

# UNIDADES DIDÁCTICAS

Salón  
**CÓMIC**  
València

2025

Salón  
**CÓMIC**  
València

  
FERIA VALENCIA

INSTITUT  
BENLIVRE



## ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Un 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 una manera dinámica y atractiva. ¿Cómic o novela gráfica? Ambos términos se utilizan para describir obras que utilizan una narrativa secuencial, pero en un intento de dignificar el medio se tomó este concepto popularizado por Will Eisner para acercar el cómic a la literatura. Sin embargo, en esencia, ambos comparten el mismo medio y la misma intención de contar historias a través de imágenes y palabras.

## ORÍGENES Y CONTEXTO

Los orígenes del cómic se remontan a finales del siglo XIX, aunque sus raíces pueden rastrearse hasta las antiguas tradiciones de narración visual, como los jeroglíficos egipcios y los tapices medievales. Sin embargo, el cómic moderno comenzó a tomar forma en Estados Unidos y Europa en la década de 1890, con la publicación de tiras cómicas en periódicos. Una de las primeras tiras cómicas reconocidas fue "The Yellow Kid" de Richard F. Outcault, que se publicó en 1895. A medida que avanzaba el siglo XX, el cómic se popularizó enormemente, especialmente con la llegada de los superhéroes en la década de 1930, como Superman y Batman, que marcaron el inicio de la Edad de Oro del cómic. Durante la Segunda Guerra Mundial, los cómics también jugaron un papel importante en la propaganda y el entretenimiento. En las décadas siguientes, el medio continuó evolucionando, diversificándose en géneros y estilos, y ganando reconocimiento como una forma de arte legítima. En los años 60 y 70, surgieron movimientos que exploraron temas más complejos, lo que llevó a la creación de novelas gráficas y a un mayor aprecio crítico por el cómic como medio literario.

## INFLUENCIA CULTURAL DEL CÓMIC

El cómic ha tenido una influencia significativa en la cultura a lo largo de los años. En primer lugar, ha sido una forma accesible de contar historias, lo que ha permitido que personas de todas las edades y orígenes conecten con narrativas diversas. Además, los cómics han abordado temas sociales, políticos y culturales, sirviendo como un espejo de la sociedad y a menudo desafiando normas establecidas. También han influido en otros medios, como el cine y la televisión, con muchas películas y series populares basadas en personajes de cómics. Esto ha ayudado a expandir su alcance y a atraer a nuevas audiencias. Por último, el cómic ha fomentado la creatividad y la expresión artística, inspirando a muchos a explorar el arte y la escritura. El cómic no solo entretiene, sino que también educa, inspira y crea comunidad.

## CARACTERÍSTICAS

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** un bocadillo es un elemento gráfico que se utiliza para mostrar lo que dicen o piensan los personajes. Generalmente, tiene forma de burbuja y puede incluir un “tallo” que apunta hacia el personaje que está hablando.

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

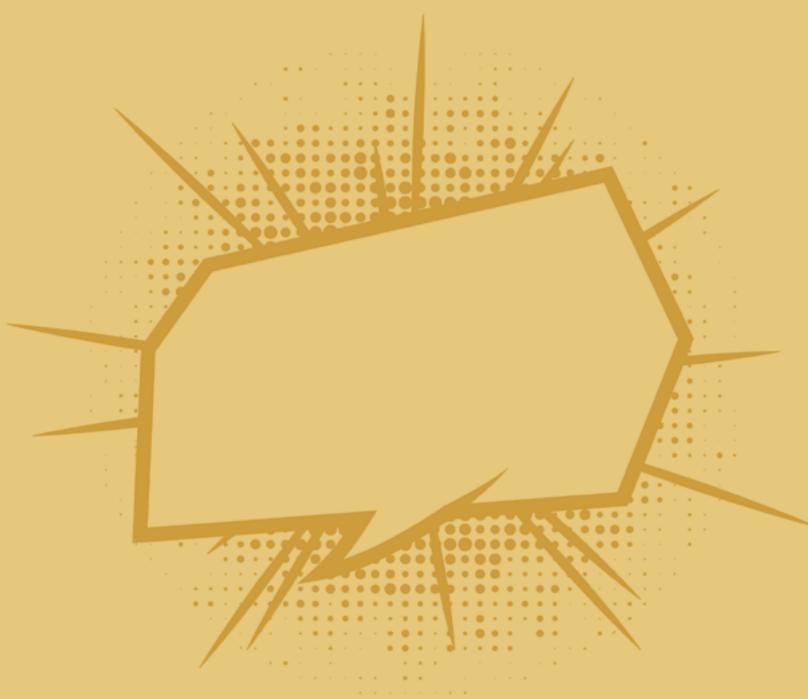
**PORTADAS** Situadas al inicio del cómic, las portadas suelen presentar una imagen impactante junto a un título, atrayendo la atención del lector.

