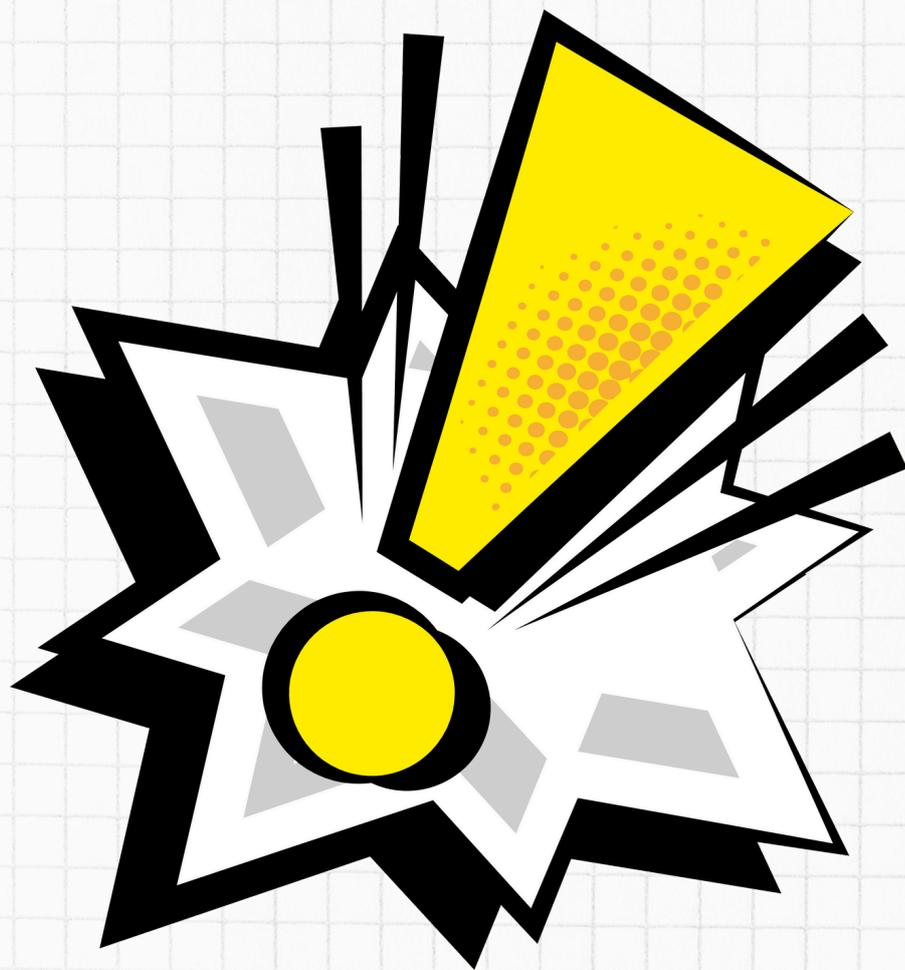


# CÓMIC

## Creamos nuestras viñetas

Actividades tutorizadas



BNEscolar

# Estructura del taller (2h)

En este taller exploraremos el mundo del cómic, tebeo e historieta a partir de la elaboración de nuestros propios cómics:



# Preparación del taller

## El espacio

Para este taller necesitaremos disponer de una sala o zona amplia que disponga de proyector y pantalla.

Asegúrate de tener mesas suficientes para trabajar en parejas y grupos pequeños (5-6 personas por grupo) y que sean amplias para que puedan diseñar con comodidad sus cómics en papel.

Además, puedes disponer en una mesa los materiales para las actividades, que pueden ir cogiendo a medida que los necesiten.

Es importante que dispongáis de una impresora (y de fotocopidora si vais a crear la revista). Recuerda distribuir papeleras por la sala para poder recoger todos los recortes de papel sobrantes.

## Material por actividad

Para las actividades de este taller, cada equipo tendrá que disponer de, al menos, un dispositivo (ordenador o tablet) con conexión a internet para acceder a la visita digital de la secuencia.

Para realizar los cómics cada grupo necesitará:

- Cómics de la BDH impresos
- Materiales para colorear y dibujar (rotuladores, colores, ceras...)
- Tijeras
- Pegamento
- Cartulinas y/o papel
- Plantilla para la creación de la revista impresa
- Una hoja Din-A3 por grupo
- Grapadora (o encuadernadores)



# Detalle de actividades

## Introducción al taller

Todos los participantes

Tiempo estimado: 5'-10'

### Resumen de la actividad

Familiarizarnos con los elementos característicos del cómic y preparar a los participantes para la creación de su propia tira cómica. Para ello, realizaremos una breve introducción y dejaremos que exploren algunos ejemplos históricos relevantes.

### Recursos digitales

Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños): <https://bnescolar.bne.es/comic-historieta-o-tebeo-para-ninos-y-no-tan-ninos>

Pocholo <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/card?oid=0029038673>

The Monigoty <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/card?sid=b71136bf-1834-4fle-8e15-f251e0d8bea2>

Biblioteca Digital Hispánica (BDH) <https://bdh.bne.es/bnearch/inicio.do>

Hemeroteca Digital (HD) <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/advanced>

Este texto puede servirte de introducción al taller. Hemos intentado condensar en un breve texto algunos de los **aspectos destacados del cómic y su evolución**. Puedes modificarlo como creas adecuado y ajustarlo a las necesidades de los participantes. También te recomendamos acompañarlo de la proyección de ejemplos de cómics o tebeos que puedes encontrar en los anexos de la secuencia.

Hoy vamos a sumergirnos en el **mundo del cómic**, también conocido como tebeo en España. Los cómics son una forma de narración visual que combina texto e imagen para contar historias. Una de las unidades fundamentales del cómic es la viñeta, ese pequeño recuadro donde texto e imagen se unen para contar la historia. Las viñetas pueden incluir diálogos, descripciones, sonidos o incluso elementos visuales que expresan emociones o acciones de manera muy creativa.

Durante gran parte del siglo XX, los cómics y las viñetas eran comunes en revistas, periódicos y publicaciones infantiles, sirviendo no solo como entretenimiento, sino también como herramientas educativas y sociales. Por ejemplo, revistas como "**Pocholo**" o "**The Monigoty**" eran muy populares y reflejaban los valores culturales de su tiempo.

En este taller, vamos a crear nuestras propias viñetas utilizando recortes de cómics de la **Biblioteca Digital Hispánica** (BDH) y de la **Hemeroteca Digital** (HD). Exploraremos cómo estos cómics representaban su época y aprenderemos a reinterpretarlos para crear algo completamente nuevo mediante la técnica del collage.

¿Listos para viajar en el tiempo a través de las viñetas y dar vida a vuestras propias historias?

Una vez acabada esta introducción, separa a los participantes en pequeños grupos, si aún no lo has hecho, e indica los tiempos que dedicaréis a cada actividad.

