

El mundo del cómic

OBJETIVOS:

- Promover el gusto lector
- Difundir el fondo de la biblioteca y favorecer el uso de la misma durante los tiempos libres
- Introducir alguno de los convencionalismos y recursos propios del mundo del cómic y el lenguaje gráfico
- Favorecer el desarrollo de diversas competencias lingüísticas

PARTICIPANTES:

La actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de ESO

DURACIÓN:

Dos sesiones lectivas por grupo de alumnos en la biblioteca, alguna sesión de recogida en el aula y/o tiempo de dedicación, bien, individual, o bien, tutorado en la biblio durante los periodos de recreo

RECURSOS:

Además de las fichas que se adjuntan; cómics, libros ilustrados, pósters sobre el mundo del cómic, dibujos, fotografías y decoraciones relativas al tema. Conviene hacer notar que todos los materiales se imprimen en color y algunos de ellos, aquellos sobre los que no hay que escribir, son plastificados para que tengan mayor vistosidad.

Así mismo, se proporcionan un banco de recursos y herramientas en Internet, entre ellas:

Elementos del cómic:

<http://sites.google.com/site/luciaag2/elc%C3%B3micylaimagensecuencial>

Páginas para elaborar cómics on-line

<http://www.artisancam.org.uk/flashapps/superactioncomicmaker/index.php>

<http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>

<http://www.stripcreator.com/>

<http://stripgenerator.com/>
http://superherosquad.marvel.com/create_your_own_comic
<http://www.ugo.com/games/superhero-generator-heromachine-2-5>
<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>
<http://www.toondoo.com/>
<http://www.pixton.com/es/>
http://www.mainada.net/comicssketch/edit_strip/new

Personajes y cómics

<http://garfield.dreamers.com/>
<http://mafalda.dreamers.com/> quino <http://www.quino.com.ar/>
<http://www.peanuts.com/>
<http://www.tintin.com/>
<http://www.mortadeloyfilemon.com/index2.asp>
<http://www.asterix.com/index.html.es>
<http://www.randomhouse.com/pantheon/graphicnovels/persepolis.html>
<http://www.comicvine.com/>
<http://pepoperez.blogspot.com/>
Fichero del cómic español <http://guiadelcomic.es/>
Cómic y manga <http://www.actualidadcomic.com/>

DESARROLLO:

1º.- Ambientación:

- Como estímulo del interés por el mundo gráfico y, habida cuenta de su condición de actualidad, se proyecta en los pasillos del instituto el Óscar 2012 al mejor corto de animación.
- The fantastic flying books of Mr Morris Lessmore
<http://www.youtube.com/watch?v=Adzywe9xeIU>
- En un espacio central de la biblioteca se realiza una vistosa exposición de cómics y libros ilustrados acompañada de murales y fotografías colgantes.
- Todos los martes mientras dura la actividad, en el rincón de lectura sito en el pasillo central se realiza una *feria de intercambio de cómics de 2ª mano*.
- En el pasillo de acceso a la biblioteca, se marca una ruta de acceso con huellas y decoraciones relativas al mundo del cómic.

2º.- Sesiones en la biblioteca: durante un mes y medio todos los grupos de 2º de ESO (5 grupos) acuden a la biblioteca para realizar las actividades que se detallan al final.

3º.- Una vez finalizadas las sesiones de biblioteca, se lanza un certamen de tiras cómicas en las que podrán participar con cuantas tiras quieran presentar. Con este fin, se procura la continuación con el profesor de aula (lengua/plástica), proporcionándole una guía, que incluye el banco de recursos, y la posibilidad de usar la biblioteca, sus recursos informáticos y en papel. En caso de no lograr este apoyo (en un centro de más de cien profesores no es fácil), se informa a los alumnos de la disponibilidad de la biblioteca y de la ayuda que requieran para realizarlos durante el periodo de recreo; para asegurarse una mayor participación se hace entrega a cada alumno de la ficha informando sobre los plazos, condiciones del trabajo y banco de recursos.

Una selección de esos trabajos será exhibida en el Centro, dependiendo de su formato, en tabloneros, en las pantallas de proyección o en el blog de la biblioteca.

Los mejores trabajos recibirán como premio un lote de libros.

TEMPORALIZACIÓN:

Un trimestre

EVALUACIÓN:

Se pasará una encuesta a los alumnos para evaluar su grado de satisfacción.

