

Unidades didácticas



2026

Salón
CÓMIC
València

FERIA VALENCIA


INSTITUT
BENILOVRE

Salón del Cómic de València

1. INTRODUCCIÓN

El Salón del Cómic de València se concibe como un espacio de encuentro entre la creación artística, la industria cultural y la ciudadanía, con el objetivo de visibilizar el cómic como un lenguaje artístico, narrativo y social de primer orden. A través de su programación, el Salón propone un diálogo entre tradición y contemporaneidad, entre autores consagrados y nuevas voces, entre la dimensión estética del cómic y su capacidad para reflexionar sobre la realidad.

El evento se articula como una plataforma cultural abierta y diversa, que reconoce el cómic no sólo como producto cultural, sino como herramienta de pensamiento crítico, memoria colectiva y construcción de imaginarios. En este sentido, el Salón del Cómic de València apuesta por una programación que combine actividades divulgativas, profesionales y educativas, consolidándose como un referente cultural en el ámbito del cómic en el territorio valenciano y en el contexto estatal e internacional.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Promover el cómic como expresión artística, cultural y social, fomentando su difusión entre públicos diversos y fortaleciendo su reconocimiento como herramienta de reflexión, educación y creación.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Difundir la cultura del cómic y su valor artístico y patrimonial.
- Impulsar el diálogo entre creadores, industria y público.
- Favorecer el acceso al cómic de públicos diversos, con especial atención a la infancia y la juventud.
- Potenciar el cómic como herramienta de análisis social, memoria y pensamiento crítico.
- Apoyar la creación contemporánea y visibilizar nuevas voces del cómic.
- Integrar el cómic en el ámbito educativo y en las políticas culturales.
- Reforzar la dimensión internacional del Salón mediante la presencia de autores y proyectos de distintos contextos culturales.



Cartel Salón del Cómic de València
2026

Ilustración: María Medem

3. EJES CONCEPTUALES DEL SALÓN

La programación del Salón del Cómics de València se articula en torno a varios ejes conceptuales que orientan la selección de contenidos y actividades:

3.1 EL CÓMIC COMO LENGUAJE ARTÍSTICO

El cómic se presenta como un medio con identidad propia, capaz de combinar imagen y texto para construir narrativas complejas. El Salón reivindica su dimensión estética, su diversidad de estilos y su capacidad de innovación formal.

3.2 EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA SOCIAL

El cómic se entiende como un espacio privilegiado para abordar cuestiones sociales, políticas y culturales. A través de sus relatos, el medio permite reflexionar sobre la identidad, la memoria, los conflictos, las desigualdades y la diversidad.

3.3 EL CÓMIC COMO INDUSTRIA CULTURAL

El Salón visibiliza los procesos de creación, producción y difusión del cómic, así como los nuevos modelos de industria cultural, tanto en el ámbito editorial tradicional como en el entorno digital.

3.4 EL CÓMIC COMO RECURSO EDUCATIVO

El cómic se plantea como una herramienta pedagógica de gran potencial, capaz de facilitar el aprendizaje, fomentar la lectura y desarrollar competencias críticas y creativas en distintos niveles educativos.

4. DIMENSIÓN EDUCATIVA Y MEDIACIÓN CULTURAL

El Salón del Cómics de València incorpora una dimensión educativa transversal que atraviesa su programación. Las actividades, exposiciones y encuentros se diseñan con una perspectiva pedagógica, orientada a facilitar la comprensión del cómic como lenguaje artístico y como herramienta de interpretación de la realidad.

La mediación cultural se concibe como un puente entre las obras, los autores y los públicos. A través de materiales didácticos, talleres y actividades participativas, el Salón fomenta la implicación activa de los visitantes y promueve una experiencia cultural accesible e inclusiva.

Desde esta perspectiva, el cómic se presenta como un recurso educativo capaz de contribuir al desarrollo de competencias artísticas, comunicativas, sociales y críticas, así como al fortalecimiento de la educación en valores y de la ciudadanía cultural.

