

ESPAÑOL SÉPTIMO. GUÍA 10

OBJETIVO: Conoce e interpreta los mensajes y textos presentados en un cómic teniendo en cuenta sus características, elementos y singularidades poniendo en actividad las habilidades de análisis y síntesis.

INDICADORES:

- Desarrollo la capacidad creativa a través de la realización de cómics
- Mido la capacidad que poseo para restablecer las relaciones más adecuadas entre ciertas ideas que pueden servir de base a un texto coherente.

EL CÓMIC

Es una narración ordenada a través de una sucesión de imágenes que se complementan con textos. Su naturaleza es verbal-icónica, quiere decir que los textos e imágenes interactúan durante todo el cómic para darle sentido.

Tiene como finalidad entretener, divertir y distraer, aunque siempre busca dejar una enseñanza. Se dice que los cómics existen desde la antigüedad, pero en realidad el primero se publicó en 1883 en un periódico de Nueva York, su personaje Yellow Kid era un pillo de dientes separados y vestido con un camión amarillo.

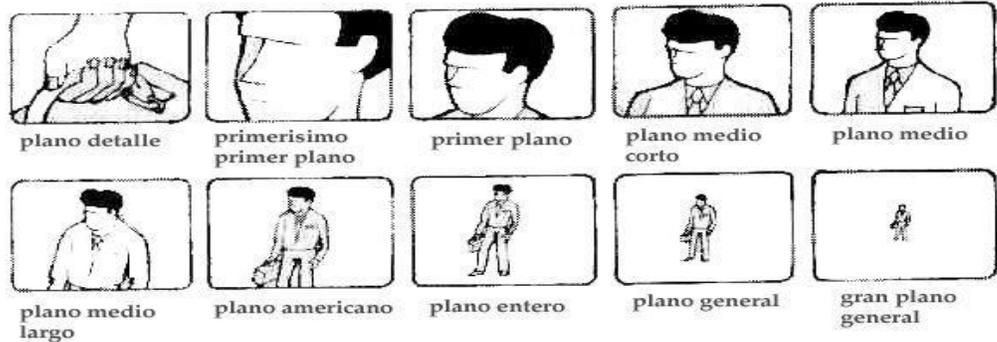
LOS ELEMENTOS:

- **LAS VIÑETAS:** cuadros delimitados por líneas negras que representa un instante de la historieta o cómic, se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia. Ejemplo:



Desarrollo actividad 1

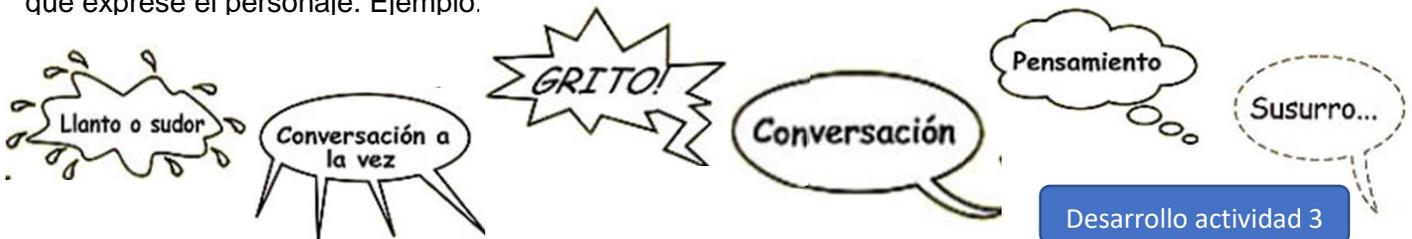
En las viñetas se presentan las imágenes en diferentes planos o distancias para manejar la expresión y la intención de los personajes, por ejemplo:



Desarrollo actividad 2

EL CONTENIDO: son las imágenes y palabras que aparecen dentro de cada viñeta, aquí hablamos de:

***Globos o bocadillos:** son los espacios donde se colocan los textos y son diferentes según el sentimiento que exprese el personaje. Ejemplo:



Desarrollo actividad 3

METÀFORAS VISUALES: son imágenes o figuras especiales que representan estados de ánimo, sensaciones o ideas, empleadas para algunas situaciones específicas



Ideas luminosas



pregunta



cantando



golpe



admiración

ONOMATOPEYAS: son figuras o imágenes que representan o imitan diferentes sonidos:



