

Índice

Acerca de este cuaderno	5
-------------------------------	---



Comité de paz	6
Encuesta	12
Tutoría entre pares	18
Asamblea	22



Historieta de contenido social	28
Debate	34
Teatro social	38
Círculo reparador	42



Discurso oral	46
Juego cooperativo	50
Campaña ambiental	54
Feria del medio ambiente	58

Bibliografía	62
--------------------	----

Iconografía	63
-------------------	----



Historieta de contenido social



¿Qué es?

Es un conjunto de viñetas o recuadros con dibujos acompañados de textos que, al leerlos en secuencia, forman un relato o explican un tema. Según el propósito, su tono puede ser alegre, triste, humorístico o muy serio •



¿Para qué sirve?

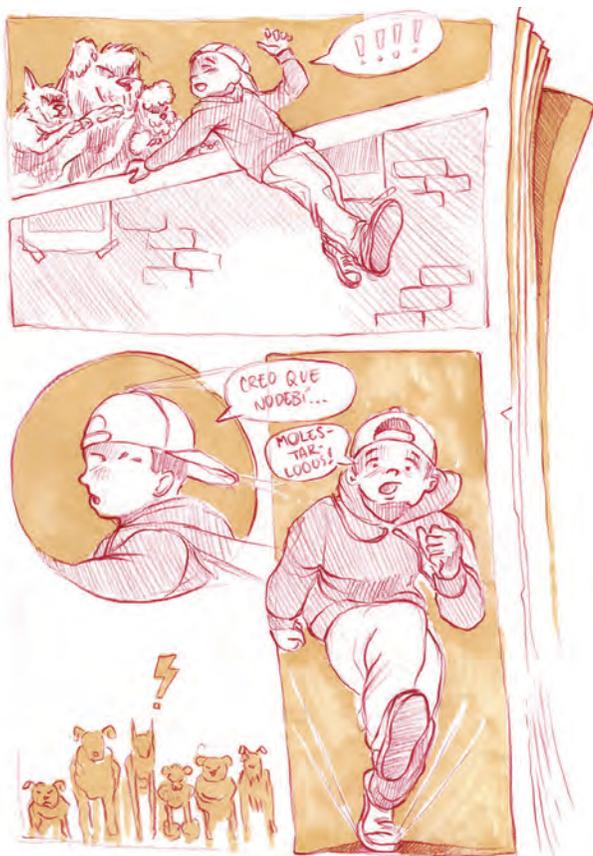
Por su capacidad para contar historias y comunicar ideas, la historieta puede dar a conocer opiniones sobre algún asunto o convencer a los lectores. Como recurso para la participación ciudadana, nos permite cuestionar cosas con las que no estamos de acuerdo, poner a discusión situaciones de nuestro entorno e imaginar maneras de cambiarlas para lograr igualdad, respeto y libertad •



¿Cómo se lleva a cabo?

Pueden usar dibujos simples y un lenguaje sencillo: lo importante es tener claro lo que quieren contar y hacerlo con entusiasmo para expresarse con fuerza y claridad •





Buscar modelos

1. Revisen algunas historietas que tengan en la biblioteca de la escuela o en su casa para ver cómo están hechas y qué ideas pueden tomar.
2. Observen que los diálogos o pensamientos de los personajes son cortos, pues se da mayor importancia a los dibujos ●

Una historieta que refleja las cualidades y defectos de la sociedad mexicana es *La familia Burrón*, creada por Gabriel Vargas. Otra más contemporánea es *Persépolis*, de Marjane Satrapi, que narra la vida de una mujer en medio de una sociedad que impide la libertad de pensamiento y nos hace reflexionar sobre la importancia de las raíces culturales.

Descripción

Escriban brevemente de qué tratará su historieta. Puede ser:

- › Un relato sobre una situación personal, orientado al análisis y la reflexión.
- › Un testimonio sobre un asunto de interés social ●

Básense en el ejemplo.

Título: "El mejor juego"

De qué trata: Son 12 niños triquis de la sierra mixteca, en Oaxaca, que siempre juegan descalzos en su equipo de basquetbol. Con el impulso de su entrenador, el apoyo de sus familias y su gran pasión, van a competencias internacionales: al principio no les permiten participar sin zapatos, pero logran convencer a los organizadores y salen campeones. Su vida se transforma para siempre.

Personajes

1. Elijan a sus personajes. Definan muy bien sus características físicas, de modo que sea fácil identificarlos, y luego dibújenlos.
2. Elaboren una lista que incluya nombre, características y un **boceto** para cada uno:

boceto:

primer dibujo o trazo sencillo que servirá para mostrar los rasgos principales del dibujo final.



Profe Sergio
40 años. Alto, usa lentes, es muy tranquilo y exigente.



Mirella

9 años. Pelo largo amarrado en coletas, estatura baja, muy sonriente, vestida con su traje tradicional.

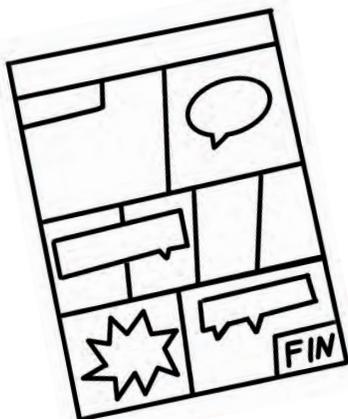


Quirino

11 años. Piel morena, delgado, nariz pequeña, cabello lacio y parado. Viste traje tradicional. Es muy alegre y divertido.

