

PROYECTO DIDÁCTICO DE CÓMIC

**¡PLAF, GLUPS, BANG!**

**PRIMARIA Y ESO**

- GUÍA DEL MAESTRO -



## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DIDÁCTICO

¡PLAF, GLUPS, BANG! es un proyecto planteado según la metodología de ABP (Aprendizaje basado en proyectos). Se pretende presentar y acercar a los estudiantes al género del cómic, a través de la investigación, la experimentación y la creatividad.

El producto final de este proyecto es la creación de un cómic por parte de los alumnos y alumnas. Se facilitan recursos para que el proceso sea paulatino y enriquecedor tanto para ellos como para ti. A medida que avancéis en el proyecto, tus alumnos irán trabajando su historieta y completando su obra. La realización del cómic contempla todos los procesos de principio a fin: invención de la historia desde cero (o adaptación de una que ya conozcan), creación de personajes, diseño de viñetas y páginas, guion, ilustración, creación de cubierta y encuadernación.

## METODOLOGÍA

El proyecto didáctico se compone de una serie de recursos escritos y en vídeo (de unos 5 minutos) realizados por algunos autores y editores de los cómics del catálogo. Todos los recursos van dirigidos al alumno.

Otras características metodológicas de este proyecto son:



### **Itinerario flexible**

Los recursos están planteados para que puedas marcar tu propio itinerario según tus intereses, el tiempo del que dispongas y el nivel de tus alumnos. Cada apartado es un punto de partida para que puedas profundizar sobre ese tema hasta donde quieras. Del mismo modo, puedes prescindir de los apartados que consideres menos relevantes para tu aula.



### **Actividades complementarias opcionales**

Incluimos algunas actividades para trabajar en el aula de manera individual o cooperativa, siempre desde la creatividad y el juego. Puedes adaptarlas fácilmente al formato y metodología que prefieras.



### **Contenido adaptado**

Todos los recursos escritos, así como las actividades para el aula, están adaptados al nivel de los alumnos. Los recursos en vídeo, por su parte, tienen una edad recomendada según el cómic de referencia, pero son perfectamente adecuados para todos los niveles.

## 1 ANTES DE EMPEZAR

Calentamos motores e introducimos al alumno al proyecto didáctico.

## 2 UN POCO DE HISTORIA

¿Qué es exactamente un cómic? ¿De dónde viene este formato? Detallamos la esencia y los orígenes de este género tan rico y repasamos las principales escuelas que se fueron creando de manera natural: el cómic americano, el cómic europeo y el manga.

## 3 QUIÉN ES QUIÉN

Planteamos una actividad para descubrir los principales trabajos relacionados con el cómic: el guionista, el dibujante, el colorista, el rotulista y el entintador.

## 4 ADAPTACIÓN DESDE OTRAS LENGUAS

¿Qué pasa cuando un editor descubre un cómic extranjero que le encanta y quiere adaptarlo a su idioma? Este es el caso de *Lulú y Nelson* y, muy especialmente, de *Los diarios de Cereza*. Laia Zamarrón, directora literaria de Alfaguara I&J, nos resume cómo se llevó a cabo esta magnífica adaptación y nos explica el trabajo del rotulista, figura clave en este proceso.

## 5 PERSONAJES FEMENINOS EN EL CÓMIC

Todas las artes son un reflejo de su época. También el cómic. Muchos títulos de referencia están protagonizados por niños, chicos y hombres. Afortunadamente, esto empezó a cambiar hace unos años y actualmente hay muchos cómics extraordinarios protagonizados por niñas, chicas, mujeres e incluso unicornias. Nos lo explica con ejemplos Isabel Sbert, directora literaria de los sellos B de Blok y Bruguera.

## 6 INVENTAR LA HISTORIA

Llega el momento de la página en blanco... ¿Por dónde empezar? En este apartado hablamos de este proceso de creación desde cero y damos algunos *tips* básicos para inventarse una historia: decidir la trama, crear los personajes, situarlos en escenarios, plantearles un reto, etc.

## 7 ADAPTACIÓN DE UNA HISTORIA EXISTENTE

Presentamos una alternativa para los alumnos y alumnas que no quieran inventarse una historia y prefieren basarse en un relato que conozcan: una película, una biografía, una anécdota familiar... ¡lo que sea! Rosa Samper, directora literaria de Montena y Random Comics nos da tres claves básicas para tener en cuenta a la hora de transformar un relato existente a cómic.

## 8 CREACIÓN DE PERSONAJES

El autor Artur Laperla nos explica qué aspectos debemos tener en cuenta a la hora de proyectar un personaje (su aspecto físico, su rostro, su personalidad...) y nos comparte su experiencia en la creación de Calcita, la simpática troll de su colección *Félix y Calcita*.

