

EL CÓMIC EN EDUCACIÓN INFANTIL

Congreso Mundial de Lecto-escritura, celebrado en Valencia, Diciembre 2000

Ernesto Fernández Martín
C.P. San Miguel Arcángel
2º Ciclo De Ed. Infantil Y 1º Ciclo De Ed. Primaria
Robledillo de la Vera - Cáceres

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se llevó a la práctica durante tercer trimestre del curso 1999/2000 en el C.P. San Miguel Arcángel de la localidad de Robledillo de la Vera (Cáceres) en el aula mixta de Educación Infantil y 1º ciclo de Educación Primaria.

El primer paso que se abordó fue el clarificar con la mayor nitidez posible cuáles eran los elementos que caracterizaban el lenguaje del cómic. Descubrir cuáles eran los conocimientos que como docente poseía sobre este medio de comunicación y cuáles eran los abordables y en qué grado por los niños del aula.

Llama claramente la atención la presencia conjunta de imagen y texto en el cómic. Por lo tanto, habrá que prestar debida atención a ambos elementos.

Una primera característica que se percibe es la literalidad de los mensajes en los textos que aparecen. Al igual que en una obra de teatro, estamos asistiendo a una realidad ficticia en momento real. No aparecen, si no es como onomatopeyas relacionadas con la acción o como elemento necesario de la escena, otros textos.

Los textos, además, están claramente asociados por un vínculo físico con el personaje. Ello permite conocer, sin necesidad de leer el texto, al autor de las palabras. La presencia de los globos de texto identifican no sólo al hablante sino, además, la entonación con que las emite.

El formato del texto y la tipografía empleada también es importante dado que va íntimamente asociado al estado de ánimo del personaje. Tipografías pequeñas pueden indicar susurro, letras grandes que el personaje está gritando, si el texto cae por la viñeta, o parece surgir de un elemento de la escena... todo sirve para poner en antecedentes al lector y que pueda inferir el texto con anterioridad.



En cuanto a la letra empleada, usualmente, es la mayúscula. Permite una clara legibilidad y una lectura fluida. Ello no quiere decir que la letra minúscula no apa-

aparezca, pero exige una clara caligrafía.

En lo referente a la presencia de la imagen en el cómic el primer problema que se plantea es la secuencia correcta en la lectura de las viñetas. En la mayor parte de las ocasiones se establece una lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo, al igual que en los textos escritos corrientes. Esto es posible porque el formato de las viñetas se estandariza repartiendo la página en cuadros de idéntica altura, aunque pueda variar la anchura de los mismos. En otras ocasiones la distribución se basa en el formato de columnas paralelas.

Los personajes no suelen aparecer en diferentes momentos de la historia como en las ilustraciones de un libro, sino que son un continuo y tratan de representar la totalidad de la acción. Se da así la sensación de secuenciación de los movimientos que sumergen al lector en la historia y permite “ver” lo que ocurre y cómo ocurre, siguiendo los pasos de los actores del papel.

Los personajes están dotados de expresiones faciales que indican su estado de ánimo. Aunque los rasgos de la cara se encuentren meramente esbozados, con ausencia de detalles, siempre reflejan la situación anímica en que se encuentra. Una ligera inclinación de las cejas, una curvatura especial en los labios, una situación concreta de las pupilas de los ojos y la cara cambia por completo de expresión.

Las acciones se desarrollan en un contexto espacial, en un decorado que también aparece. La presencia de la escena no satura la imagen, en muchas ocasiones sólo se bosqueja, se muestran los elementos necesarios del decorado para poder identificarlo. En otros momentos la escena aparece profusamente presentada, con riqueza de detalles. Ocurre habitualmente en las introducciones de la historia para situar al lector en el lugar de los acontecimientos o en los cambios de escenario, para terminar las aventuras,...

Con lo hasta aquí expuesto, aunque breve, excesivamente complejo para la iniciación a la lectura y producción de cómics por niños de 3 a 7 años, hay que situar cuáles son los puntos sobre los que se va incidir en el siguiente proyecto.