**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.



## ACTIVIDAD CREACIÓN DE UN CÓMIC PERSONAL

### Temporalización:

#### 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.

#### COMO COMPLEMENTO:

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

## El cómic en Asia

El cómic en Asia, a menudo conocido como “manga” en Japón, “manhwa” en Corea y “manhua” en China, es muy popular tanto en sus países de origen como a nivel internacional, y han influido en la cultura pop global.

Cada región tiene su propio estilo y características y abarcan una amplia variedad de géneros y temas, desde aventuras y fantasía hasta romance y horror.

### ORÍGENES Y CONTEXTO

Los orígenes del cómic en Asia se remontan a tradiciones artísticas antiguas. En Japón, el manga tiene raíces en el ukiyo-e, una forma de grabado en madera que data del siglo XVII, y en el “Toba Ehon”, libros ilustrados que combinaban imágenes y texto. El manga moderno comenzó a tomar forma después de la Segunda Guerra Mundial, influenciado por la cultura occidental y la necesidad de entretenimiento.

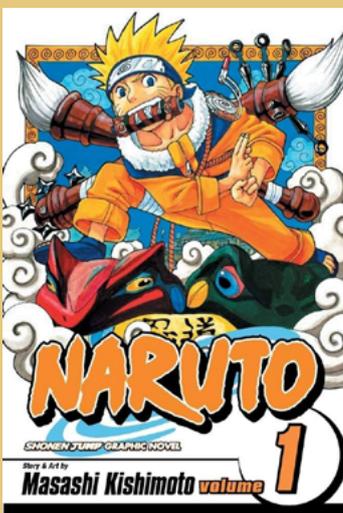
En Corea, **EL MANHWA** se desarrolló a partir de influencias japonesas y occidentales, especialmente después de la ocupación japonesa en el siglo XX. A partir de los años 90, el manhwa comenzó a ganar popularidad, especialmente con la llegada de los webtoons, que se adaptaron a la era digital.

En China, **EL MANHUA** tiene sus raíces en la tradición de la pintura y la narrativa visual, pero su desarrollo moderno se vio afectado por la censura y las políticas del gobierno. Sin embargo, en las últimas décadas, ha resurgido con fuerza, incorporando estilos contemporáneos y temas variados.

En conjunto, el cómic en Asia ha evolucionado en un contexto de cambios sociales, tecnológicos y culturales, convirtiéndose en una forma de arte influyente y apreciada en todo el mundo.

### INFLUENCIA CULTURAL DEL CÓMIC ASIÁTICO

El cómic asiático, especialmente el manga japonés y el manhwa coreano, ha tenido un impacto significativo en la cultura global. Su estilo artístico único ha atraído a una amplia audiencia, influyendo en la moda, el cine, la música y los videojuegos. Además, ha fomentado la creación de comunidades de promoviendo el intercambio cultural. El éxito de series como “Naruto” o “Attack on Titan” ha llevado a un aumento en la traducción y distribución de cómics asiáticos en todo el mundo.



Kishimoto, M. (1999).  
Naruto (Vol. 1). Shueisha.

