

Cómics clásicos para una biblioteca escolar: modas, clásicos,...

Recomendaciones básicas. Actualidad. Mejor empezar picando un poco que completar colecciones. Escuchar a los chavales, dejarles sugerir. Pedir ayuda en redes sociales. Incluir material aragonés: sería muy fácil llevar a autores al aula.

- Bola de Dragón - Akira Toriyama
- Doctor Slump – Akira Toriyama
- Calvin y Hobbes - Bill Watterson
- Los pitufos negros y El rey pitufo – Peyo
- Mortadelo y Filemón - Francisco Ibáñez
- Superlópez – Jan (Los cabecicubos, la caja de pandora, la gran superproducción, el señor de los chupetes, la semana más larga)
- Spirou – Varios autores (El botones verde caqui)
- Miss Marvel – Varios autores
- Leñadoras – Ellis y Stevenson
- Fath - Varios
- Batman: Año 1 Miller & Mazzuchelli
- Jules – Emile Bravo
- Obélix y compañía – Goscinny y Uderzo
- Naruto – Masashi Kishimoto
- Persépolis – Marjane Satrapi
- Brujeando – Valero y Guarnido
- Paula Crusoe – Mathilde Domecq
- The walking dead – Kirkman
- I am a hero – Manazawa
- Albóndigas del espacio – Craig Thompson
- Paracuellos de Carlos Giménez
- Superpatata – Arthur Laperla
- Nimona – Noella Stevenson
- Maus, de Art Spiegelman
- Marieta de Nob
- Los diarios de Cereza – Joris Chamblain
- Slam! – Ribon, Fish y Peer
- Ghost World – Daniel Clowes
- Luces nocturnas – Lorena Álvarez
- Moon girl y dinosaurio diabólico – Natacha Bustos
- Blacksad – Canales y Guarnido
- Rambla arriba, rambla abajo – Carlos Giménez
- Valerosas – Penelope Bagieu
- Sufragista – Mary y Brian Talbot
- Solos – Gazzotti y Vehlmann
- Ether – Matt Kindt y David Rubín
- Saga – Brian K. Vaughan y Fiona Staples

- Bitch Planet – Deconnick y De Landro
- Sin City – Frank Miller
- El Viejo Logan – Millar y McNiven
- Secret Wars – Varios
- Marvel Zombies – Kirkman
- Invencible – Kirkman y Ottley
- Martina y Marcial – Dani y XCAR
- Pezmocamu – Pepa Pardo y Luis Orús
- Estoy hecho un cocinicas – Azagra, Revuelta y XCAR
- La guerra que dan las galaxias – Kalitos
- Macanudo – Liniers
- Gyo – Junji Ito
- Jo Jo's Bizarre aventure – Hirohiko Araki
- Batman: Dark Knight Frank Miller
- Fanzines como Estafermo
- Fanzines como HEY!
- Fanzines como Malavida

4-Cómics para la diferentes materias/competencias

Con el uso del cómic como herramienta de autoaprendizaje se puede mejorar una serie de competencias, como la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), pues los chicos deberán tratar textos y elaborar los suyos propios, haciendo uso de la máxima capacidad de síntesis, obligados como están por la economía de espacio. Además, el cómic aporta un conocimiento lingüístico único en el tratamiento de las onomatopeyas, lo que enriquecerá su uso del lenguaje y la comprensión de este como algo vivo y maleable, una herramienta a su servicio y no al revés; también favorece la Competencia Matemática y las Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT), pues para abordar la creación de un tebeo el autor tiene que planificar cómo plasmar en el papel sus ideas, divididas en páginas que a su vez lo están viñetas, que a su vez reproducen de manera estática elementos físicos como el espacio y el tiempo; también favorece la Competencia para Aprender a Aprender (CPAA), pues serán los protagonistas de su aprendizaje; la Competencia en Expresiones Culturales (CEC), pues ellos mismos estarán apreciando e incluso creando una expresión artística, para lo que deberán buscar elementos plásticos a su alrededor que les ayude a plasmar otra realidad, la suya, la que ellos han creado de la nada; la Competencia Social y Cívica (CC), pues deberán trabajar en grupo; y la Competencia Digital (CD), pues además de que deberán buscar referentes, en cada unidad didáctica deberán utilizar las TIC. Finalmente, puede espolear asimismo el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor pues ellos mismos decidirán si continuar con el cómic como forma de ocio.