Editar Temporizador

Cuenta Atrás  Contar hasta (desde) fecha y tiempo

Horas: < 00 > Minutos: < 10 > Segundos: < 00 >

En Cero:  Parar temporizador  Reiniciar temporizador  Iniciar como cronómetro (incremento)

Sonido: Pizzicato

Título: Descifrando mensajes

Ver mensaje

Probar Cancelar Iniciar

Puedes utilizar la herramienta en línea <https://reloj-alarma.es/temporizador/> o alguna similar para acortar el tiempo de las actividades. Sigue los siguientes pasos:

1. Clica en **Agregar nuevo temporizador**.
2. Indica los minutos de la **Cuenta atrás**, y selecciona el sonido.
3. Puedes poner un título al temporizador.
4. Clica en **Iniciar**.



The Monigoty (Barcelona) 21/10/1897. Enlace al recurso en HD: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=cd163cf4-c799-49f0-a479-c54f34a44b55&page=8>

# Actividad 1

## Leemos y disfrutamos

**Equipos:** Individual o por parejas

**Tiempo estimado:** 25'

### Resumen de la actividad

En esta actividad, los participantes explorarán una selección de cómics históricos disponibles en la BDH para identificar sus elementos narrativos, gráficos y contextuales. El objetivo es que se inspiren para la creación de su propia tira cómica.

### Recursos digitales

Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños): <https://bnescolar.bne.es/comic-historieta-o-tebeo-para-ninos-y-no-tan-ninos>

Correo de los niños 28/5/1913 n.º 8 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=cca63717-c085-4ae6-90c5-290bbde842af&page=15>

Correo de los niños 20/8/1913 n.º 20 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=2b69b59f-615a-4899-8c04-71ebad1b1d2c&page=15>

Monos (Madrid) 10/12/1904 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0003819813&page=3>

Monos (Madrid) 10/12/1904 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0003819813&page=10>

Pocholo (Barcelona) 1932 n.º 10 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0029038755&page=8>

Pocholo (Barcelona) 1931 n.º 9 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=8960ab23-1b17-486d-8f75-0c87585ce09b&page=4>

Alegría (Tarrasa) 13/12/1930 n.º 309 <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0029864743&page=20>

Alegría (Tarrasa) 21/1/1928 n.º 158: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=c91f9b21-e59d-4168-a480-d1a10cf28ff2&page=20>

The Monigoty (Barcelona) 21/10/1897: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0004109400&page=7>

## Pasos en la actividad

### 1 Presentación de la actividad

En esta primera actividad la idea principal es que los participantes se familiaricen con el concepto de cómic y conozcan algunos ejemplos destacados. Para introducir la exploración de los ejemplos y presentar la actividad, puedes utilizar el siguiente texto o modificarlo según las necesidades de tu grupo:

Hoy exploraremos una herramienta única de narración visual: **el cómic**. Desde sus orígenes hasta hoy, los cómics han sido una ventana al pasado, mostrando cómo pensaban, vivían y soñaban las personas de distintas épocas. Esta actividad nos permitirá conectar con la historia a través de cómics antiguos, y también crear nuestras propias historias, combinando la creatividad con el patrimonio.

¿Habéis leído alguna vez un cómic o un tebeo? ¿En qué soporte?

Tal vez teníais en vuestra biblioteca algún libro de cómic muy interesante o en alguna ocasión os ha aparecido una viñeta en alguna red social, o incluso en aplicaciones o libros manga... ¿Os imagináis cómo era el mundo del cómic antiguamente, sin internet ni televisión?

Ahora dedicaremos un tiempo a consultar diferentes ejemplos de cómics que se publicaban en épocas pasadas en periódicos, revistas o publicaciones específicas. Fijaros especialmente en qué elementos visuales usaban para destacar la tira cómica de otras, qué elementos caracterizan los tebeos, qué temáticas trataban, cuáles eran las características que definían a los personajes, etc.

Esta cuidadosa observación os dará pistas que después podréis utilizar en la generación de vuestras propias tiras cómicas.

## 2 Exploramos cómics en la BDH y la HD

Al final de este documento puedes encontrar diferentes viñetas seleccionadas para la lectura por parte de los participantes del taller. Puedes compartir los siguientes enlaces para que puedan estudiarlos con atención:

Correo de los niños 28/5/1913 n.º 8: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=cca63717-c085-4ae6-90c5-290bbde842af&page=15>

Monos (Madrid) 10/12/1904: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0003819813&page=3>

Pocholo (Barcelona)1932 n.º 10: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0029038755&page=8>

Alegría (Tarrasa) 13/12/1930 n.º 309: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0029864743&page=20>

Correo de los niños 20/8/1913 n.º 20: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=2b69b59f-615a-4899-8c04-71ebad1b1d2c&page=15>

Alegría (Tarrasa) 21/1/1928n.º 158: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=c91f9b21-e59d-4168-a480-d1a10cf28ff2&page=20>

Monos (Madrid) 10/12/1904: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0003819813&page=10>

Pocholo (Barcelona) 1931 n.º 9: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=8960ab23-1b17-486d-8f75-0c87585ce09b&page=4>

The Monigoty (Barcelona) 21/10/1897: <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0004109400&page=7>

## 2

## ¿Cómo son los cómics?

Una vez hayan podido explorar libremente esta selección de cómics, tebeos y viñetas, puedes plantear algunas de las preguntas que se presentan a continuación.

Estas preguntas pueden ayudar a los participantes a inspirarse y a ver algunos de los detalles principales que definen este tipo de publicaciones.

- ¿Qué diferencias encontraréis entre los cómics que habéis explorado y los cómics actuales?
- ¿Qué elementos narrativos se repiten en los cómics que habéis visto?
- ¿Cómo se refleja el contexto histórico y cultural en los cómics que habéis analizado?
- ¿Qué tipos de historias predominan en los cómics y tebeos de la BDH y la HD?
- ¿Qué estilo de dibujo o diseño os ha llamado más la atención en estos cómics?
- ¿Cómo creéis que los lectores de la época interpretaban estos cómics y sus mensajes?
- ¿Qué elemento de los cómics os ha sorprendido más o no esperabais encontrar?
- ¿Habéis encontrado detalles humorísticos, educativos o propagandísticos en las viñetas?
- ¿Cómo describiríais el uso del texto en los cómics que habéis analizado?
- ¿Qué aspecto de los cómics querríais adaptar o reinterpretar en vuestra propia creación?



Alegría (Tarrasa). 21/1/1928, n.º 158. Enlace al recurso en HD:  
<https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=c91f9b21-e59d-4168-a480-d1a10cf28ff2&page=20>

# Actividad 2

## Creación del cómic

Equipos: grupo / individual o parejas

Tiempo estimado: 45'

### Resumen de la actividad

Usando recortes de cómics de la BDH y la HD junto con los dibujos propios, los participantes crearán una viñeta que combine lo tradicional con lo moderno mediante la técnica del collage.

