

# Español para Extranjeros Nivel 5

## Competencia

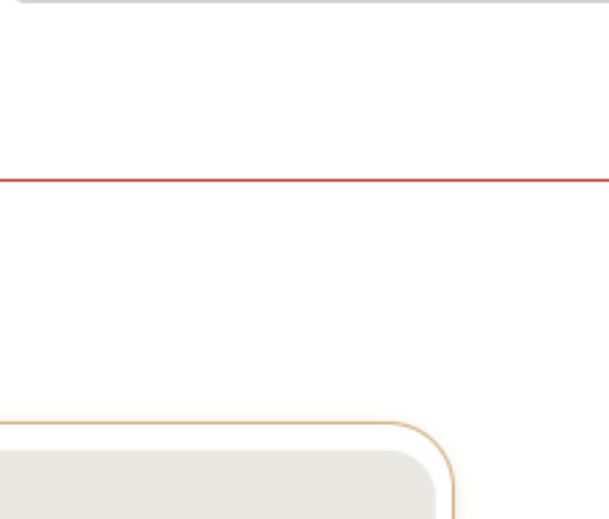
Aplica un inventario lingüístico con fórmulas y estructuras gramaticales compuestas para participar en diversos actos de comunicación.

## Tema 2. Los cómics

Semana 3 / Explicación

### Introducción

En este tema aprenderás cómo comunicarte en español sobre los cómics. Practicarás las palabras clave para referirte a los cómics y a las onomatopeyas. También aprenderás acerca del objeto indirecto en los diálogos de los cómics. Además, aprenderás el uso de los pronombres de objeto directo e indirecto con las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo" para ilustrar las acciones de los personajes de un cómic.



Fabricio es un amante de los cómics y tiene mucho que contarte sobre ellos. ¡Pum!, ¡bam!, ¡kaboom!, ¡vamos a aprender con él sobre los cómics en español!

### Explicación

Este icono indica que la conversación se puede escuchar. Haz clic en cada línea de texto para reproducir el audio.

Este icono indica que la información que se presenta te ayuda a ampliar el tema u obtener información adicional. Puedes explorar más sobre el tema en Internet.

### Léxico relacionado con los cómics y las onomatopeyas

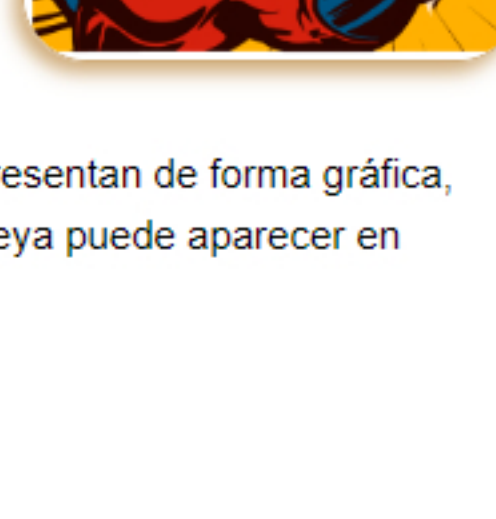
Un cómic es una técnica que consiste en contar una historia a través de dibujos y textos escritos, y su aprendizaje en este tema es importante, pues te ayudará a conocer algunas estructuras gramaticales para ilustrar las acciones de sus personajes (juntadeandalucia.es, s.f.). ¿Recuerdas tu cómic favorito?

Antes de revisar el contenido gramatical de este tema, adquiere nuevo vocabulario revisando algunos sustantivos, verbos y adjetivos utilizados para hablar sobre los cómics:

Sustantivos	Verbos	Adjetivos
Un(a) superhéroe	Dibujar	Heroico
Un(a) villano(a)	Escribir	Malvado
Una capa	Leer	Valiente
Una máscara	Crear	Misterioso
Una batalla	Publicar	Intrépido
Unos poderes	Coleccionar	Poderoso
Un disfraz	Ilustrar	Astuto
Un héroe/una heroína	Imaginar	Fantástico
Un enemigo	Comprar	Intrigante
Un aliado		Épico
Una misión		Sobrenatural
Una aventura		Divertido
		Aventurero
		Increíble
		Emocionante

