Lengua

3.º de Primaria

El cómic y las viñetas

Bocadillos, cartuchos y lo que pasa entre dos viñetas sin que se dibuje. Con solucionario razonado.

Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un cómic cuenta una historia con dibujos y palabras. Estas son sus piezas:

La viñeta: cada cuadro. Se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo, igual que un texto.

El bocadillo: donde va lo que dicen los personajes. Tiene un **rabito** que apunta a quien habla.

El cartucho: una caja, normalmente arriba, donde habla el narrador: ««Al día siguiente...»».

La onomatopeya: el sonido escrito dentro del dibujo, en letras grandes.

Las líneas cinéticas: rayas que indican movimiento o velocidad.

Trucos

La forma del bocadillo habla casi tanto como lo que hay dentro:

Borde **normal y redondeado**: se dice en voz alta.

Borde **de nube con burbujitas**: es un pensamiento; nadie lo oye.

Borde **con picos** o en zigzag: se grita, o sale de un aparato como un teléfono o una radio.

Borde **de puntitos** o línea discontinua: se dice en voz muy baja, susurrando.

Bocadillo y cartucho no son lo mismo. En el bocadillo habla un personaje; en el cartucho habla quien cuenta la historia, y suele servir para saltar en el tiempo o cambiar de sitio.

Lo que pasa entre dos viñetas. Esto es lo más interesante del cómic: entre una viñeta y la siguiente **pasan cosas que nadie dibuja**, y el lector las completa. Si en una viñeta alguien lanza una piedra y en la siguiente hay un cristal roto, nadie ha dibujado el cristal rompiéndose, y todo el mundo lo entiende. Se llama **elipsis**.

Para el adulto. Convertir un cuento corto en cómic obliga a decidir qué momentos se dibujan y cuáles se saltan, que es exactamente lo que hay que aprender aquí.

1. Nombra las piezas. Escribe viñeta, bocadillo, cartucho u onomatopeya.

a) El cuadro donde está el dibujo. ____
b) Donde va lo que dice un personaje. ____
c) La caja donde habla el narrador. ____
d) ¡CRAC! escrito grande en el dibujo. ____

2. La forma del bocadillo. Escribe qué significa.

a) borde redondeado normal → ____
b) borde de nube con burbujitas → ____
c) borde con picos → ____
d) borde de puntitos → ____

3. ¿Bocadillo o cartucho? Escribe B o C.

a) «—¡Corre, que se escapa!» ____
b) «Al día siguiente, en el colegio…» ____
c) «—No pienso ir.» ____
d) «Tres horas más tarde…» ____

4. El orden de lectura. Numera las viñetas.

En una página hay seis viñetas en dos filas de tres. Numéralas.

Fila de arriba: ____ ____ ____

Fila de abajo: ____ ____ ____

5. La elipsis. Escribe qué ha pasado entre las dos viñetas.

Entre las dos: ____

Entre las dos: ____

a) Viñeta 1: un niño lanza una piedra. Viñeta 2: un cristal roto.
b) Viñeta 1: alguien sopla las velas. Viñeta 2: todos con un plato de tarta.

6. Elige el bocadillo. Dibuja el borde que corresponda.

a) «Ojalá no me vea.» (lo piensa) → borde ____
b) «¡AAAH!» (lo grita) → borde ____
c) «Que no se entere nadie…» (lo susurra) → borde ____

7. Del cuento al cómic. Reparte esta historia en cuatro viñetas.

«Lucía perdió la llave. La buscó por toda la casa. La encontró en el bolsillo del abrigo. Se rio de sí misma.»

Viñeta 1: ____ Viñeta 2: ____

Viñeta 3: ____ Viñeta 4: ____

8. Escribe los bocadillos. Para tus cuatro viñetas.

1: ____ 2: ____ 3: ____ 4: ____

El reto

Coge **una página de un cómic**.

1. Cuenta cuántas viñetas tiene.

2. Anota cuántos bocadillos y cuántos cartuchos hay.

3. Busca dos viñetas seguidas donde haya pasado algo sin dibujar.

Después contesta: ¿hay más bocadillos o más cartuchos? Piensa por qué un cómic prefiere que hablen los personajes en vez de que lo cuente el narrador.

Solucionario

Ejercicio 1: a) viñeta b) bocadillo c) cartucho d) onomatopeya.

Ejercicio 2: a) que se dice **en voz alta**, normal b) que es un **pensamiento**: nadie lo oye c) que se **grita**, o que sale de un aparato d) que se dice **muy bajito**, susurrando.

Ejercicio 3: a) B b) C c) B d) C. Los cartuchos sitúan **el tiempo o el lugar**.

Ejercicio 4: arriba 1, 2, 3; abajo 4, 5, 6. Se lee igual que un texto.

Ejercicio 5: respuesta abierta. a) la piedra ha **volado y ha dado en el cristal** b) han **cortado la tarta y la han repartido**. En los dos casos el lector lo completa solo.

Ejercicio 6: a) de **nube** b) con **picos** c) de **puntitos**.

Ejercicio 7: respuesta abierta. Modelo: 1 Lucía busca la llave en el bolso; 2 mira debajo del sofá; 3 la encuentra en el abrigo; 4 se ríe.

Ejercicio 8: respuesta abierta. Se comprueba que los bocadillos sean **cortos**: en un cómic no cabe un párrafo.

El reto: respuesta abierta. Hay muchos **más bocadillos**. Un cómic prefiere que hablen los personajes porque así la historia **pasa delante** del lector, igual que en el teatro; el cartucho se reserva para los saltos que no se pueden dibujar.

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. Interpreta la forma del bocadillo. C [ ] EP [ ] NC [ ]

3. Distingue bocadillo de cartucho. C [ ] EP [ ] NC [ ]

4. Lee las viñetas en el orden correcto. C [ ] EP [ ] NC [ ]

5. Completa lo que pasa entre dos viñetas. C [ ] EP [ ] NC [ ]

6. Convierte un cuento en viñetas. C [ ] EP [ ] NC [ ]

El reto

Cómo leer el conjunto. El 5 es lo específico del cómic y lo que más se olvida al enseñarlo. La historia no está solo en los dibujos: está también en los huecos, y el lector trabaja sin darse cuenta.

El 7 obliga a **elegir cuatro momentos** de una historia con más de cuatro. Ahí es donde se practica de verdad la elipsis.

El 2 se aprende en un minuto y se usa siempre. Muchos niños lo intuyen ya de leer cómics, y ponerle nombre les ordena lo que sabían.