



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS

Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
“LENGUA Y LITERATURA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 20 17-21 Agosto 2020.	CURSO: Octavo Año Básico.
OA 13 Expresarse en forma creativa por medio de la escritura de textos de diversos géneros (por ejemplo, cuentos, crónicas, diarios de vida, cartas, poemas, etc.), escogiendo libremente: --El tema. - -El género. --El destinatario.	Unidad 3 A partir del análisis y la interpretación de textos seleccionados, conocer las características de los relatos policiales y de misterio: cómo son sus narradores, cómo se crea el suspenso y qué visión del mundo presentan.	Habilidades a desarrollar:	Expresar Crear Escoger
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none">• Crear un cómic a partir de un boceto de la lectura: "Inamible".			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Escriben al menos una vez a la semana con el propósito de comunicar un episodio de sus vidas o de otros.• Expresan libremente, por medio de la escritura, sus preocupaciones, sentimientos, acontecimientos de sus vidas, etc.• Escriben textos para transformar o continuar una historia leída con anterioridad.			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none">• Resolver actividades propuestos por el profesor en esta guía. Apóyate en tu texto, páginas 157• Tienes hasta el viernes 21 agosto para desarrollar tú guía.• No olvides que cualquier consulta se debe hacer al correo.• Utiliza el video de apoyo que se presenta a continuación.			
Sitio web recomendado: https://es.slideshare.net/melc81/el-cmic-5109525 https://www.youtube.com/watch?v=uPI-vIMQtEM			
Docente: Patricia Silva M.	Correo: patricia.silva@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 8:30 a 17:00 horas	

Estimados alumnos, continuaremos con el texto tratado, pero ahora será para crear un comic para dar otra visión a la historia.

Lean con atención las instrucciones de la siguiente guía.

Para cumplir con este propósito trabajarás con el texto en la página 157 de tu libro de estudio.

Responde en tu cuaderno:

¿Cómo construir un cómic? ¿Cuáles son sus componentes? ¿Qué es el guion del cómic?

Primero vamos a retomar algunos conceptos:

El guion es la pauta que el dibujante toma como referencia para elaborar su cómic o historieta. Para que el producto final sea exitoso, es indispensable generar un guion claro y conciso.

La historieta o comic es la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas) y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia; generalmente tienen como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes.

Algunas características de la historieta son las siguientes:

- La historia se cuenta en viñetas, que son rectángulos cerrados, colocados de manera que el orden de las imágenes se sigue de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Cada viñeta representa una secuencia.
- La imagen o dibujo es representación de lo que se dice en el texto. Éste puede ser una breve explicación, puesta en la parte inferior de la viñeta, que complementa la idea representada en la imagen.
- Por lo regular el texto va escrito en "bocadillos" o "globos".



Algunas veces lo que piensan o sienten los personajes no se expresa con palabras, sino con signos.

Las historietas son un medio de expresión, de difusión masiva característica de nuestra época. El objetivo principal de éstas es mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera; proponerle un lugar ficticio y asegurarle la entrada al mismo participando de las mismas situaciones a las que se enfrentan los personajes de la historia, o sea provocarlo, tensionarlo, erotizarlo, asustarlo, etc. La conjunción de esa sucesión de acontecimientos que llamamos historia y la particular forma en que decida contarlos devendrá en la narración.

Leer con acierto una historieta bien construida implica el comprender todos los signos convencionalizados que componen cada viñeta, relacionarlos entre sí, y luego establecer la conexión entre éstas para integrar la secuencia narrativa que contiene la historieta. **La sucesión de viñetas se lee de izquierda a derecha y lo mismo el contenido de éstas.** A esto se lo denomina "**línea de indicatividad**".

Como recurso educativo, el cómic tiene además varias ventajas:

Favorece el aprendizaje al perfeccionar la comprensión lectora y enriquecer el vocabulario.

Desarrolla la expresión oral y escrita del niño, así como su capacidad de memorización.

Facilita la concentración de los niños.

