Lengua

4.º de Primaria

El cómic

Viñeta, bocadillo, cartela y onomatopeya: leer y escribir un cómic. Con solucionario.

Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un cómic cuenta una historia con **dibujo y texto a la vez**. Sus partes:

Viñeta: cada cuadro. Se leen de **izquierda a derecha** y de **arriba abajo**.

Bocadillo o globo: lo que **dice** un personaje. El rabito señala quién habla.

Globo de pensamiento: lo que **piensa**. Tiene el borde de nubecita.

Cartela: el recuadro del narrador. Sirve para el tiempo y el lugar: «Al día siguiente...»

Onomatopeya: una palabra que imita un sonido: «¡Pum!», «¡Crac!», «¡Zas!»

Trucos

Lo que no se dibuja **no ha pasado**. Entre dos viñetas puede pasar un segundo o diez años, y eso lo decide el hueco entre ellas. Por eso una historia de cómic se cuenta con muchas menos palabras que un cuento.

Para saber si va en bocadillo o en cartela, pregúntate **quién lo dice**. Si lo dice un personaje, bocadillo. Si es el narrador quien lo cuenta, cartela.

Las onomatopeyas **no son cualquier palabra**. Tienen que imitar el sonido: «¡Toc, toc!» imita golpes en la puerta; «¡Grrr!» imita un gruñido. «Ruido» no es una onomatopeya, es un nombre.

Y una que se olvida: el **tamaño de la letra** también dice cosas. Grande y gruesa es grito; pequeña y temblorosa es susurro o miedo.

Para el adulto. Leer cómic no es leer menos. Exige deducir lo que pasa entre viñetas, que es una operación de comprensión más difícil que seguir un texto seguido.

1. Une cada palabra con lo que es.

viñeta ____ · bocadillo ____ · cartela ____ · onomatopeya ____

a) lo que dice un personaje b) cada cuadro
c) palabra que imita un sonido d) el recuadro del narrador

2. ¿Bocadillo o cartela? Escribe B o C.

____ «¡Qué frío hace aquí!»

____ «Aquella noche nadie pudo dormir.»

____ «Mamá, ¿has visto mi mochila?»

____ «Tres horas más tarde, en el faro...»

3. Onomatopeyas. Escribe una para cada sonido.

un timbre → ____ un cristal que se rompe → ____

un perro → ____ una puerta → ____

4. Ordena la historia. Numera las viñetas del 1 al 4.

____ Sale corriendo con el paraguas en la mano.

____ Se asoma a la ventana y ve nubes negras.

____ Ya en la calle, empieza a llover.

____ Busca el paraguas en el armario.

5. Escribe el cómic. Dibuja cuatro viñetas y escribe el texto de cada una.

6. Del cuento al cómic. Convierte este texto en dos viñetas: di qué se ve y qué se dice.

«Lucía llegó tarde al colegio. El profesor la miró sin decir nada y ella se fue a su sitio muy despacio.»

Viñeta 1 · Se ve: ____

Viñeta 1 · Se dice o se piensa: ____

Viñeta 2 · Se ve: ____

Viñeta 2 · Se dice o se piensa: ____

El reto

Coge **un cómic** que tengas o búscalo en la biblioteca.
Elige **dos viñetas seguidas** y mira el hueco entre ellas.
Escribe **qué ha pasado entre las dos** y que no está dibujado.
Después contesta: ¿cómo lo has sabido? ¿Por el dibujo, por el texto o porque lo has supuesto tú?

Solucionario

Ejercicio 1: viñeta **b** · bocadillo **a** · cartela **d** · onomatopeya **c**.

Ejercicio 2: **B** «¡Qué frío hace aquí!» — lo dice un personaje · **C** «Aquella noche nadie pudo dormir.» — lo cuenta el narrador · **B** «Mamá, ¿has visto mi mochila?» · **C** «Tres horas más tarde, en el faro...» — indica tiempo y lugar, típico de cartela.

Ejercicio 3: respuesta abierta, con estas habituales: timbre **¡Rin!** o **¡Ding, dong!** · cristal **¡Crac!** o **¡Chas!** · perro **¡Guau!** o **¡Grrr!** · puerta **¡Toc, toc!** o **¡Plam!**. Se acepta cualquiera que imite el sonido; no se acepta una palabra que solo lo nombre, como «golpe».

Ejercicio 4: **2** sale corriendo — no, cuidado: el orden correcto es **1** se asoma a la ventana · **2** busca el paraguas · **3** sale corriendo · **4** empieza a llover. La lógica manda sobre el orden en que están escritas.

Ejercicio 5: respuesta abierta. Se comprueba que haya **cuatro viñetas**, que el texto de cada una encaje con el dibujo y que se distinga bocadillo de cartela si usa las dos.

Ejercicio 6: respuesta abierta. Un ejemplo válido: viñeta 1, se ve a Lucía entrando por la puerta con la clase ya sentada; se piensa «Otra vez tarde...». Viñeta 2, se ve al profesor mirándola y a ella andando hacia su sitio; se piensa «No ha dicho nada, y eso es peor». Lo que se valora es que la **mirada sin palabras** se traduzca en dibujo y no en texto.

El reto: respuesta abierta. La última pregunta es la importante: casi siempre la respuesta es «lo he supuesto yo». Eso es exactamente lo que hace el lector de cómic, rellenar el hueco, y por eso leer cómic no es leer menos. Se da por conseguido si describe algo que ocurre entre las dos viñetas y reconoce que lo ha deducido.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Nombra las partes del cómic. C [ ] EP [ ] NC [ ]

2. Distingue bocadillo de cartela. C [ ] EP [ ] NC [ ]

3. Escribe onomatopeyas que imitan el sonido. C [ ] EP [ ] NC [ ]

4. Ordena una secuencia con lógica. C [ ] EP [ ] NC [ ]

5. Crea un cómic de cuatro viñetas coherente. C [ ] EP [ ] NC [ ]

6. Convierte texto narrado en imagen y diálogo. C [ ] EP [ ] NC [ ]

7. Deduce lo que ocurre entre dos viñetas. C [ ] EP [ ] NC [ ]

El reto

Cómo leer el conjunto. El 6 es el que de verdad mide la comprensión: exige decidir qué se ve y qué se dice, y eso obliga a entender la escena entera. Un alumno que copia la frase dentro de un bocadillo no lo ha hecho.

El 7 es el más alto de la ficha y el más interesante. La deducción entre viñetas es una operación de inferencia, la misma que se pide en las pruebas de comprensión lectora.

Si el 3 falla, casi siempre es porque se escribe el nombre del sonido en vez de imitarlo. Se corrige pidiendo que lo diga en voz alta antes de escribirlo.