GESTOS Y EXPRESIONES: ayudan a la expresividad de los personajes y le dan más sentido al contenido del cómic, algunos ejemplos:



Desarrollo actividad 4

PLAN DE REDACCIÓN

Aprender a escribir o redactar un texto es algo muy importante en la vida y para hacerlo correctamente es necesario:

pensar en una o más ideas



seleccionarlas



organizarlas según su importancia

ordenarlas de tal manera que tengan una secuencia lógica y coherente

que sigan un objetivo determinado



y tengan un inicio, un desarrollo y una conclusión

al hacer esto, hemos elaborado un plan de redacción. Pero debemos practicar con hacer ejercicios como:

“Juan se titula como profesor”

1. Durante cinco años estudia con tesón y dedicación
2. Ingresa a la universidad
3. Recibe su título
4. Considera la pedagogía como su mayor aspiración profesional
5. Presenta las pruebas de selección en la universidad

¿Cuál sería la secuencia lógica y coherente para organizar este texto?

Respuesta:

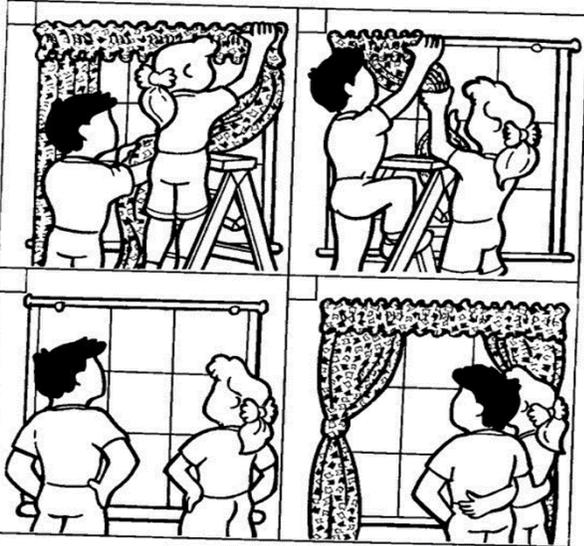
4 – 5 – 2 - 1 - 3

ESPAÑOL

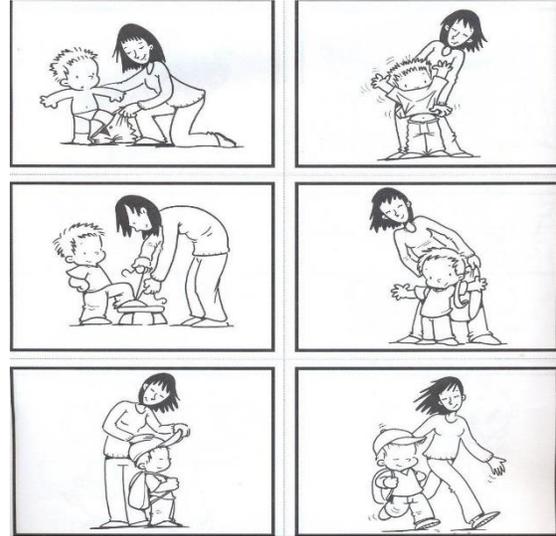
DESARROLLO AQUÍ LAS ACTIVIDADES DE LA GUÍA 10

ACTIVIDAD 1

Ordeno las viñetas de cada cómic (colocando el número de 1 a 4) de tal forma que siga una secuencia correcta, luego al lado de cada una escribo la pequeña historia de lo que pasa:



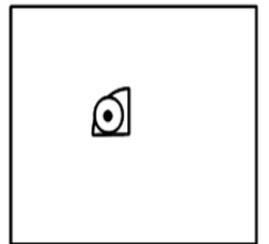
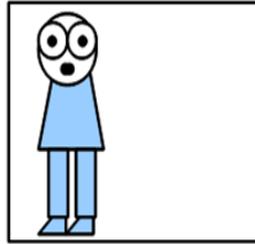
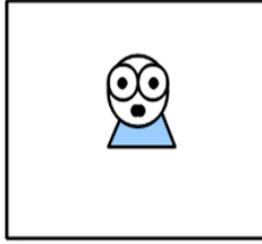
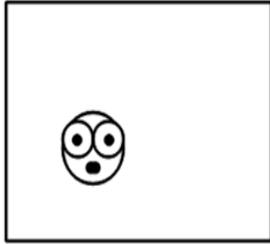
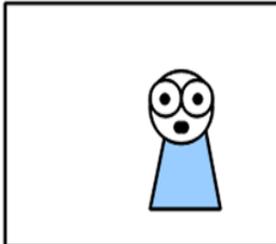
| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |



| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

ACTIVIDAD 2

Observo cuidadosamente las siguientes viñetas y escribo debajo de cada una qué clase de plano es.