1. Fomentar la utilización del cómic como fuente de placer y diversión.
2. Desarrollar la capacidad de interpretación de las imágenes.

3. Desarrollar la capacidad de interpretación de los textos.
4. Desarrollar la capacidad de producción de imágenes y textos como medio de expresión.

Clasificación de las actividades posibles acerca del cómic en función de sus elementos y funciones:

	INTERPRETACIÓN	PRODUCCIÓN
TEXTO	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura pública de historietas de cómic. • Escenificación de historietas de cómic. • Ordenación de tiras cómicas según la secuencia temporal de la historia. • Identificación de títulos de historietas de cómics. • Relacionar nombre con el personaje de cómic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración diálogos en historietas.
TEXTO + IMAGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar cara de cómic con expresión escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar bocadillos de textos conocidos con personajes. • Elaboración de viñetas cómicas.
IMAGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Coloreado de historietas de cómic. • Diferenciación de los gestos de la cara como manifestación del ánimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de personajes de cómic propios.

ACTIVIDAD 1. LECTURA PÚBLICA DE HISTORIAS DE CÓMIC.

- **OBJETIVOS.**
 - Desarrollo del gusto por la lectura como fuente de diversión.
- **MATERIAL.**
 - Tebeos infantiles.
 - Hojas con tiras cómicas de personajes conocidos.
 - Transparencias de tiras cómicas e historietas de cómic.
 - Retroproyector.
- **DESARROLLO.**
 - En una sala leer con los niños algunas tiras cómicas e historietas utilizando el retroproyector y las transparencias elaboradas.
 - Una vez terminada la lectura dejar a disposición de los niños las fotocopias o los originales de las historietas para que ellos puedan releerlas individual o colectivamente.
- **EVALUACIÓN.**
 - Disfruta de la lectura del cómic estando atento a su desarrollo.
 - Comprende el hilo de argumental de la historieta.
 - Acude espontáneamente a la lectura de los cómics.
 - Reconoce letras, expresiones, palabras, textos... del cómic.

ACTIVIDAD 2. COLOREADO DE HISTORIETAS DE CÓMIC.

- OBJETIVOS.
 - Identificación de los personajes y del contexto en el cual se desarrolla la historia.
 - Comprensión de la secuencialidad temporal de la acción y del mantenimiento de las características formales de los elementos del cómic (personaje, contexto,...)

- MATERIAL.
 - Fotocopias ampliadas de historietas de cómic de una sola página.
 - Cuerda y pinzas de la ropa.
 - Ceras y lápices de colores.

- DESARROLLO.
 - Encontramos en el aula una cuerda colocada de lado a lado de la clase y en ella, a la altura de los niños, diferentes historietas de cómic colgadas.
 - Acudimos para ver y leer, individual y colectivamente las historietas. Se comentan. Vamos leyendo y viendo las diferentes aventuras con distintos niños, comentamos entre nosotros...
 - ¿Cuál les parece más bonita, atractiva, graciosa,...? ¿Por qué?
 - Hacemos llamar la atención sobre lo triste que están las hojas en blanco y negro y proponemos colorearlas.
 - Cada niño o grupo de niños se encarga de la historieta que más le gusta.
 - En grupos vamos hablando sobre quién aparece, cómo se pueden llamar, dónde están... Posteriormente dejamos que empiecen a colorear a los personajes.
 - Llegado el momento llamar la atención sobre cómo está colorado determinado personaje: su pantalón, su camiseta, su pelo... Si se produce una variación en la historia preguntar ¿cuándo se ha cambiado el personaje de ropa, de pelo...? ¿Es posible? ¿La ropa cambia de color?
 - Lo mismo puede ocurrir con el contexto en que se encuentran los personajes. ¿La ropa de la cama, los muebles, los juguetes cambian de color solos...?

