

## ESTRATEGIA "APRENDER EN CASA"

<b>Materia</b>	EDUCACIÓN ARTÍSTICA, GUÍA #8
<b>Docente</b>	CARLOS FERNANDO SIERRA OLARTE
<b>Ciclo/grado</b>	QUINTO/GRADO DÉCIMO (10º)
<b>Fecha(s) de desarrollo</b>	Actividad #1 semana <b>10 al 14 de agosto</b> Actividad #2 semana <b>17 al 21 de agosto</b> Actividad #3 semana <b>24 al 28 de agosto</b> Actividad #4 semana <b>31 de agosto al 4 de septiembre</b>

### Competencias

Competencia cognitiva, competencia socio emocional, competencia práctica.

### Contenidos

Lenguaje Gráfico y Audiovisual II, composición visual, gimnasia mental.

### Instrucciones / links / Actividades

Para el presente taller de la **estrategia "aprender en casa"** se desarrollarán los siguientes puntos por semana.

#### 1. SEMANA del 10 al 14 de AGOSTO.

##### Actividad:

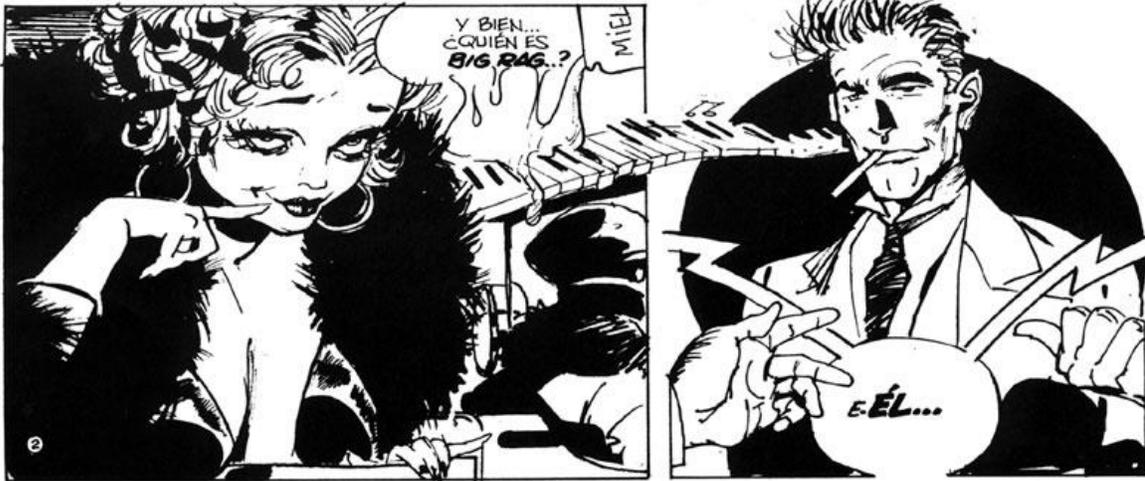
Leer y comprender el siguiente texto.

##### **Perspectiva**

Es importante reconocer el lugar de la imagen cuando contamos historias en cualquier formato (cuento visual o verbal, historieta, comic, video, etc). La imagen, ya sea creada mentalmente mientras nos cuentan una historia, o la que observamos en la viñetas en una historieta, hace que dicho relato cobre vida.

Una forma de organizar visualmente al crear o contar una historia es utilizar una herramienta para esbozar (hacer un borrador, ensayo, etc.) las ideas que tenemos al respecto; hablamos de un **storyboard**. Cada viñeta, que es el espacio en el que se desarrolla la historia, puede funcionar integrada o independientemente del sentido de la lectura, es decir el orden en el cual leo la historia.

Es posible que aparezcan viñetas que pierden los límites para realzar la trama (viñetas desbordadas). Así como en video suceden a escenas de calma, unas de gran impacto visual, de la misma forma el uso de las viñetas puede incidir en la empatía creada por la historia con el lector.