En la evaluación se tendrán en cuenta también ítems cuantificables como:

- Número y calidad de los trabajos presentados.
- Número de alumnos que participan en el intercambio de cómics.
- Aumento de visitas a la biblioteca en los periodos de recreo (en todo caso siempre está llena).
- Aumento de préstamos de material ilustrado.

Guía de actividades en la biblioteca y materiales de apoyo

Sesión 1

- ❖ Se distribuye a los alumnos en grupos (4-5 alumnos por grupo); a tal fin se distribuyen unos post-it con elementos relativos a sus lecturas que sean claramente reconocibles, por ejem. Ideafix-Obelix-Asterix-Panoramix-Abraracúrcix. Los alumnos buscan quiénes tienen conexión con el post-it que les ha tocado en suerte y se agrupan en diferentes espacios de la biblioteca. Se aprovecha la actividad para introducir el tema, conversar con ellos sobre sus gustos, sus conocimientos previos...; se focaliza la atención sobre la exposición y se presentan alguno de los libros más vistosos. Se presenta el objetivo de la actividad bajo la forma de una competición entre los equipos, de forma que cada equipo obtiene tres puntos si resuelve el primero una actividad con corrección; además, se otorga un punto extra cada vez que uno de los alumnos del grupo responde con acierto a las preguntas que se formulan en la actividad 3.
- ❖ Se introduce la actividad 1 presentando la ficha de personajes y lanzando preguntas para identificarlos con corrección, cada grupo, posteriormente, habrá de asociar los personajes con sus autores y cumplimentar la ficha.
- ❖ Una vez corregida en común, se sigue el mismo proceso para la actividad 2.
- ❖ La última etapa de esta sesión consistirá en el análisis de las tiras cómicas que se presentan al final, el objetivo es hacer una revisión de los diferentes convencionalismos del lenguaje gráfico, fundamentalmente, onomatopeyas, bocadillos y líneas de movimiento. Para ello se les pide busquen e identifiquen dichos elementos y se analiza la función que cumplen en su contexto. Si hubiera tiempo se trabajaría sobre el papel de la rotulación.

Duración estimada 50 minutos

Actividad 1
Cada oveja con su pareja

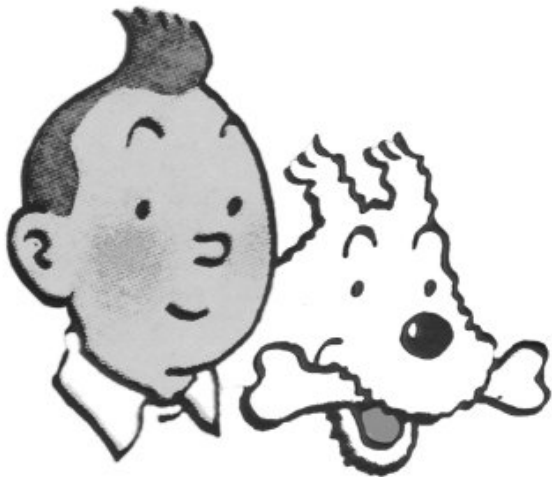
Observa los personajes de cómic que te ofrecemos, suponemos que serán viejos conocidos tuyos. Trata de identificarlos a todos los que aparecen dibujados y asócialos con el nombre de su creador/es:

Personaje-es	Creador-es
	Ibáñez
	Quino
	Goscinnny - Uderzo
	Jim Davis
	Hergé
	Schulz

Actividad 1
Cada oveja con su pareja

Observa los personajes de cómic que te ofrecemos, suponemos que serán viejos conocidos tuyos. Trata de identificarlos a todos los que aparecen dibujados y asócialos con el nombre de su creador/es:

Personaje-es	Creador-es
	Ibáñez
	Quino
	Goscinnny - Uderzo
	Jim Davis
	Hergé
	Schulz



Actividad 2

Bocadillos a granel

Conozcamos un poco mejor a nuestros personajes. Ahora la misión consiste en asociar cada fragmento de texto con el personaje que lo dice pero... cuidado, falta uno que habréis de completar. Punto extra para el texto más creativo.