## 9 DISEÑO DE PÁGINAS Y SECUENCIACIÓN EN VIÑETAS

Antes de empezar a crear el cómic, repasamos algunos aspectos formales esenciales de este formato. Álex Fernández, director literario de Beascoa y Clipper con una amplia experiencia en la edición de cómics, nos explica los tipos de viñetas, globos, onomatopeyas y páginas que puede haber en los cómics y da algunas pautas para secuenciar la historia. Todo perfectamente ilustrado con varios ejemplos de nuestro catálogo de cómics.

## 10 ¡MANOS A LA OBRA!

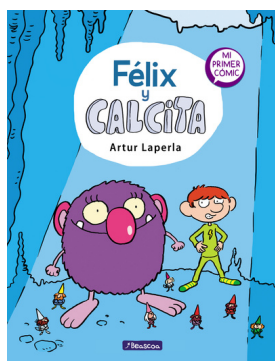
Llegados a ese punto, tus alumnos ya tienen la cabeza llena de información y fantásticas ideas para llevar a cabo su proyecto final. En este apartado damos todas las indicaciones paso a paso para la creación del cómic (número de hojas, ordenación, encuadernado...). También sugerimos algunas actividades finales una vez acabado el proyecto. ¡Manos a la obra!

# LIBROS VINCULADOS A ESTE PROYECTO DIDÁCTICO

PRIMARIA



**El secreto del profesor**  
(Serie Aventura Total)  
9788448853112 | 96 pp



**Félix y Calcita**  
9788448854355 | 48 pp



**La familia Panda. Somos uno más**  
9788448854362 | 40 pp



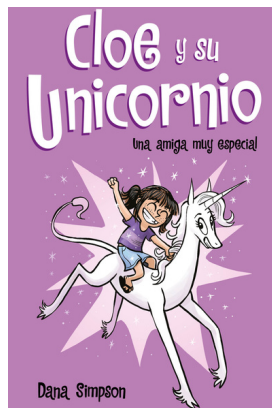
**Los superhéroes también se enamoran**  
9788448855277 | 40 pp



**Olivia. El genio sinvergüenza (Olivia 1)**  
9788417736989 | 104 pp



**Rumbo a África (Lulú y Nelson)**  
9788420441078 | 72 pp



**Una amiga muy especial (Cloe y su Unicornio 1)**  
9788417424152 | 224 pp



**Magos en el colegio (Sayonara Magic 1)**  
9788418057717 | 128 pp



**Los diarios de Cereza y Valentín (Cereza y Valentín 1)**  
9788420452265 | 64 pp



**El zoo petrificado (Serie Los diarios de Cereza 1)**  
9788420486291 | 72 pp

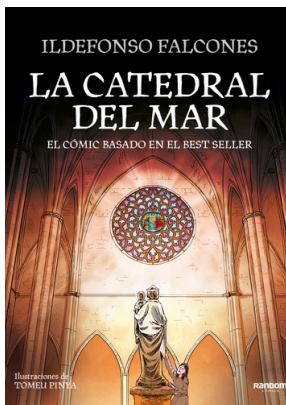


**Enola Holmes y el misterio de la doble desaparición**  
9788402422903 | 72 pp

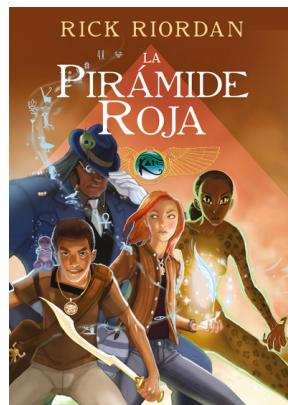


# LIBROS VINCULADOS A ESTE PROYECTO DIDÁCTICO

ESO



**La catedral del mar**  
9788417247058 | 192 pp



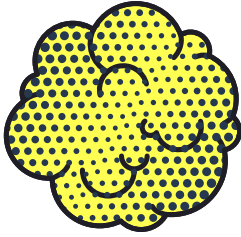
**La Pirámide Roja (Las  
crónicas de los Kane  
[cómic] 1)**  
9788417460617 | 192 pp



**Matar un ruiseñor (la  
novela gráfica)**  
9788417247201 | 288 pp







## **FINALIZACIÓN DEL PROYECTO DIDÁCTICO**

Cuando hayáis completado el proyecto, os animamos a compartir con nosotros vuestras experiencias y creaciones. Podéis enviarnos fotografías, sugerencias o comentarios a nuestro correo electrónico [penguin.aula@penguinrandomhouse.com](mailto:penguin.aula@penguinrandomhouse.com)

Esperamos con ilusión vuestros comentarios y deseamos que tengáis una buena experiencia con este proyecto didáctico.

¡Hasta pronto!