- EVALUACIÓN.
 - Identifica a los personajes a lo largo de la historieta.
 - Identifica los lugares en que se desarrolla la aventura.
 - Reconoce la permanencia o variación del contexto en que se desarrolla la aventura.
 - Reconoce la permanencia o variación en los personajes a lo largo de la aventura.
 - Reconoce la secuencia temporal de la aventura.

ACTIVIDAD 3. ESCENIFICACIÓN DE HISTORIETAS DE PERSONAJES DE CÓMIC.

- OBJETIVOS.
 - Utilización de la lectura como fuente de diversión.
 - Interpretación dramática de una historia leída.

- MATERIAL.
 - Pequeñas historietas de cómic con diálogos muy sencillos.
 - Útiles de decorado y de disfraces básicos.

- DESARROLLO.

- Se organizan diferentes grupos de actores que se encargarán de escenificar historietas de cómic ya conocidas anteriormente por haber trabajado durante los días previos con ellas.
 - Durante un espacio de tiempo cada grupo, con su hoja de cómic correspondiente, se retira a un espacio para leer, ensayar, repasar, decidir los personajes, disfrazarse y procurarse el atrezzo. Estudian las entonaciones, los ritmos de los diálogos, las posturas...
 - Cuando un grupo se encuentra en disposición de actuar para el grupo lo hace saber y muestra su obra a toda la clase.
- **EVALUACIÓN.**
- Participa en la lectura del texto para su estudio.
 - Colabora con agrado en la escenificación de la historieta.
 - Recita los diálogos, respetando la secuencia y la trama de la historia.
 - Disfruta con las escenificaciones de los compañeros de la clase.

ACTIVIDAD 4. ORDENACIÓN DE TIRAS CÓMICAS SEGÚN LAS SECUENCIA TEMPORAL DE LA HISTORIA.

- **OBJETIVOS.**
- Interpretación del contenido de la historia a través del dibujo y de los textos.
 - Ser capaz de ordenar la secuencia temporal de una historieta cómica conocida.
- **MATERIAL.**
- Fotocopias de tiras cómicas completas y de las viñetas sueltas de tiras cómicas.
 - Fotocopias grandes de viñetas sueltas de historietas cómicas.
 - Papel y pegamento.
 - Cartulina
- **DESARROLLO.**
- En grupo se lee la tira cómica.
 - Se reparten las viñetas sueltas de la tira cómica y se propone recomponerla entre todos.
 - Se lee la secuencia montada y se interpreta si es la correcta o no, recordando cómo la habíamos leído.
 - Se reparten viñetas cómicas entre los niños y se observa qué pone en ella, tanto en el dibujo como en el texto.
 - Se colocan y se lee la historia resultante y su coherencia temporal. ¿Tiene sentido? ¿Debemos cambiar alguna de ellas de lugar? ¿Por qué?
 - Se divide a los niños en pequeños grupos, tantos como historietas de cómic se puedan montar, y a cada uno de ellos se les proporcionan unas fotocopias de viñetas, desordenadas y de historietas mezcladas.
 - Cada grupo se encarga de encontrar las viñetas de una de las historias en concreto.
 - Una vez que el grupo ha recuperado todas las viñetas de su historia y ha devuelto las viñetas de las otras historietas, recompone el orden para formar un libro.
 - El libro se encuaderna con cartulina y ya queda listo para colocar el título en la portada e incorporarse a la biblioteca del aula.
- **EVALUACIÓN.**

- Conoce las viñetas y las asocia a una historieta concreta.
- Conoce la referencia de título como identificador de la primera viñeta.
- Ordena secuencialmente las viñetas de las historietas con los apoyos de la imagen y del texto.
- Lee los textos de las viñetas.

ACTIVIDAD 5. IDENTIFICACIÓN DE TÍTULOS DE HISTORIETAS DE CÓMICS.

- OBJETIVOS.
 - Interpretación de un texto escrito.
 - Inferencia de la adecuación de un título a una historieta por el argumento de la narración.