1. Cómics



DEFINICIÓN

El cómic es una forma de arte visual que combina imágenes y texto para contar una historia. Generalmente se presenta en una serie de viñetas que se leen de manera secuencial, lo que permite al lector seguir la narrativa de forma dinámica y atractiva.

En torno al término existe cierta confusión entre "cómic" y "novela gráfica". Ambos conceptos se utilizan para describir obras basadas en la narrativa secuencial. El término "novela gráfica", popularizado por Will Eisner, se adoptó en un intento de dignificar el medio y acercarlo a la literatura. Sin embargo, en esencia, ambos comparten el mismo lenguaje y la misma intención narrativa.

Asimismo, el término "cómic" procede de las *comic strips* y hace referencia a un formato y a unos contenidos que han sido ampliamente superados en la actualidad. A pesar de ello, se considera que el medio es el mismo independientemente de su origen: el manga, por ejemplo, es el cómic de origen japonés.

ORÍGENES Y CONTEXTO

Existen dos grandes posiciones académicas sobre los orígenes del cómic:

- Una corriente considera el cómic como un lenguaje independiente del soporte, vinculado a la narración gráfica secuencial. Desde esta perspectiva, este lenguaje forma parte del ser humano desde sus orígenes, con ejemplos que van desde las pinturas rupestres hasta los cómics contemporáneos.
- Otra corriente sitúa el origen del cómic en el momento en que pudo reproducirse de manera masiva a través de los medios de comunicación modernos. En este caso, se señala el final del siglo XIX en Estados Unidos, especialmente en relación con las

cabeceras *New York Journal* (Hearst) y *New York World* (Pulitzer).

Según esta segunda corriente, una de las primeras tiras cómicas reconocidas fue *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault, publicada en 1895 en el *New York World* y trasladada un año después al *New York Journal*, dando origen al término “prensa amarilla”.

A lo largo del siglo XX, el cómic se popularizó con la aparición de los superhéroes en la década de 1930, como Superman y Batman, que marcaron la llamada Edad de Oro del cómic. Durante la Segunda Guerra Mundial, el medio desempeñó un papel relevante en la propaganda y el entretenimiento. En las décadas posteriores, el cómic se diversificó en géneros y estilos y fue adquiriendo reconocimiento como forma de arte. En los años 60 y 70 surgieron movimientos que abordaron temas más complejos, favoreciendo el desarrollo de la novela gráfica y el reconocimiento crítico del cómic.

En el Salón, una exposición rastrea los orígenes del cómic valenciano y muestra cómo el cómic y el manga actuales son resultado de múltiples influencias, evoluciones y mezclas, desde las cavernas y las aucas tradicionales hasta la producción contemporánea.

INFLUENCIA CULTURAL

El cómic ha tenido una influencia significativa en la cultura. Ha sido una forma accesible de contar historias, conectando con personas de todas las edades y contextos. Ha abordado temas sociales, políticos y culturales, reflejando la sociedad y cuestionando normas establecidas.

Asimismo, ha influido en otros medios como el cine y la televisión, ampliando su alcance y atrayendo nuevas audiencias. El cómic fomenta la creatividad y la expresión artística, inspira a nuevos creadores y contribuye a la creación de comunidades culturales. No sólo entretiene, sino que también educa e inspira.

CARACTERÍSTICAS

Elementos fundamentales del cómic:

- Viñetas: ilustraciones que representan acciones o momentos de la narrativa.
- Bocadillos: elementos gráficos que muestran diálogos o pensamientos de los personajes.
- Textos: diálogos, descripciones y otros elementos escritos.
- Portadas: imágenes iniciales que presentan la obra y atraen al lector.
- Guion: estructura narrativa principal y subtramas.
- Letreros: textos informativos sobre tiempo, lugar o personajes.
- Dibujos: ilustraciones que representan personajes y escenarios.
- Color: tanto su uso como su ausencia, son un recurso visual que obedece a una intención narrativa y estética.

ACTIVIDAD: CREACIÓN DE UN CÓMIC PERSONAL

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 anécdota, alguna vivencia 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.

CÓMO COMPLEMENTO

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

2. AU-K!



DEFINICIÓN

AU-K! es la zona infantil y juvenil del Salón del Cómics de València, concebida como un espacio específico dedicado al público más joven y orientado a la promoción del cómic como herramienta cultural, educativa y social.