## El cómic en Asia

# El manga y el anime: un análisis de sus demografías y géneros principales.

El manga y el anime se han consolidado como expresiones culturales fundamentales de Japón, con un alcance global y una diversidad narrativa notable. Estos medios se estructuran en demografías que responden a audiencias específicas según su edad y género, complementadas por una amplia gama de géneros que enriquecen las historias y sus temáticas.

## DEMOGRAFÍAS PRINCIPALES

**KODOMO:** entretenimiento educativo para la infancia

La demografía kodomo, dirigida a niños menores de 10 años, se enfoca en narrativas simples y didácticas, orientadas a inculcar valores como la amistad, la honestidad y el respeto. Su estilo visual es colorido y expresivo, con personajes diseñados para captar la atención de los más pequeños. Ejemplos emblemáticos incluyen Doraemon, Pokémon y Hamtaro.

**SHŌNEN:** acción, aventura y superación personal

El shōnen, destinado a chicos de 12 a 18 años, se caracteriza por narrativas dinámicas que giran en torno al crecimiento físico y emocional del protagonista. La acción, los combates y el desarrollo de vínculos amistosos son elementos recurrentes, con valores como la perseverancia y el trabajo en equipo. Obras destacadas incluyen Dragon Ball, Naruto, One Piece y My Hero Academia.

**SHŌJO:** emociones, romance y fantasía

El shōjo, orientado a chicas adolescentes, se centra en las emociones humanas, las relaciones románticas y, frecuentemente, elementos fantásticos o mágicos. Las ilustraciones son estilizadas, con diseños delicados y fondos ornamentados. Ejemplos clásicos son Sailor Moon, Cardcaptor Sakura y Fruits Basket.



## El cómic en Asia

**SEINEN:** narrativas maduras y reflexivas

El seinen, dirigido a hombres jóvenes y adultos, aborda temáticas complejas como dilemas morales, conflictos políticos, introspección psicológica y narrativas más oscuras. Suele incluir violencia explícita y un estilo artístico detallado. Obras notables son Berserk, Monster y Ghost in the Shell.

**JOSEI:** historias sobre la vida adulta

El josei, orientado a mujeres jóvenes y adultas, explora las emociones y desafíos de la vida cotidiana de forma realista. Relaciones personales, entornos laborales y dilemas sociales son temas recurrentes, presentados con una narrativa introspectiva. Ejemplos destacados incluyen Nana, Paradise Kiss y Honey and Clover.

**BL Y GL:** representaciones de amor LGBTQ+

El Boys' Love (BL) y el Girls' Love (GL), aunque no son demografías formales, son subgéneros populares que presentan relaciones románticas entre hombres y mujeres, respectivamente. Estas historias abordan tanto las emociones personales como los retos sociales relacionados con la identidad LGBTQ+. Ejemplos representativos son Given (BL) y Bloom Into You (GL).

## GÉNEROS PRINCIPALES

### ACCIÓN Y AVENTURA

Este género abarca historias de ritmo rápido, marcadas por enfrentamientos, desafíos y la búsqueda de objetivos claros. Ejemplos notables incluyen Attack on Titan y Hunter x Hunter.

### FANTASÍA

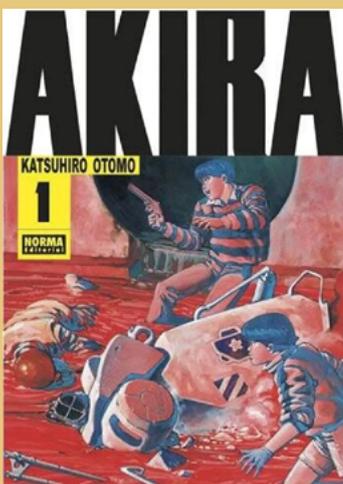
La fantasía se distingue por la creación de mundos imaginarios con reglas propias, donde elementos mágicos o sobrenaturales son esenciales. Obras como Sword Art Online y Made in Abyss ilustran este género.

### CIENCIA FICCIÓN

La exploración de tecnologías avanzadas y escenarios futuristas caracteriza este género. Ejemplos clave incluyen Neon Genesis Evangelion, Steins;Gate y Akira.

