

Steve Bowkett
Tony Hitchman

La utilización del cómic para mejorar la expresión oral, la lectura y la escritura





Tema: Lectura, escritura, lenguaje y comunicación

Steve BOWKETT
Tony HITCHMAN

La utilización del cómic para mejorar la expresión oral, la lectura y la escritura

Traducido por

Pablo Manzano Bernárdez



Ediciones Morata, S. L.

Fundada por Javier Morata, Editor, en 1920
C/ Nuestra Señora del Rosario, 14. 28701
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
morata@edmorata.es - www.edmorata.es



Nota de la editorial

En Ediciones Morata estamos comprometidos con la innovación y tenemos el compromiso de ofrecer cada vez mayor número de títulos de nuestro catálogo en formato digital.

Consideramos fundamental ofrecerle un producto de calidad y que su experiencia de lectura sea agradable así como que el proceso de compra sea sencillo.

Una vez pulse al enlace que acompaña este correo, podrá descargar el libro en todos los dispositivos que desee, imprimirlo y usarlo sin ningún tipo de limitación. Confiamos en que de esta manera disfrutará del contenido tanto como nosotros durante su preparación.

Por eso le pedimos que sea responsable, somos una editorial independiente que lleva desde 1920 en el sector y busca poder continuar su tarea en un futuro. Para ello dependemos de que gente como usted respete nuestros contenidos y haga un buen uso de los mismos.

Bienvenido a nuestro universo digital, ¡ayúdenos a construirlo juntos!

Si quiere hacernos alguna sugerencia o comentario, estaremos encantados de atenderle en comercial@edmorata.es o por teléfono en el 91 4480926

La utilización del cómic para mejorar la expresión oral, la lectura y la escritura

Por

**Steve BOWKETT
Tony HITCHMAN**

Título original de la obra:

Using comic art to improve speaking, reading and writing

© 2012 Routledge

All Rights Reserved. Authorised translation from the English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group

© 2012 Steve Bowkett y Tony Hitchmann

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar, escanear o hacer copias digitales de algún fragmento de esta obra.

Todas las direcciones de Internet que se dan en este libro son válidas en el momento en que fueron consultadas. Sin embargo, debido a la naturaleza dinámica de la red, algunas direcciones o páginas pueden haber cambiado o no existir. El autor y la editorial sienten los inconvenientes que esto pueda acarrear a los lectores pero, no asumen ninguna responsabilidad por tales cambios.

© EDICIONES MORATA, S. L. (2016)
Nuestra Señora del Rosario, 14. 28701
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
www.edmorata.es - morata@edmorata.es

Derechos reservados
ISBNpapel: 978-84-7112-818-8
ISBNebook: 978-84-7112-825-6
Depósito Legal: M-33.808-2016

Compuesto por: Sagrario Gallego Simón
Printed in Spain - Impreso en España
Imprime: ELECE Industrias Gráficas, S. L. Algete (Madrid)
Diseño de la cubierta: Equipo Táramo con ilustración original de Tony Hitchmann.
Reproducida con autorización.