- MATERIAL.
 - Cuentos publicados en la actividad anterior.
 - Fotocopias de los rótulos de los títulos de las diferentes historietas.
 - Fotocopias de los rótulos de los títulos de las diferentes historietas con errores por cambio orden de palabras, aparición/desaparición de letras...
 - Fotocopias de las palabras que componen los títulos de las historietas.
 - Fotocopias de las letras que componen los títulos de las historietas.
 - Tijeras y pegamento.

- DESARROLLO.
 - En los cuentos preparados en las sesiones anteriores buscar dónde se encuentra el título de la historieta. Está al principio de la historia, en la primera hoja.
 - ¿Sabemos que pone en el título? Lo leemos entre todos aprovechando que reconocemos letras, sabemos cuál es el argumento de la historia... ¿Por qué habrán puesto ese título en esa historieta? Reflexionamos sobre la relación entre el título y el argumento.
 - ¿Podemos reconocer alguna palabra? ¿Cuál? ¿Por qué? ¿Se parece a alguna palabra que conocemos con anterioridad?
 - Vamos a colocar uno de los títulos en el libro pero... algunos de ellos se han descolocado al salir de la fotocopidora y algunas palabras o letras se han puesto donde no eran. Para los niños pequeños sólo se cambiarían las palabras de lugar, para los más mayores podrían cambiarse o aparecer/desaparecer letras en el título.
 - Podemos inventar otros títulos para las historietas. Siempre teniendo en cuenta el argumento de la historieta. Escribimos el nuevo título.

- EVALUACIÓN.
 - Reconoce la relación entre el título y el argumento de la historieta.
 - Reconoce palabras dentro del texto con apoyo de los caracteres y fonemas que conoce.
 - Reconoce las alteraciones en las palabras del título, así como la ausencia o presencia de elementos extraños.
 - Recomponer los títulos de las historietas fragmentados por caracteres o palabras.
 - Inventa nuevos títulos manteniendo relación con el argumento.
 - Escribe los nuevos títulos.

ACTIVIDAD 6. COLOCAR BOCADILLOS DE TEXTOS CONOCIDOS CON PERSONJES.

- OBJETIVOS.
 - Interpretación de textos escritos.
- MATERIAL.
 - Historietas cómicas completas: imagen y texto.
 - Recortes de historietas donde aparezcan sólo los personajes.
 - Recortes de los globos o bocadillos de los personajes anteriores.
 - Recortes de historietas donde aparezcan los personajes y los globos o bocadillos vacíos.
 - Pegamento y tijeras.
- DESARROLLO.
 - En grupos se observa la situación que aparece: personajes, el contexto, las acciones... y se especula sobre qué estará ocurriendo en ella.
 - Recordamos la historieta conocida y los diálogos que en ella se producían.
 - Se leen los bocadillos que tenemos preparados y reflexionamos sobre cuál puede ser el adecuado. Buscamos a través de diferentes estrategias el globo adecuado a cada personaje: tamaño, palabras clave, comienzo de texto, lectura completa...
 - Pegamos los globos en cada viñeta.
- EVALUACIÓN.
 - Interpreta la imagen adecuadamente, fijándose en todos los elementos que permiten definir los personajes, situaciones, contextos y acciones.
 - Interpreta los textos escritos en los bocadillos o globos y los sitúa en los personajes.
 - Inventa diálogos creativos en función de las imágenes presentes.
 - Escribe los diálogos acordes a su nivel de desarrollo lecto-escritor.

ACTIVIDAD 7. ELABORACIÓN DE DIÁLOGOS EN HISTORIAS.

- OBJETIVOS.
 - Inferencia de los mensajes atribuibles a los personajes en función del contexto en que se encuentran.
 - Desarrollo del lenguaje escrito.
- MATERIAL.
 - Páginas de historietas cómicas sin texto en los globos de diálogos.
 - Fotografías de los niños de la clase en sus actividades habituales, de la casa o de la escuela.
 - Lápices, rotuladores...
 - Papel
 - Tijeras y pegamento
- DESARROLLO.
 - Se muestra a los niños la página de la historieta cómica. Se observa a los personajes, su entorno y su actividad. Especulamos juntos sobre lo que puede estar ocurriendo. Prestamos especial atención a la secuencia de las acciones para poder



adivinar lo que los personajes podrían decir en esos momentos.