Es posible tener también en el horizonte didáctico el papel de las inteligencias múltiples, no sólo en aquéllas que salen más reforzadas por la estructura del currículo vigente. Por otro lado, en la actualidad se hace necesario un cambio profundo en la metodología en el aula, al menos en aquellos niveles en donde la diversidad es más evidente. El uso del lenguaje audiovisual permite salvar las barreras lingüísticas con las que nos encontramos en nuestras aulas, donde encontramos un alto porcentaje de alumnado inmigrante.

Las competencias clave son:

Competencia en comunicación lingüística.

Comprensión y expresión oral y escrita, además de interacción oral. La lectura y creación de cómics es perfecta para esta competencia. Al hacer un cómic el alumno aprende a comunicar una idea de forma concisa, contar una historia en una secuencia lógica, y a comunicarse y colaborar con otros.

Podría servir "Hacer cómics", de Scott Maccloud.

Ver imágenes 01 (son 4)

Competencia matemática.

Se denomina competencia matemática a la habilidad necesaria para la utilización de los números y símbolos y la realización de operaciones básicas, así como para aplicar el razonamiento matemático, tanto para interpretar y producir diferentes tipos de información, como para incrementar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y

espaciales de la realidad. También implica la capacidad para resolver problemas relacionados con la vida diaria y con el mundo laboral.

Calvin y Hobbes, de Bill Waterson.

Hypatia de Bayarri.

Newton de Bayarri.

Ver imágenes 02

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

La adquisición de esta competencia permite interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, para comprender sucesos, predecir consecuencias y mejorar las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. Esto implica la conservación y mejora del patrimonio natural, el uso responsable de los recursos, el cuidado del medioambiente, el consumo racional y la protección de la salud individual y colectiva.

Memorias de la tierra, de Miguel Brieva.

¿De verdad es esto necesario? De XCAR Malavida

Ver imágenes 03

Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Se incluye el uso de las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Esta competencia implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, valorar y usar la información y sus fuentes y las diversas herramientas tecnológicas. Supone también respetar la regulación social sobre el uso de la información y sus fuentes.

Batgirl - Varios

Mss Marvel - Varios

Ver imágenes 04

Competencia social y ciudadana.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas. Globalmente supone utilizar, para desenvolverse socialmente, el conocimiento sobre la evolución y organización de las sociedades y sobre los rasgos y valores del sistema democrático, así como utilizar el juicio moral para elegir y tomar decisiones, y ejercer activa y responsablemente los derechos y deberes de la ciudadanía.

Superlópez: los cabecicubos, de Jan.
 Memorias de la tierra, de Miguel Brieva.
 Persépolis, de Marjane Satrapi.
 España una, grande y libre, de Carlos Giménez.
 Miss Marvel. Ver imágenes 05 (son 5)

Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Luces nocturnas de Lorena Velazquez.
 Los diarios de Cereza.
 Las Meninas. Ver imágenes 06

Competencia para aprender a aprender.

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. Significa ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, y de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los procesos de aprendizaje, optimizándolos y orientándolos a satisfacer objetivos personales. Requiere conocer las propias potencialidades y carencias, sacando provecho de las primeras y teniendo motivación y voluntad para superar las segundas desde una expectativa de éxito, aumentando progresivamente la seguridad para afrontar nuevos retos de aprendizaje.

El botones verde caqui, de Schwatrz y Yann.
 Sufregista, de los Talbot.
 Ver imágenes 07

Autonomía e iniciativa personal.

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la

responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos. Por otra parte, remite a la capacidad de elegir con criterio propio, de imaginar proyectos, y de llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar las opciones y planes personales -en el marco de proyectos individuales o colectivos responsabilizándose de ellos, tanto en el ámbito personal, como social y laboral.

Valerosas, de Penelope Vagieu

Fanzine Arcoiris.

Ver imagen 08

5-El Salón del cómic de Zaragoza y Zaracómic: dos opciones para vincular el trabajo en el aula con el entorno real

Historia del salón. 16 años

Colaborativo, organizado por el ayuntamiento.

El XVI Salón del Cómic de Zaragoza tuvo lugar los días 15, 16 Y 17 de diciembre de 2017 en la Sala Multiusos del Auditorio de la ciudad.