### Recursos digitales

Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños): <https://bnescolar.bne.es/comic-historieta-o-tebeo-para-ninos-y-no-tan-ninos>

Acceso a la selección de cómics, revistas y tebeos de la actividad anterior.

## Pasos en la actividad

1

### Introducción a la técnica collage

Explica qué es un collage y cómo se puede usar para reutilizar todos los ejemplos que han visto en la actividad anterior. Para ayudarte puedes utilizar este pequeño texto e incluso mostrar el ejemplo creado con materiales de otros cómics y recursos.

Para crear los nuevos cómics vamos a trabajar con la técnica del collage, que consiste en crear una obra a partir de la combinación de elementos de distintas fuentes.

Para generarlos, vamos a reutilizar algunos elementos de los cómics de BDH y la HD que hemos visto antes. Seleccionaremos e imprimiremos las viñetas que queremos modificar, las recortaremos y las organizaremos en una nueva composición. Luego, les añadiremos nuestros propios textos, dibujos y detalles para narrar una nueva historia.

Esta actividad no solo nos permitirá desarrollar nuestra creatividad, sino que también podremos reflexionar sobre cómo reinterpretar y actualizar elementos de cómics antiguos para transmitir mensajes contemporáneos.

Pensad en cómo cada elemento, ya sea una imagen o un texto, puede contribuir a la historia y darle un toque personal.

¡Es hora de comenzar y dejar que la imaginación guíe el proceso!



Puedes tener ya impresos algunos cómics, incluso en tamaño ampliado, para agilizar este paso de la actividad y que se puedan dedicar a reinterpretar las viñetas.

## 2 Definición de la temática o historieta

En este paso, cada grupo deberá definir el tema o concepto que guiará la creación de su tira cómica.

Este momento es crucial para que los participantes se enfoquen en una idea central que les ayude a organizar y estructurar su trabajo. Aquí es donde podrán utilizar la inspiración obtenida en la actividad anterior sobre los elementos narrativos y visuales de los cómics.

Ahora que ya tenemos claro qué es el collage y cómo lo usaremos para combinar elementos antiguos y nuevos, es momento de decidir el tema de los nuevos cómics.

Pensad en lo que os gustaría contar: ¿una historia que refleje un evento histórico, una reinterpretación de un cómic clásico con un toque moderno, quizás un comentario sobre un tema social actual o un chiste?

Recordad que podéis inspiraros en los cómics que exploramos al principio y usar elementos visuales y textuales de ellos para construir vuestra historia. A partir de ahora, cada grupo tiene 10 minutos para discutir y definir el tema y hacer un esquema de cómo planeáis organizar las viñetas y los elementos que queréis usar.



Dependiendo del tiempo disponible es posible que tengas que delimitar el número de viñetas que deban hacer los participantes, por ejemplo, estableciendo un mínimo de una o dos.



Para organizar la historia pueden crear un sencillo storytelling, creando bocetos rápidos de las viñetas que después se repartirán para su creación. También puedes proporcionarles una plantilla con recuadros ya preparados para facilitar esta parte de la actividad.

## 3 Creamos el cómic

### 3 Creamos el cómic

En este paso, los participantes empezarán a trabajar de manera autónoma en la creación de su cómic. Usarán los recortes de cómics de la BDH y HD, añadirán sus propios elementos gráficos (si quieren) y textuales para dar vida a su historia.

Ahora que ya tenéis definido el tema y habéis planeado la estructura de vuestro cómic, es momento de comenzar a crear.

Recordad que el objetivo es combinar los elementos de cómics anteriores con vuestras propias aportaciones para contar una historia única. Os animo a que experimentéis y os divirtáis en el proceso.

¡Manos a la obra!

A continuación, tienes unos cuantos consejos que pueden ayudar a delimitar algunos aspectos del cómic que tienen que crear los participantes.

#### **1. Organización de la narrativa:**

- Mantener una secuencia clara de viñetas que tenga un inicio, un nudo y un desenlace. Pensar en cómo cada viñeta se conecta con la anterior y la siguiente para mantener la coherencia de la historia.
- Comprobar que la historia sea comprensible, incluso si los lectores no tienen contexto previo.

#### **2. Uso de elementos visuales:**

- Seleccionar las viñetas y recortes de manera que se complementen entre sí. Se pueden recortar partes de una imagen para cambiar su significado o enfocarse en detalles específicos que aporten al tema.
- Jugar con el tamaño y la disposición de las viñetas. No siempre es necesario seguir un formato uniforme; a veces, variar el tamaño y la forma de las viñetas puede ayudar a enfatizar momentos clave de la historia.

#### **3. Integración del texto:**

- El texto debe ser claro y legible. Evitar sobrecargar las viñetas con demasiadas palabras; en su lugar, usar frases cortas y expresivas.
- Poner atención a cómo los bocadillos y las cartelas se colocan en las viñetas. El texto debe guiar la lectura de forma natural y ayudar a los lectores a entender el contexto o la emoción de la escena.
- Se pueden agregar onomatopeyas y palabras destacadas para resaltar sonidos o acciones importantes.