Creada en colaboración con la Cátedra del Estudio del Cómics (Fundación SM – Universitat de València), AU-K! sitúa el cómic infantil y juvenil en el centro de la programación del Salón, integrando propuestas expositivas, actividades formativas, encuentros con creadores y espacios de participación.

Desde esta perspectiva, AU-K! entiende el cómic como un lenguaje artístico capaz de articular experiencias de lectura, procesos de aprendizaje y dinámicas de comunidad, contribuyendo a la formación de nuevos públicos y al fortalecimiento del ecosistema cultural del cómic.

CONTEXTO Y ESTRUCTURA

La zona AU-K! se articula a partir de un conjunto de propuestas complementarias que combinan creación, mediación cultural y contacto directo con autores y autoras.

Entre sus principales líneas de actividad se encuentran:

- Cuatro áreas de talleres orientados a la experimentación narrativa y gráfica.
- Un escenario destinado a encuentros con autores y autoras.

- Lecturas dramatizadas y actividades continuas.
- Stands de venta de cómics y espacios de firmas.

Este dispositivo configura un espacio integral que permite al público infantil y juvenil aproximarse al cómic desde múltiples perspectivas: como objeto cultural, como práctica creativa y como experiencia compartida.

AUTORAS INVITADAS

La programación de AU-K! cuenta con la participación de autores y autoras de referencia en el ámbito del cómic infantil y juvenil contemporáneo.

Entre ellas se encuentra Raina Telgemeier, autora de obras como *¡Sonríe!, Hermanas y Coraje*, que han alcanzado una amplia difusión internacional y han sido reconocidas con múltiples premios Eisner. En el Salón del Cómic de València presenta *El club de los dibujantes*, realizada junto a Scott McCloud, una obra que combina narrativa y reflexión sobre el proceso creativo del cómic.

Asimismo, participa Kay O'Neill, autora de obras como *La sociedad de los dragones de té*, *Érase una vez dos princesas*, *Bahía Acuicornio*, *La guardiana de las polillas* y *Canción para dos*. Su trabajo aborda cuestiones relacionadas con la identidad, la inclusión, el bienestar y el sentido de comunidad.

Ambas autoras participan en encuentros con el público dentro de la programación de AU-K! y en sesiones de firmas en los stands editoriales correspondientes.

IMPORTANCIA CULTURAL Y SOCIAL

La creación de AU-K! responde a la relevancia creciente del cómic infantil y juvenil en el panorama editorial contemporáneo y a su papel estratégico en la formación de hábitos lectores.

El cómic dirigido a la infancia y la adolescencia constituye uno de los ámbitos más dinámicos de la industria editorial actual, tanto en términos de producción como de recepción por parte del público. Fomentar la lectura en estas edades resulta fundamental para garantizar la continuidad de los públicos lectores, enriquecer el acervo cultural colectivo y fortalecer las competencias culturales y comunicativas de la sociedad.

Asimismo, el público infantil y juvenil mantiene una relación especialmente activa con el cómic y con los espacios culturales que lo acogen. AU-K! integra esta dimensión participativa en la programación del Salón, generando un entorno que combina disfrute, aprendizaje y experiencia cultural compartida.

DIMENSIÓN EDUCATIVA

Desde una perspectiva educativa, AU-K! contribuye a:

- Promover la lectura y la alfabetización visual.
- Desarrollar la creatividad y la expresión artística.
- Facilitar el aprendizaje a través de la narrativa gráfica.
- Favorecer el contacto entre creadores y lectores.
- Consolidar el cómic como recurso cultural y pedagógico.

AU-K! se configura así como un espacio estructural del Salón del Cómics de València, orientado al desarrollo de públicos, a la mediación cultural y a la integración del cómic en los procesos educativos y formativos.

ACTIVIDAD: EL CÓMIC Y LA INFANCIA

SESIÓN 1 (60 Minutos)

1. ¿A QUÉ SUENA LA INFANCIA? (10 minutos)

- El docente lanza palabras relacionadas con la infancia: juego, miedo, amistad, familia, aventura, imaginación.
- Cada alumno/a elige una palabra que represente para él o ella la infancia.
- Sin escribir textos largos, la dibuja rápidamente en una viñeta.