- Planteamos el escribir los diálogos en la hoja.
- Releemos la historieta para ver el sentido general de la misma y las posibles modificaciones que se pueden hacer.
 - También es posible el repartir entre distintos grupos la misma historieta muda y luego leer los diálogos que cada grupo ha inventado. Llamar la atención sobre como una misma historieta gráfica puede dar lugar a diferentes textos y diálogos entre los personajes.
 - Realizar la misma actividad pero con las fotos de los niños del aula inventando diálogos entre los niños que aparecen en la imagen.

□ EVALUACIÓN.

- Analiza e interpreta las imágenes que aparecen en la historieta gráfica: personajes, escena, situación...
- Plantea posibles diálogos entre los personajes, manifestando creatividad e imaginación en sus propuestas.
- Colabora en la escritura de los textos utilizando las estrategias a su alcance.

ACTIVIDAD 8. DIFERENCIACIÓN DE LOS GESTOS DE LA CARA COMO MANIFESTACIÓN DEL ÁNIMO.

□ OBJETIVOS.

- Descubrir o interpretar los diferentes estados de ánimo de los personajes del dibujo cómico en función de la expresión de la cara.
- Valoración del dibujo gráfico como manifestación artística y vehículo de comunicación.

□ MATERIAL.

- Espejo.
- Papel charol.
- Tijeras y pegamento.
- Témpera y pinceles.
- Pintura de dedos.
- Rotuladores gordos.
- Pinturas de maquillaje
- Globos de colores.
- Tebeos.

□ DESARROLLO.

- En gran grupo en la clase jugamos a poner caras de contento, tristeza, enfado, pensar, sorpresa... Nos fijamos en las caras de todos los niños, en cómo tienen las cejas, la boca, la frente, la frente... En los espejos nos miramos nuestra propia cara y la cambiamos de expresión.
- Jugamos a adivinar de qué tenemos cara. Cada niño pone la cara del estado de ánimo que desea y los demás tenemos que adivinar cómo se encuentra.
- Con pintura de maquillaje retocamos la boca y las cejas de los niños de forma que los rostros adquieran una expresión fija.
- Hinchamos globos de colores y los anudamos. Cada niño, en su globo, y con ayuda del papel charol y del pegamento, o con pintura de dedos, témpera o rotuladores gordos compone la cara de un personaje

- En los tebeos, vamos a buscar a personajes de cómic que tengan diferentes expresiones. Las recortamos y las pegamos en un gran cartel en función del estado de ánimo que demuestran.

□ EVALUACIÓN.

- Reconoce los distintos estados de ánimo de las personas por la expresión de la cara.
- Manifiesta diferentes estados de ánimo en los juegos y dramatizaciones a través de la expresión corporal.
- Reconoce la configuración de las cejas, ojos y boca para conformar una expresión en la cara.
- Reconoce los distintos estados de ánimo de los personajes de cómic por la expresión de la cara dibujada.
- Dibuja caras en los personajes y figuras humanas manifestando estados de ánimo diversos por la situación de los ojos, cejas y boca.

ACTIVIDAD 9. RELACIONAR NOMBRE CON EL PERSONAJE DE CÓMIC.

□ OBJETIVOS.

- Conocer los nombres de los personajes de cómic más representativos del momento.
- Interpretar, mediante las técnicas de lectura posibles, los nombres escritos de los personajes de cómic más famosos.
- Reflexionar sobre el lenguaje escrito y su relación con el lenguaje oral.

□ MATERIAL.

- Tebeos.
- Recortes de tebeos con los nombres de los personajes.
- Recortes de tebeos con las figuras de los personajes.
- Tarjetas con los nombres de los personajes con distintas tipografías.
- Fotocopias con personajes y sus nombres varias veces escritos, con errores de adición, eliminación de letras o de alteración del orden.
- Papeles y lápices.
- Fotocopias con los personajes de cómic preferidos.