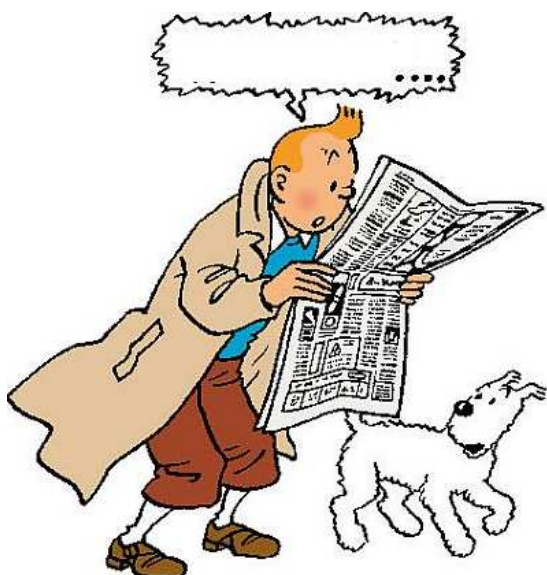
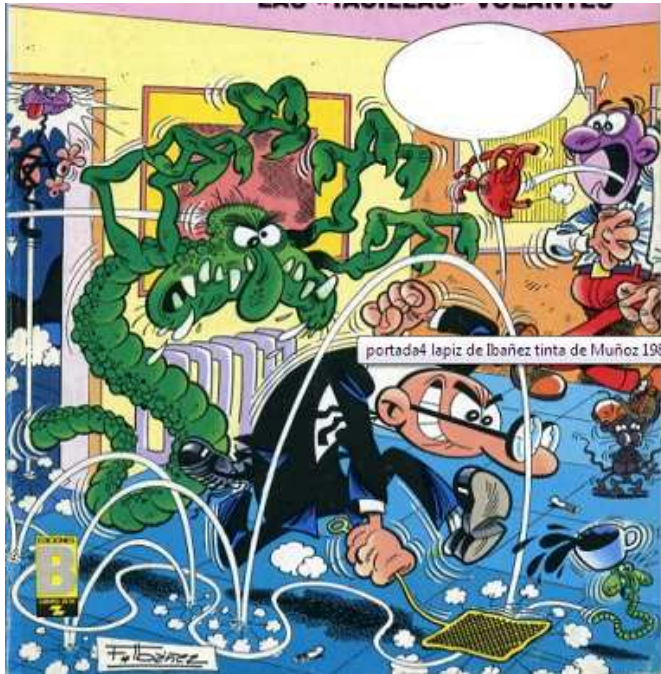
	Personaje-es
<i>Si fuera verdad que tenemos que saltar de la cama todos dormiríamos en una tostadora</i>	
<i>Una cosa es un país independiente y otra cosa un país in the pendiente</i>	
<i>¡Por Tutatis! ¡Están locos estos romanos!</i>	
<i>¡Cáspita!</i>	
<i>Relájese jefe, acabaré con el bichejo en un santiamén</i>	