2. CREANDO UN PERSONAJE INFANTIL (15 minutos)

- Cada alumno/a crea un personaje infantil de cómic (realista o fantástico).
- Debe decidir: edad aproximada, algo que le encanta hacer, algo que le da miedo, un "superpoder infantil" (imaginar, correr, preguntar, soñar).
- Se dibuja el personaje en una ficha sencilla (imagen + palabras clave).

3. MINI-HISTORIA (20 minutos)

- Con el personaje creado, el alumnado realiza un mini-cómic de 4-6 viñetas
- La historia debe mostrar:
 - Un momento cotidiano (jugar, ir al cole, imaginar, discutir, descubrir algo...).
 - Una emoción clara (alegría, miedo, sorpresa, enfado, ilusión).

4. PUESTA EN COMÚN (10 minutos)

- Se colocan los cómics sobre las mesas o paredes.
- Se invita a dar un paseo libre para leerlos.
- De forma voluntaria pueden explicar su historia en 30 segundos.

5. CIERRE (5 minutos)

- ¿Por qué creéis que el cómic conecta tan bien con la infancia?

3. Zona Asia

DEFINICIÓN

El cómic en Asia incluye manifestaciones como el manga (Japón), el manhwa (Corea) y el manhua (China). Estas formas de cómic son populares tanto en sus países de origen como a nivel internacional y han influido en la cultura popular global. Cada región presenta estilos propios y una gran diversidad de géneros y temas.

ORÍGENES Y CONTEXTO

En Japón, el manga tiene raíces en tradiciones artísticas como el *ukiyo-e* y los libros ilustrados *Toba Ehon*. El manga moderno se desarrolló tras la Segunda Guerra Mundial, influido por la cultura occidental. Existen posturas divergentes sobre sus orígenes: algunas lo consideran una expresión netamente japonesa, mientras que otras subrayan la influencia del cómic de prensa estadounidense de finales del siglo XIX en el nacimiento de lo que hoy se considera el manga moderno.

En Corea, el manhwa se desarrolló a partir de influencias japonesas y occidentales, especialmente tras la ocupación japonesa. Desde los años 90, los webtoons impulsaron su expansión en el contexto digital.

En China, el manhua tiene raíces en la tradición pictórica y narrativa visual, aunque su desarrollo moderno estuvo condicionado por la censura y las políticas gubernamentales. En las últimas décadas ha experimentado un resurgimiento con estilos contemporáneos y temas variados.

En conjunto, el cómic asiático ha evolucionado en un contexto de transformaciones sociales, tecnológicas y culturales, consolidándose como una forma de arte influyente.

INFLUENCIA CULTURAL

El manga, el manhwa y el webtoon han tenido un impacto notable en la cultura global. Sus estilos artísticos y su capacidad narrativa han influido en la moda, el cine, la música y los videojuegos. Han fomentado la creación de comunidades y el intercambio cultural. El éxito de series como *Naruto* o *Ataque a los titanes* (*Shingeki no Kyojin*) ha impulsado la traducción y distribución internacional del cómic asiático, cuya producción abarca desde propuestas experimentales hasta obras dirigidas a demografías específicas.

Características: demografías y géneros

DEMOGRAFÍAS PRINCIPALES

- **Kodomo:** dirigido a la infancia, con narrativas didácticas y valores educativos.



Cartel Zona Asia
Judit Segura

- Shonen: orientado a chicos adolescentes, centrado en acción, aventura y superación.
- Shojo: dirigido a chicas adolescentes, centrado en emociones, romance y fantasía.
- Seinen: orientado a adultos, con temáticas complejas y narrativas reflexivas.
- Josei: dirigido a mujeres adultas, centrado en experiencias cotidianas y relaciones.
- BL y GL: demografías centradas en relaciones LGBTQ+.

GÉNEROS PRINCIPALES

Acción y aventura, fantasía, ciencia ficción, romance, terror y misterio, comedia, drama y deportes.

