionals en l'àmbit creatiu.

TEMPORITZACIÓ

SESSIÓ (60 MINUTOS): Investigació

1. Introducció (5 minuts):

- Breu xerrada sobre el contingut de l'activitat i projecció del llistat d'autors (també inclòs en les fitxes tècniques).

2. Investigació (15 minuts):

- Investigació de l'autor triat.

3. Redacció (30 minuts):

- L'activitat d'investigació i exposició de l'autor favorit busca familiaritzar els estudiants amb els professionals que coneixeran al Saló del Còmic.

4. Debat i posada en comú (10 minuts):

- Alguns estudiants comenten quins són els seus autors favorits i per què.
- Breu reflexió sobre la importància de tenir l'oportunitat de conèixer-los en l'esdeveniment.