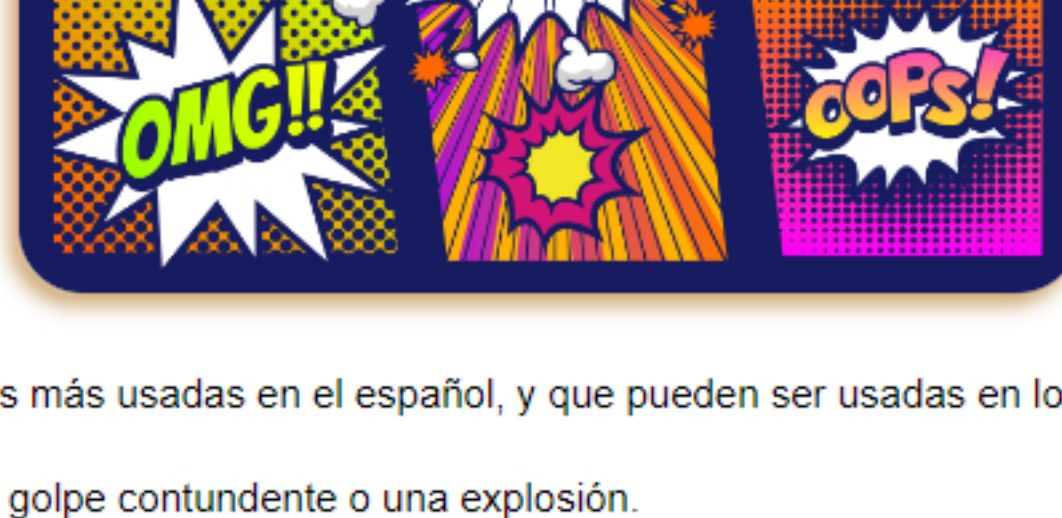
Tabla 1. Léxico relacionado con los cómics.

Por otra parte, están las onomatopeyas. De acuerdo con la Real Academia Española (s.f.), una onomatopeya puede describirse como la formación de una palabra por imitación del sonido de aquello que designa. Las onomatopeyas son muy utilizadas en las tiras cómicas (cómics) y en las historietas como efectos de sonido.



De acuerdo con Blog sobre Lengua Española ismos (s.f.), en los cómics, las onomatopeyas tienen una gran importancia, pues se encargan de transmitir sonidos que no pueden ser representados de otra manera. Además, las onomatopeyas ayudan a reforzar la acción del dibujo y complementan la narración gráfica.

Blog sobre Lengua Española ismos (s.f.) también menciona que las onomatopeyas en un cómic no solo se representan de forma gráfica, sino que también tienen una tipografía específica que ayuda a resaltar su función en la historia. Una onomatopeya puede aparecer en negrita, en mayúsculas, con colores llamativos o con algún efecto especial.



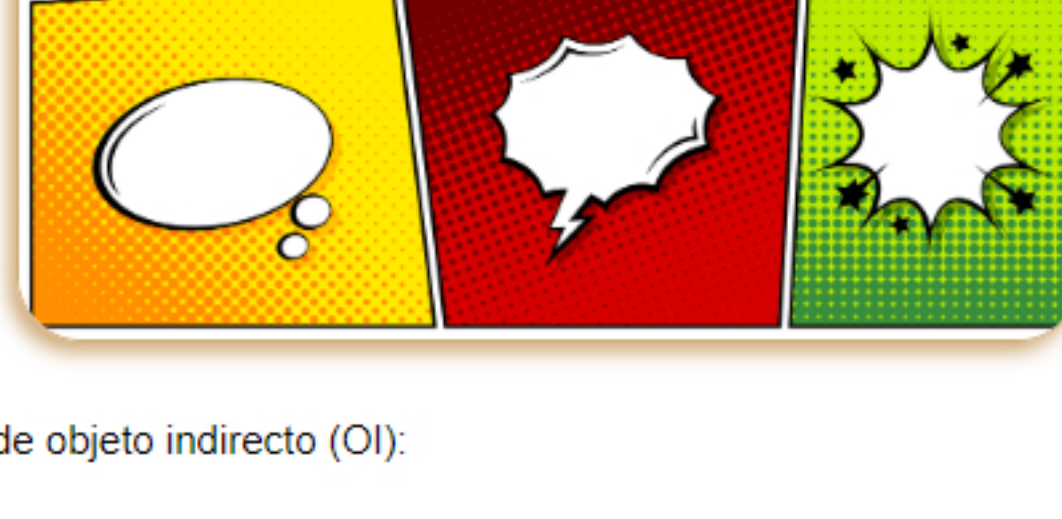
Estas son algunas de las onomatopeyas más usadas en el español, y que pueden ser usadas en los cómics:

- ¡Pum!: representa el sonido de un golpe contundente o una explosión.
- ¡Pow!: se usa para denotar el sonido de un impacto fuerte o un golpe.
- ¡Bam!: similar a "Pow", indica un golpe o impacto.
- ¡Crash!: se presenta el sonido de algo rompiéndose o cayendo con fuerza.
- ¡Kaboom!: es una onomatopeya para sonidos de explosiones grandes.
- ¡Boom!: denota un sonido de explosión.
- ¡Blam!: similar a "Pow" y "Bam", indica un golpe o impacto.
- ¡Zas!: sonido de un golpe o impacto.
- ¡Plash!: sonido de algo cayendo en el agua.
- ¡Psst!: sonido para llamar la atención de alguien en secreto.
- ¡Buf!: sonido de cansancio o fastidio.
- ¡Mmmm!: sonido de satisfacción al comer algo delicioso.
- ¡Nam, ham!: sonido de comer con gusto.
- ¡Ayl!: sonido de dolor o sorpresa.
- ¡Oh!: sonido de sorpresa o comprensión.
- ¡Oht!: sonido de asombro o descubrimiento.
- ¡Uy!: sonido de susto o admiración.
- ¡Miau!: sonido de un gato.
- ¡Guau!: sonido de un perro.
- ¡Tic-tac!: sonido de un reloj.
- ¡Ring, ring!: sonido de un teléfono.
- ¡Clap, clap!: sonido de aplausos.
- ¡Brrr!: sonido que indica frío.
- ¡Splash!: sonido de salpicadura.
- ¡Glu, glu!: sonido de algo líquido o un líquido que se toma.
- ¡Muul!: sonido de una vaca.
- ¡Pío, pío!: sonido de un pájaro.
- ¡Toc, toc!: sonido de golpear una puerta.
- ¡Bip, bip!: sonido de un dispositivo electrónico.
- ¡Chin, chin!: sonido de brindar con copas.

¿Sabías que...? De acuerdo con Billiken (2022), el idioma japonés es el más rico en onomatopeyas, ya que ellas se encuentran incorporadas en el habla cotidiana.

### El objeto indirecto en los diálogos de un cómic

Los pronombres de objeto indirecto ayudan a reemplazar los sustantivos ya mencionados y evitar la repetición (Portland State University, s.f.).



Revisa a continuación los pronombres de objeto indirecto (OI):

Sujeto	Pronombre de objeto indirecto
(Yo)	me
(Tú)	te
(Él/ella)	le
(Nosotros)	nos
(Ustedes)	les
(Ellos/ellas)	les

Tabla 2. Pronombres de objeto indirecto.

Los pronombres de objeto indirecto (OI) se colocan **justo antes del verbo**. Por ejemplo:

- Ayer, yo **le** compré un cómic (a mi hermano) sobre su villano favorito.
- El superhéroe **nos** rescató (a nosotros) del peligro.

**Nota:** El complemento indirecto se incluye a veces en la frase junto con el pronombre por el que se está reemplazando (me, te, le, nos, les). En el primer ejemplo anterior, "le" es obligatorio, pero "a mi hermano" es opcional. En el segundo ejemplo, "nos" es obligatorio, pero "a nosotros" es opcional.

Para **identificar un objeto indirecto** y poder sustituirlo por un pronombre tiene que hacerte la pregunta **¿a quién?** o **¿para quién?** Revisa la siguiente tabla para identificar el objeto indirecto y sustituirlo por un pronombre (Portland State University, s.f.):

Frase	Pregunta ¿para quién? o ¿a quién? al verbo	Respuesta	Pronombre	Sustitución
El superhéroe da un golpe al villano.	¿A quién da un golpe?	Al villano	le	El superhéroe le da un golpe al villano.
El villano hizo un hechizo a los habitantes de la ciudad.	¿A quién hizo un hechizo?	A los habitantes de la ciudad	les	El villano les hizo un hechizo.
El autor regala una membresía del cómic a nosotros, los lectores.	¿A quién regala una membresía?	A nosotros	nos	El autor nos regala una membresía (a nosotros, los lectores).

Tabla 3. Identificar un objeto indirecto.

### Los pronombres de objeto directo e indirecto con las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo" para ilustrar las acciones de los personajes de un cómic

Antes de comenzar la explicación de las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo", revisa cuáles son los objetos directos e indirectos:

Sujeto	Pronombre de objeto directo	Pronombre de objeto indirecto
(Yo)	me	me
(Tú)	te	te
(Él/ella)	lo/la	le
(Nosotros)	nos	nos
(Ustedes)	los/las	les
(Ellos/ellas)	los/las	les

Tabla 4. Pronombres de objeto directo e indirecto.