□ DESARROLLO.

- Colocar en una fila los dibujos de los personajes de cómic conocidos por los niños. Preguntar si conocen quién es cada uno, cuál les gusta más, qué son o qué hacen habitualmente en las historietas...
- Buscar entre los recortes de tebeos los nombres de los personajes de cómic elegidos. Se coloca cada nombre con su personaje. ¿Cómo se dieron cuenta de que los nombres eran esos? ¿En qué se fijaron? ¿El nombre se parece en algo a otros nombres que conocemos, de personas o de cosas? ¿...?
- Cada niño o grupo pequeño recibe una fotocopia con un personaje de cómic y, a su alrededor, el nombre del personaje escrito varias veces. Encontrar cuál o cuáles de esos nombres son correctos dado que a algunos les sobrarán letras o le faltarán, las tendrán cambiadas de orden...
- Los niños, individualmente o, mejor, en pequeños grupos reciben una hoja con fotocopia de los personajes de cómic y escriben el nombre debajo. Pueden escribirlo,

intentarlo y, luego, comprobar lo escrito, copiarlo, intentarlo con sus estrategias habituales de escritura...

□ **EVALUACIÓN.**

- Reconoce a los personajes de cómic preferidos o de más actualidad.
- Reconoce los nombres de los personajes de cómic en el formato aparecido habitualmente en la cabecera de la historieta o del tebeo, con su especial tipografía.
- Reconoce algunos de los elementos que componen el nombre del personaje.
- Reconoce el nombre de los personajes en su totalidad, tanto en la cantidad como en la disposición de las letras.
- Escribe el nombre del personaje de cómic en función de su momento evolutivo en el desarrollo lecto-escritor.

ACTIVIDAD 10. RELACIONAR LA CARA DEL PERSONAJE DE CÓMIC CON LA EXPRESIÓN ESCRITA.

□ **OBJETIVOS.**

- Identificar el tono de la conversación por la forma del bocadillo del mensaje del personaje.
- Identificar los distintos tonos y modulaciones del mensaje oral en función de la intencionalidad del mismo.
- Relacionar el formato del bocadillo de texto con la expresión de la cara del personaje.

□ **MATERIAL.**

- Tebeos.
- Cassette y cintas para grabar.
- Tarjetas o fotocopias con personajes y su expresión escrita.
- Parejas de personajes y, separado, su bocadillo con el texto.

□ **DESARROLLO.**

- Observamos un personaje y el estado de ánimo en que se encuentra según la expresión del rostro, la posición del cuerpo... De ello podemos inferir si está contento, triste, enfadado, gritando, riendo, pensando...
- Nos planteamos qué puede estar diciendo y con qué tono. Elaboramos propuestas de mensajes orales que el personaje puede estar diciendo y cómo lo estará diciendo. ¿Cuáles de las propuestas son válidas? ¿Cuáles no? ¿Por qué?
- Buscamos en los tebeos diferentes personajes expresando algo y los recortamos. En la viñeta debe quedar reflejado el personaje y lo que dice. Agrupamos las viñetas por la forma del bocadillo de la expresión. De esa clasificación pueden salir distintos grupos: mensajes enunciativos, exclamativos, pensamientos...
- Buscamos la relación entre la expresión facial y el formato del bocadillo. Leemos las distintas expresiones con la entonación adecuada. También se puede leer el mismo mensaje de distintos modos y los niños decir cuáles de las lecturas son correctas y cuáles no.
- Colocamos en un panel caras de un personaje con diferentes expresiones y el bocadillo de texto adecuado y vacío. Elegimos una palabra o frase para el personaje y lo escribimos en cada bocadillo. Leemos el mismo texto pero con las diferentes expresiones o tonos.

- Colocamos en un panel distintas caras de personajes de cómic y, buscamos el texto que es más adecuado.

□ EVALUACIÓN.

