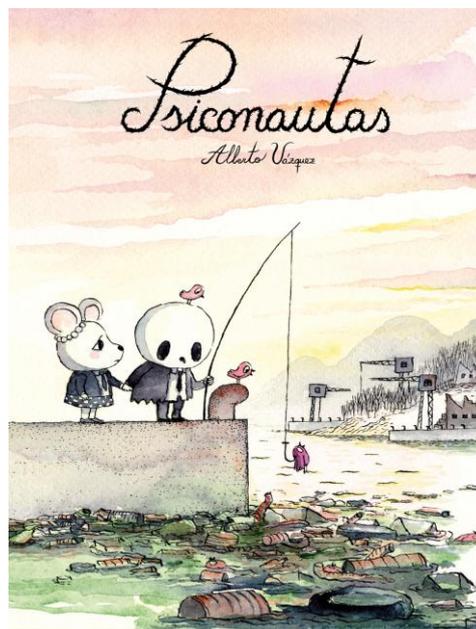


Guías de lectura de cómics y novelas gráficas

Fruto de las actividades sobre Educación y cómics en el ámbito de la Acción COST [iCON-MICs](#) - CA19119

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

Psiconautas



Título de la guía	Jóvenes en crisis en la novela gráfica <i>Psiconautas</i>	
Autoría de la guía	Neus Lagunas (FCSH-Universidade Nova de Lisboa/CHAM) Beatriz Moriano (FCSH-Universidade Nova de Lisboa/CETAPS)	
Fecha de publicación	28 de febrero de 2025	
Licencia	Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual	
Presentación audiovisual	https://youtu.be/ITF593NCfhw	
Citación	LAGUNAS, Neus y MORIANO, Beatriz (2025). "Jóvenes en crisis en la novela gráfica <i>Psiconautas</i> ". <i>Tebeosfera</i> . ISSN 1579-2811. Disponible en línea en: https://www.tebeosfera.com/anexos/Guia_de_lectura_Psiconautas.pdf	

Ficha para el mediador/educador		
Autoría de la obra	Alberto Vázquez	
Guion	Alberto Vázquez	
Ilustración/Dibujo	Alberto Vázquez	
Colorista	No aplicable	
Traducción	No aplicable	
Formato	Álbum de tapa blanda, en blanco y negro, 17cm x 24cm	
Número de páginas	104 páginas	
Referencia bibliográfica completa Vázquez, A. (2020 [2006]). <i>Psiconautas</i> . Astiberri.		
Enlace a la web de la editorial: https://www.astiberri.com/products/psiconautas		
Ficha en Tebeosfera: https://www.tebeosfera.com/numeros/psiconautas_2008_astiberri.html		
Tema central Juventud	Otros temas Salud mental Drogodependencia Familia Catástrofe ecológica Violencia Literatura de la crisis	Nivel de dominio lingüístico mínimo requerido, según el MCER B1
		Franja de edad recomendada Jóvenes
Síntesis Dinki es una rata adolescente, asfixiada en una familia que la rechaza y atrapada en un mundo violento y opresivo que le impide vivir en paz y sentirse respetada. Con el chico pájaro Birdboy no solo comparte drogodependencias, sino también amistad e incluso una relación sentimental. Con la coneja tripitidora Sandra y el marginado Zorrito comparte sus miserias y sus deseos de escapar de un medio hostil y contaminado hacia un lugar mejor, lo que les llevará a emprender un arriesgado viaje en un pato hinchable y hablador. Entre los personajes que pueblan esta narrativa, encontramos al Señor Reloggio, los psicopájaros, unos perros policía, un pescador traficante, la madre de Dinki, su padrastro, su falso hermano y el Señor Klaus. Un universo de seres marcados por el odio, la violencia y la soledad.		

Palabras clave	Cómic español Joven Drogodependencia Deterioro ambiental Violencia
Duración de la aplicación de la guía en su totalidad	Duración en su totalidad: 10 horas. Antes de la lectura: 2h; durante la lectura: 2h; después de la lectura: 4h. Actividades de extensión: 2h.
Objetivos didácticos	
<p>Objetivos generales de aprendizaje (<i>Marco común europeo de referencia para las lenguas, Consejo de Europa, 2001 y su Volumen complementario, 2021</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la competencia existencial y las actitudes de apertura ante nuevas ideas: el <i>saber ser</i>. - Fomentar la capacidad de aprender, la autonomía en el aprendizaje y las destrezas de descubrimiento y análisis: <i>saber aprender</i>. - Desarrollar las competencias comunicativas de la lengua: lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. <p>Objetivos específicos de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender una narrativa gráfica que refleja diversas problemáticas vinculadas con la juventud: enfermedades mentales, drogodependencia, soledad, miedos y violencias. - Desarrollar la lectura crítica de textos multimodales. - Cultivar hábitos lectores y la lectura por placer. <p>Objetivos de educación para la ciudadanía mundial (UNESCO, 2015, p.31)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la manera en que las personas se insertan en el mundo que les rodea, interactúan con él y desarrollan capacidades intra e interpersonales. - Demostrar aprecio y respeto por la diferencia y la diversidad, cultivar la empatía y la solidaridad hacia otros individuos y grupos sociales. - Evaluar críticamente las conexiones entre diferentes grupos, comunidades y países. <p>Objetivos y metas de desarrollo sostenible (ONU, 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3. Salud y bienestar - 4. Educación de calidad - 11. Ciudades y comunidades sostenibles 	

Desarrollo de las actividades

La guía “Jóvenes en crisis en la novela gráfica *Psiconautas*” pretende aproximar la novela gráfica y el tema de las crisis juveniles a jóvenes lectores, y facilitar del mismo modo al profesor o mediador la orientación didáctica para esta lectura con diferentes actividades de audición, visionado, escritura, mediación e interacción, de forma colaborativa, para que la comprensión lectora sea crítica y significativa. Para ello, presentaremos el desarrollo de actividades siguiendo el orden de los diferentes apartados que se encuentran en la ficha para el alumno/lector.

Esta guía didáctica se divide en diferentes actividades, antes, durante y después de la lectura, y contiene también actividades finales de evaluación y autoevaluación, así como de extensión lectora.

Las actividades pueden realizarse siguiendo la secuencia de la ficha del alumno/lector o bien cada mediador/profesor puede seleccionar aquellas que le parezcan más adecuadas para su grupo meta o para las características de su programa.

Se debe tener en cuenta que la guía es extensa y con tareas de diversa dificultad, sin embargo, se puede adaptar a las necesidades y tiempo disponible de cada grupo.

Esta propuesta plantea que la actividad lectora de la novela gráfica sea individual, fuera del aula, pero también se podría hacer en grupo, dedicándole un tiempo determinado a la lectura, en un espacio tranquilo, y en silencio.

Toda la guía está pensada para que la dinámica de las tareas sea en pequeños grupos de 3 o 4 personas por grupo.

I. ACTIVIDADES ANTES DE LA LECTURA

Estas actividades pretenden presentar la novela, el autor y otras de sus obras (*Sangre de unicornio*, *Unicorn Wars*, *Psiconautas*, *los niños olvidados*) para facilitar el trabajo posterior de lectura individual.

Actividad 1. Nos preparamos para leer

Las dos tareas de la actividad 1 pretenden hacernos reflexionar sobre el hecho de preparar una lectura antes de empezar a leer.