ACTIVIDAD: CREACIÓN DE UN PERSONAJE MANGA

Objetivo

Que los adolescentes comprendan los orígenes y características del manga, experimenten con el proceso creativo de dibujo de manga y reflexionen sobre la influencia de esta cultura en el mundo moderno

INTRODUCCIÓN (10 minutos)

1. Breve explicación del Manga
2. Historia y Popularidad
3. Características del Estilo Manga Mostrar ejemplos visuales de mangas para resaltar sus características principales:
 - Posibilidad de dibujar ojos grandes y expresivos.
 - Estilización de la línea y la forma.
 - Uso de expresiones faciales exageradas.
 - Fondos detallados o minimalistas dependiendo del enfoque.
 - Viñetas que a menudo juegan con el espacio y el ritmo.

DESARROLLO (40 minutos)

PARTE 1: EXPLORACIÓN DE PERSONAJES DE MANGA (10 minutos)

- Observación de personajes de manga Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y dales diferentes imágenes de personajes de manga de varios géneros (shonen, shojo, seinen, etc.). Cada grupo debe analizar la imagen y discutir los siguientes puntos:
 - ¿Qué emociones transmite el personaje a través de su expresión facial y lenguaje corporal?
 - ¿Cómo se distinguen los personajes masculinos de los femeninos (por ejemplo, en tamaño de los ojos, cabello, postura)?
 - ¿Cómo se utiliza el color (si hay color) o las sombras para darle dramatismo a la imagen?
 - ¿Qué tipo de vestimenta o accesorios tiene el personaje?
 - ¿Qué nos dice esto sobre su personalidad o rol en la historia?

DISCUSIÓN GRUPAL Después de la discusión en grupos, invitar a los estudiantes a compartir sus observaciones y reflexiones sobre cómo los artistas de manga crean personajes únicos y memorables.

ACTIVIDAD: CREACIÓN DE UN PERSONAJE MANGA

PARTE 2 : CREACIÓN DE UN PERSONAJE DE MANGA (20 minutos)

1. Instrucciones para crear un personaje Pedir a los estudiantes que crean su propio personaje de manga. Deben tener en cuenta los siguientes elementos:

- Nombre y personalidad: Pueden inventar una breve historia para el personaje (qué le gusta hacer, qué lo motiva, cuál es su objetivo).
- Apariencia: Deben decidir cómo será físicamente (rasgos faciales, ropa, postura, etc.).
- Expresión facial: Deben darle una expresión que refleje la personalidad del personaje (feliz, triste, enojado, serio).
- Género y estilo: Eligen un estilo de manga (shonen, shojo, etc.) y cómo eso afecta al diseño (por ejemplo, más detalles para un personaje femenino de un manga shojo o más robusto para un personaje masculino de un manga shonen).

DIBUJO

Animarles a ser creativos, experimentar con diferentes posturas y expresiones, y poner especial énfasis en las características visuales que hacen que los personajes de manga sean tan distintivos.

PARTE 3: PRESENTACIÓN Y REFLEXIÓN (10 minutos)

4. Cosplay

DEFINICIÓN

El cosplay es una actividad en la que las personas se visten y actúan como personajes de películas, series, videojuegos, cómics y otros medios de entretenimiento.

ORÍGENES Y CONTEXTO

El término "cosplay" surge de la combinación de *costume* y *play* y se popularizó en Japón en la década de 1980. Fue acuñado en 1984 por el periodista Nobuyuki Takahashi para describir a los asistentes a la *World Science Fiction Convention* de Los Ángeles que se disfrazaban de personajes de ficción.

Con el auge de las convenciones de cómic y anime y el desarrollo de internet en los años 90 y 2000, el cosplay se expandió a nivel global, facilitando la conexión entre aficionados.

INFLUENCIA CULTURAL

El cosplay ha generado comunidades activas y ha influido en la moda y el arte. Se ha convertido en un espacio de encuentro, inclusión, respeto, creatividad y participación cultural.

