

Las herramientas de este "pequeño taller" que vas a encontrar en estas páginas son:



CONTENIDOS DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA

Antes de comenzar a explicar los distintos apartados de este "género literario" y de ofrecerte sugerencias de actividades y actuaciones, vamos a concretar en un pequeño esquema los contenidos específicos del área de Lengua Castellana que vas a trabajar con las actividades de animación lectora que se sugieren. Lógicamente estos contenidos se deben adaptar en cada caso al nivel y Ciclo de tus alumn@s y seguramente muchas de las actividades y trabajos que se te sugieren, los realizas habitualmente dentro del horario de esta área (fichas, ejercicios, temas, etc.)

1. LENGUAJE ORAL

- **Expresión Oral:**
 - Lectura expresiva: puntuación y entonación
 - Situaciones concretas de comunicación: DIÁLOGOS
 - Diferentes situaciones expresivas (humor, ironía)
- **Comprensión Oral:**
 - Comprensión de situaciones comunicativas habituales: relatar, diferenciar, resumir
 - Comprensión de textos orales (literarios y no literarios)

2. LENGUAJE ESCRITO

- **Técnicas de lectura:** exactitud, velocidad y comprensión.
- **Vocabulario:** localización e interpretación de palabras en el diccionario.
- **Ortografía:** puntuación (punto, coma, comillas, guión, dos puntos, interrogación, puntos suspensivos, admiración y paréntesis).
- **Gramática:** identificación y construcción de ORACIONES SIMPLES (afirmativas, negativas, interrogativas y exclamativas).
- **Técnicas de expresión escrita:** El DIÁLOGO

3. SISTEMAS DE COMUNICACIÓN NO VERBAL

- Lectura de Imágenes
- La Ilustración

El lenguaje del cómic

Tal vez pienses que el cómic no es un género literario en sí mismo. Pero aunque eso pueda ser discutible, solo hace falta acercarse a una Biblioteca cualquiera y observar cuál es la estantería que está vacía. Seguro que en muchos de los casos es la que contiene los cómics. El lenguaje de la imagen es el más atractivo y más cercano a los niños y niñas, y ¿por qué no vamos a aprovechar esto para acercarlos a la lectura?. En un cómic tienen que leer (imágenes y textos), la historia tiene un proceso lógico (introducción, nudo y desenlace), aprenden vocabulario, existen cómics para todas las edades y sobre todo son divertidos.

El cómic, al basarse tanto en el lenguaje escrito como en el de las imágenes, dispone de una serie de elementos técnicos propios que resulta imprescindible transmitir a los alumn@s para que los utilicen adecuadamente en sus propias creaciones, una vez observados y asimilados. De ahí que sería muy interesante que los anexos de los diversos elementos que se te ofrecen en este cuadernillo, se distribuyeran en el espacio del aula de tal forma que los alumnos pudieran tenerlos a la vista en cualquier momento.

A continuación te ofrecemos un esquema de estos elementos técnicos:

1. EL LENGUAJE VISUAL

a) La Estructura

- Tipos de bocadillos:
 - Normal (decir)
 - Burbuja (pensar)
 - Electrónico (gritar)
 - Múltiple (varias voces)
 - En "off" (fuera de la acción)
- Tipos de viñetas:
 - principal
 - con cartela
 - cartucho
- Tipos de formato del cómic:
 - Viñetas iguales
 - Viñetas desiguales (mezclando diversos tipos de viñetas)
- Tipos de planos:
 - Plano detalle
 - Primer plano
 - Plano medio
 - Plano $\frac{3}{4}$
 - Plano general

b) El Movimiento: a través de rasgos determinados

c) La Expresión de los personajes: a través del rostro y el cuerpo

d) Los Efectos Especiales : golpes, palmadas, juramentos, etc...

2. EL LENGUAJE ESCRITO

a) Los Diálogos: por medio de los bocadillos

b) La Narración: a través de las cartelas, cartuchos, etc.

c) Las Expresiones onomatopéyicas: mediante los sonidos representados en los efectos especiales

EL PROCESO DE CREACIÓN

Para que sean capaces de crear sus propios cómics, es necesario un proceso que empiece por la observación de las técnicas propias del "género", y siga con una serie de pasos que permitan al alumn@ disponer de los suficientes elementos para que su creación sea realmente válida y enriquecedora.

1º. OBSERVACIÓN

Para cualquier actividad creativa es indispensable desarrollar la capacidad de observación. Por ello se plantearán una serie de actividades (algunos ejemplos te los proponemos más adelante) con una progresión en dificultad (según el nivel y el Ciclo), que vayan introduciendo poco a poco el "Lenguaje del cómic":

- Bocadillos: Para realizar las actividades es necesario observar las diversas tiras para rellenar los bocadillos y que las pequeñas historias tengan sentido.
- Diálogos: Una vez observadas las viñetas, deberán "jugar a ser adivinos" intentando suponer lo que están diciendo los personajes.
- Cartelas: Seguimos "jugando a ser adivinos", pero sin referencias en los dibujos. Adivinamos situaciones cotidianas: compañeros en clase, personas en el barrio, ... Los diálogos deberán reforzar lo expuesto en la cartela, no repetirlo.