### ROMANCE

El romance se centra en las relaciones afectivas, explorando tanto el enamoramiento como los conflictos emocionales. Títulos como Your Name y Clannad representan este género.



Otomo, K. (2019). Akira (Vol. 1). Norma Editorial.

## El cómic en Asia

### TERROR Y MISTERIO

Historias que buscan generar suspense y explorar lo desconocido, a menudo acompañadas de elementos psicológicos. Ejemplos destacados son Death Note, Higurashi no Naku Koro ni y Another.

### COMEDIA

El humor, basado en situaciones absurdas, parodias o malentendidos, es el núcleo de este género. Ejemplos notables son Gintama y Konosuba.

### DRAMA

El drama se enfoca en la profundidad emocional y el desarrollo de personajes, abordando conflictos personales o sociales. Obras representativas incluyen March Comes in Like a Lion y Violet Evergarden.

### DEPORTES

Este género aborda tanto el espíritu competitivo como el crecimiento personal de sus protagonistas. Ejemplos son Haikyuu!!, Kuroko no Basket y Yuri on Ice.

## REFLEXIÓN FINAL

El manga y el anime no solo ofrecen entretenimiento, sino que también actúan como un reflejo de las emociones, los valores y las preocupaciones de distintas audiencias. Su capacidad para explorar una amplia gama de temas a través de demografías y géneros diversos los convierte en una herramienta cultural versátil que sigue evolucionando y expandiendo su alcance global.



## 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 creen 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

Anímarles 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)

## ¿Qué es el cosplay?

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

La palabra “cosplay” es una combinación de las palabras “costume” (disfraz) y “play” y tiene sus raíces en la cultura del fandom y se popularizó en Japón en la década de 1980. Aunque la práctica de disfrazarse como personajes de ficción existe desde hace mucho tiempo, el término “cosplay” se acuñó en 1984 por el periodista Nobuyuki Takahashi, quien lo utilizó para describir a los asistentes de la World Science Fiction Convention en Los Ángeles que se vestían como sus personajes favoritos.

A lo largo de los años, el cosplay se ha expandido más allá de Japón, convirtiéndose en un fenómeno global. En los años 90 y 2000, el auge de las convenciones de cómics y anime, así como el acceso a internet, ayudaron a difundir la cultura del cosplay, permitiendo a los aficionados compartir sus creaciones y conectarse con otros.

### INFLUENCIA DEL COSPLAY EN LA CULTURA

El cosplay ha tenido un impacto significativo en la cultura contemporánea y ha creado comunidades muy activas donde las personas pueden compartir su pasión, hacer amigos y participar en eventos como convenciones. También ha influido en la moda y el arte, inspirando a diseñadores y artistas.



Imagen: Pinterest

## ¿Qué es el cosplay?

### CARACTERÍSTICAS

**INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES:** Los cosplayers se visten como personajes de diversas fuentes, incluyendo anime, manga, videojuegos, películas, cómics y más.

**Creación de Disfraces:** Implica la confección o compra de trajes que replican con precisión el vestuario del personaje. Esto puede incluir costura, diseño y uso de materiales específicos.

**ATENCIÓN AL DETALLE:** Muchos cosplayers se esfuerzan por lograr un alto nivel de detalle en sus trajes, desde la elección de telas hasta los accesorios y el maquillaje.

**ACTUACIÓN:** Además de vestirse como el personaje, algunos cosplayers también interpretan su personalidad y gestos, lo que añade una dimensión performativa al cosplay.

**COMUNIDAD:** El cosplay es una actividad social que fomenta la interacción entre aficionados en convenciones, eventos y plataformas en línea.

**Creatividad e Innovación:** Los cosplayers a menudo experimentan con técnicas de diseño y fabricación para crear trajes únicos o reinterpretar personajes de maneras nuevas.

**Concursos:** Existen concursos donde los cosplayers pueden mostrar sus habilidades y creatividad, recibiendo reconocimiento por su trabajo.