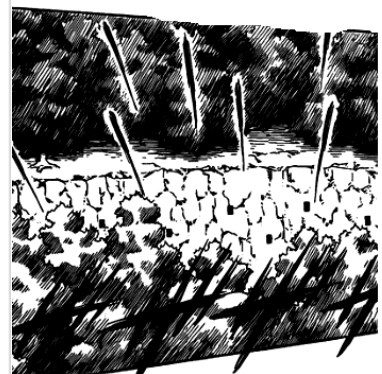
Actividad 2

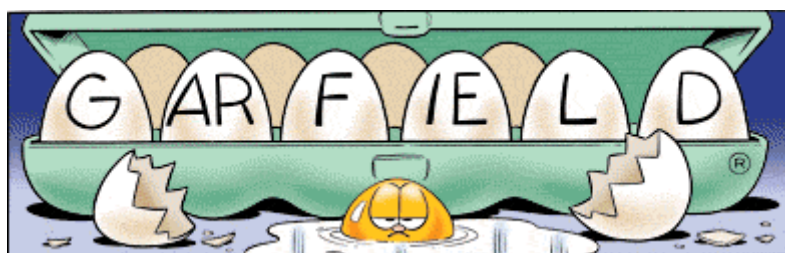
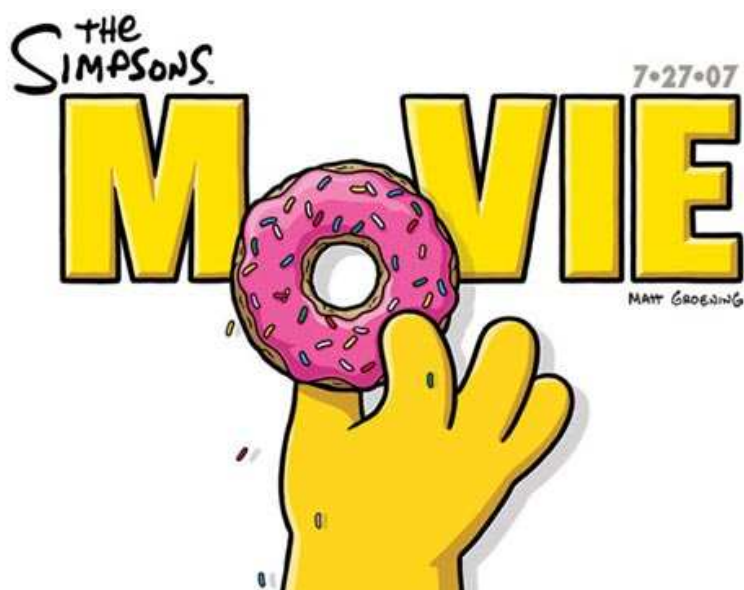
Bocadillos a granel

Conozcamos un poco mejor a nuestros personajes. Ahora la misión consiste en asociar cada fragmento de texto con el personaje que lo dice pero... cuidado, falta uno que habréis de completar. Punto extra para el texto más creativo.

	Personaje-es
<i>Si fuera verdad que tenemos que saltar de la cama todos dormiríamos en una tostadora</i>	
<i>Una cosa es un país independiente y otra cosa un país in the pendiente</i>	
<i>¡Por Tutatis! ¡Están locos estos romanos!</i>	
<i>¡Cáspita!</i>	
<i>Relájese jefe, acabaré con el bichejo en un santiamén</i>	







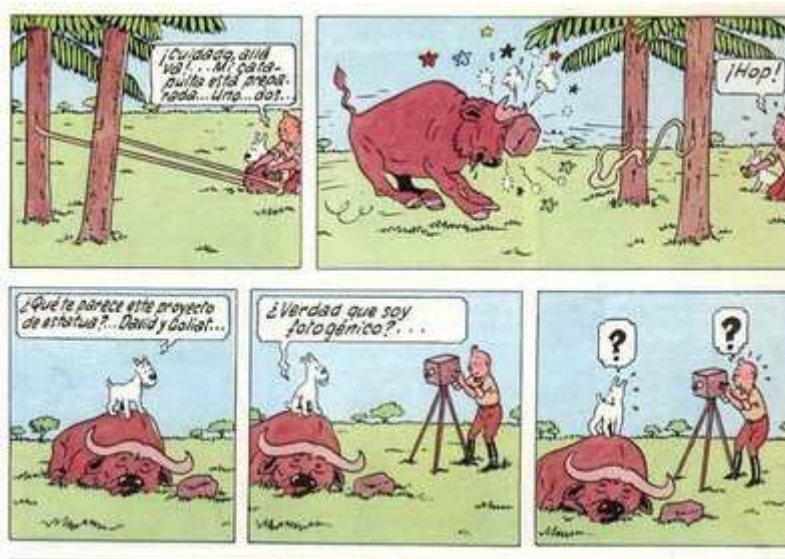
Sesión 2

- ❖ Una vez reagrupados los alumnos y, tras un ligero coloquio para enfocar la actividad y recordar lo realizado en la sesión anterior; se entrega a cada grupo una caja que contiene las viñetas de las seis tiras cómicas que se incluyen. La tarea esta vez consistirá en agruparlas y ordenarlas para que sigan una secuencia lógica.