- A) A partir de varias preguntas, entre ellas: “¿leemos la sinopsis de una película o de una serie antes de verla?”, “¿buscamos o compartimos información sobre un ordenador antes de comprarlo?”, “¿conversamos con amigos o familiares sobre un viaje antes de hacerlo?”, se presenta al grupo esta actividad de puesta en común. Sirve para que tomemos conciencia de la utilidad y necesidad que tiene prepararse antes de hacer algo, en este caso, antes de empezar a leer. Se espera que el grupo responda a las preguntas y decida que es útil informarse y planear un poco antes de realizar cualquier actividad, y que la actividad lectora no es una excepción. Se quiere transmitir la idea de que prepararse para leer vale la pena.
- B) Después de una primera puesta en común y de responder a las preguntas de la actividad A, de interacción oral, esta segunda actividad plantea la siguiente pregunta: “¿cuáles son para vosotros las actividades más importantes para preparar la lectura de *Psiconautas*?”, y sirve para que se marquen en la lista, de forma concreta, aquellas estrategias que son más útiles o rentables, según los alumnos/lectores, para activar conocimientos previos antes de la lectura. Posteriormente y a lo largo de las siguientes actividades trabajaremos algunas de las estrategias de la lista. En concreto, sabremos más sobre el autor, el título, la portada, la película que se basa en esta novela, veremos otras obras de Alberto Vázquez, analizaremos el lenguaje del cómic y algunas viñetas, y trataremos el tema de las crisis, los miedos y las expectativas de futuro entre los jóvenes.

Actividad 2. Alberto Vázquez y su obra

La actividad 2 se centra en el autor de *Psiconautas* (2020 [2006]) y otras de sus obras, concretamente, en el cortometraje *Sangre de unicornio* (*Unicorn blood short film*, 2013) y el largometraje *Unicorn Wars* (2022), este segundo inspirado en el primero.

- A) A partir de la lectura de una entrevista escrita en la página de *Zona Negativa* (2022), haremos una biografía compilando la información que nos parezca más importante sobre el autor, Alberto Vázquez, y su obra, de forma a saber más sobre él, su estilo, sus características, preocupaciones, etc.

Entrevista disponible en: <https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-alberto-vazquez/>

- B) Posteriormente, veremos el cortometraje *Sangre de unicornio* (*Unicorn blood short film*, 2013), que comparte muchas características con la novela gráfica *Psiconautas*, para que haya un primer contacto con la obra de este autor y reflexionen sobre aquellos aspectos que la definen: los protagonistas y personajes inspirados en dibujos infantiles, la cursilería mezclada con lo gore, la violencia implícita, la dureza de los diálogos, el trazo de los dibujos, el pesimismo en relación al presente y al futuro, los conflictos familiares, el ambiente bélico o el impacto ambiental, entre otros. Se presentan una serie de preguntas de guía. Se esperan respuestas abiertas para que se construya el significado y se haga un breve análisis del cortometraje entre todos, de forma a potenciar la conciencia crítica y la diversidad de interpretaciones y opiniones sobre el texto audiovisual.

Se puede analizar también la imagen del cortometraje que ilustra la actividad, que comparte muchas características con la portada de *Psiconautas* (color rosa, estética cursi, técnica de ilustración con acuarela, tipo de personaje infantilizado, expresión dramática, etc.).

Cortometraje disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NEc3xX2-qjM>

En la última parte de la guía, en las actividades de extensión, se presenta una actividad de comprensión auditiva y/o audiovisual cuyo eje son dos entrevistas (una en español y otra en gallego) sobre el largometraje *Unicorn Wars*. Esta puede mantenerse como actividad de extensión, al final de la propuesta, o puede incluirse en este momento si el docente/mediador lo considerase pertinente.

C) La última tarea de la actividad 2 consiste en asociar una serie de subtítulos (en letras) con diferentes fragmentos (en números) de una entrevista escrita que se le hace en *Mundo Sonoro* al autor de la novela sobre su largometraje *Unicorn Wars*. Con ello se completa la actividad anterior y al mismo tiempo se confirman y/o amplían los rasgos que definen la obra de Alberto Vázquez.

Las soluciones son: a)8; b)5; c)6; d)4; e)3; f)2; g)1; h)7.

Entrevista adaptada de:

<https://www.mondosonoro.com/blog-musica/unicorn-wars-alberto-vazquez/>

II. ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Se recomienda que la lectura se haga de forma individual y silenciosa. Puede ser en casa, pero también podría ser en grupo, en el patio, biblioteca o espacio tranquilo durante un tiempo determinado, y sin interrupciones. Sin embargo, a lo largo del proceso, y con el propósito de estimular la lectura y mantener la motivación, se pueden hacer las siguientes actividades de este segundo bloque dirigidas principalmente al género de la novela gráfica y al lenguaje del cómic. Si el docente o mediador lo considerase, estas actividades podrían realizarse después de la lectura, siempre y cuando el grupo estuviese preparado y tuviese hábitos lectores. Sin embargo, con *lectores en construcción*, si se hacen durante la lectura, estas tareas sirven como andamiaje para que el trabajo en solitario sea menos arduo.

Este segundo bloque se centra en aspectos tales como el título, las portadas, los personajes y el espacio de la novela. Asimismo, se presentan también de forma específica algunas viñetas o secuencias aisladas.

Actividad 3. Imágenes y palabras

La actividad 3 tiene por título “Imágenes y palabras” porque en ellas se sustenta una novela gráfica. Implica descifrar significados conjuntamente, entre dos modalidades que configuran este tipo de texto multimodal. Las imágenes son tan importantes como el mensaje escrito en palabras.

Se recomienda que se explique a los jóvenes lectores que estos textos multimodales requieren una lectura atenta (de dibujos y letras) porque en caso contrario nos perdemos muchos significados. Por esta razón, las actividades finales de este bloque buscan fomentar la lectura atenta de algunas viñetas para que el lector se habitúe a prestar atención a determinados detalles.

- A. A partir de las preguntas: “¿conocéis alguna novela gráfica?”, “¿cómo son este tipo de textos?”, esperamos que el alumno comente qué novelas gráficas conoce y cuáles son sus características. Entre ellas, se pueden mencionar la conjunción de palabra y dibujos, la riqueza de los elementos paratextuales, la extensión textual relativamente breve, la mirada hacia temas complejos, como el Alzheimer (*Arrugas*, de Paco Roca. Delcourt, 2007), el autismo (*María y yo*, de Miguel Gallardo. Astiberri, 2017), el acoso escolar (*Subnormal. Una historia de acoso escolar*, de Fernando Llor. Panini, 2020), la crisis climática (*Se busca un futuro posible en el que desear vivir*, de Miguel Brieva. Astiberri, 2023) o la especulación urbanística (*Todo bajo el sol*, de Ana Penyas, Salamandra, 2021).
- B. Esta segunda tarea se adentra en aspectos concretos de esta novela, entre ellos el título y la portada. A partir de la definición del título *Psiconautas*, esperamos que deduzcan que las sustancias estupefacientes (drogas) son elementos fundamentales en la novela que además se usan para “explorar la existencia humana”.

Definición disponible en la ficha del alumno y en:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Psicon%C3%A1utica>

A partir de la pregunta “¿por qué creéis que el autor lo elige para esta obra?”, esperamos que se hagan hipótesis sobre el tema de la novela y las razones de Alberto Vázquez. Debemos además tener en cuenta que el grupo ya habrá visto el cortometraje *Sangre de unicornio* y habrá trabajado diferentes entrevistas, por lo que podrán hacer hipótesis más acertadas.

