



Entre las páginas

11-12



Entre las páginas

Tema: Literatura

Nivel: Educación secundaria (11-12 años)

Conceptos: Terminología y composición del cómic – Planos de cámara

Tiempo necesario: +/- 30 min

Resumen de la actividad: Mientras exploras la biblioteca de la escuela, encuentras un cómic roto y te transportas en la historia. Los personajes te piden ayuda para reparar las páginas dañadas para que puedas escapar de regreso al mundo real.

Materiales: Un bolígrafo, dos páginas de cómic en blanco (incluidas) y... ¡motivación!

Resumen de rutas/mecanismos: Este es un itinerario clásico con múltiples opciones, y la correcta lleva a la continuidad de la historia. Generalmente, una elección incorrecta lleva a una explicación y se vuelve al párrafo anterior para volver a intentarlo. A veces, la respuesta incorrecta lleva a otro ejercicio que resolver antes de unirse al itinerario de la respuesta correcta.

Consejo práctico: Considerando el menor nivel de dificultad de esta aventura, podría usarse al inicio de una secuencia, como introducción al tema. Los alumnos podrán completar las páginas en blanco a lo largo de la aventura con los términos correspondientes (componentes de página y tipos de planos), que se destacan en negrita en esta aventura.

Descargue [aquí](#) todo el material visual.

1

Tu profesor te ha pedido que busques un libro específico en la biblioteca de la escuela. Mientras recorres las estanterías, te das cuenta de que algunos libros han caído al suelo. Mientras te arrodillas para recogerlos, un viejo cómic desgarrado se abre inesperadamente y de repente te ves rodeado por una luz muy brillante. El suelo bajo tus pies parece temblar y tambalearse. Cierras los ojos y gritas en estado de shock, lleno de confusión. Puedes sentir cómo tu cuerpo es levantado del suelo y lanzado hacia adelante, girando en todas direcciones mientras vuelas a través de la luz cegadora. ¿Qué está sucediendo?

 **Ve al párrafo 11.**



2

Eso no parece del todo correcto... El globo puntiagudo podría estar relacionado con emociones como la ira o el shock, pero esos sentimientos también se pueden expresar en un globo normal o incluso en uno de pensamientos...

Quizás sea otra cosa.

- La forma está relacionada con el significado de las palabras.

 **Ve al párrafo 10.**

- La forma está relacionada con el tipo de discurso.

 **Ve al párrafo 8.**

3

¡Correcto! Esos rectángulos pueden contener información sobre los lugares donde sucede la historia o de dónde van o vienen los personajes, especialmente si faltan algunos elementos en los dibujos.

Pero eso no es todo para lo que se pueden utilizar... ¿Qué más crees que pueden incluir también?

- Periodos de tiempo para desarrollar la evolución de la historia.

➡➡➡ → **Ve al párrafo 9.**

- Descripciones para especificar qué está haciendo el personaje.

➡➡➡ → **Ve al párrafo 17.**

- Todo lo anterior. ➡➡➡ → **Ve al párrafo 12.**

4

Ups, no es eso... Son frases escritas completas, no sonidos.

¡Eso significa que debe ser la otra opción!

ℓ → **Ve al párrafo 16.**

5

Vaya, eso no es correcto. Esos no son nombres de emociones...

Lo descubrirás. ¡Inténtalo otra vez!

- Representan ubicaciones. ➡➡➡ → **Ve al párrafo 7.**

- Representan sonidos. ➡➡➡ → **Ve al párrafo 18.**

6

"No recuerdo cómo se llaman", se pregunta uno de los niños.

"Sé que es una palabra rara..."

El otro exclama: "Una palabra que representa un sonido se llama **onomatopeya**. ¡Muy raro en verdad! ¡Pero muy útil en un mundo sin sonido!"

El otro dice: "Ahora que sabemos lo que significan, podemos mandarlos a las páginas a las que pertenecen en función de los eventos y acciones que causan dichos sonidos. ¡Muchas gracias! ¡Puedes pasar a las páginas siguientes ahora y ver qué se puede hacer para ayudar a los demás personajes!"