**DIVERSIDAD E INCLUSIÓN:** El Cosplay es militantemente inclusivo, da igual el físico de la persona, su género o sus preferencias, cada uno puede ser lo que desee, rompe la lógica que impera en el resto de esferas de nuestra vida, creando un espacio libre.

**SEGURIDAD:** El Cosplay se desarrolla con seguridad. Esto significa que, por un lado, no hay armas ni elementos que puedan causar daño; por el otro, que los cosplayers requieren un ambiente seguro.

**RESPECTO:** el cosplay es respetuoso Entre los cosplayers y entre el público general y los cosplayers..

**PASIÓN Y CREATIVIDAD:** El cosplay es altamente creativo y está basado en la pasión de las personas.

## ACTIVIDAD CREACIÓN DE UN COSPLAY RECICLADO

### Temporalización

#### 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.

## Juegos de mesa

Los juegos de mesa son actividades recreativas que se juegan sobre una superficie plana, como una mesa, y suelen involucrar componentes como tableros, fichas, cartas y dados. Estos juegos pueden ser competitivos o cooperativos y abarcan una amplia variedad de géneros y disciplinas, desde estratégicos hasta familiares.

Por otro lado, los juegos de rol (RPG) son una forma de juego en la que los participantes asumen el papel de personajes en un mundo ficticio. Los jugadores narran historias y toman decisiones que afectan el desarrollo del juego, a menudo guiados por un director de juego que establece el escenario y las reglas. Los RPG pueden ser muy inmersivos y permiten una gran creatividad y colaboración entre los jugadores.



Imagen: Salón del cómic de València



## Juegos de mesa

### ORÍGENES Y CONTEXTO

Los juegos de mesa tienen raíces antiguas y han evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a diferentes culturas y contextos sociales, convirtiéndose en una forma popular y significativa de entretenimiento en todo el mundo.

Los juegos de mesa tienen una larga historia que se remonta a miles de años. Aquí hay un resumen de su origen y contexto:

#### 1. ANTIGÜEDAD

Los primeros juegos de mesa conocidos datan de alrededor del 3000 a.C., con ejemplos como el juego real de Ur en Mesopotamia y el Senet en Egipto. Estos juegos no solo eran entretenidos, sino que también tenían significados culturales y rituales.

#### 2. DESARROLLO CULTURAL

A lo largo de la historia, diferentes civilizaciones han creado sus propios juegos, reflejando sus valores y creencias. Por ejemplo, el Go en China y el Chess (ajedrez) en India y Persia.

#### 3. EDAD MEDIA

Durante la Edad Media, los juegos de mesa se popularizaron en Europa, especialmente el ajedrez, que se convirtió en un símbolo de estrategia y nobleza.

#### 4. RENACIMIENTO Y MODERNIDAD

Con la llegada del Renacimiento, los juegos de mesa comenzaron a diversificarse aún más. Se introdujeron nuevos juegos como el backgammon y las primeras versiones del Monopoly.

#### 5. SIGLO XX

La industria del juego de mesa experimentó un auge significativo en el siglo XX, con la producción masiva de juegos comerciales. Juegos como Monopoly, Scrabble y Risk se convirtieron en clásicos.

#### 6. CULTURA CONTEMPORÁNEA

En las últimas décadas, ha habido un resurgimiento del interés por los juegos de mesa, impulsado por la creación de nuevos títulos innovadores y la formación de comunidades dedicadas al juego. Esto incluye tanto juegos familiares como complejos juegos estratégicos.

## Juegos de mesa

### IMPACTO SOCIAL

Los juegos de mesa han evolucionado para convertirse en una forma importante de interacción social, promoviendo la comunicación y el trabajo en equipo entre jugadores. Asimismo, son una gran oportunidad para transmitir valores y conocimientos. Hay juegos de todas las temáticas y para todas las edades. Hay juegos expresamente educativos, otros cooperativos que fomentan la creación de estrategias comunes para lograr objetivos comunes.