Contenido

INTRODUCCIÓN: El cómic como organizador visual para planificar la escritura ..	9
<i>Estructura y uso del libro, 11.</i>	
CAPÍTULO 1: Inicios fuertes	13
<i>Beneficios para el aprendizaje, 13.—Captar la atención, 13.—Muchas formas de empezar, 15.—Motivos, 17.—Predecir, 18.—La revelación, 18.</i>	
CAPÍTULO 2: Líneas introductorias	20
<i>Beneficios para el aprendizaje, 20.—Comenzar con diálogo, 20.</i>	
CAPÍTULO 3: ¿Qué quiere que vea el lector?	29
<i>Beneficios para el aprendizaje, 29.—Leer la página, 29.</i>	
CAPÍTULO 4: Los detalles aumentan la tensión	39
<i>Beneficios para el aprendizaje, 39.—Centrarse en los detalles, 39.</i>	
CAPÍTULO 5: Salto a la acción	46
<i>Beneficios para el aprendizaje, 46.—El germen del relato, 46.—Vuelta a la acción, 55.—Comienza la acción, 59.—Títulos, 59.</i>	
CAPÍTULO 6: Pequeños detalles importantes	60
<i>Beneficios para el aprendizaje, 60.—“El diablo está en el detalle”, 60.—No tengo una idea – tengo montones de ideas, 67.</i>	
CAPÍTULO 7: El dibujo como taquigrafía visual, 70	70
<i>Beneficios para el aprendizaje, 70.—Más allá de la linealidad, 70.—El mapa del relato, 71.—Estandarización de los símbolos de los mapas de relatos, 75.—Un ejemplo práctico: la Banda del Doble Reto, 77.—Los personajes, 79.—La historia, 79.</i>	
CAPÍTULO 8: Redactar el guion	83
<i>Beneficios para el aprendizaje, 83.—Diferentes enfoques de la redacción del guion, 83.</i>	

CAPÍTULO 9: Desenlaces fuertes	87
<i>Beneficios para el aprendizaje, 87.—10 componentes narrativos, 87.—Algunos desenlaces, 93.—Explotar las expectativas, 99.</i>	
CAPÍTULO 10: Crear personajes ágiles	101
<i>Beneficios para el aprendizaje, 101.—Personajes, 101.</i>	
CAPÍTULO 11: ¡No emplees ese tono conmigo!	108
<i>Beneficios para el aprendizaje, 108.—Primeras impresiones, 108.—Bocadillos, 110.—Reacciones, 116.</i>	
CAPÍTULO 12: Héroes y villanos	119
<i>Beneficios para el aprendizaje, 119.—Villanos, 119.—Supervillanos, 120.—Héroes, 124.</i>	
CAPÍTULO 13: Controlar el ritmo	127
<i>Beneficios para el aprendizaje, 127.—Acelerando el ritmo, 127.—Reducir el ritmo, 133.</i>	
CAPÍTULO 14: Desarrollar el drama	134
<i>Beneficios para el aprendizaje, 134.—Estructura de la página, 134.—La cuadrícula de seis viñetas, 138.</i>	
CAPÍTULO 15: Anticipación	151
<i>Beneficios para el aprendizaje, 151.—Anticipación: Un ejemplo, 151.—Crear anticipación, 155.</i>	
CAPÍTULO 16: El género narrativo	156
<i>Beneficios para el aprendizaje, 156.—Comprender el género narrativo, 156.—Solapamiento de géneros, 157.—Intercambio de género narrativo, 159.—Juegos de motivos, 161.</i>	
CAPÍTULO 17: Utilizar técnicas <i>Kapow!</i> para la apreciación del arte	171
<i>Beneficios para el aprendizaje, 171.—Principios fundamentales, 171.—Exageración, 172.—Narrativa, 173.—Reacciones, 173.—Pequeños detalles/motivos importantes, 175.—Contar una historia visualmente, 176.</i>	
CAPÍTULO 18: Técnicas <i>Kapow!</i> y escritura de no ficción	178
<i>Beneficios para el aprendizaje, 178.—Instrucciones, 178.—Discusiones, 181.—Escritura persuasiva, 183.—Explicaciones, 184.—Informes de periódicos, 185.</i>	
CAPÍTULO 19: Una nota sobre los diseños en sucio	187
<i>Beneficios para el aprendizaje, 187.</i>	
CAPÍTULO 20: Epílogo. El valor de los cómics para el aprendizaje	191
ÍNDICE DE FIGURAS	194
ÍNDICE DE JUEGOS	197
BIBLIOGRAFÍA	198



Introducción

El cómic como organizador visual para planificar la escritura

A los niños les encanta dibujar. Desde sus primeros garabatos y figuras pasan rápidamente a expresar ideas a través de imágenes sencillas. A menudo éstas no son tanto intentos de una representación precisa como una especie de taquigrafía visual que trata de expresar sus ideas. Con frecuencia, la capacidad técnica queda por debajo del alcance de la imaginación (y a muchos de nosotros nos sigue ocurriendo lo mismo), pero la imaginación está ahí. Niños y niñas* son muy conscientes de que una persona no se parece a su dibujo de palotes, pero la imagen pretende ser inconfundiblemente la de un hombre o una mujer, y así comunica su intención.