"¡Buena suerte!" Ambos cantan mientras se despiden. ¡Es hora de pasar página!

 **Ve al párrafo 14.**

7

Vaya, eso no es correcto. Esos no parecen ser nombres de lugares...

Seguro que lo descubrirás. ¡Inténtalo otra vez!

• Representan emociones.  **Ve al párrafo 5.**

• Representan sonidos.  **Ve al párrafo 18.**

8

¡Correcto! Los personajes sonrían y confirman. Uno explica: “Los globos normales con forma de burbuja son los más comunes para el habla normal. La forma puntiaguda significa que alguien está gritando o haciendo ruido debido a la emoción, la ira o el pánico. ¡¡Como tú ahora mismo!! Pueden adoptar diferentes formas según la emoción que se exprese. Por ejemplo, algunos tienen contornos florales para representar un tono amoroso, o contornos discontinuos o tambaleantes para simbolizar que el personaje está susurrando o murmurando”.

El otro añade: “En cuanto a la forma de la nube, significa que las palabras no son dichas sino pensadas por el personaje. Por eso se llama **globo de pensamiento**. Y a veces, no contienen palabras sino símbolos, como un signo de interrogación, un signo de exclamación u otros íconos, **símbolos e ideogramas** como un corazón, un rayo o una bombilla, para representar una emoción o mentalidad expresada de manera no verbal por el personaje. Estos también pueden aparecer fuera de los globos de diálogo.”

 **Ve al párrafo 13.**

9

¡Correcto! Esos rectángulos pueden contener información sobre cuándo se está produciendo la acción o qué periodo de tiempo ha transcurrido entre las diferentes viñetas... Pero eso no es todo para lo que se pueden utilizar... ¿Qué más crees que pueden incluir también?

- Lugares para identificar dónde está sucediendo la historia.

 **Ve al párrafo 3.**

- Descripciones para especificar qué está haciendo el personaje.

 **Ve al párrafo 17.**

- Todo lo anterior.  **Ve al párrafo 12.**

10

Eso no parece estar bien... Sus preguntas estaban en globos normales con diferentes significados, y tu curiosidad sobre las diferentes formas estaba en una nube... Quizás sea otra cosa.

- La forma está relacionada con el tipo de discurso.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 8.**

- La forma está relacionada con las emociones del personaje.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 2.**

11

Después de unos segundos, caes al suelo y abres lentamente los ojos. La luz ha desaparecido, pero ya no estás en la biblioteca de la escuela... Descubres la decoración de una ciudad, pero todo parece un dibujo... ¡¡Fuiste transportado al cómic!! ¡¿Cómo pudo pasar esto?!



Mirando a tu alrededor, ves a dos hombres caminando hacia ti, aparentemente preocupados. Son personajes dibujados y sus labios se mueven, pero no emiten ningún sonido.

"¡Hey! ¿Por qué estás en el suelo? ¿Estás bien?"

"Te ves raro... No eres de aquí, ¿verdad?"

Observas cómo las palabras aparecen encima de ellos dentro de formas de globos con un extraño elemento puntiagudo en la parte inferior. ¿Qué es esto?!

- Un efecto de sonido ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 4.**

- Un globo de diálogo ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 16.**

12

¡Exactamente! Esos rectángulos podrían contener diferentes tipos de información para desarrollar la historia.

Podría ser información sobre cuándo ocurre la historia o qué período de tiempo ha transcurrido entre las diferentes viñetas (como “Una hora después”), especificaciones sobre los lugares donde ocurre la historia o hacia dónde van o vienen los personajes. En caso de que no quede claro en las imágenes (“Frente a su departamento”) o en las descripciones de acciones y eventos que están pasando los personajes (“Se relajó un rato en el sofá”). También pueden proporcionar el contexto general de la historia o los pensamientos o actitudes de los personajes.

Se llaman **cartelas** y son parte de la narración, brindando información adicional a los dibujos, fuera de los diálogos de los personajes, para agregar a la historia y mejorar la comprensión del lector.