Se vendieron 12.500 entradas, unas 200 más que el año anterior y hubo un poco más de 22.000 visitas, con lo que se consolida la gran afluencia de público y la fidelización de los nuevos que han incorporándose a los aficionados a este evento en los últimos años

PROGRAMACIÓN ESPACIOS

Talleres de cómic 12 (5 mas que el año anterior)

EXPOSICIONES

Centro de historias: Juanjo Guarnido

Joaquín Roncal: Ángeles Felices

Centro Cívico Universidad: Homenaje a Rene Goscinny realizada por autores aragoneses

Sala Mortadelo: Dibujos por sonrisas asociación creativos en Acción

Sala Filemón: Cromos de leyenda en colaboracion con Huescomic

Planta superior: la zona expositiva de las escaleras para la exposición del concurso de violencia y la mesa con los títulos de los ganadores de los premios

Exposiciones en librerías.

Diciembre mes del cómic.

Visita al hospital.

Zona de fanzines gratuita.

Exposiciones itinerantes y actividades complementarias. CivicodeLicias8@zaragoza.es 976 72 60 82

Zaracómic: ¿cómo y por qué surge?

Actividades y experiencias: charlas, presentaciones, batalla de dibujantes. Experiencia con los fanzineros de Arco iris.

6-El proceso creativo de un cómic

Varía según el autor.

Yo lo hago así:

Primero el guión: darle muchas vueltas, pensarlo y escribirlo.

Después los bocetos de personajes.

Bocetos de páginas.

Entintado

Escaneado

Color digital

7-Cómic sin saber dibujar

Algunas nociones sobre el lenguaje del cómic

A continuación se exponen sucintamente a los elementos que los alumnos deben conocer en la sesión introductoria junto a una breve explicación y un sencillo ejercicio.

El sonido

La principal diferencia entre el cine y la televisión o el cómic es que los primeros tienen sonido y movimiento reales y en el tebeo hay que simularlo. Los sonidos que hay a nuestro alrededor son diversos. La música, es obvio, se representa por medio de notas musicales. Pero los ruidos de la naturaleza se representan por medio de **onomatopeyas**. Se trata de palabras que imitan el sonido: el rugido de un león, una locomotora o el disparo e una pistola. Las onomatopeyas tienen que reflejar fielmente el sonido que representan. Por eso, si el sonido es largo y persistente, o estruendoso, o débil y delicado, la onomatopeya y el modo en cómo la representemos tiene que serlo también. La onomatopeya no solo se escribe, también se dibuja. No se representan igual el vuelo de una mosca y una erupción volcánica. Además, la onomatopeya debe ir asociada al objeto que produce el sonido. No produce el mismo sonido una campana, un grifo que gotea o una rama que se rompe. La comprensión y el ejercicio de este aspecto favorecen enormemente la competencia lingüística.

Ejercicio 1: Dibuja 4 o 5 objetos o seres que produzcan sonidos y reproducélos por medio de onomatopeyas. Ejemplo: una campana, un reloj, una bomba, un perro.

Para simular la voz utilizamos textos que insertamos dentro de bocadillos. Son unos globos que contienen el texto y apuntan a la boca (por lo general) del personaje. Los hay de varios tipos, dependiendo del estado de ánimo del personaje: estridente (para gritar, sea de contento o de enfado), de susurro (formado por una línea discontinua), de pensamiento (con forma de nube), compuesto (para varias frases), colectivo (cuando varias personas dicen lo mismo a la vez). Incluso pueden tener trasladar el frío o el temor. En los bocadillos puede haber texto o imágenes (ideogramas). Es importante leer correctamente los bocadillos en el sentido de lectura occidental. Una breve introducción al modo de lectura y creación de cómics en el mundo árabe y oriental (manga japonés), cuyo sentido de escritura es el inverso, es muy útil para que comprendan la diversidad cultural del mundo. Esta regla rige también para la

distribución de viñetas en la página. Este ejercicio favorece la expresión artística así como la comunicación lingüística.

Ejercicio 2: Dibuja tres escenas con diversos diálogos entre personajes utilizando todos los tipos de bocadillos mencionados.

El movimiento

Hay que contarle al lector la trayectoria del objeto, decirle de dónde viene y a dónde va, por medio de unas **líneas cinéticas o de movimiento**. El movimiento vibratorio también puede describirse, así como el impacto de unos objetos con otros. Las líneas pueden ser sencillas o complejas, tener varias trayectorias, como una pelota que rebota varias veces o la bola de un pimball.

Ejercicio 3: Dibuja varios objetos en movimiento. Reproduce asimismo el sonido que emiten al moverse y al interactuar.

Recursos enfáticos del cómic.