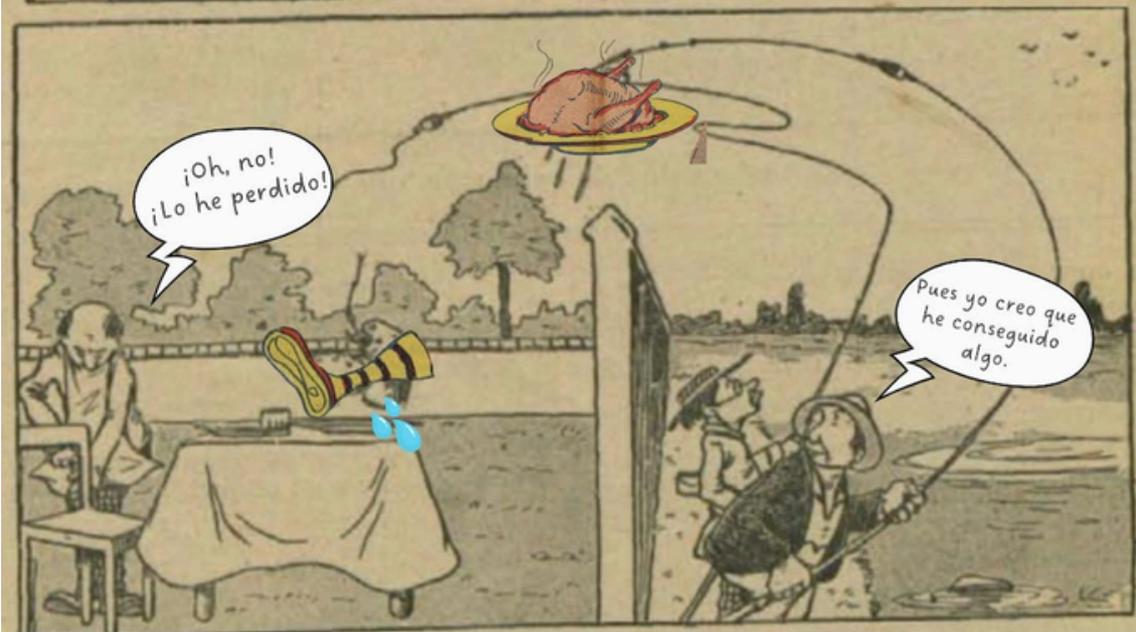
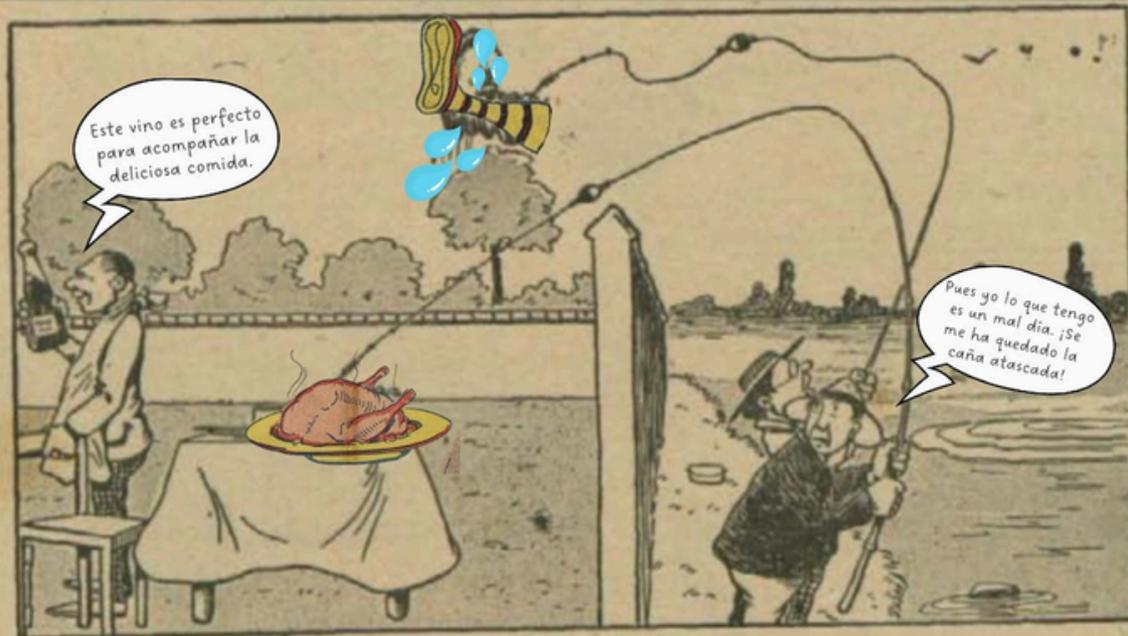
#### **4. Creación de un estilo único:**

- Anima a los participantes a añadir sus propios dibujos, detalles y colores para personalizar las viñetas y darles un toque distintivo. Pueden incluir pequeñas ilustraciones, patrones o elementos decorativos.
- Utilizar los colores de manera estratégica para transmitir emociones y captar la atención del lector. Por ejemplo, los colores cálidos pueden representar acción o emoción, mientras que los fríos pueden dar una sensación de calma o melancolía.

#### **5. Revisión y ajuste:**

- A medida que vayan avanzando, que revisen cómo se ve la composición en su conjunto. Preguntarse si la historia se entiende fácilmente y si el mensaje se transmite de manera efectiva.
- Realizar cambios en el diseño o en los textos si sienten que algo no está funcionando. El proceso de creación es flexible, y es importante adaptarse a nuevas ideas que puedan surgir durante el trabajo.

Puedes proyectar el siguiente ejemplo que hemos realizado a partir de la tira cómica de <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0005155831&page=8>, y proyectar también la tira original, para que comentéis los elementos que se han añadido.



# Actividad 3

## Generamos nuestra revista de cómics

Equipos: grupo

Tiempo estimado: 25'

### Resumen de la actividad

En esta fase final, los participantes presentarán sus viñetas al resto de grupos. Luego, cada equipo preparará su cómic para su publicación, añadiendo detalles como el título, los nombres de los autores y una breve descripción de la historia. Finalmente, se fotocopiarán y se encuadernarán para formar una revista colectiva.

### Recursos digitales

Cómic, historieta o tebeo para niños (y no tan niños): <https://bnescolar.bne.es/comic-historieta-o-tebeo-para-ninos-y-no-tan-ninos>

## Pasos en la actividad

1

### Introducción

Explica a los participantes que en esta fase compartirán sus cómics y crearán de forma conjunta una revista colectiva. Puedes utilizar este pequeño guion para compartir con los participantes el procedimiento de esta actividad:

Ahora que hemos terminado de crear nuestros cómics, vamos a pasar a la última fase del taller: compartir nuestras obras y crear juntos una revista colectiva donde encontrar las nuevas creaciones.

Primero, cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su cómic al resto de participantes. Durante la presentación, os animo a que habléis sobre el proceso creativo, qué elementos elegisteis de los cómics históricos, cómo los habéis combinado con vuestros propios detalles y cuál es la historia o el mensaje que queríais transmitir.

Después de las presentaciones, cada grupo preparará la publicación de su cómic y añadirá detalles como el título, los nombres de los autores y una breve descripción de la historia. Esta información será importante para contextualizar cada obra y permitir que todos los lectores comprendan mejor el contenido.

Cuando todos los cómics estén listos, fotocopiamos las páginas y las organizaremos para formar nuestra revista. Para terminar, cada grupo generará una portada en formato A3 para poner el lazo final a la creación.