Ahora que has identificado lo que falta en esta página, los fondos y los objetos comienzan a aparecer lentamente, brindando más información sobre dónde está el personaje y qué está haciendo en cada viñeta. ¡La historia ahora puede volver a escribirse sola, gracias a tu ayuda!



El personaje permanece silencioso e inmóvil, pero sabes que esta página está arreglada porque ahora puedes entender lo que cuenta. ¡Puedes pasar al siguiente!

Ejercicio adicional:

Imagina la “historia” de este personaje y el propósito o mensaje de este cómic corto. Anota los 3 textos que podrían aparecer en los rectángulos. ¡Puedes usar los dibujos que se muestran aquí como inspiración o imaginar un escenario completamente diferente que podría coincidir con la primera página en blanco!

 **Ve al párrafo 19.**

13

Los dos muchachos te ayudan a levantarte y uno dice:

“No estoy seguro de cómo terminaste en este cómic, pero ahora que estás aquí, ¡nos vendría bien tu ayuda! ¡Este cómic es viejo y está dañado, pero también es mágico! Sabe que eres curioso y de buen corazón, ¡por eso te traje aquí para ayudarnos!”

El otro explica: “¡A algunas páginas les faltan partes y algunos personajes e historias podrían desaparecer si el libro sigue deteriorándose! Hay muchas cosas que no podemos hacer porque no podemos abandonar las páginas en las que fuimos dibujados. ¡Pero tal vez puedas viajar a través de las páginas y ayudar a los otros personajes a reparar sus historias! ¡Estoy seguro de que la magia te guiará y te permitirá regresar a tu mundo una vez que todas las páginas estén completas nuevamente!”

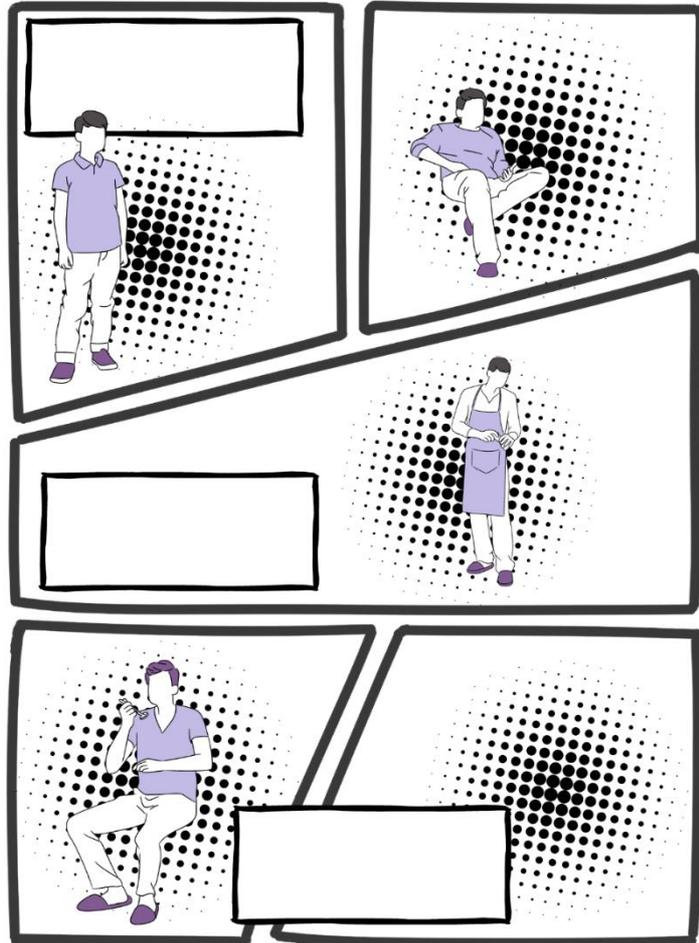
Parece que no tienes muchas opciones. ¡Veamos qué puedes hacer!

 **Ve al párrafo 15.**

14

Ahora estás en una página diferente dividida en 5 viñetas. Está mayormente en blanco, aparte de un simple personaje. Lo ves de pie o sentado en diferentes viñetas, pero no hay fondos, objetos ni palabras, sólo tres rectángulos vacíos.

