



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE LAURA

HACIA LA TRANSFORMACION CON AMOR

NIT 8060035965- DANE 113001002413



GUIA DE APRENDIZAJE #5 –AREA DE ARTÍSTICA –GRADO 6°

Docentes: Beatriz Paola Mallarino – Alexander Guerrero Ramírez

Periodo: Tercer Período

Semana: 06/09/2021-30/09/2021

Fecha límite de entrega: 30/09/2021

Fecha de revisión: 01/10/2021

Propósito de aprendizaje:

- Emplea el cómic como una forma de comunicación.
- Realiza correctamente diferentes expresiones de ojos y bocas.
- Diseña cómics o historietas teniendo en cuenta las formas y expresiones de rostros y figuras.
- Crea personajes a partir de formas, elementos u objetos.
- Realiza correctamente diferentes animaciones con animales.

INTRODUCCIÓN

TEMAS:

1. El cómic
2. Rostros y expresiones
3. Formas animadas y animales

CONCEPTOS BÁSICOS:

- **CÓMIC:** Es un medio visual de narración verbo-icónica que comunica historias de uno o varios personajes. Se trata de una “narración secuencial mediante imágenes fijas”. Es decir, mediante una sucesión de imágenes (compuestas por caricaturas dibujadas) que se complementan con textos.
- **ANIMACIÓN:** La animación es un proceso que utilizamos para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos.



Si deseas ampliar tus conocimientos, visita los siguientes enlaces:

<https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>

<http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/2comic.htm>

<https://www.espectroemocional.site/articulos/historia-del-comic-o-historieta-origen-y-evolucion/>

<https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/158711>

<https://www.storyboardthat.com/es/creador-de-guiones-gr%C3%A1ficos>

INDAGACIÓN

¿QUÉ VOY A APRENDER?

¿Sabías que los cómic también pueden ser sin texto?

La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. Pero también hay historietas mudas, sin texto, y en estos, cobra especial relevancia la expresión de los personajes y los elementos que complementan el cómic o historieta.



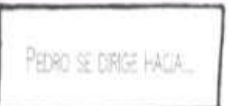
CONCEPTUALIZACIÓN

LO QUE ESTOY APRENDIENDO

1. El Cómic

El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados **viñetas**.