Formato

1. Decidan el formato y la extensión. Pueden utilizar tres hojas tamaño carta dobladas a la mitad: es decir, seis medias páginas de carta. Si es necesario, agreguen otras. La primera página será la portada y debe incluir el título, el autor y un dibujo representativo. La última página es la contraportada, y llevará un texto que resuma la historieta.
2. Piensen si las ilustraciones serán en blanco y negro, o bien qué colores utilizarán.
3. Separen la historia en seis partes, una por página. Deben decidir cuántas viñetas o recuadros harán en cada página. Pueden ser cuatro, seis o hasta ocho; las necesarias para desarrollar y terminar la escena ●



Recursos narrativos

Los textos que acompañan los dibujos pueden ser de tres tipos:



1. La voz del **narrador**. Se escribe arriba o al lado del recuadro.

2. **Onomatopeyas**. Palabras que asemejan sonidos: ¡crash!, ¡toc!, ¡pum!

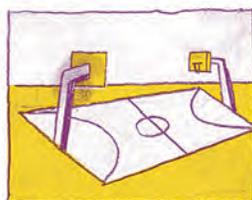
3. **Personajes**. Su voz aparece dentro de globos de diálogo, los cuales varían su forma según lo que expresen.

Quirino debía decidir: pasar el balón o intentar una colada...



- a) Líneas punteadas y letras pequeñas: se habla en voz baja.
- b) Líneas quebradas y letra grande: un grito.
- c) Líneas derriéndose: muestra miedo.
- d) Si el globo parece una nube o tiene burbujas en el rabillo, es un pensamiento.
- e) Si tiene varios rabillos, se trata de algo que varios personajes dicen simultáneamente.

Recuerden que en los dibujos se utilizan diferentes planos. Es decir, distintos puntos de vista y de profundidad para destacar los aspectos que se quieren mostrar:



Plano general lejano



Plano general



Plano medio



Primer plano



Plano detalle

Con todos estos elementos es posible dibujar en cada recuadro de la historieta los personajes y las acciones, así como la narración y los diálogos, que previamente pueden escribir en un **guion gráfico**, el cual servirá como borrador ●

guion gráfico: texto para realizar una obra escrita acompañada de dibujos. En una historieta, indica el orden de cada viñeta, los diálogos y el punto de vista que se le presentará al lector.

Página 1

El mejor juego



Viñeta I:

Plano general lejano. Se ve una comunidad desde lejos, como si se viera desde la parte alta del cerro. Se aprecia un arroyo, casas pequeñas y una cancha de basquetbol. Narrador (esquina superior, sin globo). Río Venado, comunidad triqui, Oaxaca...



Viñeta II

Plano general. Se observa toda la cancha y se distinguen a dos equipos integrados por niñas y niños que juegan basquetbol. Nadie usa zapatos. El profe Sergio sopla el silbato. Quirino levanta los brazos pidiendo la pelota. Narrador: (Abajo, sin globo). En un día soleado el equipo Campeones de la Montaña entrena con su maestro Sergio. Quirino: (Con letra mayúscula y grande dentro del globo): ¡Pásamela, Mirella, estoy solo!



Viñeta III

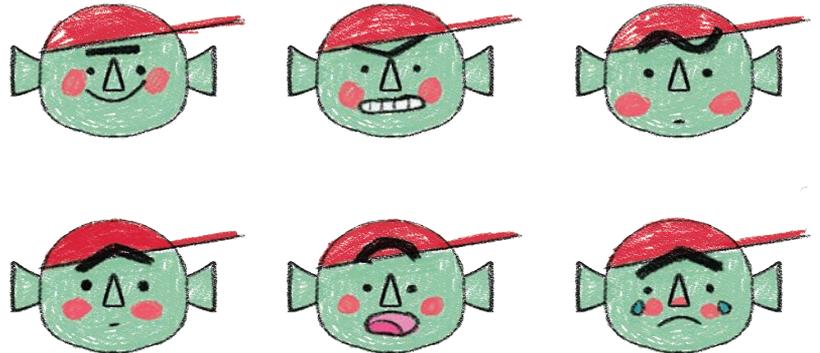
Plano medio: Espaldas y cabezas de los jugadores sentados, escuchando al profe Sergio. Profe Sergio: Muy bien, todos. Jugaron muy bien. Por hoy es todo.

Consejos útiles

- › Antes de dibujar trabajen en sus bocetos y su guion. Planeen la manera en que inicia, se desarrolla y termina su historieta.
- › Decidan el tono de la narración: puede ser humorístico, de crítica, triste o normal. Los dibujos y los textos deberán mostrar su decisión.



- › Muestren cariño y admiración por sus personajes. Busquen que tengan voz propia, que opinen, que se comprometan •



➤ CAPACIDADES EN ACCIÓN

Crear una historieta para promover la reflexión

- › Elabora con tus amigos una historieta sobre lo que sucedió durante la pandemia por covid-19.
- › Aborden la importancia de mantenerse informados y ser solidarios.
- › Organícense para que cada quien haga una parte.