Te das cuenta de que el personaje de esta página no habla y que falta todo menos él... ¡Tal vez si esos rectángulos se llenaran con algo, la historia volvería a aparecer!

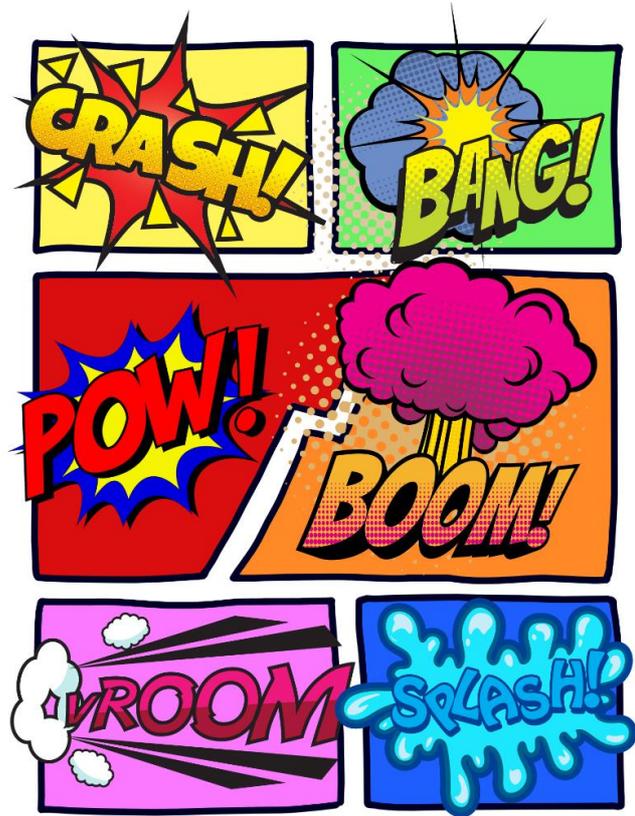


¿Qué tipo de información se debe colocar en los rectángulos y por qué?

- Periodos de tiempo para desarrollar la evolución de la historia.
➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 9.**
- Lugares para identificar dónde está sucediendo la historia.
➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 3.**
- Descripciones para especificar qué está haciendo el personaje.
➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 17.**
- Todo lo anterior. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 12.**

15

Uno de los personajes dice: “Lo primero que podrías hacer es ayudarnos a identificar cuáles son estos elementos en la página siguiente. Mira, en los cómics, una página se divide en “cuadros” de diferentes tamaños y formas. Se llaman **viñetas**, generalmente rodeados de **bordes** o **contornos**, y en su interior hay imágenes, personajes, palabras y acontecimientos que desarrollan una historia.”



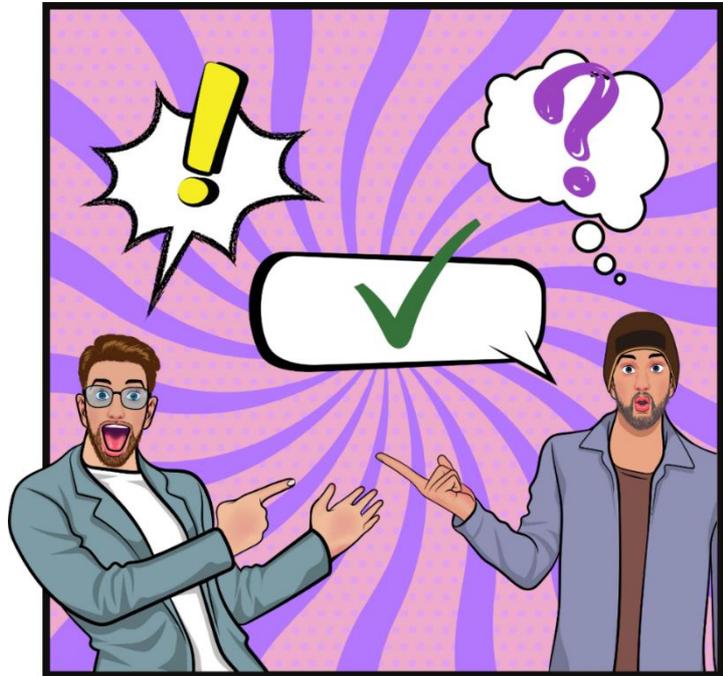
El otro niño continúa: “En la siguiente página, hay 6 viñetas, cada uno de los cuales contiene una palabra extraña... Estos elementos estaban originalmente en otras páginas de este libro y terminaron aquí, pero no sabemos qué significan o a dónde pertenecen...”