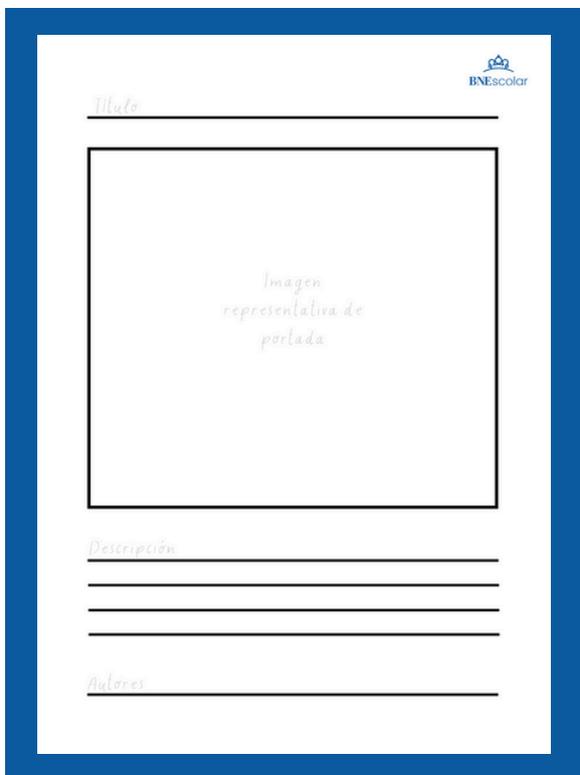
## 2 Presentamos los cómics

Organiza un espacio donde cada grupo pueda presentar su cómic. Anima a los participantes a hablar sobre su proceso creativo, las decisiones que tomaron y los elementos específicos que usaron de los cómics de la BDH y la HD.

Temporiza las presentaciones para que de tiempo a que todos puedan presentar sus cómics. Puedes utilizar la herramienta “Reloj alarma” para este paso.

## 3 Maquetamos la revista

Entrega a cada grupo una plantilla y pídeles que escriban el título de la obra, los nombres de los autores y una breve descripción que resuma el contenido o el propósito de la historia. Esto dará contexto a la revista y ayudará a los lectores a entender mejor cada creación. A continuación, en hojas en blanco, pueden pegar sus viñetas en el orden adecuado y terminar de decorar las hojas de lo que será su cómic.



La imagen muestra una plantilla de revista con un borde azul. En la parte superior derecha hay un logo de BNEscolar. El formulario tiene los siguientes campos:

- Título: Una línea horizontal con el texto "Título" escrito en cursiva.
- Imagen representativa de portada: Un recuadro rectangular con el texto "Imagen representativa de portada" en el centro.
- Descripción: Cuatro líneas horizontales con el texto "Descripción" en la primera.
- Autores: Una línea horizontal con el texto "Autores" en el inicio.

**Encuentra la plantilla al final de este documento**



## 4 Fotocopiamos y terminamos la revista

Una vez que todos los grupos hayan terminado de preparar sus cómics, fotocopia las páginas y organízalas para formar la revista. Puedes usar una fotocopidora para hacer copias de las plantillas y luego encuadernar las páginas con grapas, clips o cinta adhesiva.

Organiza un momento en el que la clase decida colectivamente el nombre de la revista. Una vez decidido, puedes dar una hoja Din A3 a cada grupo para que maqueten y personalicen su propia portada.



Puedes crear una copia para cada participante, de forma que cada uno se pueda llevar una revista con los cómics de todos los grupos.

# Cierre del taller, conclusiones y valoración

Tiempo estimado: 15'

## Resumen de la actividad

Estos últimos minutos los dedicaremos a compartir nuestras impresiones sobre el taller y a reflexionar sobre las dificultades encontradas y en cómo las han resuelto en equipo. También habrá una sencilla encuesta final de valoración del taller (digital).

Para cerrar el taller, vamos a dedicar unos minutos a reflexionar sobre lo que hemos aprendido y compartido. También haremos una breve valoración del taller para seguir mejorando en futuros encuentros.

## Pasos en la actividad

### 1 Reflexión en grupo

Invita a cada grupo a responder las siguientes preguntas de manera informal, dedicando un par de minutos por grupo:

- **¿Qué habéis aprendido sobre los cómics durante el taller?** [Ver cómo los cómics reflejaban los valores culturales y sociales de su época, cómo se usaban las viñetas y los bocadillos para contar historias simples sobre distintos temas, que los cómics no siempre fueron solo para entretenimiento y algunos tenían fines educativos o propagandísticos...]
- **¿Cómo se diferencian los cómics de ejemplo que habéis visto con algunos de los cómics actuales?** [Hay más estilos de dibujo, se intenta no reproducir humor que puede ser ofensivo contra algunas personas (mujeres, personas con cuerpos no normativos, personas racializadas...), se accede a los cómics a través de otras fuentes, etc.]
- **¿Qué ha sido lo más interesante del proceso de crear vuestro propio cómic?** [Poder combinar elementos antiguos con las propias ideas y dibujos, experimentar con el diseño de viñetas y colores para darle un toque personal, trabajar en equipo y escuchar diferentes ideas para desarrollar nuestra historia, etc.]
- **¿Qué desafíos os habéis encontrado al usar la técnica del collage?** [Organizar las viñetas para que la historia tuviera sentido, elegir qué recortes usar y cómo integrarlos con los dibujos, conseguir el equilibrio entre el texto y la imagen, etc.]
- **Si pudierais hacer un nuevo proyecto relacionado con cómics, ¿qué os gustaría explorar?** [Herramientas digitales para la creación de cómics, otros tipos de cómics como los mangas...]
- **¿Cómo creéis que ha cambiado el mundo del cómic con la llegada de las nuevas tecnologías?** [Más posibilidades visuales, creación más eficiente, postedición de los cómics, creaciones más colaborativas, etc.]

### 2 Después de que todos los grupos hayan compartido, abre el espacio para una discusión abierta. Invita a los participantes a hacer preguntas o comentarios sobre las experiencias compartidas por otros grupos.

### 3 Cierra la sesión

Para terminar, agradece a todos los participantes su esfuerzo y colaboración durante el taller.

Resalta la importancia del trabajo en equipo y la creatividad en el proceso de aprendizaje e invita a los participantes a continuar explorando la creación de contenido y a seguir compartiendo sus experiencias en redes sociales y en [Mi BNEscolar](#).

PEOR EL REMEDIO QUE LA ENFERMEDAD



—¡Papá, yo quiero un tambor, un tambor muy grandel. .



—Blen, voy por el tambor; pero me dejarás tranquilo ¿eh?

—Sí, papá.



Una hora después, el niño tenía su tambor, y el papá se había vuelto loco.

# TODO LO VENCE EL TALENTO



— ¡Pues se me cayó la chistera!

— ¿Cómo lo podré coger?

— ¡El apuro es de primera!

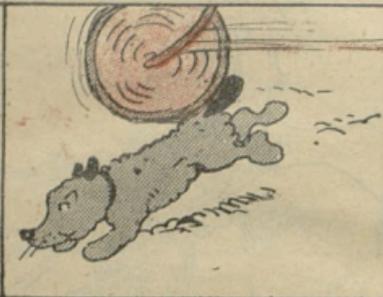


— ¡Bah! Dando la vuelta entera...