Aunque el juego no tenga más objetivo que el entretenimiento, aporta una serie de valores per se, a saber:

1. Aprender a respetar unas normas.
2. Desarrollar la tolerancia a la frustración.
3. Socializar.
4. Creatividad e imaginación.
5. Desarrollar la paciencia.
6. Aúnan imaginación con el trabajo de ilustradores que en algunos casos llegan a convertirse en estrellas como es el caso de los ilustradores de las cartas Magic o del autor de cómics Albert Monteys, quien ha ilustrado varios juegos para la editorial Devir.

### CARACTERÍSTICAS

#### INTERACCIÓN SOCIAL

Los juegos de mesa suelen involucrar a múltiples jugadores, fomentando la interacción y la comunicación entre ellos.

#### REGLAS DEFINIDAS

Cada juego tiene un conjunto específico de reglas que guían cómo se juega, cómo se ganan puntos y cómo se determina el ganador.

#### DIVERSIDAD DE TEMÁTICAS

Existen juegos de mesa para todos los gustos, desde estrategias complejas hasta juegos familiares y de fiesta, abarcando temas como fantasía, historia, ciencia ficción y más.

#### COMPONENTES FÍSICOS

Incluyen elementos como tableros, cartas, fichas, dados y otros accesorios que son esenciales para el desarrollo del juego.

#### VARIEDAD DE MECÁNICAS

Los juegos pueden incluir diferentes mecánicas de juego, como estrategia, azar, cooperación o competencia.

## Juegos de mesa

**DURACIÓN VARIABLE** Algunos juegos pueden durar solo unos minutos, mientras que otros pueden extenderse durante varias horas.

**DESARROLLO COGNITIVO** Jugar a estos juegos puede mejorar habilidades como la estrategia, la lógica, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

**CULTURA Y COMUNIDAD** Los juegos de mesa han creado comunidades proactivas donde los jugadores comparten experiencias, organizan eventos y disfrutan del juego en grupo.



Imagen: Salón del cómic de València



## ACTIVIDAD: FICHA PARA UN PERSONAJE DE ROL

### Temporalización

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.

## El cómic social

El cómic social es un género de cómic que aborda temas relevantes y problemáticas sociales, políticas o culturales. Su objetivo principal es crear conciencia, fomentar la reflexión y reflejar aspectos de la sociedad que nos afectan a todos a través de la narrativa visual.

Dentro de esta categoría se incluye, por ejemplo, el llamado periodismo cómic y la medicina gráfica.

### ORÍGENES Y CONTEXTO DEL CÓMIC SOCIAL

El origen del cómic social se remonta a la combinación de la narrativa gráfica con el deseo de abordar temas sociales y políticos. Aunque los cómics han existido desde el siglo XIX, el cómic social como género específico comenzó a tomar forma en el siglo XX, especialmente durante períodos de agitación social y política.

### INFLUENCIA DEL CÓMIC SOCIAL EN LA CULTURA

El cómic social ha tenido una influencia significativa en la cultura a través de varios aspectos:

#### **CONCIENCIA SOCIAL**

Ha contribuido a aumentar la conciencia sobre problemas sociales, políticos y ambientales, educando al público sobre injusticias y desigualdades.

**ACTIVISMO** Se ha convertido en una herramienta poderosa para el activismo, permitiendo a los creadores transmitir mensajes de cambio y movilizar a las comunidades en torno a causas específicas.

#### **DIVERSIDAD DE VOCES**

Ha dado visibilidad a voces y experiencias de grupos de minorías, promoviendo la inclusión y la representación en los medios.

#### **NUEVAS NARRATIVAS**

Ha desafiado las narrativas tradicionales en el arte y la literatura, incorporando temas contemporáneos y complejos que reflejan la realidad social.

## El cómic social

### **EDUCACIÓN**

Se utiliza en entornos educativos para abordar temas difíciles de manera accesible, facilitando discusiones sobre ética, derechos humanos y justicia social.

### **CULTURA POPULAR**

Ha influido en otros medios, como cine y televisión, llevando historias sociales a un público más amplio y fomentando un diálogo cultural más profundo.