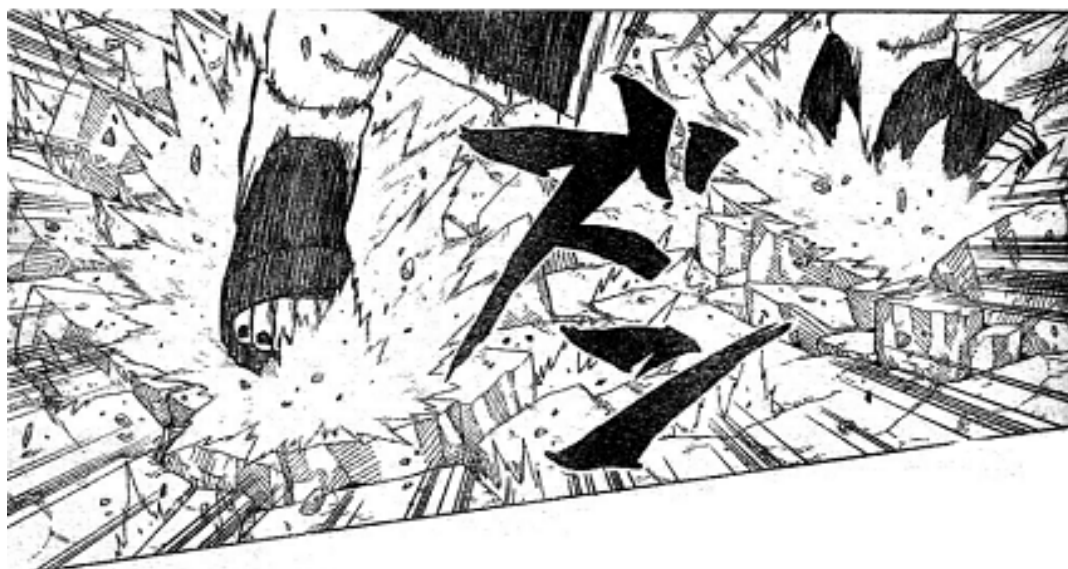
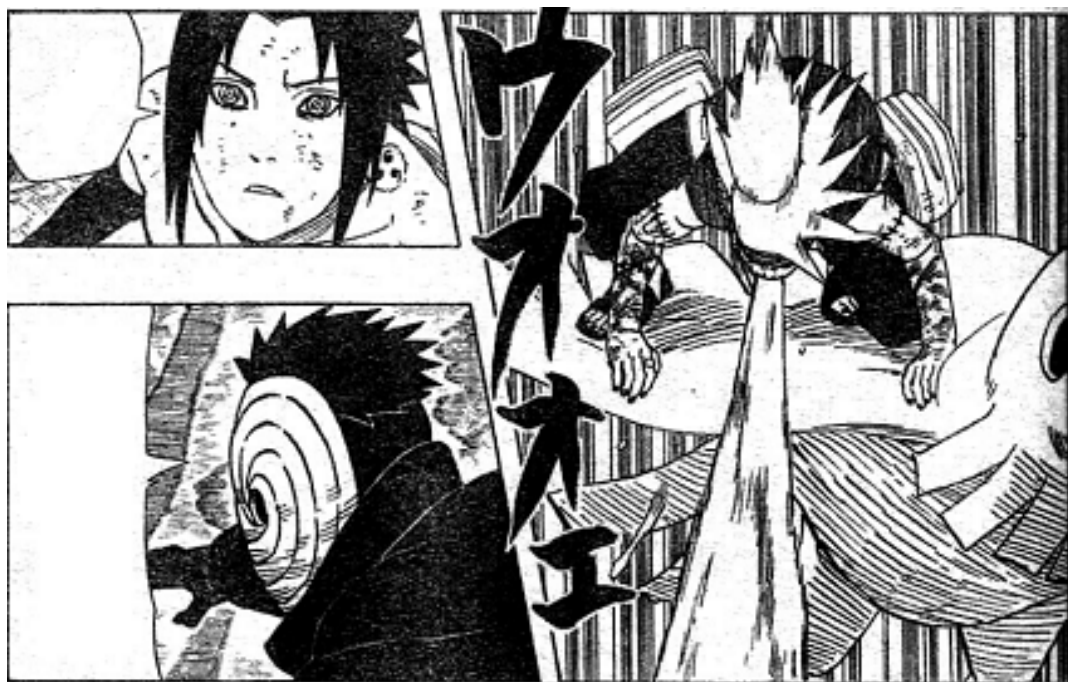
- ❖ Una vez, revisados los resultados, se analizan en común los pasos que han seguido, de qué se han servido para deducir las secuencias, qué tipo de convencionalismos se usan, cómo las continuarían...; después, se entrega a cada grupo un set de cómics en blanco para que ellos los completen a su gusto. Se asigna un tiempo límite y se puntúan dependiendo de la calidad y creatividad del trabajo.