- C. A partir de las dos portadas seleccionadas, se propone una actividad de expresión escrita en la que las describan y analicen de forma detallada. De esta manera, se propone una lectura atenta de las imágenes, del tipo de letra del título (gótica, como un alambre, como si fuera un tatuaje), de los personajes (Birdboy en una, y en la otra, Birdboy y Dinki), de los objetos (la caña de pescar, los residuos, las botellas y plásticos flotando en el mar) y del espacio (el puerto, la fábrica abandonada), etc.

Además, se puede prestar atención a algunos detalles en concreto:

Portada 1. en este caso, hay un plano general con un mar azul y un cielo amarillo. En el centro, desde un ángulo en contrapicado, se destaca un personaje cabizbajo que pesca, Birdboy. Su caña tiene una especie de pájaro a modo de anzuelo. Se puede ver al lado una cesta de mimbre que contiene varias cabezas de pequeños pájaros que van a servir de gancho.

Portada 2. Esta segunda portada es mucho más rica y variada que la primera. Vemos también a Birdboy en un plano general, en un ángulo frontal con fondos amarillos y rosados, pero en este caso con Dinki al lado y cogidos de la mano. Sin embargo, a pesar de esta nota romántica, que implica una relación sentimental entre ellos, los rostros son tristes y las miradas lánguidas. Aparece la caña de pescar (de nuevo con un pajarito como anzuelo), pero también hay un par de pájaros libres junto a ellos. A pesar de que esta portada es menos fatalista que la otra, el mar está lleno de basura y se ve al fondo la fábrica abandonada.

Esta segunda portada es más alegre y, quizá, optimista, si bien es más dura a nivel espacial y en cuanto a los objetos representados (basura, edificios destruidos, etc.).

Fuentes:

Portada 1: <https://www.albertovazquez.net/index.php?/my-books/psiconautas>

Portada 2: <https://www.astiberri.com/products/psiconautas>

- D. Al comparar la portada de este libro (en color) con los tonos de la historia completa (viñetas en blanco y negro) pretendemos entender los motivos de esta opción, que pueden ser varios: económicos, puesto que la impresión en blanco y negro es bastante más barata que el color, de interés por parte del autor (para describir un mundo lúgubre y triste el uso del blanco y negro puede funcionar mejor que el color), o incluso el uso del dibujo como si fuesen palabras. Se imita el proceso de escritura. Por una razón parecida, por ejemplo, Picasso pintó el *Guernica* en tonos de grises, blanco y negro, para que el cuadro simulase una noticia del periódico.

- E. Con esta pregunta, en la que se indaga sobre el efecto que tiene en la recepción la falta de paginación, esperamos que el lector explique su experiencia, la sensación de pérdida o de cierto caos que puede provocar la falta de numeración de las páginas, sobre todo cuando se reanuda la lectura. Un aspecto que no puede dejar de ser intencional y que suele ser algo bastante habitual en muchas novelas gráficas.

Actividad 4. Protagonistas y otros personajes

Esta actividad se enfoca en los personajes de la novela, tanto en los principales como en los secundarios.

- A. A partir de dos viñetas, una para cada protagonista, Dinki y Birdboy, se hace una lluvia de ideas y se pide que escriban 5 palabras, ideas o frases para cada personaje. Por lo tanto, los resultados pueden ser variados, en función del tiempo que lleven de lectura y de lo mucho o poco que conozcan a los personajes. Para Dinki podremos obtener respuestas del tipo: ratita, presumida, elegante, joven, adolescente, alegre, collar de perlas en la oreja, uniforme escolar, escaleras, alegría (puesto que Dinki parece que está cantando o silbando), musical, chica popular, aventurera, dibujo animado, etc. Para Birdboy: gótico, tétrico, parecido a Drácula, murciélago, Batman, personaje misterioso, alguien que provoca desconcierto, chico deprimido, etc.
- B. Esta actividad se enlaza con la anterior y principalmente con el protagonista: Birdboy. Esperamos que se trabaje la intertextualidad y la posible influencia del personaje Jack Skellington en la película *Pesadilla antes de Navidad* (1993), de Tim Burton. Se pueden destacar elementos intertextuales como el carácter fantástico de los personajes, el componente fantasmagórico y tétrico, la semejanza del rostro de Birdboy con el de Jack (que es una calavera, con grandes sombras negras en el lugar de los ojos); la elegancia del vestuario, en particular, el uso del traje y corbata en Birdboy, y del traje y pajarita en la vestimenta de Jack. También se podría señalar el carácter amenazador de Jack para los humanos y de Birdboy para algunos personajes, así como la inserción de ambos personajes en un ambiente de pesadilla.

Fuente de la imagen de Jack Skellington:

https://dominios-encantados.fandom.com/es/wiki/Jack_Skellington

- C. En esta última tarea de la actividad 4 se refuerza el objetivo de las actividades anteriores. Se pretende saber de dónde podría venir la influencia del padrastro de Dinki. A partir de una viñeta del *Artbook* de la novela (Vázquez, 2016, p.53), se trabaja la posible relación de este personaje secundario con otros personajes tales como: Arale y Gatchan, de la serie de manga y animación japonesa *Dr. Slump* y de Kenny, de la serie de animación *South Park*. La primera es una niña robot creada por el Dr. Slump para espiar a la joven maestra de la que Dr. Slump está enamorado; el segundo es un querubín volador, hermanastro de Arale, que no habla (emite ruidos), devora cualquier tipo de material y acompaña a Arale en sus

numerosas aventuras. Por su parte, Kenny es un personaje con doble identidad, parco en palabras y cuya capucha no permite que se le entienda cuando habla.

También conviene explicar que un *artbook* es un libro de esbozos que permite conocer diferentes elementos del proceso creativo, como puede ser el guion gráfico o *storyboard* y la construcción de cada personaje. Es el caso de la imagen que seleccionamos, que se encuentra insertada en una serie de viñetas en las que se ilustra cada personaje de la novela desde múltiples ángulos.

Fuentes de las imágenes:

Padrastro de Dinki: Vázquez, A. (2016). *Psiconautas. Los niños olvidados. Artbook*. Astiberri, p. 53.

Kenny:

https://en.wikipedia.org/wiki/Kenny_McCormick#/media/File:KennyMcCormick.png

Dr. Slump: https://es.wikipedia.org/wiki/Dr._Slump

Actividad 5. Lugares y paisajes

Después de haber trabajado los personajes, la actividad 5 se expande alrededor del espacio o los lugares de la novela y de las sensaciones que estos nos transmiten.

Se presentan 4 viñetas de diferentes sitios: mar, puerto, fábrica abandonada y bosque, y también de distintos momentos, día y noche.

Se puede reflexionar del modo cómo los lugares, los sitios y las partes del día influyen en nuestros estados de ánimo.

En definitiva, sirve para relacionar el espacio con las sensaciones y las emociones. En este caso de soledad, miedo, angustia, tristeza, abandono, violencia, etc. A nivel lingüístico se pueden trabajar este tipo de adjetivos y relacionarlos con su sustantivo: solitario, miedoso, triste, abandonado, violento, angustiado, etc. Se podría ampliar esta tarea trabajando el léxico, por ejemplo, los antónimos, tanto de adjetivos, como de sustantivos.

III. ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 6. Nuestras preguntas

Al tener que responder a “¿qué dos preguntas sobre esta novela os gustaría hacer a vuestros compañeros?” y “¿qué le preguntarías a Alberto Vázquez sobre *Psiconautas*?”, el grupo deberá analizar y verbalizar las dudas que le han surgido a lo largo de la lectura. Muchas de estas dudas podrán resolverlas los compañeros, otras no tendrán respuesta. Es importante aceptar que no hay respuesta para todo puesto que es lo que suele suceder después de un proceso de lectura. Algunas de nuestras cuestiones se resuelven y otras se quedan por responder. Esto no tiene que ser negativo y verse como un déficit de comprensión. Sucede en muchas ocasiones entre buenos lectores. Tenemos que aceptar la idea de que no todo tiene una respuesta clara y concisa. Y que, incluso, algunas respuestas podemos obtenerlas tiempo después.

Actividad 7. Saber más

A partir de la reseña escrita en la página *Lacomiteca* se debe hacer un trabajo de lectura, análisis, mediación y aplicación de la información.

En primer lugar, se pretende una lectura atenta de la reseña en la que se resuelvan dudas de léxico principalmente. Posteriormente cada grupo seleccionará un párrafo, y una vez seleccionado lo ampliará (entre 10 y 20 palabras) con información propia.

En este momento, el grupo lector tiene suficiente información adicional para ampliar la reseña de forma cooperativa. Posteriormente, cada grupo presentará su párrafo (ya adaptado) a los compañeros, quienes por su parte deberán detectar cuáles son las alteraciones y añadidos.

Reseña disponible en: <https://lacomiteca.com/psiconautas/>

Actividad 8. Detalles de la novela

Como se indicaba en los objetivos iniciales esta última actividad del segundo bloque, “Durante la lectura”, se dirige a los detalles, a mostrar al alumno/lector que las novelas gráficas, si bien pueden leerse muy rápido respecto a las palabras, requieren una lectura atenta de los dibujos, las imágenes, las líneas, la composición, la transición entre viñetas y los detalles. Sin esta parte, no se obtiene el máximo de significado.

Por este motivo, esta actividad se sustenta en un vacío de información, puesto que cada grupo trabaja una secuencia de viñetas distinto al de los compañeros (ver Anexo). Así, cuando cada subgrupo presente su reflexión al gran grupo estará aportando información nueva de primera mano y ampliando el conocimiento detallado sobre esta obra.

Se sigue una pauta en la que se les pide que expliquen las características de su detalle (Muñeco del niño Jesús, Señor Reloggio, Pato flotador y Brazo amputado), la razón de ser o su significado en esta obra y el momento o contexto en el que aparece en la historia. Además, a modo de síntesis (actividad de mediación lingüística de la información) se les pide que escriban un título alternativo para cada secuencia.

Detalle 1. El muñeco del niño Jesús. Las viñetas presentadas funcionan a modo de manual de instrucciones sobre su funcionamiento. Este muñeco representa la religiosidad de la familia de Dinki y la violencia ejercida en ese espacio: recargado con sangre “de verdad”, preferiblemente de origen animal, sirve para chantajear a la joven rata por no seguir las prácticas religiosas de su familia. Pretende provocar un sentimiento de culpa en ella.

Un título alternativo podría ser: el niño Jesús de plástico que llora.

Detalle 2. El señor Reloggio. Este objeto animado tiene la ingrata función de despertar a Dinki, que lo desarma al apagarlo de un golpe. A mitad de la novela se abre un inciso con sus aventuras: Sr. Reloggio, con sus nuevas patas, decide salir de casa y conocer el mundo exterior. Es ahí donde se inserta la secuencia seleccionada, que demuestra la violencia de los psicopájaros. Estos interrumpen su “estúpida canción” y lo amenazan. La escena permite comprender que nadie está a salvo en ese

medio hostil, pues posteriormente los psicopájaros continuarán con el acoso callejero al Sr. Relaggio un zorrillo, una mariposa, un caracol y el propio perro hermanastro Jonathan.

Un título alternativo podría ser: un despertador que quiere salir de casa y conocer el mundo.

Detalle 3. El pato flotador. Además de flotar, es un pato muy hablador y desesperado por escapar de ese “infierno”. Es una balsa precaria que Dinki y sus amigos compran con lo poco que tienen ahorrado. Representa la esperanza de llegar a un lugar mejor y la huida frustrada.

Un título alternativo podría ser: el pato hinchable que hizo de balsa.

Detalle 4. El brazo amputado. Aparece mientras Dinki pasea por la orilla del mar/río junto a Sandra y Zorrillo. Primero encuentran una botella cerrada que está vacía y luego este brazo de niño en putrefacción, que revela la sordidez del ambiente, la extrema violencia del entorno y la banalización del horror.

Un título alternativo podría ser: trozos de personas en un mundo postapocalíptico.

A lo largo de esta tarea, el docente/mediador puede resolver dudas o prestar ayuda a los diferentes grupos mientras recuerda que debemos fijarnos en las viñetas seleccionadas y las diferentes cosas, objetos o detalles.

Para finalizar esta actividad cada grupo presentará su “detalle” y se hará una puesta en común sobre las diferentes ideas y percepciones, su significado, su función en la novela y sus características.

Actividad 9. Un montón de emociones

Esta última actividad del bloque “Durante la lectura” procura dedicar un espacio a las emociones y sentimientos que esta obra nos transmite.

- A. Para entrar en el ámbito de los sentimientos, nada mejor que los personajes de los *psicopájaros*. Por un lado, y antes de analizar la viñeta, se puede pensar en el nombre de estos personajes secundarios. “Psico” de psicosis, enfermedad mental caracterizada por delirios o alucinaciones, como la esquizofrenia o la paranoia. Y es que cada vez que aparecen estas extrañas aves, hay una alteración de la realidad, siempre negativa y distorsionada. En el primer caso, se comen, como aves de carroña, a un Birdboy herido de muerte; en el segundo, se posan en el tejado de la casa de Dinki cuando ella vuelve de su intento de fuga, deprimida y exhausta, sin salidas y desesperada.

Es importante que asocien los psicopájaros a momentos psicóticos y/o negativos de la novela. Cabe mencionar que la figura de los pájaros, como vimos, también presentes en la portada, son una metáfora o símbolo constante e importante en esta novela. Incluso como se puede ver en el nombre del personaje principal: chico pájaro. Y son tanto positivos como negativos.

- B. La segunda tarea de la actividad 9 pretende dar algún contrapeso a los momentos de angustia enfocándose en aquellas escenas que provocan emociones positivas y agradables. No son muchas, pero una sería la que ilustra esta actividad: cuando Birdboy deja libre a un pájaro (de nuevo el personaje del pájaro), el lorito enjaulado que tanto irrita al joven camello.

A partir de esta viñeta se pide que piensen en otras viñetas, escenas o momentos en los que haya una percepción positiva del mundo, de las relaciones o de la vida en *Psiconautas*. Las respuestas pueden ser varias. Por ejemplo, la viñeta de las cosas bonitas que recordó Birdboy antes de morir (casi al final de la historia), la escena en la que la pareja mira la puesta de sol juntos, la infancia de Dinki antes del desastre en la zona industrial que provocó la muerte de su padre, la amistad de Dinki con Sandra y Zorrito, la sensibilidad del perro policía antes de corromperse, la resiliencia de Sandra ante su enfermedad.

Se pueden ir presentando en gran grupo la selección, de forma a pasar revista a aquellos momentos positivos que, entre fatalismos, también están presentes en esta novela.