En la página siguiente se encuentran estas palabras cortas con elementos coloridos a su alrededor: “Crash”, “Bang”, “Pow”, “Boom”, “Vroom” y “Splash”.

¿Qué significan esas palabras? ¿Para qué se usan?

- Representan emociones. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 5.**
- Representan ubicaciones. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 7.**
- Representan sonidos. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 18.**

De hecho, esos son **bocadillos** o **globos de diálogo**, ¡también conocidos como burbujas de palabras! Contienen lo que dice un personaje. Pueden ser redondos, ovalados o rectangulares e identifican quién habla con el **puntero** o la **cola** apuntando hacia el personaje.



Intentas hablar, presa del pánico por la situación, y tus palabras aparecen en forma puntiaguda con algunos signos de exclamación alrededor.

“¡No soy de este mundo! ¡No sé cómo llegué aquí! ¡Necesito salir!”

Confundido, intentas entender por qué este globo tiene puntas en lugar de forma de globo. Y mientras te preguntas, se forma otro globo, pero parece una nube con pequeños círculos que lo unen a ti, en lugar de un puntero. ¡¿Qué quiere decir esto?!

- La forma está relacionada con el significado de las palabras.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 10.**

- La forma está relacionada con el tipo de discurso.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 8.**

- La forma está relacionada con las emociones del personaje.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 2.**

17

¡Correcto! Esos rectángulos pueden contener información sobre las acciones y eventos por los que están pasando los personajes, especialmente si algunos no se muestran en la imagen o si hay espacios entre las viñetas.

Pero eso no es todo para lo que se pueden utilizar... ¿Qué más crees que pueden incluir también?

- Periodos de tiempo para desarrollar la evolución de la historia.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 9.**

- Lugares para identificar dónde está sucediendo la historia.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 3.**

- Todo lo anterior.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 12.**

18

"¡Oh, es cierto!" exclama uno de los hombres. "Dado que los cómics no tienen audio, el ruido de las acciones debe expresarse con palabras que puedan sonar como lo que representan."

"Hay muchos otros ejemplos de efectos sonoros en los cómics", confirma el otro. "Algunos son solo el verbo o el sustantivo del sonido, como 'chirrido' o 'gruñido', y también se usan para describir los ruidos que hacen los animales, como 'guau' o 'maullido'. ¿No es divertido?"

El otro niño continúa: "Y a veces van acompañados de representaciones visuales del sonido, como explosiones o nubes. Por ejemplo, 'Vroom' representa el sonido de un automóvil y está rodeado por lo que se llama **líneas de movimiento**, ¡que indican un movimiento en una dirección determinada!"

➡ ➔ **Ve al párrafo 6.**

19

Ahora estás en una página de temática western (o del oeste), dividida en 5 viñetas. Ves a una mujer montada a caballo, que se muestra en diferentes tomas y tamaños a lo largo de la página.

“Hola viajero. He oído que estás atrapado en estas finas secciones. Es una lástima”, dice con calma.

“Bueno, como puedes ver, mi página es un poco caótica. Las viñetas están desordenadas, lo que hace que el comienzo de mi historia sea bastante confuso para algunos. ¿Puedes ayudarme a ponerlas nuevamente en orden?”

Notarás que cada viñeta muestra una toma diferente de la introducción del personaje, cada toma tiene un propósito y enfoque diferente, proporcionando diferentes grados de información. ¿En qué orden crees que se deben colocar las viñetas?