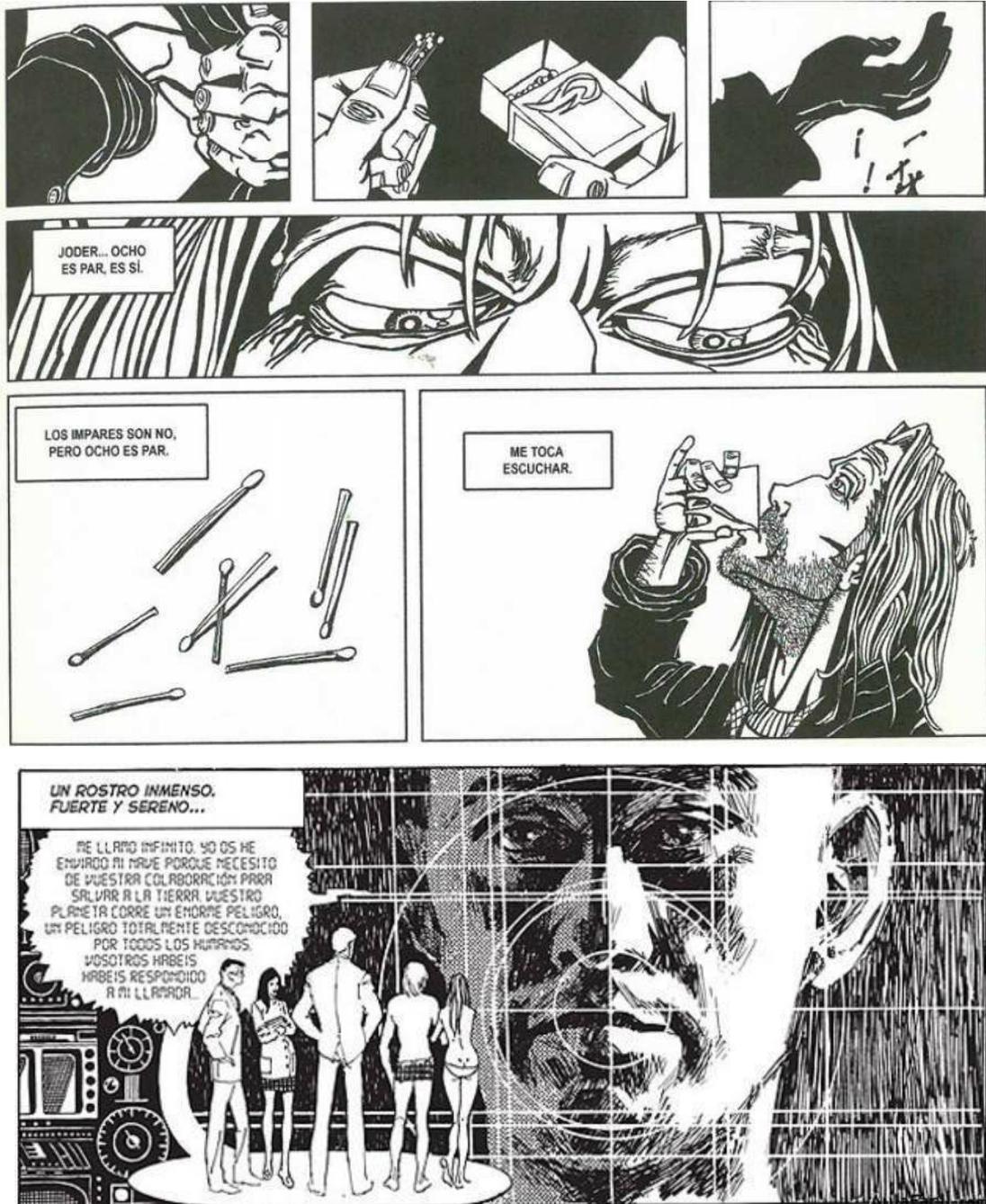


Solo sí es posible, puedes ver para ampliar la información sobre la viñeta, el siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=GPRyqctU55A>

2. SEMANA del 17 al 21 de AGOSTO.

**Actividad:**

El estudiante **debe elaborar tres (3) viñetas de forma creativa, recortando imágenes de revistas** (si no tienen se puede dibujar, y luego recortar los dibujos) **e imitar** algunas de las siguientes viñetas. Escribir a que plano corresponde cada viñeta realizada. **Sí no es posible** realizarlas en hoja blanca carta u oficio, se puede realizar en el cuaderno de ARTES.



### 3. SEMANA del 24 al 28 de AGOSTO.

#### Actividad:

Leer y comprender el texto.

#### Globos de diálogo

Los *globos de diálogo* son una de las convenciones gráficas utilizadas en cómics y dibujos animados. Se utilizan para expresar mediante palabras un determinado significado, desde una onomatopeya (representación de sonidos), hasta globos que representan pensamientos, susurros, gritos o diálogos en un volumen normal.