A lo largo de todo este primer paso, donde la expresión oral precede a la escrita, se pretende hacer ver a l@s alumn@s los distintos formatos y planos que han aparecido en los modelos que les hemos presentado. Es conveniente que se fijen en todos los detalles, desde las actividades más sencillas hasta las más complejas, aunque siempre debemos orientar esa observación ofreciéndoles pistas que les ayuden a realizarla.

2º. EXPERIMENTACIÓN

Una vez que han observado y conocen las técnicas propias del cómic, el siguiente paso, sin duda alguna es que las experimenten personalmente, avanzando en dificultad con historietas más completas. Dentro de este paso del Proceso de creación, te proponemos los siguientes apartados:

- **Para introducir una historieta completa:**
 - Ofrecer cómics con varias viñetas, distintos tipos de formatos, de planos y personajes diferentes a los habituales.
 - Después de haberlos observado, se escriben todos los diálogos.
 - Puede resultar divertido e interesante leer los cómics resultantes de todo el grupo, ya que servirá para intercambiar posibilidades. Al final se puede contrastar con el cómic verdadero.
- **Para definir un personaje:**
 - Las actividades van encaminadas a procurar que los personajes que se creen tengan una personalidad diferenciada, lo que dotará a la historia de coherencia
 - Deben intuir observando al personaje definido (por sus expresiones, gestos y bocadillos) lo que nuestro personaje "en blanco" estaría diciendo
 - La historieta, al final, debe tener sentido lógico o fantástico (el cual es importante si lo que buscamos en ellos es la creatividad).

3º. CREACION

Una vez realizadas las actividades anteriores ya pueden emprender el camino de la creación personal, pero siempre contando con nuestra ayuda.

Para facilitar aún más el trabajo de los alumnos y alumnas, te proponemos que antes de comenzar su creación personal, analicen un cómic modelo, teniendo en cuenta que para ello, deben seguir una serie de fases:

1. Realizar un **GUIÓN** con la historia que queremos contar. Se puede hacer de forma individual, en parejas, en equipos o el grupo de aula completo (según edades y niveles). Procurar que tenga cierto sentido. Las historias tienen que ser muy sencillas y divertidas.
2. **BOCETO**. Con el lápiz dibujamos las imágenes que vamos a plasmar en cada viñeta.
3. **CORRECCIÓN** del boceto. Podemos borrar y volver a dibujar.
4. **ENTINTADO Y COLOREADO**. Una vez que hemos corregido, pasamos a repasar el dibujo (en algunas edades tal vez suponga mucho trabajo por lo que se deja así) con un rotulador fino y a colorearlo para que sea más vistoso.
5. **ROTULADO**. Por último escribimos los diálogos en los bocadillos, los rótulos y las descripciones en las cartelas de inicio o de explicación.

Siguiendo estos pasos cada vez les resultará más fácil escribir cómics, por lo que en producciones posteriores puede eliminarse alguno de los pasos previos en algunos alumnos o alumnas, mientras en otros tal vez haya que reforzar con otros cómics de modelo. Cada profesor o profesora con su conocimiento del grupo es quien decide activar o reforzar cualquier propuesta, pero sabe que cada alumn@ ha desarrollado sus capacidades a través de un método común.

Te proponemos otra serie de actividades que se pueden realizar:

* **DIÁLOGOS IMAGINARIOS**: Te sugerimos que, además de los clásicos diálogos entre personas, se puedan realizar diálogos imaginativos entre animales, objetos, planetas, ...

* **DIÁLOGOS CON...** : ¿Por qué no crear cómics en los que cada uno de tus alumnos/as sean los protagonistas junto con esa persona o personaje con la que siempre han querido charlar? (cantantes preferidos, deportistas, ...)

4º. DIVULGACIÓN

Toda labor de creación queda incompleta si no tiene una divulgación adecuada: “el lenguaje es comunicación”:

- o **Divulgación Formal**: Lo más apropiado para difundir el cómic es confeccionar un TBO con todos los cómics del grupo. Os sugerimos que tengan títulos atractivos, que estén unidos por temas específicos (fantásticos, de animales, de hechos sociales, etc.). Así mismo sería interesante una divulgación fuera del aula: que los lean en otras aulas de otros niveles, que instalen un “kiosco” en la clase, que tengan un lugar específico en la Biblioteca de aula o en la general del Centro, etc.
- o **Divulgación Informal**: Ya que en el cómic, el lenguaje visual tiene una gran importancia, se puede aprovechar de forma útil para: invitaciones de cumpleaños, horarios de clase, distintivos para blocks, cuadernos, carpetas, ... , letreros de clase, símbolos, etc.

Y ADEMÁS

También te puedes plantear la utilización del cómic en otras áreas, intentando globalizar, o mejor, aplicar los conocimientos adquiridos por alumnos y alumnas a otros aspectos del currículo:

- en el área de Matemáticas, planteando por medio de dibujos y diálogos un problema...
- en Inglés, escribiendo pequeñas historietas que ayuden a reforzar estructuras básicas
- en Conocimiento del Medio, para contar la historia, los productos, la cultura de tu Comunidad Autónoma, o tu País
- en Educación Vial
- etc.

Son sólo ejemplos que pretenden reforzar la idea de que el cómic, como toda la lengua, se puede tratar de forma interdisciplinar, permitiendo que los alumnos y alumnas sean capaces de comprobar su utilidad.