- La primera viñeta debe ser la viñeta n°1. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 21.**
- La primera viñeta debe ser la viñeta n°2. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 30.**
- La primera viñeta debe ser la viñeta n°3. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 23.**
- La primera viñeta debe ser la viñeta n°4. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 27.**
- La primera viñeta debe ser la viñeta n°5. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 24.**



20

Vaya, eso no es correcto... Tiene que haber algo más antes de este.

¡Inténtalo otra vez!



Vuelve al párrafo 24.

21

Vaya, eso no es correcto... Sería confuso si esta fuera la primera viñeta de la historia. El lector necesitaría más información antes de eso. ¡Inténtalo otra vez!



Vuelve al párrafo 19.

22

Ups, no del todo... ¡Vas demasiado rápido! ¡Inténtalo de nuevo!



Vuelve al párrafo 26.

23

Vaya, eso no es correcto... Sería muy confuso si esta fuera la primera viñeta de la historia. El lector necesitaría más información antes de eso.

¡Inténtalo otra vez!



Vuelve al párrafo 19.

24

¡Correcto! La viñeta nº5 debe aparecer primero para dar un contexto general a la historia, proporcionando información sobre cuándo y dónde ocurrirá la historia. Se llama **gran plano general** y representa una escena grande para mostrar el paisaje y el entorno en general. Por lo tanto, también podría denominarse **plano de establecimiento**.

También observará que esta viñeta se compone de dos imágenes diferentes pegadas sin espacio ni **intersticios** entre ellas, fusionándose en un solo viñeta en lugar de un **nivel** o **tira** de múltiples viñetas en una línea horizontal a lo largo de la página.

Ahora que sabes por dónde empezar, ¿cuál sería la siguiente viñeta?

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº1.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 20.**

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº2.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 26.**

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº3.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 31.**

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº4. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 25.**

(Consulte el **párrafo 19** para ver la página nuevamente)

25

Vaya, eso no es correcto... Tiene que haber algo más antes de este.

¡Inténtalo otra vez!

↪ **Vuelve al párrafo 24.**

26

¡En efecto! La viñeta nº2 muestra al personaje dentro de la decoración y el contexto, acercándose un poco más al tema de la historia. Se llama un **plano general**.

Ahora que el panorama y el contexto están establecidos, ¿qué viñeta debería ser el siguiente?

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº1.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 28.**

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº3.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 22.**

- La siguiente viñeta debería ser la viñeta nº4.

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 29.**

(Consulte el **párrafo 19** para ver la página nuevamente)

27

Vaya, eso no es correcto... Sería muy confuso si esta fuera la primera viñeta de la historia. El lector necesitaría más información antes de eso.

¡Inténtalo otra vez! ➡➡➡ ➔ **Vuelve al párrafo 19.**

28

¡Perfecto! La viñeta n°1 comienza a centrarse en el personaje. Se llama **plano figura o entero** y muestra al personaje de pies a cabeza.

Notarás que nos acercamos cada vez más a medida que avanzamos. Tiene sentido, ya que este orden proporciona un contexto más amplio antes de centrarse en elementos más precisos de la historia.

Con base en esa observación, ¿en qué orden crees que deberían estar las últimas viñetas?

- Primero viñeta n°3 luego viñeta n°4.  **Ve al párrafo 32.**

- Primero la viñeta n°4 y luego la viñeta n°3.

 **Ve al párrafo 35.**

(Consulte el **párrafo 19** para ver la página nuevamente)

29

Ups, no del todo... ¡Vas demasiado rápido! ¡Inténtalo de nuevo!

 **Vuelve al párrafo 26.**

30

Vaya, eso no es correcto... El lector necesitaría más información antes de eso.

¡Inténtalo otra vez!  **Vuelve al párrafo 19.**

31

Vaya, eso no es correcto... Tiene que haber algo más antes de este.
¡Inténtalo otra vez!

 **Vuelve al párrafo 24.**

32

Ups, eso no está bien... ¡Entonces debe ser la otra opción!

 **Ve al párrafo 35.**

33

Eso no parece correcto... Esta viñeta utiliza un **plano medio corto** que muestra al personaje desde la parte superior de la cabeza hasta la mitad del torso y se centra en las emociones, pero no muestra el elemento amenazante aquí...