Hay recursos expresivos que son convenciones, como las estrellas que expresan dolor, los pajaritos, los bocadillos para decir tacos, un tronco y un serrucho para el sueño... (los emoticonos de WhatsApp son un buen ejemplo).

Ejercicio 4: Crea una conversación entre dos personajes por medio de ideogramas, sin texto.

La viñeta y el lenguaje del plano

La viñeta es el contenedor de la acción. En el cine le llamamos plano, pero cumple la misma función. Si tenemos que meter muchos ingredientes, usaríamos una viñeta muy grande, como si cocináramos un plato y usáramos una gran cacerola. Le llamamos plano general. Cuando presentamos al personaje, con sus principales características, usamos un plano medio. Pero para contar si el personaje es bueno o malo, cuáles son sus intenciones, o sea, para mostrar su alma, usamos un primer plano. La viñeta pueden tener diversas formas, en virtud de la acción. Puede ser horizontal, por ejemplo, para contar una carrera de motos, o muy vertical para dibujar a Superman salvando a alguien que cae de un edificio. Puede tener

formas, como de prismático, corazón, cerradura, etc... Además, sirve para dar ritmo a la acción, para acelerar o ralentizar el paso del tiempo.

Ejercicio 5: Dibuja 5 viñetas aisladas, con diferentes formas (alargada en vertical, alargada en horizontal, en flashback...)

El guion

Toda historia tiene presentación, nudo y desenlace. Entre uno y otro tiene que haber elemento que haga mover la acción, un giro de guion. Los personajes tienen que ser atractivos y complejos, tienen que evolucionar con la acción y hacerla crecer. Incluso aunque estemos hablando de personajes históricos, como Rommel o Alejandro Magno, hay que entender que estamos haciendo una interpretación de la Historia. Los personajes históricos deben interpretar dentro de la narración para que esta se entienda y sea atractiva, de modo que cumpla su función con éxito: comunicar.

Ejercicio 6: Escribe un guion breve para una historia de tres viñetas. Describe brevemente a los personajes (su aspecto, su ropa) y crea los diálogos.

3 herramientas para crear comics:



Pixton es una herramienta online, intuitiva y gratuita. Por su gran variedad de opciones de objetos, apariencia, diseño de personajes, escenarios y texto, ofrece un amplio abanico de posibilidades para crear cómics con diferentes finalidades. Es muy interesante el diseño de personajes que permite y la posibilidad de trabajar con lenguaje gestual.

Web: <http://www.pixton.com/es/>
Tutorial de Pixton



Strip Generator tiene la particularidad de que los personajes tienen una estética particular y si bien ofrece una gran variedad de personajes prediseñados también se puede editar sus principales características, pero siempre con la limitación de la matriz estética que propone para todos los objetos y personajes. Sólo se pueden crear tiras en blanco y negro.

Web: <http://stripgenerator.com>
Tutorial de Stri Generator



Toondoo ofrece alternativas de diseño de escenarios y personajes muy variadas similares a las de Pixton. Es muy versátil, puede utilizarse para diversos fines didácticos. Además resulta muy intuitiva y atractiva. Por su interfaz y funcionalidades puede ser del agrado especialmente de niños más pequeños.

Web: <http://www.toondoo.com/>

Taller de cómic básico, de unos 30 minutos de duración.