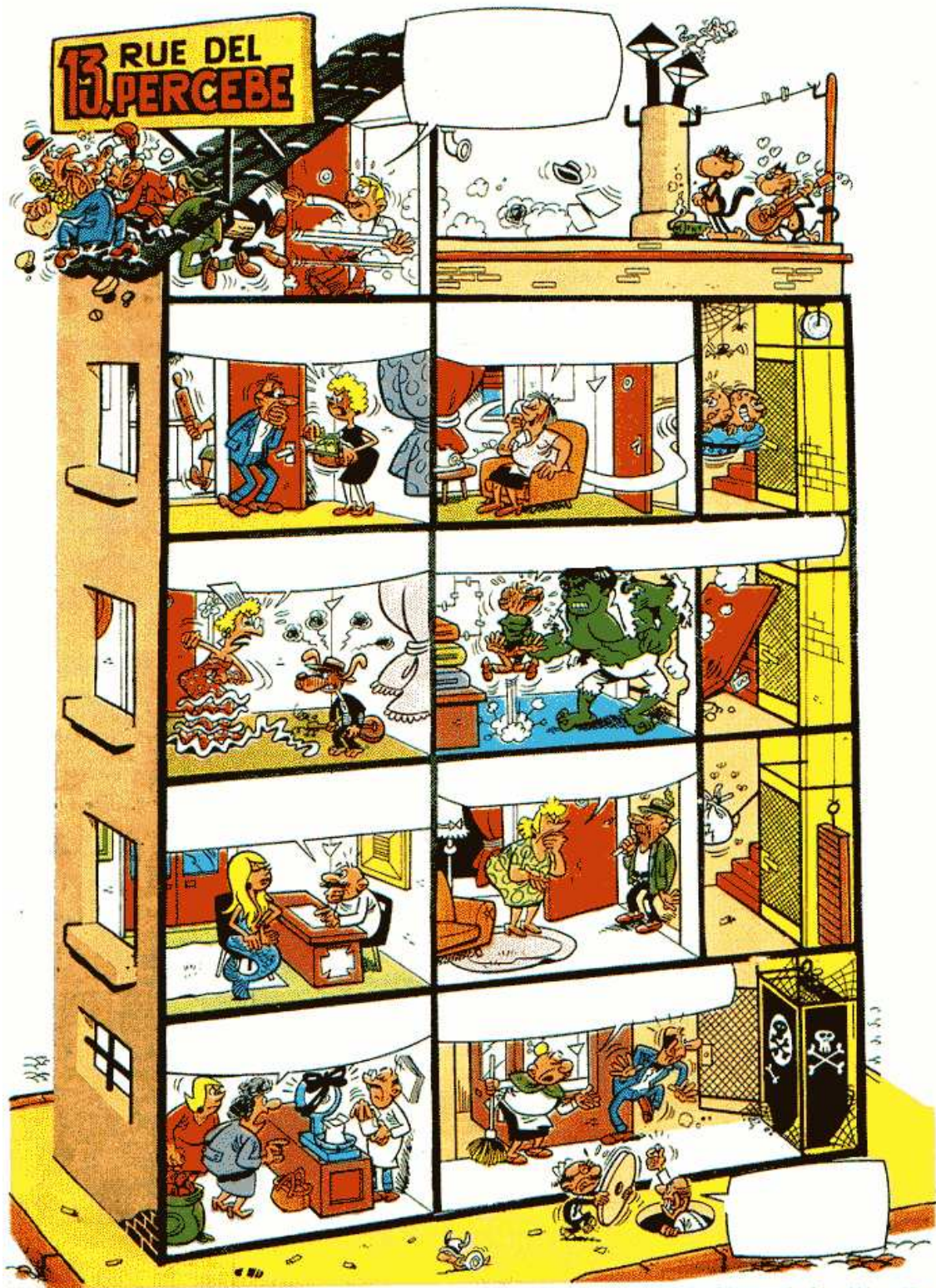
- ❖ Tras dilucidar qué equipo ha resultado ganador y la entrega de un premio simbólico, se presenta el concurso y se entrega el material de apoyo.

Duración estimada 50 minutos











THE VEIL