¿Qué viñeta podría parecer más amenazadora?

 **Vuelve al párrafo 34.**

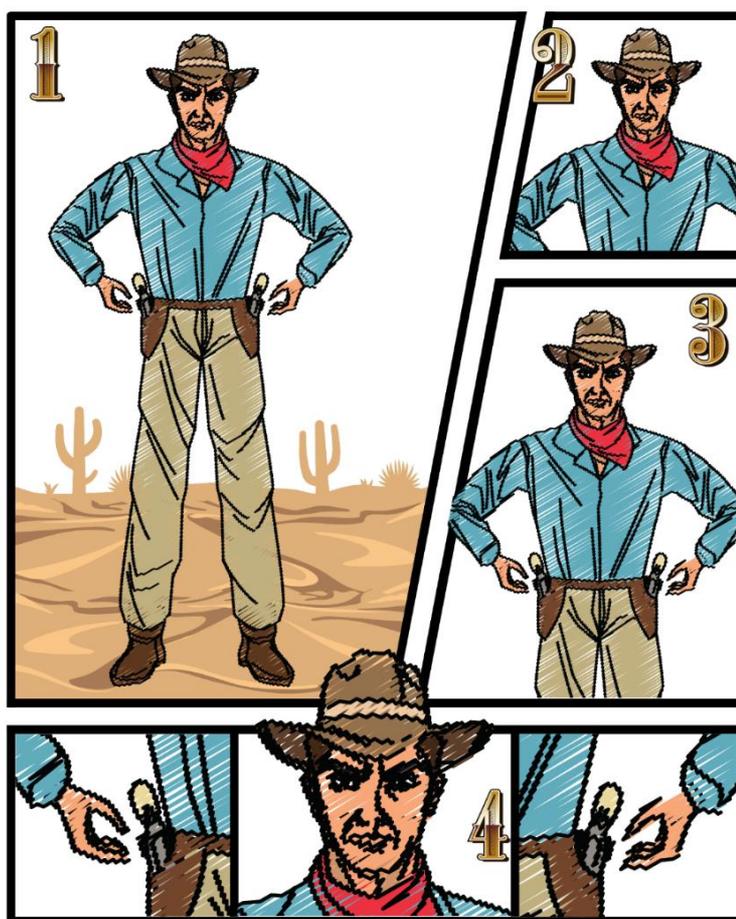
34

Ahora estás en otra página con el mismo tema del Oeste. Esta vez, ves 4 viñetas con diferentes tomas del mismo vaquero mirándote con el ceño fruncido, de pie con las manos cerca de las pistolas colocadas en cada una de sus caderas.

"¡Bueno, hola!" él dice.

"¡Espero no haberte asustado demasiado! Mira,

en esta parte de mi historia, ¡estoy desafiando a duelo a mi rival! Por lo tanto, necesito parecer amenazador. ¿Puedes ayudarme a elegir cuál de estas tomas se adaptaría a ese propósito?"



- Viñeta nº1: Plano figura o entero. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 37.**
- Viñeta nº2: Plano medio corto. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 33.**
- Viñeta nº3: Plano americano. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 39.**
- Viñeta nº4: Primeros planos. ➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 36.**

¡Perfecto! La viñeta nº4 se llama **plano medio**, mostrando al personaje del torso hacia arriba, mientras que la viñeta nº3 se denomina **primerísimo primer plano** o **plano detalle**, centrándose en un detalle concreto, como la expresión facial del personaje en este caso, o un objeto, por ejemplo.

Ahora tenemos todas las viñetas en orden y, de hecho, se van acercando cada vez más al personaje, como si la 'cámara' estuviera haciendo zoom como en una escena de película.

La señora te sonríe: "Muchas gracias viajero. El comienzo de mi historia ahora está en orden. ¡Puedes seguir tu camino ahora! La siguiente historia se refiere a un amigo mío

que quizás también necesite tu ayuda. Te acercarás al final del libro, por lo que tu aventura casi ha terminado. Te deseo un buen viaje, extraño.