Facilita enormemente el aprendizaje de idiomas.

Ayuda a interpretar los medios audiovisuales.

Desarrollan la imaginación.

Agudizan el ingenio.

Es económico y fácil de adquirir y manipular.

Ahora que comprendes la estructura de un comic identificando sus componentes y cómo se realiza, pasaremos a crear uno.

Para ello debes seguir algunos pasos:

Actividad 1

Pasos a seguir

1-Ordenen cronológicamente en sus cuadernos los principales acontecimientos del cuento y definan los lugares en los que estos se desarrollan. Organícenlos en una tabla.

Recuerda que el comic es de Inamible

Anota los principales acontecimientos en una tabla similar a la que te presentamos:

N°	Acontecimiento	Lugar

2- Escoge los acontecimientos e identifica las acciones principales y que serán parte de tu cómic.

Puedes hacerlo con bocetos o como guion, luego identifiquen las acciones que conforman este acontecimiento y representen una de ellas en una viñeta. Como saben, en el cómic cada acción se presenta dentro de una viñeta (recuadro dibujado)

Boceto → el concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

Los bocetos pueden ser considerados como un estudio previo de otra clase de trabajos, que en este caso es el comic.

3-. A partir de lo anterior, define los componentes principales de tu cómic, respondiendo las preguntas:

- ¿Qué personajes tendría un cómic del cuento «Inamible»?
- ¿Qué aspecto destacarían en el dibujo de cada personaje?
- ¿Cuántas viñetas tendría un cómic del cuento completo?
- ¿Qué diálogos serían imprescindibles?

4-. Con el guion de tu texto, comienza a elaborar tu cómic, poniendo atención en incluir:

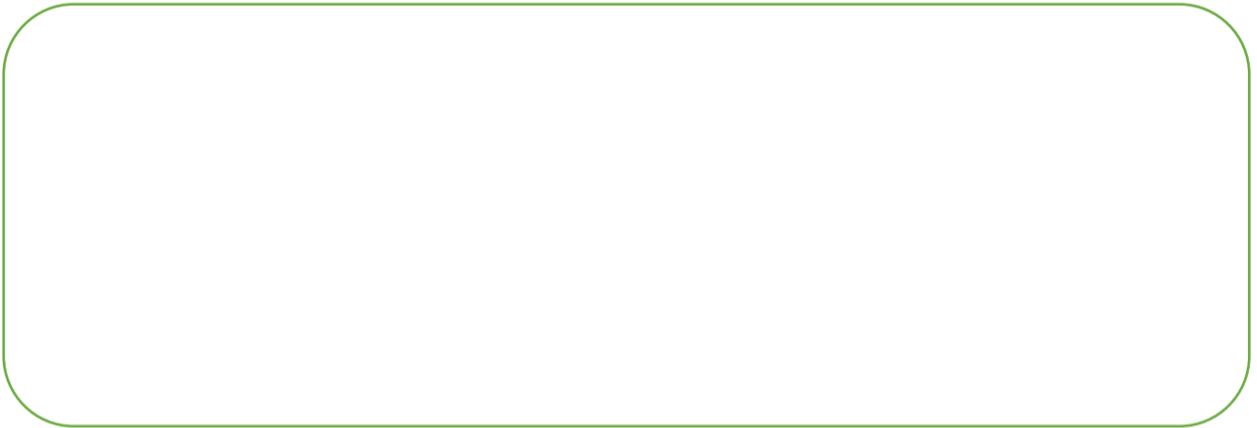
- Viñetas con imágenes y texto.
- Los diálogos se escriben en globos, y su rabillo indica quién está hablando.
- Puede haber un narrador que relata la historia en los recuadros.
- Puedes pintar los dibujos con colores o en blanco-gris-negro. Es importante que cuides la estética que le da el color y la tonalidad.