CARACTERÍSTICAS

- Interpretación de personajes.
- Creación de disfraces.
- Atención al detalle.
- Actuación.
- Comunidad.
- Creatividad e innovación.
- Concursos.
- Diversidad e inclusión.
- Seguridad.
- Respeto.
- Pasión y creatividad.



ACTIVIDAD: CREACIÓN DE UN COSPLAY RECICLADO

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.

COMPLEMENTO

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

5. Juegos de mesa y juegos de rol

DEFINICIÓN

Los juegos de mesa son actividades recreativas que se desarrollan sobre una superficie plana y utilizan componentes como tableros, fichas, cartas o dados. Pueden ser competitivos o cooperativos.

Los juegos de rol (RPG) son juegos en los que los participantes asumen el papel de personajes en mundos ficticios, narrando historias y tomando decisiones que influyen en el desarrollo del juego.

ORÍGENES Y CONTEXTO

Los juegos de mesa tienen raíces antiguas, con ejemplos como el juego real de Ur o el Senet. A lo largo de la historia han evolucionado en distintas culturas, desde el Go y el ajedrez hasta los juegos modernos.

En el siglo XX se produjo un auge de la industria del juego de mesa con títulos como Monopoly, Scrabble o Risk. En las últimas décadas se ha producido un resurgimiento del interés por los juegos de mesa y de rol.

INFLUENCIA CULTURAL

Los juegos de mesa y rol fomentan la interacción social, la transmisión de valores y el aprendizaje. Incluso cuando su objetivo es el entretenimiento, aportan valores como el respeto a las normas, la tolerancia a la frustración, la socialización, la creatividad y la paciencia. Integran la imaginación con el trabajo de ilustradores y creadores.

CARACTERÍSTICAS

- Interacción social.
- Reglas definidas.
- Diversidad temática.
- Componentes físicos.
- Variedad de mecánicas.
- Duración variable.
- Desarrollo cognitivo.
- Cultura y comunidad.

ACTIVIDAD: FICHA PARA UN PERSONAJE DE ROL

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

6. Cómic social

DEFINICIÓN

El cómic social es un género que aborda problemáticas sociales, políticas o culturales con el objetivo de generar conciencia y reflexión. Incluye manifestaciones como el periodismo cómic y la medicina gráfica.

El cómic social forma parte del ADN del Salón del Cómic de València. Esta centralidad se explica, en gran parte, por la relevancia de autores y autoras valencianos vinculados a este ámbito, entre los que destacan Paco Roca, Miguel Ángel G. Bou y Cristina Durán. A ello se suma el convenio de colaboración establecido con AECID, que permite incorporar al Salón miradas, obras y trayectorias de autoras y autores del denominado Sur Global.

ORÍGENES Y CONTEXTO

El cómic social se desarrolla a partir de la combinación de la narrativa gráfica con la voluntad de abordar cuestiones sociales y políticas. Aunque el cómic existe desde el siglo XIX, el cómic social como género específico se consolida en el siglo XX.

INFLUENCIA CULTURAL

El cómic social ha contribuido a aumentar la conciencia sobre problemas sociales, ha sido una herramienta de activismo, ha visibilizado voces diversas, ha generado nuevas narrativas y se ha utilizado en contextos educativos.

CARACTERÍSTICAS

- Temática relevante.
- Conciencia crítica.
- Accesibilidad.
- Activismo.
- Diversidad de voces.

CÓMIC SOCIAL EN EL SALÓN

En esta edición, el eje de cómic social se articula a través de las siguientes exposiciones:

- a. África vibrante. La mirada de Marguerite Abouet
- b. Cartografías de Alejandría. La obra de Mai Koraiem
- c. Palestina, la herida que no cesa. Miradas de Mohammad Sabaaneh
- d. Zebra Comics. Narrativas africanas en la era digital

Estas exposiciones son posibles gracias al apoyo de AECID y constituyen un espacio privilegiado para explorar el cómic como lenguaje de denuncia, memoria, diálogo intercultural y construcción de nuevas narrativas.

ACTIVIDAD CREACIÓN DE UN CÓMIC SOCIAL

INTRODUCCIÓN (10 minutos)

1. Breve explicación del cómic social
2. Ejemplos de cómics sociales Mostrar ejemplos de cómics que traten temas sociales, como las obras de Art Spiegelman en Maus, Joe Sacco con Palestine, o cómics modernos que abordan problemas contemporáneos.