- C. Para finalizar, se recupera el tema del miedo, la ansiedad y la angustia. A partir de la viñeta “Los temores de Birdboy” se espera que el grupo lector se sincere sobre sus miedos. Si Birdboy temía al amor, a la drogodependencia, a los psicopájaros, a lo desconocido y a la soledad, ahora se nos pide que expongamos nuestros miedos, para así exhortarlos. Debemos inventar un personaje, una especie de avatar o *alter ego*, y dibujarlo entre todos. Así también se da espacio a la creatividad colectiva para inventar un personaje que represente los recelos de cada pequeño grupo de la clase. Posteriormente, deberán negociar de nuevo los miedos del grupo y seleccionar 5, que seguramente serán compartidos por la mayoría de los miembros, y que deberán ilustrar.

Ilustrar es asociar palabras a dibujos. Dibujar un sentimiento es una forma de transmitir un mensaje como se hacía antiguamente en las cuevas con las pinturas rupestres y en muchas iglesias con los mosaicos religiosos. Antes era una forma de escribir cuando no toda la gente sabía leer. Ahora que sabemos leer, ilustrar una palabra es una forma de explicarla mejor, de intensificarla o incluso de personalizarla puesto que nadie más dibujará esta palabra de forma idéntica a la nuestra.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

Actividad 10. Mi experiencia lectora

La primera actividad de autoevaluación pretende una reflexión final sobre el proceso de lectura. Se puede hacer individualmente, si bien sería conveniente hacer una puesta en común al final. Pidiendo que algún alumno/lector voluntario lea su respuesta abierta sobre las sensaciones que le ha provocado la lectura, lo que ha aprendido con ella, su apreciación sobre *Psiconautas*, la parte que más o que menos le ha gustado, las cuestiones que le han parecido más interesantes y las razones por las cuáles (no o sí) recomendaría esta novela.

Actividad 11. Temas clave

En esta actividad se procura reflexionar sobre los términos y conceptos clave en relación a las diferentes problemáticas o crisis en la novela: asesinatos, desastre ambiental, cuestiones de salud mental tales como la ansiedad, la depresión o la esquizofrenia. Otros como la crueldad o la violencia, la desestructuración familiar, los odios y miedos, el acoso escolar y callejero, la drogodependencia (tanto de fármacos legales como de sustancias ilegales), la juventud sin expectativas de futuro, la soledad e incompreensión, o la falta de cariño, entre otros.

Esta actividad nos propone reflexionar sobre cuáles son las problemáticas para los jóvenes de hoy en día, y cuáles, de entre la lista, les afectan más. Sin embargo, pueden surgir otros temores, a los que se debe dar espacio y voz, como: la falta de expectativas laborales, el miedo a quedarse sin pareja o familia, el temor de tener que emigrar por fuerza, la falta de dinero, etc. Es importante verbalizar estos miedos, puesto que son compartidos y al ser conscientes de ellos, y decirlos en voz alta, pierden parte de su poder y fuerza.

Si el profesor/mediador lo considera necesario puede ampliar esta actividad teniendo en cuenta los datos del *Informe mundial sobre salud mental* de la Organización Mundial de la Salud (2022).

Disponible en: <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240050860>

ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN/AMPLIACIÓN

Actividad 12. Comprender un poco más

Si en la actividad 11 se reflexionaba sobre aquellos términos clave para etiquetar las problemáticas de *Psiconautas*, en esta actividad de extensión se busca investigar sobre el tipo de narrativa en las que se inspira *Psiconautas* y sus características discursivas. Pueden consultarse los términos indicados (*historia, cuento, leyenda, mito, fábula, parábola, crónica - futurista, utópica, distópica, postapocalíptica, mítica, fantástica*) en el *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, e incluso se puede dividir la búsqueda entre el grupo. En resumen, además de clasificar la novela con términos cultos y complejos de modo a sistematizar el capital lexical, se procura ampliar la competencia discursiva, reconociendo la influencia de la fábula y la distopía en la construcción de esta novela gráfica, que podría considerarse una fábula distópica. Otro término adecuado podría ser: ficción postapocalíptica.

Actividad 13. Del corto al largo

Como actividad de extensión, se sugiere relacionar la lectura con el cine y ver la película *Psiconautas, los niños olvidados*. Un largometraje que surge de esta novela gráfica y que recibió, entre otros premios, el Goya a la mejor película de animación (2016) y el Premio Platino del cine iberoamericano a la mejor película de animación (2017). Se puede ver la película y posteriormente hacer una puesta en común, comparar elementos de la película y de la novela, ver influencias de una en otra, etc. Algunos ejemplos serían:

1. El uso del color en la película en contraste con el blanco y negro de la novela.
2. Si en la novela nos encontramos con un mundo postapocalíptico del que poco sabemos, por más que hablen de un desastre ecológico, en el largometraje nos cuenta con más detalle qué sucedió. Nos describe el mundo antes de la gran explosión, seguramente nuclear, que acabó con el ecosistema y la naturaleza, dejando los pocos árboles que restan, enfermos, y el mar totalmente contaminado.
3. En la novela el padre de Dinki está poco presente, y lo vemos en algún retrato familiar, pero en el largometraje lo vemos llevando a su hija a la escuela antes de ir al trabajo, y vemos la relación de amistad y cariño entre padre e hija.

Datos sobre el largometraje disponibles en: <https://www.filmaffinity.com/es/film765355.html>

Tráiler del largometraje disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4M7YFNfSNQU>

Largometraje disponible en rtve.es hasta el 23/05/2036: <https://www.rtve.es/play/videos/somos-cine/psiconautas/5553490/>

Actividad 14. Saber más sobre la película *Unicorn Wars* (2022)

Como segunda actividad de extensión, y dentro del género del cine, después de haber visto una primera película, que se inspiró en *Psiconautas*, se podría ver la segunda película del mismo autor: *Unicorn Wars*, inspirada en el cortometraje que vimos al inicio de la guía de lectura, *Sangre de unicornio*.

Antes se podrían trabajar dos entrevistas, una en español y otra en gallego, lengua próxima del español que permite una intercomprensión, y lengua materna del autor, en la que este nos habla de sus obras y nos explica algunas cosas más sobre su manera de trabajar y entender el mundo.

Para ello, se sugiere dividir el grupo en dos, para que cada uno vea o escuche su entrevista y responda a las preguntas.

Posteriormente, cada grupo presentará sus ideas fruto de la audición/visionado a toda la clase.

Entrevista 1 disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=r5frNbVDvKA>

Por un lado, se pretende un análisis sobre las diferencias entre el cortometraje y el largometraje, además de entender qué es para Alberto Vázquez la animación. Por otro lado, se espera una reflexión personal sobre las dos últimas preguntas: “¿le damos el mismo valor al cine de animación que a otro tipo de película?”, y “¿la novela gráfica?”, “¿nos gusta?”, “¿la valoramos?”. Seguramente la respuesta será que no damos el mismo valor al cine de animación que a otro tipo de géneros, lo consideramos infantil o poco serio. Tampoco valoramos de la misma forma una novela gráfica que una novela de narrativa. Seguramente por razones similares.

Entrevista 2 disponible en:

<https://www.rtve.es/play/audios/galicia-informativos/entrevista-alberto-vazquez-221022/6716872/>

Con este segundo texto pretendemos que analicen el tipo de personajes que protagonizan las historias de Alberto Vázquez y los temas que interesan a este autor. La segunda parte, como sucedía con el primer texto, se lleva al terreno personal cuando se pregunta “¿qué es para nosotros el cine de animación?” y si nos gusta este género.

Se sugiere, además, que se presenten el tipo de documentos y se comparen entre ellos. Uno es un video, pero el otro es un programa de radio, solo audición sin imágenes. Uno es en gallego, otro en español. Se podrían ver los 2-3 primeros minutos de cada uno de ellos.