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

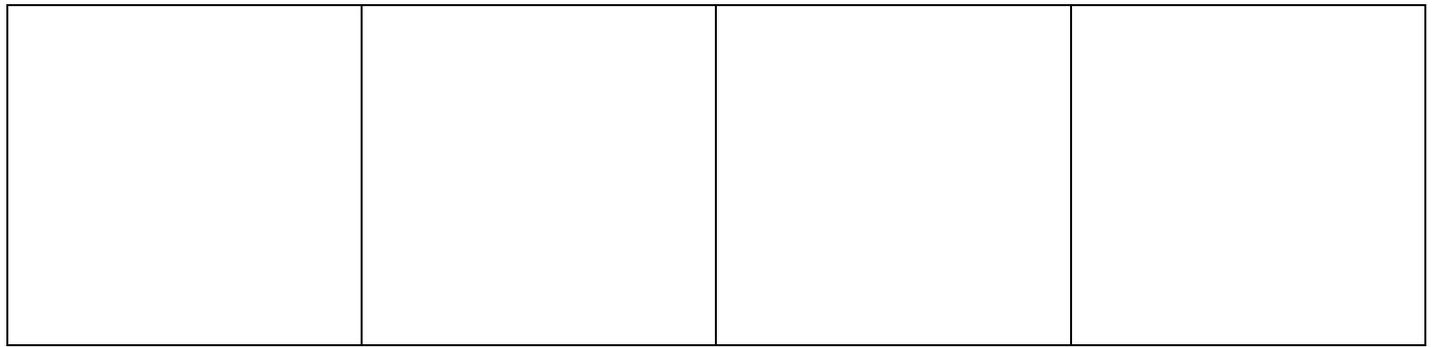
ACTIVIDAD 3 Coloco en cada imagen el globo o bocadillo que crea más conveniente y le invento un texto

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|



ACTIVIDAD 4

- a. Invento un cómic usando únicamente metáforas visuales, onomatopeyas, gestos y expresiones



b. Completo los siguientes còmics con los textos



adecuados a las imàgenes presentada

ACTIVIDAD 5

Organizo la secuencia de los siguientes textos y marco con una X la respuesta correcta

a. La obesidad en Japón

- I. La vida sedentaria de dichos jóvenes.
- II. Presencia de la obesidad en la juventud japonesa.
- III. Necesidad de cambiar los hábitos de vida para aliviar el problema.
- IV. La lucha contra la vida sedentaria y el fomento del deporte.
- V. El consumo exagerado de grasas por parte de los jóvenes japoneses.

- 1) I - II - III - IV - V
- 2) V - I - III - IV - II
- 3) IV - II - V - III - I
- 4) IV - V - II - I - III
- 5) V - I - II - III - IV

b. El fútbol, pasión de grandes y chicos

- I. El futbol es considerado por los sociólogos, como un fenómeno de masas.
- II. Muchos son los que domingo a domingo siguen de cerca todo tipo de evento futbolístico
- III. Sin embargo, por la gran cantidad de fanáticos que atrae, incluso desde la misma infancia, se ha convertido en un fenómeno social digno de estudio
- IV. Es que el fútbol más que un deporte es una “pasión que se lleva en el alma” como indican los hinchas, quienes, además dan origen al lucrativo negocio del balompié.

- 1) III - I - II - IV
- 2) IV - III - I - II
- 3) I - III - IV - II
- 4) II - IV - III - I
- 5) I - II - III - IV

c. La evolución de los Medios de Comunicación

- I. El hombre con su capacidad de invención se ha ido superando cada vez más.
- II. Cien años atrás, sólo disponía del libro y el periódico para la comunicación.
- III. El costo y la limitación los recortaban en su masificación.
- IV. Cada uno de éstos ha evolucionado de manera sorprendente.
- V. Si comparamos el pasado con estos tiempos, observaremos la diferencia.

- 1) II - I - IV - V - III
- 2) II - III - I - V - IV
- 3) I - V - II - III - IV
- 4) I - II - III - IV - V
- 5) I - II - III - V - IV