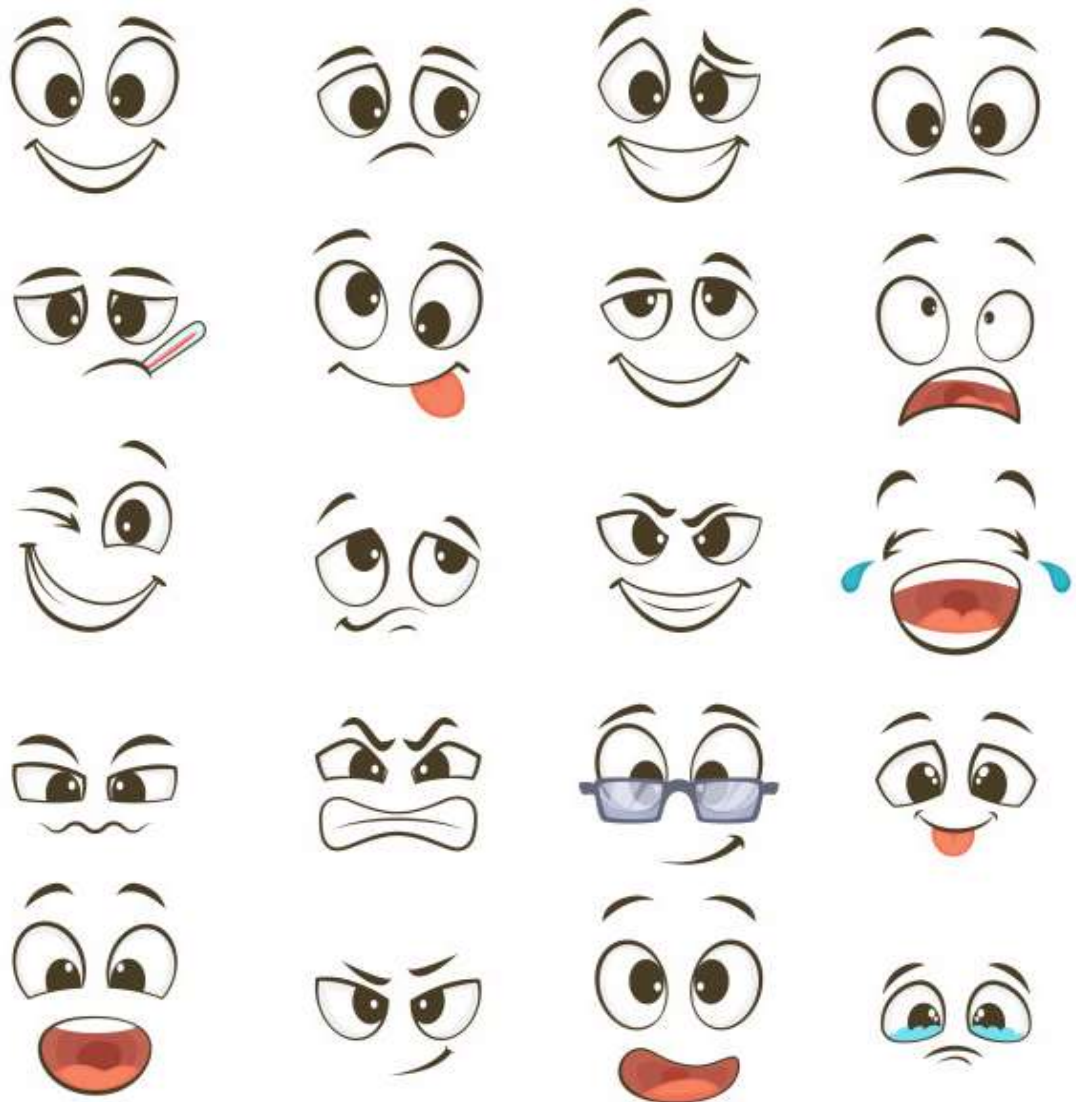


		
Un personaje está hablando.	Hablan varios personajes.	Un personaje piensa.
		
Alguien habla en voz baja.	Alguien grita.	Escribe el narrador.