Materiales y recursos	Novela gráfica <i>Psiconautas</i> Ordenador con acceso a Internet Proyector Guía para el mediador con enlaces y recursos digitales Fichas de trabajo para el alumno
------------------------------	---

Bibliografía sugerida

Bezhanova, O. (2017). *Literature of Crisis: Spain's Engagement with Liquid Capital*. Lewisburg: Bucknell University Press.

Consejo de Europa. (2001). *Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Consejo de Europa. (2020). *Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Disponible en: <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53>

García Martín, R. (2011). La ciudad distópica como paradigma urbano en cómics y videojuegos. // *Congreso Internacional Ciudades Creativas: actas / coord. por Francisco García García, Rogério Garcia Fernandez, Vol. 2, Tomo 2, pp. 933-945*.

Gomes-Franco-e-Silva, F. (2019). Alfabetizar para ver: la importancia de aprender a leer, comprender y analizar imágenes. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura, 18(3)*, pp. 48–58. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.3.2103

Ibarra-Rius, N., & Ballester-Roca, J. (2022). El cómic desde la educación lectora: confluencias, interrogantes y desafíos para la investigación. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura, 21(1)*. https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2753

Larrañaga, E., & Yubero, S. (2017). Una experiencia de aprendizaje intergeneracional con alumnos universitarios a través de la novela gráfica. *Revista de humanidades, 32*. <https://doi.org/10.5944/rdh.32.2017.18755>

Trabado, J.M. (2013). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Arco/libros.

Vázquez, A. y Rivero, P. (2010). Cortometraje, 'Birdboy'.

Vázquez, A. (2020 [2006]). *Psiconautas*. Astiberri.

Vázquez, A. y Rivero, P. (2013). Cortometraje, *Sangre de unicornio (Unicorn blood short film)*.

Vázquez, A. y Rivero, P. (2015). Largometraje *Psiconautas. Los niños olvidados*.

Vázquez, A. (2016). *Psiconautas. Los niños olvidados. Art Book*. Astiberri.

Nuestro agradecimiento a la editorial Astiberri por la autorización para el uso de derechos de imagen en esta guía de lectura sobre la novela gráfica de Alberto Vázquez *Psiconautas* y su *Art Book*.

MATERIAL PARA EL LECTOR/ALUMNO

Título de la guía	Jóvenes en crisis en la novela gráfica <i>Psiconautas</i>
Autoría de la guía	Neus Lagunas (FCSH-UNL/CHAM) y Beatriz Moriano (FCSH-UNL/CETAPS)
Título de la obra	<i>Psiconautas</i>
Autoría de la obra	Alberto Vázquez

ACTIVIDADES ANTES DE LA LECTURA

1. Nos preparamos para leer.

En pequeños grupos.

A. Vamos a poner en común nuestras ideas sobre las siguientes cuestiones.

¿Leemos la sinopsis de una película o de una serie antes de verla?

¿Buscamos o compartimos información sobre un ordenador antes de comprarlo?

¿Conversamos con amigos o familiares sobre un viaje antes de hacerlo?

¿Por qué? ¿Qué ventajas tiene preparar un viaje, comparar precios de un objeto o saber de qué va una película?

¿Qué ganamos si investigamos un poco antes de leer nuestra novela gráfica?

- B.** ¿Cuáles son para vosotros las actividades más importantes para preparar la lectura de *Psiconautas*? Marcamos en la lista aquello que nos parece más útil.

Saber algo sobre la vida del autor
 Descifrar el título
 Leer un resumen del argumento
 Conocer algunas palabras del texto
 Ver la película de la novela
 Analizar el lenguaje del cómic
 Conocer otras obras parecidas
 Ver una entrevista de Alberto Vázquez
 Saber más sobre el contexto histórico

2. Alberto Vázquez y su obra

- A. Vamos a elaborar una biografía colaborativa del autor de *Psiconautas*.

Para ello, y entre todos, vamos a leer la entrevista que *Zona Negativa* le hace a este creador y seleccionar la información que nos parezca importante. Luego ponemos en común lo que hemos descubierto con el resto de la clase.

Entrevista disponible en: <https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-alberto-vazquez/>

- B. Después de ver el cortometraje titulado *Sangre de unicornio* (*Unicorn blood short film*, 2013), responde a las preguntas.

1. ¿Quiénes son los protagonistas?
2. ¿Cuál es la relación entre ellos?
3. ¿Cómo es el espacio en el que se mueven los personajes?
4. ¿Qué os ha llamado más la atención de esta historia?



Cortometraje disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NEc3xX2-qiM>

C. Relaciona cada fragmento, extraído de una entrevista a Alberto Vázquez, con el subtítulo que le corresponde.

- a) Algunas razones para hacer una película de animación.
- b) Tendencia fatalista en relación al presente y al futuro.
- c) El gran objetivo. Lo que siempre procura Alberto Vázquez.
- d) Colaboraciones para vender y financiar esta película.
- e) El estilo de este autor para contarles a los otros su mundo.
- f) Sobre interpretaciones actuales de una misma obra.
- g) El nacimiento de *Unicorn Wars* y sus fuentes de inspiración.
- h) La individualidad del cómic como medio artístico.

1

En 2008 escribí una historia corta sobre dos hermanos ositos que iban a cazar un unicornio. En 2013 lo convertí en un cortometraje llamado "Sangre de unicornio". Estaba hecho en acuarela, de una forma muy tradicional. Estuve pensando en formas de amplificar este universo. Siempre había querido hacer una película bélica. La supervivencia en la selva, personajes perdidos, la locura... Decidí mezclar entonces el universo bélico con mi universo como autor. Yo estudié en un colegio de curas y La Biblia me dejó mucho poso. Sobre todo el Antiguo Testamento, que es uno de mis libros de ficción favoritos. Así que también me interesó mezclar el Disney más clásico con una historia religiosa y mitológica. Esta es una película de géneros bastardos.

2

Pensábamos que las guerras en Europa iban a ser económicas o tecnológicas, y de repente nos encontramos con un conflicto de invasión. Igual la película puede tener ahora otra lectura. Yo siempre quise hablar del origen común de todas las guerras. También sobre el control de la opinión pública y el papel de las creencias religiosas en estos conflictos.

3

A veces desde la fantasía puedes hablar de temas contemporáneos evitando cierta censura. Al fin y al cabo, son muñequitos, a nadie le importa... Es mucho más interesante tratar estos temas desde las metáforas. Hay que intentar siempre romper el cascarón.

4

Han sido caminos difíciles. Hemos tenido que coproducir con Francia. Hemos conseguido el apoyo de las televisiones y gobiernos gallegos y vascos, también... Pero somos una película pequeña. No lo parece porque está trabajada con mucho cariño por un equipo brutal. Hay una gran implicación emocional en el proyecto. La película ya no nos pertenece. Le pertenece al público. Tendrá su camino. Lo que está claro es que aquí el cine está complicado. Me cuesta a mí y les cuesta a todos los directores.

5

Soy bastante pesimista en cuanto a ciertas condiciones del ser humano. Pero es que es normal. Te pones a analizarlo y la cosa está complicada. Es difícil no ser pesimista.

6

Buscamos provocar. Pero no provocar por provocar, sino provocar emoción.

7

Lo bueno del cómic es que, con tinta y papel, haces un libro. Y ya está. Me parece increíble poder trabajar solo contigo mismo. El cine necesita dinero, equipamiento, compañeros...