DESARROLLO (40 minutos)

PARTE 1: REFLEXIÓN SOBRE UN TEMA SOCIAL (15 minutos)

1. Selección de un tema social Escribir una lista de posibles temas sociales para que los estudiantes elijan :

- Cambio climático
- Bullying
- Inclusión y diversidad
- Discriminación
- Salud mental
- Violencia de género

2. Discusión y reflexión grupal Permitir unos minutos para que los estudiantes discutan en grupos pequeños lo que saben sobre el tema y cómo lo perciben en su entorno. ¿Qué situaciones les parecen importantes? ¿Qué desafíos creen que enfrenta la sociedad hoy en día sobre ese tema?

PARTE 2: CREACIÓN DEL CÓMIC (25 minutos)

Diseño del cómic Explicar que deben crear un cómic corto (de 4 a 6 viñetas) que aborde el tema social seleccionado. Cada cómic debe tener una pequeña historia con un principio, un desarrollo y un mensaje o conclusión clara

7. Exposiciones



INTRODUCCIÓN

El cómic es una forma de arte y de narración con una influencia decisiva en la cultura contemporánea y en la construcción del imaginario colectivo. Las exposiciones dedicadas al cómic permiten visibilizar su historia, su diversidad y su evolución, reconociendo su valor cultural, artístico y social.

En el Salón del Cómics de València, las exposiciones se conciben como un recorrido plural por el cómic contemporáneo, que combina distintos formatos y genera espacios de interpretación, reflexión y diálogo, con especial atención a su dimensión social, cultural y educativa.

1. ÁFRICA VIBRANTE. LA MIRADA DE MARGUERITE ABOUET

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

La exposición África vibrante. La mirada de Marguerite Abouet propone un recorrido por la obra de una de las voces más relevantes del cómic contemporáneo, centrando la atención en su país de origen, Costa de Marfil. A través de sus historias, Abouet construye un retrato complejo, dinámico y profundamente humano de la sociedad marfileña, alejándose de los estereotipos asociados al continente africano y ofreciendo una mirada cercana, crítica y llena de matices.

El núcleo de la exposición está dedicado a Aya de Yopougon, una de las series más emblemáticas del cómic contemporáneo, así como a otras obras de la autora que amplían su universo creativo.

B. CLAVES CONCEPTUALES

- i. Representación de la vida cotidiana africana desde una mirada interna.
- ii. Uso del humor como herramienta crítica y narrativa.
- iii. Construcción de personajes femeninos complejos y emancipados.
- iv. Relación entre tradición, modernidad e identidad cultural.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Comprensión de la diversidad cultural y social.
- ii. Análisis del cómic como documento social.
- iii. Reflexión sobre género, roles sociales y estereotipos.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Educación artística y visual.
- ii. Ciencias sociales y humanidades.
- iii. Educación en valores y ciudadanía global.
- iv. Esta exposición forma parte del eje de cómic social del Salón y es posible gracias al apoyo de AECID.

2. CARTOGRAFÍAS DE ALEJANDRÍA. LA OBRA DE MAI KORAIEM

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

La exposición Cartografías de Alejandría. La obra de Mai Koraiem recorre la trayectoria de esta artista egipcia y su aportación al cómic contemporáneo desde una perspectiva profundamente personal y social. A través de sus novelas gráficas, Koraiem explora la memoria, la identidad y los conflictos de la sociedad egipcia, con especial atención a la ciudad de Alejandría.

B. CLAVES CONCEPTUALES

- i. El cómic como herramienta de memoria y autobiografía.
- ii. Relación entre espacio urbano e identidad.
- iii. Hibridación entre disciplinas artísticas.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Lectura crítica de la imagen y la narrativa gráfica.

- ii. Análisis del cómic como lenguaje interdisciplinar.
- iii. Comprensión de realidades sociopolíticas del Mediterráneo.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Educación artística.
- ii. Geografía, historia y cultura contemporánea.
- iii. Competencia comunicativa y visual.
- iv. Esta exposición forma parte del eje de cómic social del Salón y es posible gracias al apoyo de AECID.