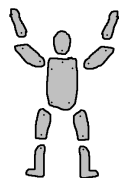
- Reconoce en la cara de un personaje el estado de ánimo de éste.
- Asocia el personaje y su estado de ánimo con el formato de bocadillo y el texto asociado.
- Asocia un formato de globo de cómic con la lectura adecuada que oye.
- Interpreta con la entonación adecuada los textos de los personajes en función del estado de ánimo que manifiesta a través de la expresión y del formato del globo de texto.

ACTIVIDAD 11. CREACIÓN DE PERSONAJES DE CÓMIC PROPIOS.

□ OBJETIVOS.

- Conocer los elementos básicos de la expresión facial en personajes de cómic.
- Conocer los elementos básicos de la postura corporal en personajes de cómic.

□ MATERIAL.



- Globos. Plástico adhesivo de diferentes colores.
- Rotuladores. Ceras de colores.
- Espejos pequeños.
- Papel blanco. Dibujos de caras de personajes de cómic.
- Retroproyector o proyector de diapositivas. Sábana blanca.
- Cartulinas con el esquema corporal dibujado y fragmentado.

□ DESARROLLO.

- En grupo hablamos sobre la capacidad de que la cara manifieste el estado de ánimo de las personas. Así, por ejemplo, podemos poner cara de estar contentos, tristes, enfadados, de sorpresa,... y cada cara es distinta. Por turnos decidimos poner una cara distinta y los demás adivinamos de qué es. Vemos la posición de los elementos esenciales de la expresión facial (boca, ojos y cejas) en las caras propias y practicamos delante del espejo y delante de un compañero.
- Vemos las caras de los personajes de cómic y tratamos de adivinar cómo se encuentra el personaje. Nos fijamos en los detalles que la caracterizan.
- Inflamos globos y elaboramos distintas caras pegando recortes de plástico adhesivo. Círculos blancos grandes y negros pequeños para los ojos, rojo para la boca y marrón o negro para las cejas.
- En papeles dibujamos formas diversas: óvalos, círculos, cuadrados, irregulares... y a cada una le dibujamos una expresión facial con las ceras de colores.
- Jugar a las sombras con el foco de luz y la sábana: tratar de colocar el cuerpo imitando algún movimiento: correr, estarse quieto, saltar, andar,...
- Jugamos a las estatuas andando libremente por el espacio del aula y, al sonar el pandero, colocarse en determinada postura.
- Fabricamos muñecos troquelados con cartulina y encuadernadores
- Presentamos en un papel diversas figuras compuestas de cabeza y tronco. Dibujamos a partir de esos elementos personajes en determinada postura.

□ EVALUACIÓN.

- Interpreta el estado de ánimo de un compañero en función de la expresión facial.
- Interpreta el estado de ánimo de un monigote en función de la expresión facial.
- Reproduce en su propio rostro diferentes expresiones faciales.
- Conoce los elementos básicos de la expresión facial: cejas, ojos y boca.
- Reproduce en un dibujo distintas expresiones faciales.
- Interpreta la acción corporal de un compañero por la postura corporal.
- Interpreta la acción corporal de un monigote por la postura corporal.
- Reproduce distintas posturas corporales para mostrar distintas acciones.
- Conoce los elementos corporales básicos para denotar diferentes acciones: brazos y piernas.
- Reproduce en un dibujo posturas corporales para representar acciones diversas.

ACTIVIDAD 12. ELABORACIÓN DE VIÑETAS CÓMICAS.

□ OBJETIVOS.

- Desarrollar la capacidad de elaboración de situaciones gráficas.

□ MATERIAL.

- Papel blanco.
- Lapiceros.
- Rotuladores y ceras de colores.
- Revistas.
- Globos de texto inventados.
- Tijeras y pegamento.

□ DESARROLLO.