Cuando los niños crecen, sus dibujos desarrollan con frecuencia un fuerte elemento narrativo; sus dibujos o secuencias de dibujos cuentan una historia sencilla que los demás pueden reconocer con facilidad o que ellos mismos pueden comprender y explicar.

Otro aspecto del poder de comunicación de las imágenes es la importancia del primer contacto de los niños con los libros de dibujos. Estos elevan la experiencia y la comprensión de la narrativa del niño a nuevos niveles de complejidad. Añadamos a esto su contacto continuo con la televisión, los DVD, los juegos de

* Siempre deseamos evitar el sexismo verbal, pero también queremos alejarnos de la reiteración que supone llenar todo el libro de referencias a ambos sexos. Así pues, a veces se incluyen expresiones como “niños y niñas”, “alumnos y alumnas” y otras veces se utiliza el masculino en general o algún genérico como profesorado y alumnado. (*N. del E.*)

ordenador y (con suerte) los libros y cabrán pocas dudas de que existen muchas oportunidades de ayudarles a hacerse “visualmente alfabetizados” a medida que se acostumbran cada vez más a la estructura y las convenciones narrativas.

Las premisas o, más bien, aseveraciones básicas de este libro son las siguientes:

- Las imágenes contienen gran cantidad de información.
- El material visual puede ser inmediatamente interesante y atractivo, mientras que el texto escrito requiere habitualmente más esfuerzo intelectual para “enganchar” al lector.
- Muchos niños, si no la mayoría, son visualmente alfabetos, capaces de extraer mucha información de las imágenes.
- Los libros de cómics combinan el atractivo de las historias gráficas con los sofisticados elementos organizativos de la narrativa escrita. Son inmediatamente accesibles a la mayoría de los niños, incluso a los que tienen dificultades para leer o escribir.
- Las historias en cómics pueden actuar como puentes para crear una mayor conciencia de las historias escritas y un mejor conocimiento de las mismas en cuanto a temas, elementos, géneros y motivos.
- La estructura de las páginas y viñetas de cómic pueden explotarse como análogo visual de la narrativa escrita para ayudar a los niños a generar, organizar y refinar sus ideas.

En otras palabras, este libro pretende demostrar a niños y niñas que su capacidad de hacer dibujos sencillos (con independencia de lo bien hechos que estén) combinada con la comprensión de cómo “funcionan” los cómics los equipa con un poderoso juego de herramientas de pensamiento para mejorar su propia escritura y, con suerte, ¡los motivará también para leer más!

Al decir esto, queremos enfatizar que no estamos tratando de enseñarles a dibujar. Con independencia de su nivel de destreza, pueden utilizar las ideas que aquí exponemos para mejorar la calidad de su escritura. El libro tampoco trata de los guiones gráficos, aunque los mencionemos como una más de entre un conjunto de técnicas, la mayoría de las cuales trascienden la simple secuenciación lineal de pensamientos a la que aspira la elaboración de guiones gráficos.

Otra cuestión importante es que la base del “análogo visual/taquigrafía visual” de este libro lo lleva más allá de lo que consideramos que es el uso a veces tosco de las “estructuras de escritura” en el desarrollo del alfabetismo infantil. Dependiendo de su naturaleza, las estructuras de escritura pueden apoyar y liberar o limitar e inhibir la generación de ideas creativas de los niños y la planificación de la narrativa. Para el escritor reactivo, rellenar otro recuadro con texto puede ser casi tan malo como tener que rellenar una página en blanco. Un plan de relato no es, después de todo, un fin en sí mismo, sino un mapa de carreteras de adónde quieres ir y de cómo llegar allí. Desalentados por la tiranía de las

estructuras de escritura, algunos alumnos están tan ansiosos por comenzar la narración “real” que solo a la fuerza elaboran el plan más superficial y se quedan atascados después. También podemos pensar en los niños que escriben prácticamente todo en su estructura, haciendo así que la redacción subsiguiente de la historia “real” sea un ejercicio de tediosa repetición.