Para **identificar un objeto directo** y poder sustituirlo por un pronombre tienes que hacerte la pregunta **¿qué?** Revisa la siguiente tabla para identificar el objeto directo y sustituirlo por un pronombre:

Frase	Pregunta ¿qué?	Respuesta	Pronombre	Sustitución
El villano hizo un hechizo a los habitantes de la ciudad.	¿Qué hizo?	Un hechizo	lo	El villano lo hizo.
El autor regala una membresía del cómic a nosotros, los lectores.	¿Qué regala?	Una membresía	la	El autor la regala.

Tabla 5. Identificar un objeto directo.

Ahora bien, de acuerdo con Lingüística Española (s.f.-c), en perífrasis verbales con un gerundio o un infinitivo, como lo es el caso de las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo", el pronombre puede ocupar dos posiciones: **delante de todo el grupo verbal o tras el gerundio o infinitivo pegado a ellos**. Revisa a continuación la información a detalle.



### Ir + infinitivo

De acuerdo con Lingüística Española (s.f.-b), para formar la construcción "ir a + infinitivo" se combina el verbo "ir" en presente de indicativo + la preposición "a" + el infinitivo del verbo principal.

Sujeto	Verbo "ir" conjugado	Preposición "a"	Infinitivo del verbo principal
(Yo)	voy	a	rescatar
(Tú)	vas		salvar
(Él/ella)	va		volar
(Nosotros)	vamos		ganar
(Ustedes)	van		luchar
(Ellos/ellas)	van		pelear

Tabla 6. Construcción de "ir + infinitivo".

En cuanto a la posición del **grupo verbal de objeto directo (POD)** y objeto indirecto (POI), esta puede ser flexible, pues los pronombres construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo", es decir:

POD:

La superhéroe va a detener **una pelea**.

La superhéroe **la va a detener**. / La superhéroe **va a detenerla**.

POI:

El personaje secundario va a regalar un antídoto **a los monstruos**.

El personaje secundario **les va a regalar** un antídoto. / El personaje secundario **va a regalales** un antídoto.

### Estar + gerundio

De acuerdo con Lingüística Española (s.f.-a), la construcción "estar + gerundio" se compone del verbo "estar" conjugado y un segundo verbo en gerundio (terminación -ando o -endo).

Sujeto	Verbo "estar" conjugado	Gerundio del verbo principal (-ando, -endo)
(Yo)	estoy	rescatando
(Tú)	estás	salvando
(Él/ella)	está	volando
(Nosotros)	estamos	ganando
(Ustedes)	están	luchando
(Ellos/ellas)	están	peleando

Tabla 7. Construcción de "estar + gerundio".

Al igual que la construcción anterior, la posición de los **grupos verbal de objeto directo (OD)** y objeto indirecto (OI) puede ser flexible, es decir, los pronombres pueden colocarse **delante del grupo verbal o pegado al gerundio**:

POD:

La superhéroe está deteniendo **una pelea**.

La superhéroe **la está deteniendo**. / La superhéroe **está deteniéndola**.

POI:

El personaje secundario está regalando un antídoto **a los monstruos**.

El personaje secundario **les está regalando** un antídoto. / El personaje secundario **está regalándoles** un antídoto.

### Querer + infinitivo

La construcción "querer + infinitivo" sigue los mismos patrones que las dos construcciones anteriores.

Sujeto	Verbo "querer" conjugado	Infinitivo del verbo principal
(Yo)	quiero	rescatar
(Tú)	quieres	salvar
(Él/ella)	quiere	volar
(Nosotros)	queremos	ganar
(Ustedes)	quieren	luchar
(Ellos/ellas)	quieren	pelear

Tabla 8. Construcción de "querer + infinitivo".

POD:

La superhéroe quiere detener **una pelea**.

La superhéroe **la quiere detener**. / La superhéroe **quiere detenerla**.

POI:

El personaje secundario quiere regalar un antídoto **a los monstruos**.

El personaje secundario **les quiere regalar** un antídoto. / El personaje secundario **quiere regalales** un antídoto.