8-Fanzines y autoedición

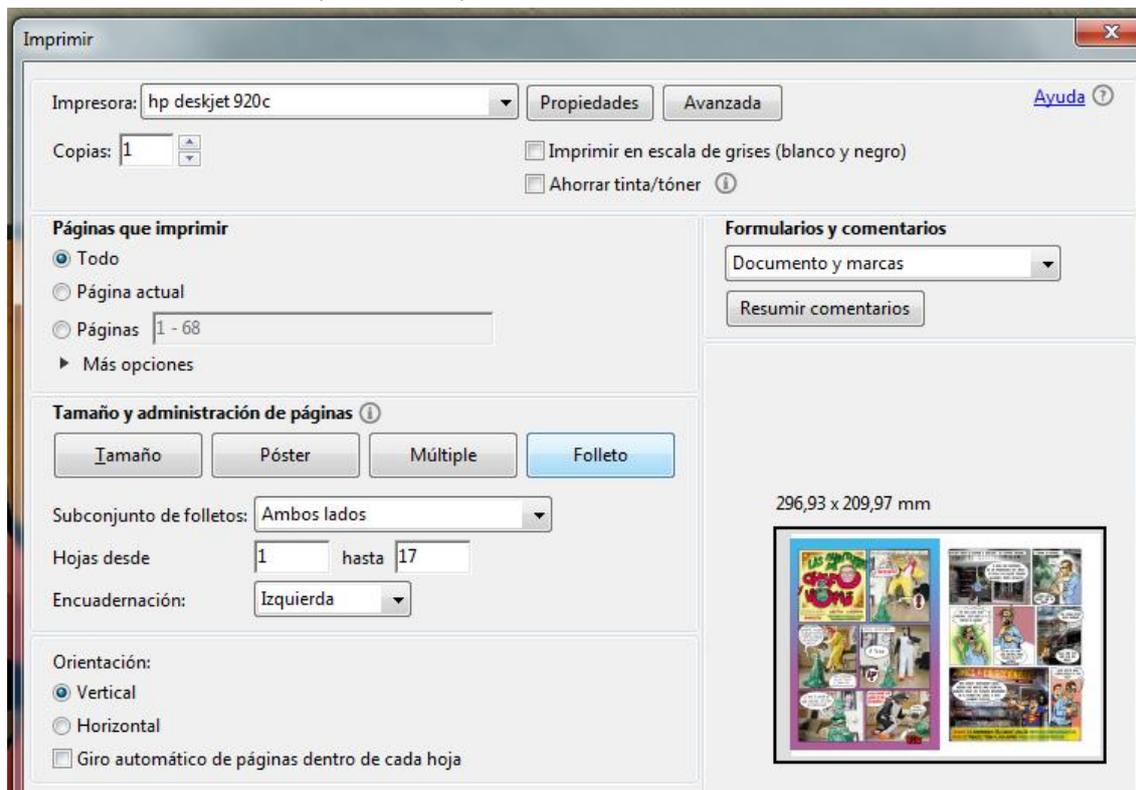
¿Qué es un fanzine hoy en día?

Cómo hacer un fanzine: maquetación, diseño, nociones básicas de ambas cosas.

Fanzine artesanal: fotocopias y grapado. Formas de fanzine: fanzine circular. Doblar una hoja.

El “planillo” (es decir, crear un fanzine de prueba doblando y numerando hojas).

Escanear. Maquetación con Word, se guarda como pdf y desde Acrobat Reader se imprime como folleto. También se puede usar pdf architect 5.



Crear un fanzine entre todos.

Opciones de jugar:

- story cubes: crear una lista de palabras, elegir unas al azar y desarrollar la historia
- narrar un hecho actual o histórico en cómic. El profesor puede proponer la lectura y la representación a través de viñetas de una noticia interesante o un acontecimiento actual o una entrevista imaginaria entre dos personajes de diferentes épocas.
- usar el fanzine para denunciar una situación.
- cadáver exquisito.
- Crear una biografía de un personaje histórico: El profesor puede ofrecer un guía con la información que debe buscar el alumno sobre un personaje y los alumnos documentan su vida creando una historieta.
- Crear un manual de instrucciones: Los alumnos pueden usar el cómic para documentar y repasar visualmente los pasos a seguir en un experimento del laboratorio, en la construcción de una manualidad, en el uso de un software, en la seguridad por la red, en el juego del ajedrez, en la ejecución de una pirueta complicada, etc.
- Explicar un cuento clásico o un poema: Los alumnos pueden modificar el argumento o

adaptarlo con un nuevo final si les parece más interesante. También pueden simplemente representar el capítulo de un libro literario que hayan leído cuando deseamos que hagan un breve resumen.

-Diseñar ejercicios de rellenar el espacio: El profesor puede crear un cómic sobre un tema que se esté estudiando en el aula, por ejemplo los cambios de estado en la materia o las propiedades de los minerales. Los alumnos deben completar como ejercicio los bocadillos del cómic según lo que ocurre en la viñeta.

7. Practicar un idioma extranjero: Dado que la mejor manera de aprender otro idioma es conversando, el cómic ofrece la posibilidad de enganchar al alumno a aprender más vocabulario para expresar aquello que una imagen le sugiere. Aquí se puede intentar incluir frases con humor, expresiones cotidianas y frases hechas. Si enseñas inglés, puedes descargar gratuitamente una gran colección de cómics clásicos del Digital Comic Museum y incentivar su lectura o recomposición.

9-Experiencias en centros: club de lectura, creación de fanzines (metodologías ABP y ApS), talleres (formación de formadores), semana del cómic en los centros.

XXXX