Cuando basamos lo que pedimos a los niños que hagan en el principio de “flexibilidad dentro de una estructura”, puede admitirse la diversidad de estrategias que emplean distintos niños para crear un producto acabado. Después de todo, la mayoría de los autores estará de acuerdo en que no hay una forma “correcta” de planear una narración; la buena es la que le sirva a usted. Somerset MAUGHAM advertía que hay tres reglas de oro para una escritura creativa satisfactoria... y nadie sabe cuáles son. Tenemos la sensación de que escribimos mejor cuando, por nuestra propia experiencia, desarrollamos un método de trabajo que sea cómodo, fiable y, sin embargo, robusto.

Por último, queremos decir que, siendo nosotros mismos aficionados a los cómics (y no nos avergüenza admitirlo), defendemos su uso en el aula, pero no en el contexto de “enseñar” cómics o cultivar a los alumnos como artistas del cómic del futuro. Lo que sugerimos es que se utilice la imaginería del cómic como parte de la caja de herramientas del maestro para desarrollar el alfabetismo tanto por lo que se refiere a las capacidades de lectura de los niños como a las de escritura.

Estructura y uso del libro

Aunque cualquier capítulo o actividad de este libro puede utilizarse de forma independiente, hemos secuenciado los capítulos de manera que, si lo desea así, los niños puedan aprender las técnicas de taquigrafía visual de modo sistemático.

Los capítulos 1-6 ofrecen consejos acerca de cómo empezar a pensar en la narración y las posibilidades de comenzar un relato a partir de un estímulo inicial. Los capítulos 7 y 8 examinan con más detalle cómo actúan las páginas de cómic como un análogo de la planificación de la narración más en general, ofreciendo una visión general del relato en el que pueden encajarse las ideas que ya hayan generado los niños. Los capítulos 10-12 ponen el énfasis en los personajes, mientras que los capítulos 13-15 se ocupan de elementos más sutiles de la escritura, como el ritmo y la atmósfera. El capítulo 16 estudia el género y los usos del concepto de motivos (características descriptivas del relato) para ayudar a consolidar lo que ya se examinara antes en el libro. Los capítulos 17 y 18 presentan las técnicas *Kapow!* y muestran cómo pueden utilizarse estas ideas más allá de la ficción en prosa y de formas más analíticas para comprender y apreciar el arte visual.

Steve BOWKETT y Tony HITCHMAN

Inicios fuertes

Beneficios para el aprendizaje

- Destaca la idea de “alfabetismo visual” demostrando que los niños pueden extraer gran cantidad de información incluso de imágenes sencillas.
- Crea oportunidades de empleo de destrezas de pensamiento útiles como la especulación, la inferencia y la deducción.
- Comienza a establecer un aspecto importante de los “valores creativos”: ¿cómo podemos tener muchas ideas y qué uso podemos hacer de ellas?
- Presenta un elemento clave de este libro, que es utilizar el estilo, el tono y la estructura del cómic como análogo visual del estilo, el tono y la estructura en la escritura: usar imágenes como puente hacia la escritura.
- Muestra una serie de técnicas para crear inicios de relatos de gran impacto.

Captar la atención

La finalidad inmediata de un inicio fuerte es “enganchar” la atención del lector con el fin de “abrir la puerta” al relato. Hay muchas formas de conseguir esto. La figura 1.1 usa lo que podríamos llamar técnica del ángulo inusual, combinada con un primer plano del rostro del personaje de manera que su situación sea un misterio.