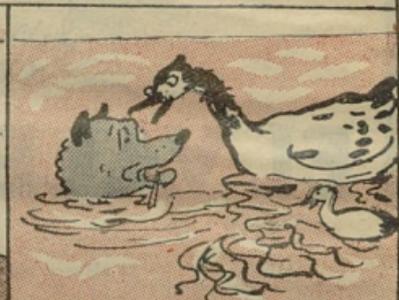
— ¿Véis? ¡Me lo he vuelto a poner!

# EL PERRO QUE SE ESCAPO DE SU CASA



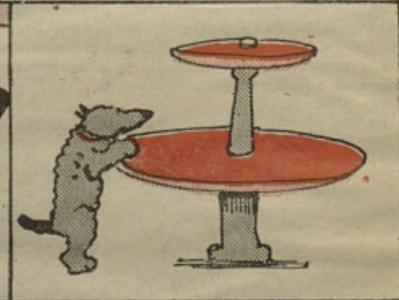
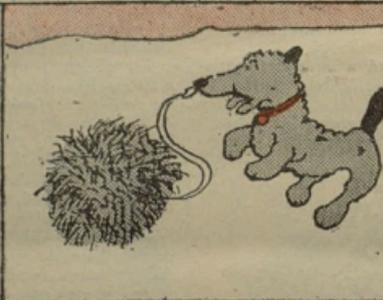
Un día, Dandy, un lindo perrito a quien su ama cuidaba como a un hijo, harto de tantas comodidades y tanto mimo decidió correr el mundo en busca de aventuras. Al encontrarse en la calle emprendió una carrera loca; pero tan poco acostumbrado estaba a la libertad que por poco no perece bajo las ruedas de una de esas bicicletas que son la desesperación de los peatones y hasta de los que van en auto. Pero la

cosa no había tenido importancia. Una pata ligeramente magullada que le hizo cojear un rato y después otra vez a correr hasta salir al campo. — ¡Qué deliciosa! — exclamó Dandy al encontrarse en una hermosa pradera esmaltada de flores. — Buena siesta me voy a echar aquí. — Y dicho y hecho. Pero el infeliz Dandy no contaba con la huésped y en su ignorancia de las costumbres campestres se había tumbado sobre un hor-



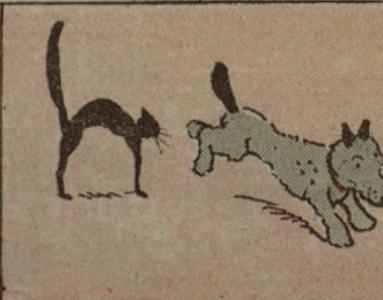
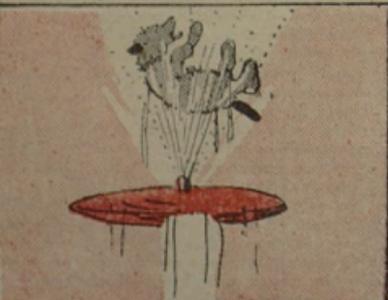
miguero cuyos habitantes empezaron a morder la fina piel del pobre faldero. Loco por el dolor se revolcaba por el suelo para desprenderse de aquellos modestos insectos, pero como no lo consiguiera se echó de cabeza en un estanque próximo y pudo por fin verse libre de los agresivos animalillos. Empezaba de nuevo a sentirse feliz y estaba a punto de ladrar un himno a la libertad, cuando tuvo la desgracia de trope-

zarse con una pata que nadaba tranquilamente con su distinguida prole. El ingenuo Dandy, creyendo que todos estaban animados de sus nobles sentimientos, quiso jugar con los patitos, pero la madre le clavó fieramente su pico en la cabeza, y ya tenemos otra vez al desgraciado Dandy huyendo como una exhalación para ganar la orilla y con ella un descanso que tenía bien merecido. Por lo menos así lo creía él, pero ya



veremos cuán equivocado estaba. Acordándose entonces de que aún no había estado el agua se dispuso a echar un trago en el preciso momento que se deslizaba una anguila que se suspendió del hocico del pobre Dandy. No tenía nada de agradable, aquel apéndice y por más que daba brinco y cabriolas la chaldita anguila no soltaba su presa. En aquel momento acertó a pasar por allí un erizo y Dandy tuvo

una idea genial. Con la anguila siempre colgando del hocico se aproximó al extravagante animal que se hizo una bola como es costumbre en ellos. Eso es lo que precisamente quería Dandy que comenzó a sacudir la anguila contra los pinchos del erizo, soltándose por fin. Harto ya de aventuras campestres, hecho una lástima y desfallecido de hambre y de cansancio, decidió regresar al pueblo. Por el camino encontró un



hermoso jardín cuya puerta estaba abierta y como la curiosidad podía en él más que la prudencia se coló en él, llamándole enseguida la atención una hermosa taza de fuente que en el centro tenía otra más pequeña. — Magnífico sitio para descansar, — pensó. — Y de un salto se plantó en el recipiente. Nunca lo hubiera hecho. En aquel momento se le ocurrió al jardinero sollar el agua del surtidor y Dandy se sintió de repente elevado por los aires, cayendo después en la taza grande.

de la que a duras penas logró salir, perseguido de cerca por el jardinero que enarbolaba una escoba de grandes dimensiones. Sin otro contratiempo que un escobazo y más adelante un arañazo de un gato, con el que tropezó sin querer, pudo, finalmente, salir del jardín. Y aquí tenía a Dandy otra vez feliz, descansando en su cómoda camita y jurando por la memoria de todos sus antepasados que jamás volverá a salir a la calle como no sea en brazos de su amita.

## DISTRACCIÓN ESPUMOSA



I



III



II

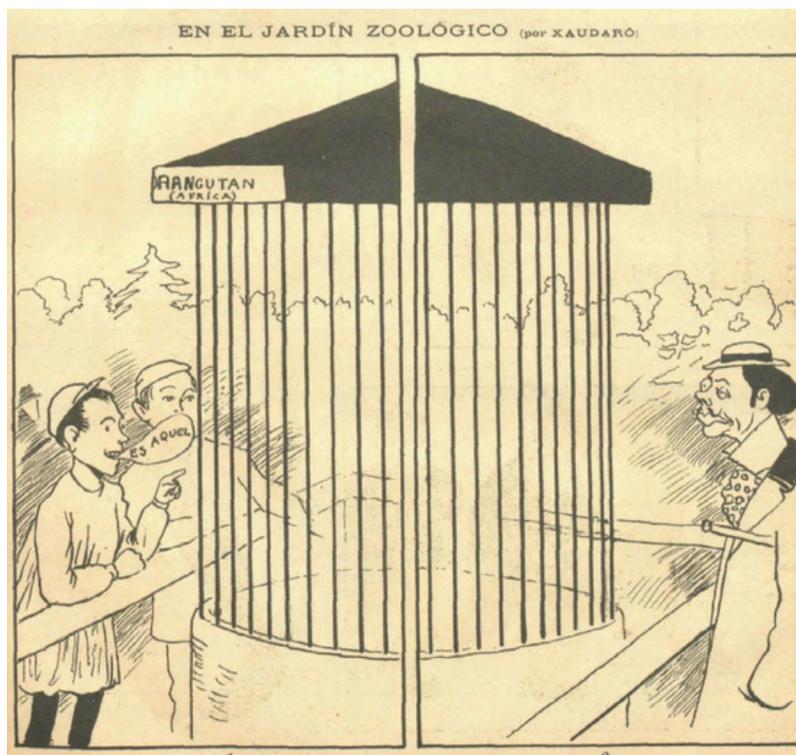


IV

Dibujo de VELLAR.