En resumen, el cómic social ha impactado la cultura al promover la reflexión crítica, dar voz a diversas experiencias y servir como un medio efectivo para el activismo y la educación.

## **LAS CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC SOCIAL INCLUYEN:**

### **TEMÁTICA RELEVANTE**

Aborda problemas sociales, políticos y culturales, como la desigualdad, los derechos humanos y la discriminación.

### **CONCIENCIA CRÍTICA**

Busca provocar reflexión y cuestionamiento sobre la sociedad y sus estructuras.

### **ACCESIBILIDAD**

Utiliza un formato visual que facilita la comprensión y el alcance a un público amplio.

### **ACTIVISMO**

A menudo se asocia con movimientos sociales, sirviendo como herramienta para promover causas específicas.

### **DIVERSIDAD DE VOCES**

Representa experiencias de minorías, promoviendo inclusión y diversidad en las 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

## ACTIVIDAD CREACIÓN DE UN CÓMIC SOCIAL

### **PARTE 3: PRESENTACIÓN** (10 minutos)

1. Presentación de los cómics Cada grupo o individuo presenta su cómic frente al resto de la clase. Durante la presentación, deberán explicar:

- Qué tema social eligieron.
- Cómo decidieron abordarlo en el cómic.
- Qué mensaje o reflexión quieren transmitir al público.

2. Discusión final Tras la presentación de todos los cómics, organizar una breve discusión sobre la actividad:

- ¿Qué desafíos enfrentaron al tratar de representar un tema social a través del cómic?
- ¿Cómo el cómic puede influir en la opinión pública o en la concienciación social?
- ¿Qué impacto puede tener el arte en la sensibilización frente a problemas sociales?

### **CIERRE** (5 minutos)

- Reflexión final: Preguntar a los estudiantes cómo se sintieron al utilizar el cómic para abordar un tema social y qué aprendieron sobre el poder de los medios visuales en la comunicación de mensajes importantes.

- Conclusión: Reafirmar la importancia del cómic como medio de expresión artística y como herramienta educativa y de denuncia social. Agradece la participación activa y anima a los estudiantes a seguir utilizando el arte para reflexionar sobre temas que les importen.

## Las exposiciones del salón

El cómic es una forma de arte y narrativa que ha influido en la cultura popular y en la sociedad a lo largo de los años. Las exposiciones permiten destacar su historia, evolución y diversidad, ayudando a educar al público sobre su valor cultural.

Estas exposiciones muestran el trabajo de artistas con piezas originales, impresas o mixtas y sirven como un espacio para el diálogo sobre temas relevantes que se abordan en los cómics, como la identidad, la política y la inclusión.

Asimismo, las exposiciones sobre cómic consiguen atraer a diferentes públicos, desde profesionales, aficionados y a aquellos que recién comienzan a explorar este mundo, creando una comunidad más amplia y diversa en torno a esta forma de expresión artística.



### **NÚRIA TAMARIT (1993, VILA-REAL)**

es ilustradora y autora de cómics establecida en València. Desarrolla su trabajo en el ámbito nacional e internacional y para el sector editorial y gráfico. Sus influencias e intereses eclécticos la han ayudado a conformar un rico universo de texturas y colores sugerentes, elementos fantásticos y personajes femeninos poderosos.

Núria dedica su tiempo a desarrollar su próxima novela gráfica, los encargos de ilustración, la enseñanza en diversos centros educativos de la ciudad y el activismo en forma de autoedición. Comenzó su carrera en el mundo del fanzine y pese a su éxito internacional, aún no lo ha abandonado porque lo considera un territorio de experimentación.

Su obra ha llegado a otros mercados como el norteamericano de la mano de la prestigiosa editorial Fantagraphics, el francés, italiano o británico.