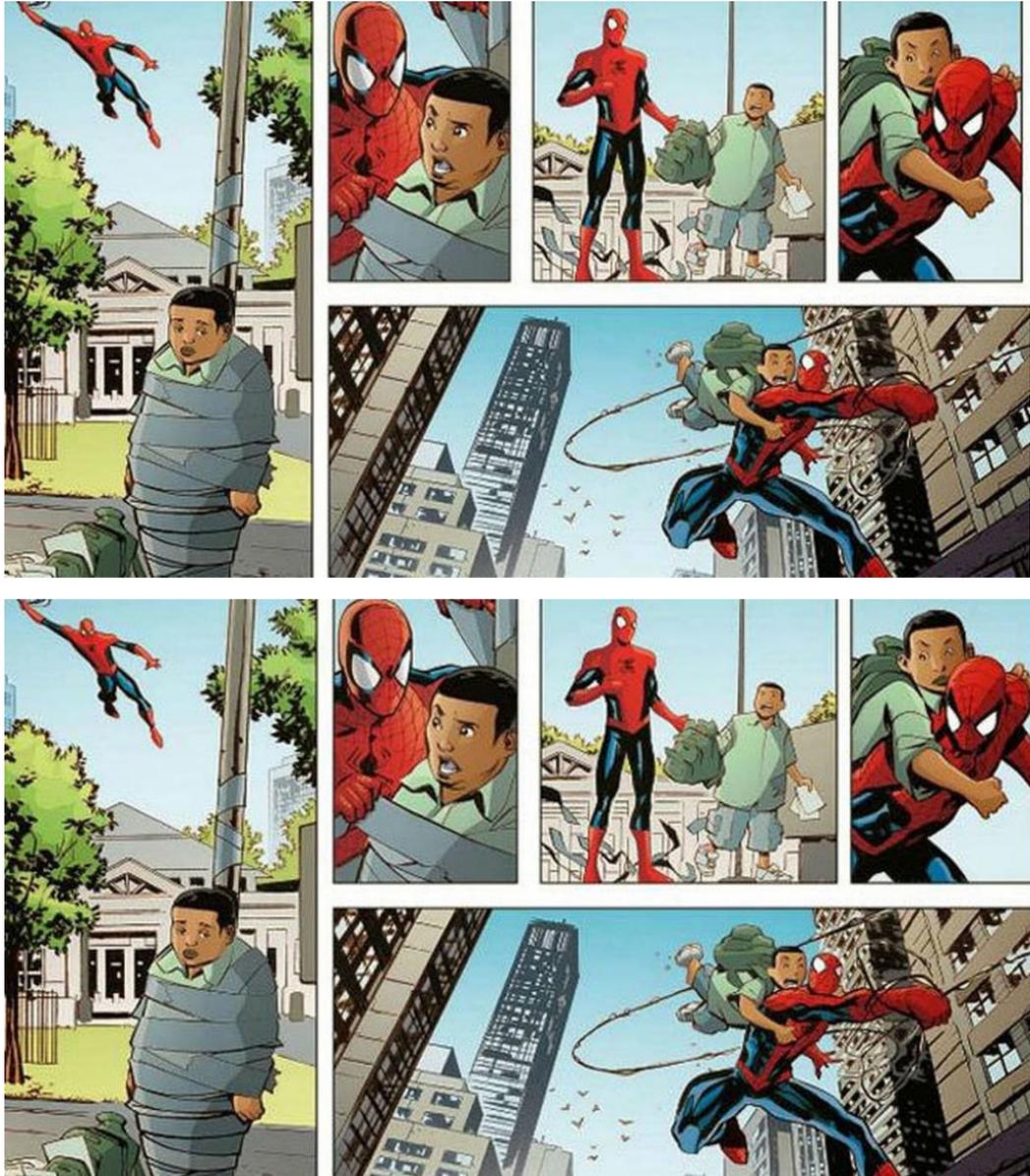
Los *globos de diálogo* suelen tener una "cola" (también llamada "delta") que sale aproximadamente de la boca del personaje que habla. Los globos comunes, cuyo delta no tiene ninguna forma diferente a la de esa cola suelen utilizarse para representar las palabras dichas en un volumen normal. Los de forma rectangular se utilizan para situar al lector, o para que el autor haga alguna referencia a lo que está sucediendo en la historia o con los personajes; estos últimos no llevan cola y por lo general están representados en otro color diferente al de los globos de diálogo.



4. SEMANA del 31 de AGOSTO al 4 de SEPTIEMBRE.

Actividad

El estudiante **debe dibujar** globos de diálogo y onomatopeyas distintos para las dos (2) imágenes siguientes y escribir el tipo de plano que corresponde a cada viñeta. **Sí no es posible** imprimir se puede dibujar o calcar en el cuaderno de artes.



Referencias

Hidalgo, R. MrRaulHidalgo. (2009, octubre 27). El cómic. Las viñetas.

[Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GPRyqctU55A>.