- Buscamos 1 escena en una revista donde aparezca una persona realizando cualquier actividad. La recortamos y la pegamos en el papel.
- Pensamos en aquello en que dicho personaje podría estar pensando o diciendo en función de lo que aparece en la imagen.
- Seleccionamos una de las propuestas y la elaboramos como globo de cómic.
- Buscamos 2 personajes en las revistas, los recortamos y los pegamos en el papel.
- Pensamos en un breve diálogo de enunciado y respuesta en función de la imagen corporal de los personajes o de los elementos que pudieran aparecer en él.
- Seleccionamos una de las propuestas y la elaboramos como viñeta de cómic.
- Elaboramos globos con un determinado texto breve y muy claro (“¿Cómo pesa!”; “¿Qué será esto?”; “Mira lo que tengo”; “¡Ay!”; “Hace sol”...). Lo pegamos en un papel blanco y pensamos en la situación gráfica, de personaje y escena, coherente con ese texto. Lo elaboramos con ceras y rotuladores de colores.
- Elaboramos parejas de globos de cómic con textos breves, sencillos y coherentes entre sí (“¿Cómo hace?” y “Llueve”; “Toma un caramelo” y “Gracias”; “Socorro” y “Uhhhh”,...). Los colocamos en un papel y tratamos de imaginar la situación gráfica, de personajes y escenas, coherente con esos textos. Lo elaboramos con ceras y rotuladores de colores.
- Elaboramos parejas de globos de cómic con textos breves, sencillos y cuya combinación pueda dar lugar a una situación fantástica (“¿Qué has comido?”, “¿Qué regalo traes?”, “¿Qué tienes en el bolsillo?”... “Lentejas”, “Una colonia”, “Piedras de colores”...). Los colocamos en un papel y tratamos de imaginar la situación gráfica,

de personajes y escenas, coherente con esos textos. Lo elaboramos con ceras y rotuladores de colores.

- Elaboración libre de viñetas cómicas con situaciones imaginadas o vividas por los propios niños.

□ **EVALUACIÓN.**

- Es creativo en la elaboración de textos e imágenes.
- Participa en la actividad aportando ideas y sugerencias.
- Interpreta adecuadamente las imágenes y textos que se presentan.
- Produce textos, en función de su nivel lecto-escritor, adecuados.
- Produce imágenes adecuadas en cuanto personajes y escena.

EL CÓMIC EN EDUCACIÓN INFANTIL						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Nombre	Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
LECTURA DE IMÁGENES	1	Reconoce a los diferentes personajes que intervienen en la historieta.				
	2	Interpreta los diferentes estados de ánimo de los personajes de la viñeta cómica.				
	3	Interpreta las diferentes acciones que realizan los personajes de la historieta cómica.				
	4	Reconoce el escenario en el que se desarrolla la acción de la historieta.				
	5	Ordena la secuenciación lectora de las viñetas de la historieta cómica.				
PRODUCCIÓN DE IMÁGENES	6	Elabora el esquema corporal de la figura humana completo.				
	7	Elabora el rostro humano completo representando estados de ánimo diversos.				
	8	Elabora figuras humanas representando acciones corporales concretas.				
	9	Elabora personajes creativos, producto de su imaginación.				
	10	Elabora escenas o decorados donde sitúa a los personajes cómicos que elabora.				
LECTURA DE TEXTOS	11	Interpreta las onomatopeyas de las viñetas de cómic.				
	12	Reconoce los nombres de los personajes de cómic.				
	13	Reconoce la relación entre el formato del globo y el estado de ánimo del personaje.				
	14	Asocia los globos de texto con el personaje.				
	15	Interpreta los textos de los globos de las viñetas cómicas.				
PRODUCCIÓN DE TEXTOS	16	Reproduce onomatopeyas en los dibujos.				
	17	Asigna textos o globos a los personajes para indicar quién es el interlocutor.				
	18	Utiliza diversos formatos de globo para indicar el estado de ánimo del personaje.				
	19	Elabora textos para una viñeta cómica o foto.				

20	Elabora diálogos para tiras cómicas con un sencillo guión.					
----	--	--	--	--	--	--

<p>AMEI http://www.waece.com info@waece.com</p>