Entre sus últimos libros se encuentran Géante, Le Conte du Genévrier, Loba Boreal, Diamond Defense y Myths, Mummies and Magic in

## Las exposiciones del salón

### CLÁSICOS DEL CÓMIC. LOS ORÍGENES DE UNA NARRATIVA VISUAL (1909 - 1958)

Muestra que nos acerca los orígenes del cómic a través de una impresionante colección de páginas originales que incluyen Krazy Kat (George Herriman), Little Nemo (Winsor McCay) hasta llegar a los clásicos de prensa como Tarzán de Raymond Carver, El Príncipe Valiente de Harold Foster, entre otros.

Un recorrido que nos lleva justo al nacimiento del cómic como lo conocemos actualmente, que se dio en EEUU a principios de siglo XX y a su primera gran explosión, la llamada edad de oro (mediados de los años 30 hasta mediados de los 50). Un momento en que apenas había referencias previas, por lo que la libertad creativa era absoluta, haciendo de algunas de estas piezas clásicos eternos que nunca pasan de moda.

### ZAINAB FASIK

Muestra que nos acerca el universo de esta valiente creadora marroquí (1994 - Fez, Marruecos).



Graduada en 2017 como ingeniera estatal en mecánica, Zainab Fasiki es autora de cómics y se ha convertido en una figura emblemática del feminismo marroquí en redes sociales gracias a sus ilustraciones. Desde joven, enfrentó injusticias de género y encontró en los dibujos políticos un refugio para expresar sus emociones. En 2018, fundó el colectivo artístico feminista WOMEN POWER en Casablanca y recibió el Premio Amnistía Internacional por los Derechos de la Mujer. S

u ensayo gráfico Hshouma, publicado en 2019, aborda temas tabú sobre sexualidad y derechos de la mujer, y ha sido traducido a cinco idiomas. Reconocida por la revista Time como líder de la nueva generación en 2019, ha recibido varios premios y ha lanzado proyectos sobre educación sexual y derechos de las mujeres. En el Salón del Cómic de València, presentará nuevos proyectos y compartirá su experiencia como creadora y activista, destacando el cómic como medio para el cambio social.

## Las exposiciones del salón



### EUSEBIO NSUÉ

Eusebio Nsué, un artista autodidacta de Guinea Ecuatorial, combina ilustración, cómic, pintura y muralismo, reflejando su inteligente mirada artística sobre lo que le rodea, incluyendo la riqueza cultural de su país. Su estilo abarca desde el realismo hasta la experimentación, centrándose en la figura humana para explorar identidad y emoción. Ha dejado su huella en murales para empresas en Guinea Ecuatorial y ha ilustrado libros de autoras guineanas en España. Además, imparte clases de dibujo en el Centro de Cultura Española de Bata, fomentando la creatividad en nuevas generaciones. En el Salón del Cómic de València 2025, presentará su trabajo en el libro colectivo *Los Nadie*, marcando su entrada en el cómic español y aportando una perspectiva cultural única al evento.

### MARCELO D'SALETE

Marcelo D'Salete, nacido en São Paulo en 1979, es una figura destacada del cómic contemporáneo en Brasil y un referente internacional en narrativa gráfica. Diseñador gráfico y docente, su obra se centra en las raíces afrobrasileñas, las luchas sociales y el impacto de la esclavitud. Es autor de obras clave como *Mukanda Tiodora* y *Angola Janga*, esta última le valió el Premio Eisner en 2018, entre otros reconocimientos.

Su trabajo ha sido publicado en varios países, logrando un impacto global. En el Salón del Cómic de València 2025, D'Salete presentará su obra y discutirá la importancia de contar historias que desafían las narrativas dominantes, ofreciendo una oportunidad para dialogar sobre memoria histórica, identidad y arte.



## ACTIVIDAD: CONOCIENDO A CLÁSICOS Y NUEVOS ARTISTAS

### TEMPORIZACIÓN

**SESIÓN** (60 MINUTOS):

**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.



Unidades didácticas coordinadas junto al Salón del Cómics de València desde el departamento de Artes plásticas y diseño del IES Benlliure. Año 2025.

-  
Redacción de textos: María Trénor y Esther Chuliá  
Coordinación Unidades didácticas:  
Miguel Angel De Greiff  
Diseño gráfico: Migue Martí