Para construir el guion del cómic, puedes ver el siguiente video explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=v6aSEKwnq4E>

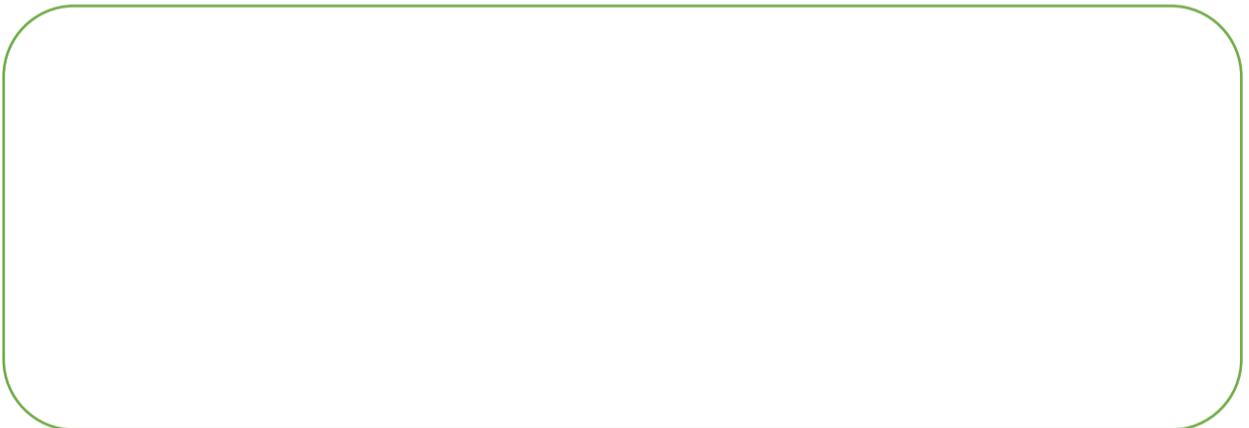
TICKET DE SALIDA

NOMBRE. _____

¿Consideras que tú historieta toma en cuenta un conflicto que llame la atención y motive al lector?



¿Por qué son útiles los Cómicos para determinados aprendizajes? ¿Cuándo utiliza Cómicos?



Solucionario semana 19

1. El estudiante recuerda sus conocimientos sobre estereotipo y prejuicio y reflexiona sobre cómo se aprecian estos en el humor (caricatura y parodia).

Actividad

Inamible

Fue el escritor chileno Baldomero Lillo, quien con su cuento “Inamible”, vislumbró una ficción llena de estereotipos. En un lugar donde los personajes rondan entre el absurdo, la inoperancia y el ansia de sobresalir sin medir consecuencias.

La historia relata el arresto y posterior acusación de un transeúnte, luego de haber trasgredido las normas: tener un animal inamible en vía pública. Tanto en el cuento como en la realidad, la palabra no tiene un significado documentado por la Real Academia de la Lengua Española RAE y se encuentra sujeta a una libre interpretación.

2. Respuestas:

1. Ruperto Tapia observa a una persona que asusta a otra con una culebra muerta. Esta acción es cometida por Martín (el carretelero) y afecta a una muchacha de 16 o 17 años.

2. Los tres funcionarios son el oficial de guardia, el prefecto (jefe del oficial de guardia) y el juez. El estudiante puede representarlos en una secuencia temporal (según el orden en que intervienen), asociados al espacio en que se encuentran (los dos primeros en el cuartel y el tercero en el juzgado), en una lista o de otra forma.

a. Los funcionarios no hacen mayores cuestionamientos sobre el concepto de «inamible» por miedo a quedar como ignorantes frente al subordinado.

b. Cada uno hace llegar de manera anónima veinte pesos al carretelero.

3. • La caricatura: el estudiante reflexiona sobre la descripción de Ruperto Tapia, argumentando si lo considera una caricatura o no.

• La parodia: el estudiante reflexiona sobre ciertas representaciones que hay en el cuento que puedan ser parodiadas, como la excesiva preocupación de los superiores por no sentirse ignorantes frente a un subordinado, la corrupción en el sistema de justicia, etc.

Reflexión es respuesta subjetiva