Te despides con la mano mientras ella cabalga en su caballo hacia el atardecer y pasas la página para tu próxima misión.



 **Ve al párrafo 34.**

36

¡Bien! Esta viñeta utiliza una serie de 3 **primeros planos** que muestran una parte del personaje, como la cabeza desde los hombros hacia arriba o una parte específica del cuerpo.

También puede mostrar un objeto o parte del entorno y es menos cercano y específico que el **primerísimo primer plano** que viste en la página anterior, que se centró en el rostro de la mujer, pero tiene un propósito similar de centrarse en un elemento específico. . En este caso, la expresión facial del vaquero y sus manos cerca de las armas definitivamente brindan una vibra amenazante.

Otra viñeta también podría parecer amenazadora. ¿Cuál?

- ¿No has encontrado las dos viñetas amenazadoras?

➡➡➡ ➔ **Vuelve al párrafo 34.**

- ¿Ya encontraste las dos viñetas amenazadoras?

➡➡➡ ➔ **Ve al párrafo 38.**

37

Eso no parece correcto... Esta viñeta utiliza un **plano figura o entero** que muestra al personaje de pies a cabeza, mostrando sus acciones, actitud general y entorno, pero no se centra mucho en una emoción específica y no parece tan agresivo.

¿Qué viñeta podría parecer más amenazadora?

⚡ ➔ **Vuelve al párrafo 34.**

38

Ahora que has pensado que las viñetas 3 y 4 encajarían con el propósito del personaje de parecer amenazador, se inclina el sombrero en señal de agradecimiento:

"¡Muchas gracias por tu ayuda, extraño! ¡Ya casi terminas! Ahora tengo que luchar contra mi rival. ¡Adiós!"

Te despides y pasas la página-por última vez.



Ve al párrafo 40.

39

¡Bien! Esta viñeta utiliza un **plano americano** que muestra al personaje desde la parte superior de la cabeza hasta la mitad de los muslos. Se llama así porque se usa en las películas del Oeste para mostrar las pistoleras en las caderas de un pistolero. Por lo tanto, ¡se ajusta al objetivo de parecer amenazante!

Es bastante similar a un **gran plano medio o plano italiano**, que muestra a los personajes de la rodilla para arriba.

Otra viñeta también podría parecer amenazadora. ¿Cuál?

- ¿No has encontrado las dos viñetas amenazadoras?

➡➡➡ **Vuelve al párrafo 34.**

- ¿Ya encontraste las dos viñetas amenazadoras?

➡➡➡ **Ve al párrafo 38.**

Parece que has llegado al final del cómic, no hay más historias que completar ni viñetas que arreglar.

De repente, las páginas empiezan a pasar rápidamente a medida que viajas entre las diferentes historias que acabas de explorar. Las **onomatopeyas** y las **líneas de movimiento** regresan a las páginas correctas, las **cartelas** y los **globos** de diálogo se llenan con las oraciones correctas, los diferentes **planos** están todos en el orden correcto y cada personaje que has conocido te sonríe con gratitud.

Las páginas continúan pasando mientras una luz brillante comienza a rodearte, y puedes ver la portada del libro cerrándose mientras te transportan de regreso a la biblioteca de la escuela.

¡El cómic, que antes parecía viejo y roto, ahora parece completo y nuevo! Lo recoges con una sonrisa y lo colocas cuidadosamente en la estantería con otros cómics, luego vuelves a buscar el libro que tu profesor te pidió que encontraras.

Tu extraña aventura ha terminado, pero ahora eres más rico en conocimientos y logros. ¿Quién diría que era tan fácil convertirse en superhéroe?

Fin



Diseñado por 6 organizaciones europeas, el proyecto pretende crear materiales y herramientas pedagógicas eficaces y atractivas para que los profesores apliquen una metodología innovadora de gamificación de los deberes con los alumnos. De este modo, queremos contribuir a aumentar su eficacia y su tasa de compromiso en el trabajo a distancia y, más concretamente, en los deberes.

Descubra más historias sobre:

EDUGRAAL.EU

Financiado por:



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.