8

Es una mezcla perfecta entre el cine y el cómic. Acaba generando un medio con su propio lenguaje. Me fascina la animación y su forma de multiplicar por cuatro las posibilidades del cómic.

Entrevista adaptada de: <https://www.mondosonoro.com/blog-musica/unicorn-wars-alberto-vazquez/>

ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

3. Imágenes y palabras

- A. ¿Conocéis alguna novela gráfica? ¿Cómo son este tipo de textos?

Apuntad algunas de sus características.

- B. El título y las portadas

Prestad atención al título de la novela. ¿Sabéis qué significa?

Lee la siguiente definición:

Psiconáutica (del griego ψυχή (psychē "mente") y ναύτης (naútēs "marinero / navegante") –un navegante de la mente) se refiere tanto a la metodología para describir y explicar los efectos subjetivos de los estados alternos de conciencia, incluyendo los estados inducidos por sustancias que alteran a la mente, la meditación, como al paradigma de investigación en el que el investigador se sumerge voluntariamente en un estado alterno por medio de estas técnicas para explorar la experiencia y existencia humana.

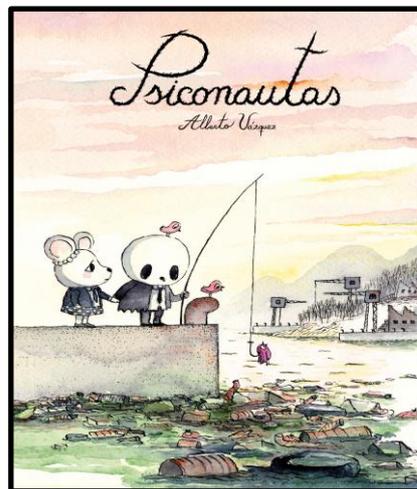
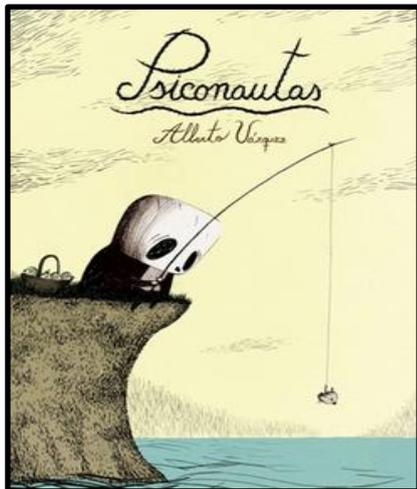
Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Psicon%C3%A1utica>

¿Por qué creéis que el autor lo elige para esta obra?

- C. Seleccionad una de estas dos portadas. ¿Qué es lo más llamativo?

Escribid una descripción de unas 100 palabras.

Es importante que nos fijemos en las líneas, los colores, las sombras, la composición y distribución de los objetos en la página.



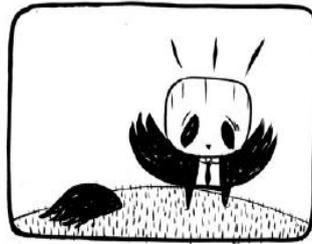
- D. La portada de este libro está en color, pero la historia completa contiene dibujos en blanco y negro. ¿A qué se debe esta diferencia? ¿Cuál es la intención?

- E. Esta novela gráfica no tiene número de páginas. ¿Qué efecto tiene esto en el lector?

4. Protagonistas y otros personajes

A. Estos son los dos protagonistas de la novela, Dinki y Birdboy.

Escribid 5 palabras, ideas o frases para cada personaje.



B. ¿Conocéis a Jack Skellington?



Es el protagonista de la película *Pesadilla antes de Navidad* (1993) de Tim Burton.

¿Qué aspectos te parece que tiene en común con Birdboy? ¿Cuáles pueden ser sus diferencias?

C. Esta es una imagen de uno de los personajes de la novela en el *Art Book*.



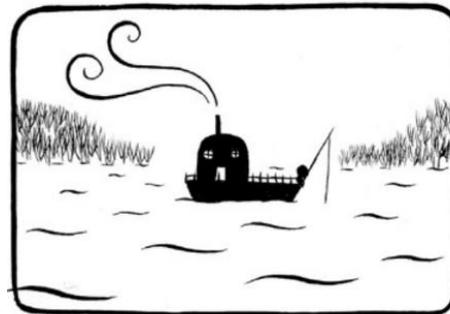
1. ¿Quién es? ¿Cómo es? ¿Por qué crees que tiene ese aspecto?

2. ¿Qué elementos tienen en común con Arale y Gatchan, de la serie de animación *Dr. Slump*? ¿Y con Kenny, de la serie de animación *South Park*?



5. Lugares y paisajes

El mundo en el que se desarrolla la acción es peculiar. Elegimos una viñeta y explicamos cómo es. ¿Qué tipo de espacio vemos? ¿Qué sensaciones nos transmite?



ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA LECTURA

6. Nuestras preguntas

¿Qué dos preguntas sobre esta novela os gustaría hacer a vuestros compañeros? ¿Y al autor?
¿Qué le preguntarías a Alberto Vázquez sobre *Psiconautas*?

7. Saber más

Vamos a leer la reseña y seleccionar un párrafo. Después añadiremos alguna información nueva (entre 10 y 20 palabras).

El resto del grupo deberá adivinar qué parte es la vuestra en el párrafo modificado.

Reseña disponible en: <https://lacomicteca.com/psiconautas/>

8. Detalles de la novela

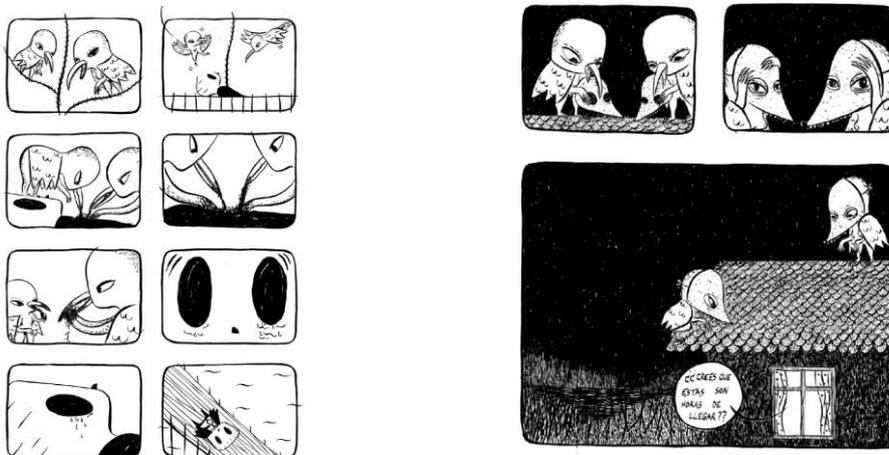
De vez en cuando tenemos que fijarnos un poco más en diferentes cosas, objetos, detalles de la novela.

Vamos a analizar diferentes viñetas. Cada grupo tiene una secuencia distinta de *Psiconautas* que deberá presentar a los compañeros. Seguid las siguientes instrucciones:

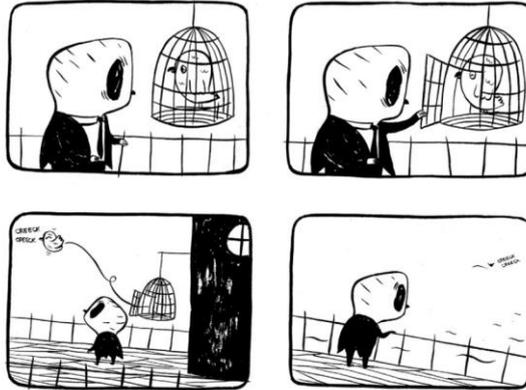
- Explicar las características del detalle de vuestra secuencia.
- Decir para qué sirve este aspecto en la novela.
- Indicar el momento de la historia en el que aparece.
- Escribir un título alternativo para cada secuencia.