Monos (Madrid) 10/12/1904. Enlace al recurso en HD:

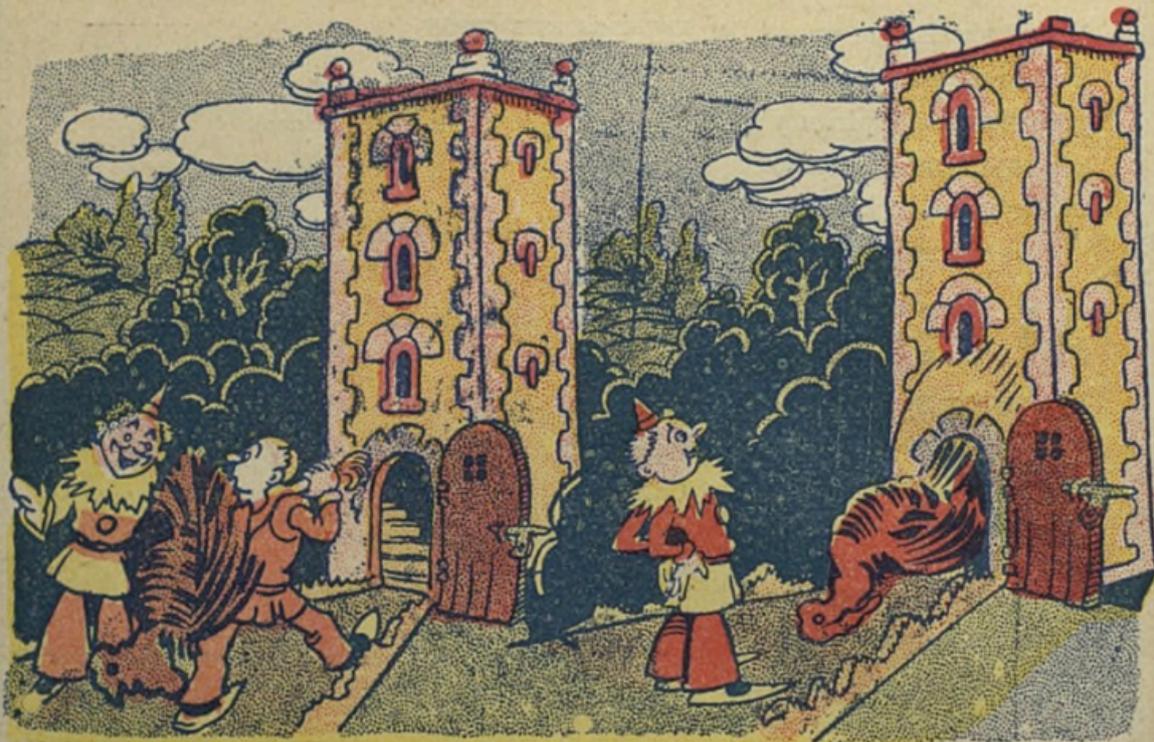
<https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0003819813&page=3>



The Monigoty (Barcelona) 21/10/1897. Enlace al recurso en HD:

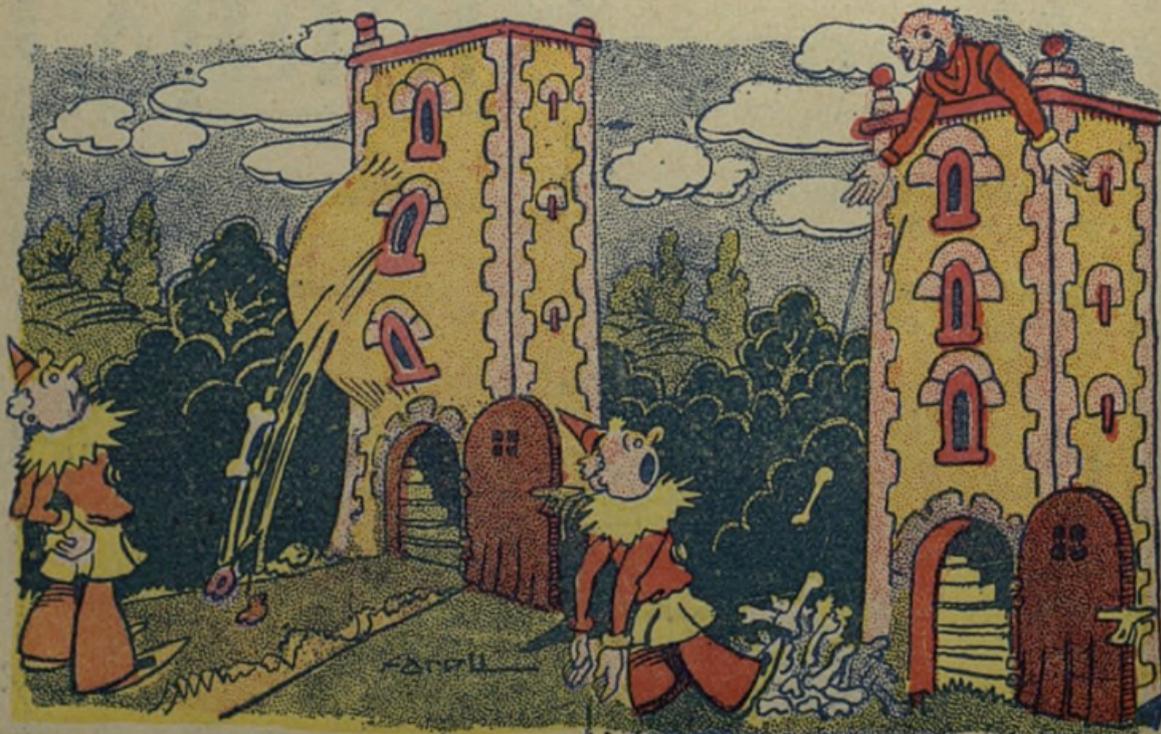
<https://hemerotecadigital.bne.es/hd/viewer?oid=0004109400&page=7>

# BUENA SOLUCIÓN



— Este pavo es tan grande, que no podré subirlo por la escalera.