Incluso de una imagen sencilla como esta puede extraerse mucha información. La forma de las orejas del personaje sugiere el género de fantasía. Su pequeño rizo y lo que dice transmiten un tono más bien humorístico. La simpatía del rostro (aunque ahora mismo parezca bastante preocupado) y el elemento de

caricatura se suman a esta apreciación. Pase lo que pase, no esperamos ninguna maldad: si va a haber alguna violencia, es probable que sea cómica en vez de cruenta y brutal.



Figura 1.1.

Actividades

- 1(a) Muestre la imagen a los niños y pregúnteles qué creen que podría estar ocurriendo. Mencione que, aunque el artista tenga en mente una idea definida, sus respuestas no serán erróneas en el contexto de esta actividad; usted estimula la especulación basada en la regla de que, con el fin de obtener nuestras mejores ideas, debemos tener muchas ideas.
- 1(b) Pregunte sobre el tono emocional de la imagen. Si los niños no están muy seguros de esta tarea, mencione el rizo del pelo del personaje y qué efecto tiene sobre nosotros. Pregunte por el tono de voz cuando dice: “¿Podemos hablar de esto?”
- 1(c) Señale algunos detalles descriptivos del rostro del personaje: cabeza grande y redonda con un solo rizo del pelo; ojos grandes y ovalados; nariz ancha y carnosa; pómulos angulosos inclinados hacia una barbilla redondeada; expresión de aparente preocupación. Pida ideas para el nombre, preferiblemente teniendo en cuenta el tono de la imagen. Pensamos que cuadraría un nombre como Gordi, aunque podría ser irónico, como Maximus el Invencible, por ejemplo.

Consejo Puede añadir otra dimensión a esta actividad pidiendo a los niños que imaginen el color de los ojos y de la piel del personaje, que escuchen su voz con el oído de la mente, que toquen su cara en la imaginación y adquieran una impresión de la textura de su piel. Este tipo de comprobación VAC (visual, auditiva, cenestésica) es fácil de hacer y desarrolla el pensamiento multisensorial de los niños.

- 1(d) Resuma la información recabada hasta ahora: fantasía, ángulo inusual, cercanía, tono humorístico, misterio que revelar. Cuando se haya examinado la imagen de esta manera, pregunte cómo podría describirse con un par de oraciones para iniciar el relato. He aquí nuestra propuesta...

Como Gordi estaba colgando cabeza abajo, parecía como si estuviera sonriendo. En realidad, estaba profundamente preocupado y sus ojos marrones, habitualmente alegres, estaban abiertos de par en par de preocupación. "¿Podemos hablar de esto?", se preguntaba. Habría querido que su voz fuese profunda y fuerte, pero, para su sorpresa, las palabras le salieron más como un fino chirrido.

Observe cómo la técnica de acercamiento de la viñeta del cómic se refleja en el escrito. No hay mención de nada que trascienda lo que podemos ver en la imagen. La construcción de la imagen guía la estructura del escrito. En este sentido, la imagen sirve literalmente como "estructura de la escritura"; esta es una estrategia que utilizaremos con frecuencia en este libro.

Observe también que solo se han utilizado algunos de los detalles recogidos al principio. Esta es una observación importante que hay que señalar a los niños. Normalmente, los autores saben más de lo que incluyen en una narración e, incluso si los detalles no se utilizan nunca, no dejan de informar al escritor acerca del mundo de la historia. Decidir qué poner y qué dejar implica también discriminación y control de la imaginación, destrezas vitales que subyacen a cualquier resultado escrito.

Muchas formas de empezar

Mirando las viñetas iniciales de distintos cómics, es obvio que hay muchas formas interesantes de iniciar una historia. El carácter visual de los cómics lo deja claro eficazmente y sirve como precursor para tratar estas estrategias en forma escrita. He aquí lo que encontramos examinando seis cómics aleatoriamente.