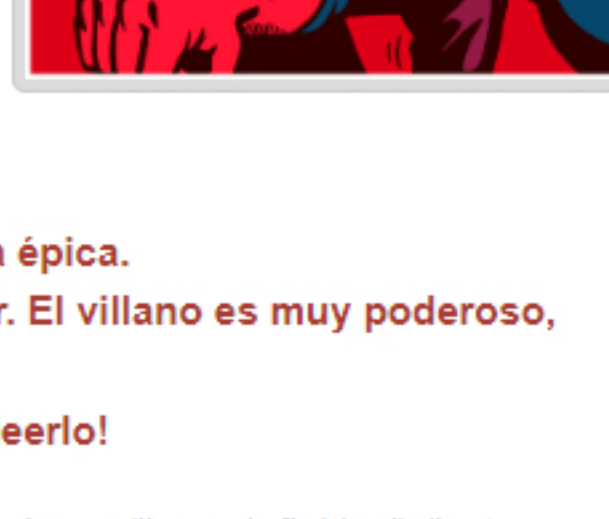
¡Fabricio es un amante de los cómics. Recientemente ha adquirido uno nuevo y no puede esperar a contarte todo a su mejor amigo Tristán. ¿Puedes identificar todas las onomatopeyas y los objetos directos e indirectos antes y después de las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo"?

**Fabricio**; ¡Tristán, he descubierto el mejor cómic de todos los tiempos! Se llama *El Guardián de la Galaxia*. En este cómic, un héroe llamado **Marte** lucha contra los invasores alienígenas para salvar nuestro planeta.

Y espera a escuchar sobre las escenas de batalla. ¡Pum! ¡Bam! ¡Kaboom! El sonido de las explosiones y los golpes te hará sentir como si estuvieras en medio de la acción.

La historia es increíble, todo sucede en La Tierra, los invasores la están atacando. Marte y su equipo están protegiéndola.

El villano quiere destruir todo lo que encuentre a su paso. ¿Te imaginas? Lo quiere destruir todo. Está planeando lanzar un ataque masivo con sus naves espaciales.



Además, en una de las escenas más intensas, Marte está luchando contra el villano en una batalla épica. También aparece una superhéroe que creo que al final va a detener una pelea. Si, la va a detener. El villano es muy poderoso, pero entre los dos van a detenerlo.

En resumen, *El Guardián de la Galaxia* es una obra maestra que no puedes perder. ¡Tienes que leerlo!

¿Identificaste todas las onomatopeyas y los objetos directos e indirectos antes y después de las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo"?

Ver respuestas

### Cierre

En este tema has aprendido cómo comunicarte en español sobre los cómics. En las actividades de este tema has aprendido a los cómics y las onomatopeyas. También aprendiste acerca del objeto indirecto en los diálogos de los cómics. Además, revisaste el uso de los pronombres de objeto directo e indirecto con las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo" para ilustrar las acciones de los personajes de un cómic. Ahora sí, es momento de escribir tu propio cómic en español!

### Checkpoint

Asegúrate de:

- Conocer el léxico relacionado con los cómics y las onomatopeyas.
- Conocer el uso del objeto indirecto en los diálogos de un cómic.
- Conocer el uso de los pronombres de objeto directo e indirecto en las construcciones "ir a + infinitivo", "estar + gerundio" y "querer + infinitivo" para ilustrar las acciones de los personajes de un cómic.

### Referencias

- Billiken. (2022). *¿Qué son las onomatopeyas?* Recuperado de <https://biliken.lat/interesante/sabes-que-son-las-onomatopeyas/>
- Blog sobre Lengua Española ismos. (s.f.). *¿Cuáles son las onomatopeyas en un cómic?* Recuperado de [https://www.ismos.es/cales-son-las-onomatopeyas-en-un-comic/?expand\\_article=1](https://www.ismos.es/cales-son-las-onomatopeyas-en-un-comic/?expand_article=1)
- juntadeandalucia.es. (s.f.). *Tema 9: El lenguaje del cómic*. Recuperado de [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/126/teoria\\_2\\_ESO\\_9\\_COMIC.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/126/teoria_2_ESO_9_COMIC.pdf)
- Lingüística Española. (s.f.-a). *Estar + gerundio*. Recuperado de <https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/tiempos/estar-gerundio>
- Lingüística Española. (s.f.-b). *Futuro ir a + infinitivo*. Recuperado de <https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/tiempos/futuro-proximo-ir-a>
- Lingüística Española. (s.f.-c). *Los pronombres personales y determinantes*. Recuperado de <https://espanol.lingolia.com/es/gramatica/pronombres-y-determinantes/pronombres-personales/#ef-pospron>
- Real Academia Española. (s.f.). *Onomatopeya*. Recuperado de <https://dle.rae.es/onomatopeya>
- Portland State University. (s.f.). *13 Lección 13. Los pronombres de objeto indirecto*. Recuperado de <https://pdx.pressbooks.pub/redes2/chapter/leccion-3-los-pronombres-de-objeto-indirecto/>

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor, la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.