— Tú mismo, arréglatelas como puedas.



— ¿.....?

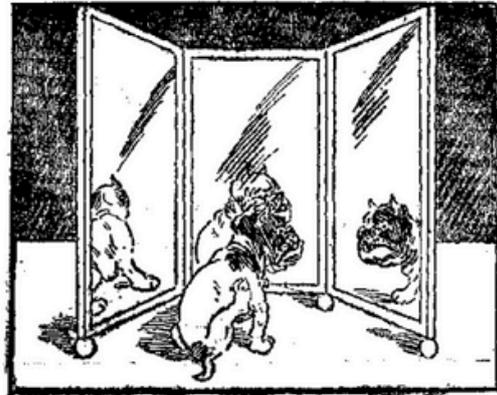
— Ya he llegado. ¡Ahí tienes el pavo! Lo que falta me lo he comido por el camino.

Imprenta de la Casa Provincial de Caridad : Montalegre, 5 : Barcelona

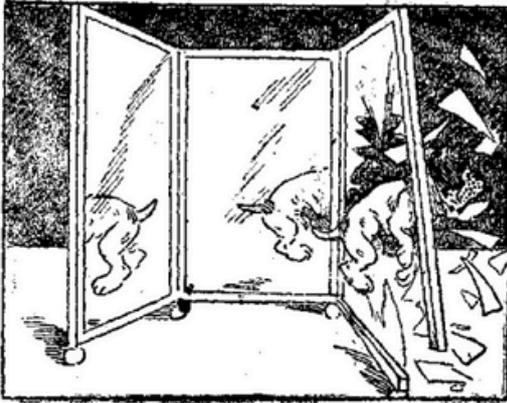
# La ilusión del perro 'Paco,,



1.—¡Caramba! ¿Otros dos amigos?



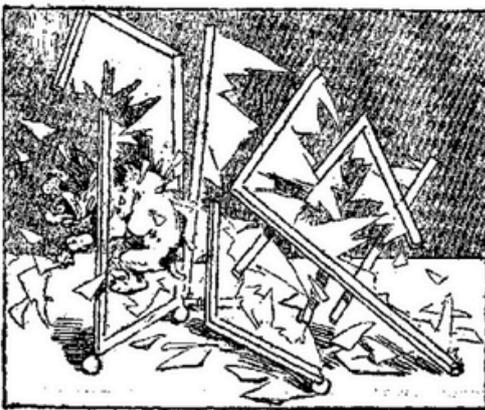
2.—¿Cómo, otro más?



3.—Me voy sobre él.



4.—¿En dónde está?

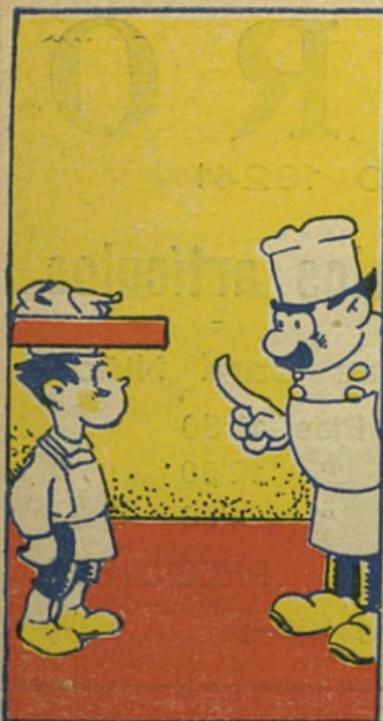


5.—¡Oh! ¡Ya lo veo!



6.—¡¡¡ Los he vencido!!!

## El gallo de Navidad



1.—Mira, Tonio,—dice el carnicero—vete a llevar este gallo a Doña Facundia, ve atento y sin distraerte como acostumbras a hacer los encargos.



2. En efecto, Tonio, para no distraerse compra un periódico y va a cumplir su encargo fijando en él su atención, pasando por cerca de Epifanio



3. que por encargo del Municipio está abriendo una zanja. Da un golpe con el pico y ..... le cae un pollo del cielo.



4.—¡Magnífico regalo de Navidad! exclama gozoso del obsequio que le parece cosa de hadas pues ignora la procedencia



5. Tonio llega a casa de Doña Facundia, después de leer el periódico.—Doña Facundia!—dice orondo—de parte del maestro le traigo este hermoso pollo.



6.—¡Oh Dios mío! ¡El pollo ha volado! sin plumas y despachurrado. ¿Dónde estará? ¡El vicio ha sido, según parece. ¡Tan largo, que no piensa en volver!

# ¡Qué buenos estaban los higos!



Había que ver cómo trabajaba durante el año el Sr. Calabazas para que la higuera de su huerto al llegar el verano apareciese bien cargada de fruto. No transcurría ningún día sin que el pobre señor dedicase parte de su trabajo al cuidado del frutal para él tan querido.

Sin embargo, hacía tres o cuatro años que no había podido comer higos de su huerto, no porque se los hubiesen comido los pájaros, sino porque se los robaban los muchachos del pueblo. —No, lo que es este año, en cuanto los higos empiecen a estar sazonados no habrá quien se acerque



a ellos — le decía a su mujer. —Ya verás tú de qué medio me valgo para que no me quiten ni uno solo. — Y así diciendo se fué al huerto y le enseñó donde dejaría atado su perro para que ejerciese de guardián. Llegó la época en que están los higos maduros y los chicos que duran-

te algún tiempo también estaban anhelando poderlos comer, acudían, aprovechando la ausencia del Sr. Calabazas. Pero, ¡vaya! Esta vez sí que no podrían burlarse de él, porque... —Mira quién está ahí — se decían unos niños a otros. —Caramba, pronto os amedrantáis — con-



testó uno—. Ya verás cómo vamos a arreglarnos para poder coger higos. — Se acercaron al árbol en el que estaba atado el perro y hay que ver de qué manera se enfurece el animal y cómo se lanza en per-

secución de los chicos. No corría el fiel guardián, sino que estuvo dando vueltas hasta que ya no le quedaba otra solución que quedarse quieto o ahogarse él mismo. Entonces los ladronzuelos pudieron hacer li-



bremente de las suyas, llenándose la barriga y se fueron después con los bolsillos repletos de higos, dejando el árbol más pelado que si hubiese pasado un huracán. Decídme, ahora, sino tenía razón el bendito

Sr. Calabazas cuando al darse cuenta de que otra vez había sido robado exclamaba: —¡Esto es el volmo! ¡Hay para pegarse un tiro! — Pero luego añadió: —¡La cosecha próxima ya veremos quién la tocal (!)

Titulo

---



Imagen  
representativa de  
portada

Descripción

---

---

---

---

Autores

---





**BNEscolar**

[bnescolar.bne.es](http://bnescolar.bne.es)