- Cinco superhéroes se alinean para defender la Tierra contra un monstruo enfurecido.
- Un grupo de viajeros cruza un paisaje triste y montañoso. Su conversación inicial aclara que están en una misión peligrosa en territorio enemigo.
- Un hombre conduce de forma temeraria por una carretera serpenteante de noche. A su lado, una mujer le llama la atención por la velocidad (la secuencia siguiente de pequeñas viñetas muestra el coche fuera de control y estallando en llamas).
- El héroe advierte a los ancianos de una tribu de que un amigo respetado está, en realidad, coaligado con el enemigo.
- Una criatura esquelética salta desde los arbustos sobre una joven pareja que pasea por el parque —el bocadillo dice: “¡Rraaaggghhh!”—.
- La protagonista se pregunta si podrá desactivar una bomba a tiempo —¡el reloj muestra que queda menos de un minuto!—.

Actividades

- 1(e) Para este ejercicio necesitará algunos cómics. Divida la clase en grupos. Dé a cada grupo un cómic y pida a los niños que “traduzcan” la primera viñeta a una o dos oraciones iniciales de una historia. Haga que los cómics vayan pasando de grupo en grupo para que cada uno haga esta operación varias veces.
- 1(f) Compare las oraciones iniciales para una viñeta dada. Hable de las semejanzas y las diferencias. ¿Por qué han escogido los redactores las palabras/detalles concretos que han puesto? Mediante el diálogo, genere una o dos oraciones iniciales para cada historia, combinando las buenas ideas de tantos grupos como sea posible.
- 1(g) Haga ahora la actividad 1(f) al revés. Mire las pocas oraciones iniciales de las historias escritas y pida a los niños que describan el aspecto que tendría una viñeta dibujada que iniciara la historia. Algunos querrán incluso dibujarla.
- 1(h) Muestre a los niños las oraciones iniciales generadas por sus compañeros a partir de un cómic que ellos no hayan visto. ¿Qué imagen se hacen en la imaginación a partir de las palabras? (Quizá los niños a los que les gusta dibujar quieran bosquejar sus ideas en este momento).

Las viñetas/oraciones iniciales pueden categorizarse de un modo diferente. Un rastreo posterior a través de algunos cómics nos puso de manifiesto estas técnicas visuales:

- Plano largo o visión de conjunto: de un paisaje vacío o con figuras que se mueven por él o de algo que se acerca hacia las viñetas inmediatamente siguientes.
- Primer plano: de un personaje (de la persona completa o su rostro) o de un objeto.
- Personajes en conflicto: discutiendo, luchando físicamente, uno escapando de otros.
- Amigos desprevenidos que van a caer en una emboscada, perpetrada por alguien desconocido para ellos y para el lector, o desconocido solo para los personajes.

O examine los elementos iniciales por su tono **emocional**:

- sorpresa o conmoción;
- misterio;
- peligro o crisis;
- acción, o
- combinaciones de estos.

Motivos

A lo largo del libro el significado que damos a este término incluye todas características que constituyen al género y que nos ayudan a definirlo y describirlo. El mismo Gordi se puede contar como un motivo - el pequeño duende amigable que tiene pinta de que le guste meterse en problemas. Su imagen nos ayuda a “etiquetar” la historia como fantasía. Transmitir a nuestros alumnos el conocimiento de estos diferentes motivos que se encuentran en varios géneros, les ayuda a leer con mayor habilidad narrativa (en términos de convenciones y estilo) y a construir por su propia cuenta distintos tipos de historias.

Actividades

- 1(i) De nuevo, examinar algunos cómics permitirá que los niños creen un “banco de datos” de motivos de diferentes géneros. Cuando se hayan familiarizado con la idea, pase a las historias escritas. Escoja un relato de ciencia-ficción, por ejemplo. ¿Qué contiene la historia que hace que sea de ciencia-ficción?

Nos ocuparemos con más detalle de los motivos en otros capítulos.