3. PALESTINA, LA HERIDA QUE NO CESÁ. MIRADAS DE MOHAMMAD SABAANEH

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

Palestina, la herida que no cesa. Miradas de Mohammad Sabaaneh ofrece una aproximación a la obra de uno de los dibujantes y caricaturistas más destacados del panorama gráfico palestino contemporáneo. Sus ilustraciones y novelas gráficas convierten la imagen en un instrumento de testimonio, denuncia y memoria.

B CLAVES CONCEPTUALES

- i. El cómic como lenguaje político y periodístico.
- ii. Representación del conflicto y la violencia.
- iii. Imagen, memoria y resistencia cultural.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Reflexión sobre conflictos contemporáneos.
- ii. Análisis de la imagen como herramienta de denuncia.
- iii. Educación para la paz y los derechos humanos.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Ciencias sociales y ciudadanía.
- ii. Educación artística.
- iii. Pensamiento crítico y mediático.
- iv. Esta exposición forma parte del eje de cómic social del Salón y es posible gracias al apoyo de AECID.

4. ZEBRA COMICS. NARRATIVAS AFRICANAS EN LA ERA DIGITAL

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

La exposición Zebra Comics. Narrativas africanas en la era digital se adentra en el universo de Zebra Comics, una plataforma editorial y digital con sede en Camerún dedicada a la creación y difusión de cómic africano contemporáneo. La muestra propone un recorrido por sus historias, personajes y modelos de producción.

B. CLAVES CONCEPTUALES

- i. Nuevos modelos de industria cultural en contextos emergentes.
- ii. Digitalización del cómic y transformación del soporte.
- iii. Construcción de identidades culturales a través de la ficción.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Comprensión de la industria cultural global.
- ii. Análisis del impacto de lo digital en la creación artística.
- iii. Reflexión sobre diversidad cultural y creatividad.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Educación artística y digital.
- ii. Economía creativa y cultura contemporánea.
- iii. Competencia digital.
- iv. Esta exposición forma parte del eje de cómic social del Salón y es posible gracias al apoyo de AECID.
- 1.

5. DANA GRÁFICA. ARTE, MEMORIA Y SOLIDARIDAD

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

La exposición Dana Gráfica. Arte, memoria y solidaridad propone una mirada artística y social sobre la riada de octubre de 2024 y sus consecuencias, a través de la obra de creadoras y creadores que utilizaron el arte como herramienta de memoria y solidaridad.

B. CLAVES CONCEPTUALES

- i. El arte como respuesta a la catástrofe.
- ii. Memoria colectiva y comunidad.
- iii. Solidaridad y compromiso social.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Educación emocional y social.
- ii. Reflexión sobre crisis climática y responsabilidad colectiva.
- iii. Análisis del arte como herramienta de transformación.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Educación en valores y ciudadanía.
- ii. Educación artística.
- iii. Educación ambiental.

6. ARTE ESPAÑOL EN LOS MANGA AWARDS

A. DESCRIPCIÓN EXPOSITIVA

La exposición Arte español en los Manga Awards reúne el trabajo de las y los artistas españoles finalistas del Premio Internacional de Manga a lo largo de la historia de este premio, mostrando la diversidad y proyección internacional del manga realizado en España.

B. CLAVES CONCEPTUALES

- i. Diálogo entre tradiciones culturales.
- ii. Globalización del manga.
- iii. Identidad y estilos en el cómic contemporáneo.

C. POTENCIAL EDUCATIVO

- i. Comprensión del intercambio cultural.
- ii. Análisis de estilos narrativos y visuales.
- iii. Estudio del manga como fenómeno global.

D. COMPETENCIAS Y ÁMBITOS EDUCATIVOS

- i. Educación artística.
- ii. Competencia cultural y comunicativa.
- iii. Cultura visual contemporánea.



Unidades didácticas coordinadas junto al Salón del Cómics de
València desde el departamento de Artes plásticas y diseño
del IES Benlliure. Año 2026.