9. Un montón de emociones

- A. Para vosotros ¿qué significan los psicopájaros en las siguientes viñetas? ¿Cómo los interpretáis?



B. En esta novela también tenemos algunos momentos positivos, como se puede ver en la viñeta inferior. ¿Qué otras escenas recuerdas que provoquen sensaciones agradables?

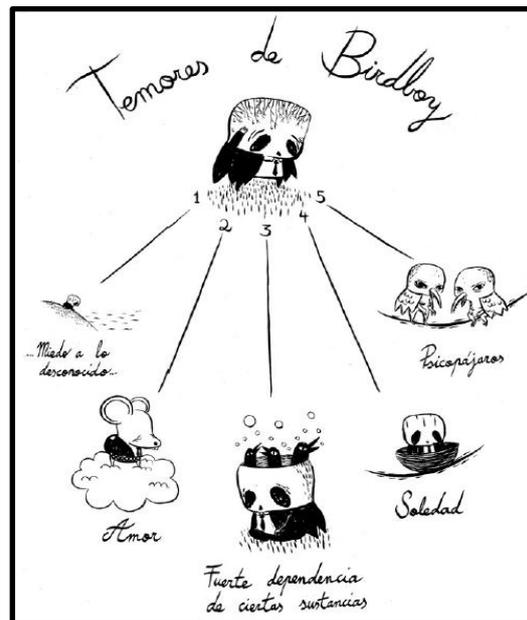


C. Esta es una novela de jóvenes que sufren diversas crisis y miedos. Mirad la siguiente viñeta en la que vemos los miedos de Birdboy.

En pequeños grupos

Vamos a dibujar a nuestro psiconauta e ilustrar nuestros miedos. Luego los compartiremos entre todos.

1. Primero haremos nuestro personaje entre todos.
2. Después pondremos en común los miedos más frecuentes que tenemos.
3. Seleccionaremos 5 de entre todos nuestros miedos y los ilustraremos.
4. Por último, presentaremos a nuestro psiconauta y sus temores al resto de los compañeros.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

10. Mi experiencia lectora

¿Cómo describirías tu experiencia de lectura de *Psiconautas*?

Esta lectura me provoca _____

Relaciono esta lectura con _____

Esta lectura sirve/no sirve para aproximarse a _____

Como novela gráfica, me ha parecido _____

La combinación de figuras aparentemente infantiles con cuestiones problemáticas me ha resultado _____

Me ha/n interesado especialmente esta/s parte/s _____ porque

Con esta lectura, he aprendido _____

Si tuviera que recomendar esta lectura, lo haría / no lo haría a _____

11. Temas clave

¿Cuáles son las principales problemáticas en esta novela?

Valóralas de mayor a menor importancia y pon en común tus opciones con el resto del grupo.

Asesinatos
Desastre ambiental
Cuestiones de salud mental (ansiedad, depresión, esquizofrenia)
Familia desestructurada
Odios y miedos
Acoso escolar y callejero
Drogodependencia
Juventud sin expectativas de futuro
Soledad e incomprensión
Falta de cariño
Crueldad y violencia

¿Y para los jóvenes de tu generación? ¿Cuáles son los grandes miedos/temores para ti y tus amigos? ¿Qué cuestiones os afectan más? ¿Hay alguna que no esté en la lista anterior?

ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN/AMPLIACIÓN

12. Comprender un poco más

¿Cuáles de estos términos pueden aplicarse a esta narrativa?

Busca su significado en el [Diccionario de la RAE](#) si es necesario.

*Historia cuento leyenda mito fábula parábola crónica
Futurista utópica distópica postapocalíptica mítica fantástica*

¿Se te ocurren otros términos adecuados para clasificar esta lectura?

13. Del corto al largo

Si te ha interesado esta novela gráfica, probablemente te interesará también el largometraje de animación *Psiconautas, los niños olvidados*.

Vamos a ver este largometraje. Tomad nota de aquellas cuestiones que os llamen la atención.

14. Saber más sobre la película *Unicorn Wars*

El cortometraje de *Unicorn Blood* ha sido la base para el largometraje *Unicorn Wars*, también del mismo autor.

Vamos a escuchar una entrevista en la que su autor nos habla de esta obra y nos explica algunas cosas más sobre su manera de trabajar y entender el mundo.

Nos vamos a dividir en dos grupos.

Cada grupo escuchará/verá su texto. Se pueden seguir las preguntas sugeridas.

Posteriormente presentarán sus ideas fruto de la audición/visionado a toda la clase.

Texto 1: Entrevista de *Moviementarios* a Alberto Vázquez sobre *Unicorn Wars*. En español.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=r5frNbVDvkA>

¿Cuáles son las grandes diferencias entre el cortometraje y el largometraje?

¿Qué es la animación para Alberto Vázquez?

¿Le damos el mismo valor al cine de animación que a otro tipo de película?

¿Y la novela gráfica? ¿Nos gusta? ¿La valoramos?

Texto 2: Entrevista a Alberto Vázquez en RNE. Galicia informativos. En gallego.

Disponible en: <https://www.rtve.es/play/audios/galicia-informativos/entrevista-alberto-vazquez-221022/6716872/>

¿Por qué elige de nuevo a los ositos amorosos como protagonistas?

¿Cuáles son los temas importantes para este autor?

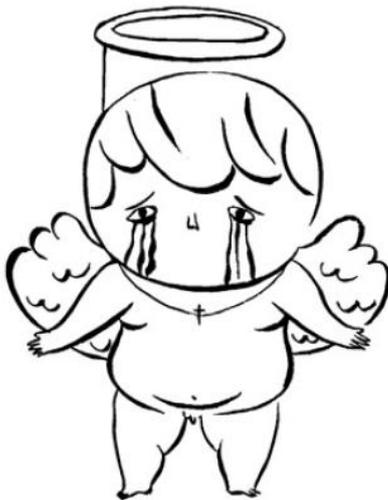
¿Qué es para Alberto Vázquez el cine de animación?

¿Y para vosotros? ¿Os gusta este género de películas?

ANEXO (material para el alumno)

Secuencias narrativas de la actividad 8

Grupo 1



El muñeco del niño Jesús[®]

¡Llora sangre de verdad si le aprietas en su barriga!

Sorprende a tus amigos con la mítica figura del niño Jesús... ¡¡haz que llora sangre de verdad por los pecados cometidos!!



1. Abre con cuidado la higiénica bolsita situada en su espalda.

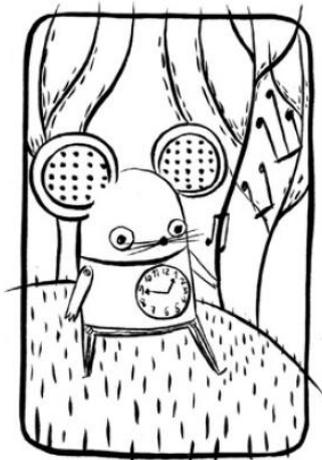


2. Llénala de sangre de verdad (preferentemente de cerdo y/o gallina).



3. Apriétalo y verás como gotea sangre por sus divinos ojos.

Grupo 2



Grupo 3



Grupo 4