Consejo Nos ha sorprendido la falta de conocimientos que parecen tener muchos niños en lo tocante a la comprensión del género. Al inventar una historia de fantasía, por ejemplo, ¡los pequeños autores presentan repentinamente un alienígena, una nave espacial o incluso un portal transdimensional!

Aunque haya cierto solapamiento entre determinados géneros, tenemos la sensación de que la siguiente es una útil regla general: aprende bien las reglas, luego podrás romperlas. Cuando los niños saben lo que puede encontrarse convencionalmente en una historieta de ciencia-ficción, pueden ser deliberadamente aconventionales (un indicador de originalidad) introduciendo motivos de otro género.

Los motivos también pueden utilizarse como una forma rápida de construir una narración. Sobre este mismo tema, véase “Juegos de motivos” en el capítulo 16.

Predecir

Predecir es una herramienta de pensamiento útil de por sí. Puede presentarse o desarrollarse ahora mirando la imagen del pobre Gordi colgando boca abajo y preguntando: “¿qué pasará a continuación?”

Técnicamente hablando, las ideas que le den los niños equivaldrán a pura especulación más que a predicción, que tiende a basarse en algunas claves, como lo que ocurriera previamente. Esto puede remediarse con el ejercicio “qué podría ocurrir a continuación” utilizándolo para preguntar: “¿Cómo puede haber llegado este personaje a esta situación?” Recoja varias sugerencias y utilícelas posteriormente con otro grupo de manera que se ofrezcan ideas verdaderamente predictivas.

Puede obtener mucha más información sobre el uso de imágenes para desarrollar destrezas predictivas consultando *Developing Literacy and Creative Writing through Storymaking*, de Steve (detalles en la Bibliografía).

La revelación

La figura 1.2 muestra lo que Tony tenía en mente cuando dibujó el primer plano de la cara de Gordi en la figura 1.1.

Una viñeta que explica un rompecabezas previamente establecido se conoce como “la revelación”. Observe que aquí se ofrecen más motivos de fantasía y que el tono humorístico se prolonga mediante el uso del estilo de dibujo de los tebeos y otros pequeños detalles como el tatuaje del guardia corpulento. Ahora sabemos por qué parece preocupado Gordi.

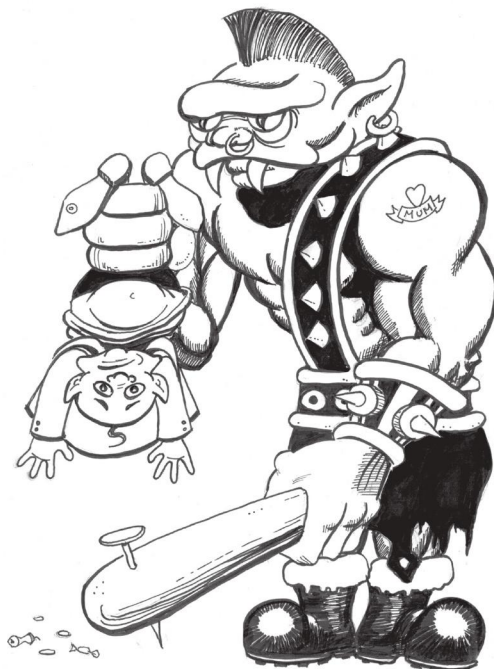


Figura 1.2.

Actividades

- 1(j) Consulte las predicciones de los niños a partir de la figura 1.1 y pregunte cómo serían esas escenas si estuviesen dibujadas como viñetas cómicas.
- 1(k) Utilice la figura 1.2 para continuar el juego de “¿Qué podría ocurrir después?” Puede ver que una actividad sencilla como ésta actúa como precursora para construir unas narrativas más elaboradas.
- 1(l) Utilice las seis preguntas claves (dónde, cuándo, qué, quién, por qué, cómo) para examinar la situación de Gordi y generar nuevas posibilidades de desarrollo narrativo.

Si quiere que los niños utilicen a Gordi (o como lo haya denominado) como personaje en historias futuras, mire las actividades de los capítulos 10-12.