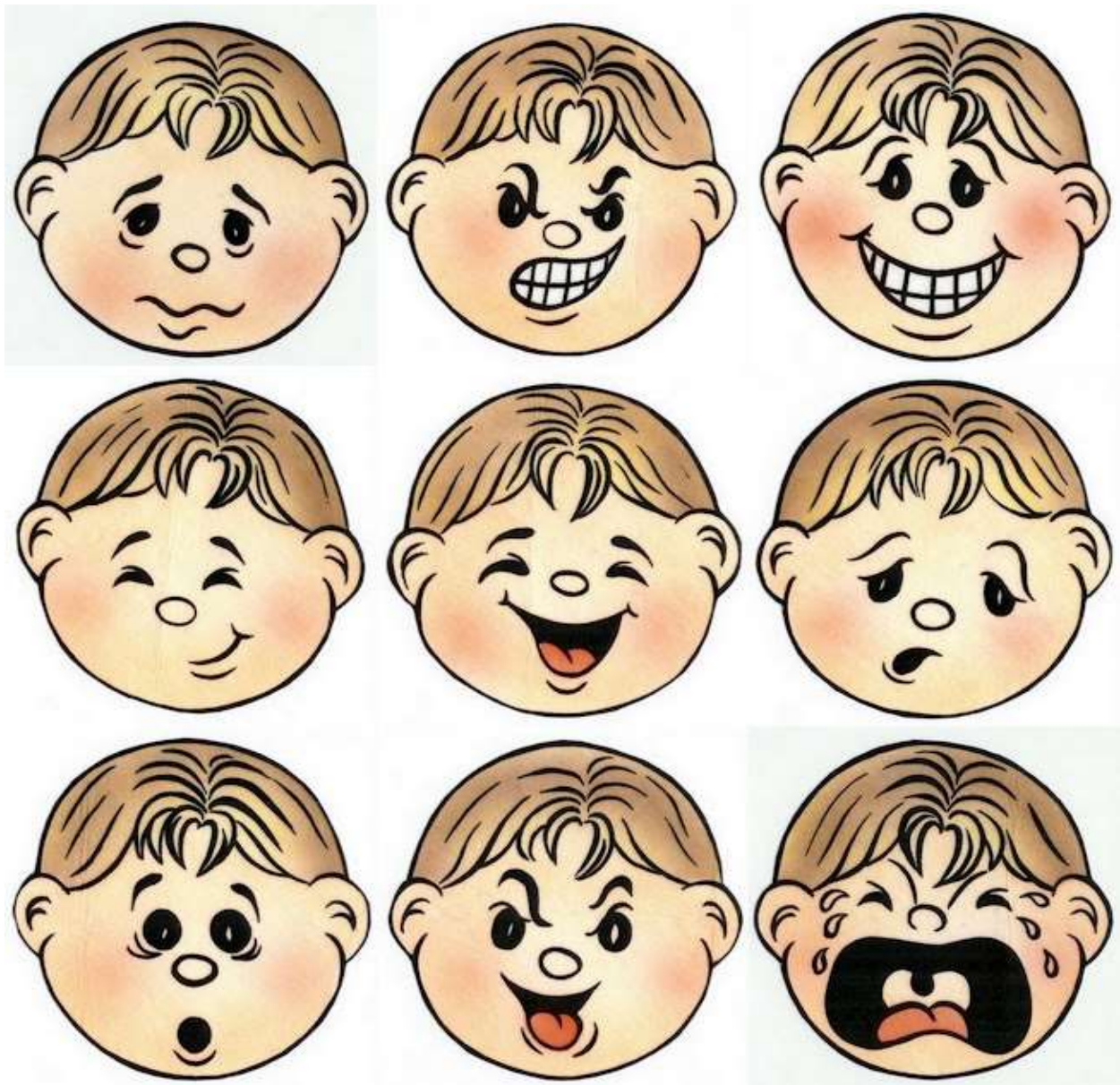
El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como **globo o bocadillo** que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del autor.

2. Rostros y expresiones

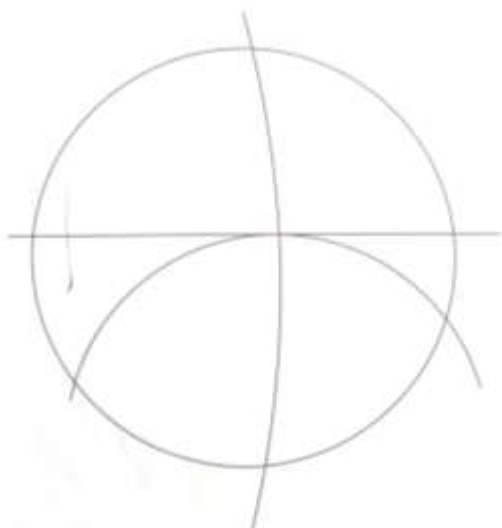
Expresiones faciales



Cuando sonríes, no solo levantas las comisuras de los labios, sino que se realizan toda una serie de movimientos musculares hasta formar la sonrisa. Las fosas nasales, las cejas, la forma de los ojos y de la boca... Todo cambia y se mueve de una forma u otra dependiendo de la emoción expresada.



Para facilitar la construcción del rostro podemos partir de un esquema sencillo que consiste en trazar un círculo para definir el contorno de la cabeza, un arco para establecer la altura de los ojos y líneas verticales y horizontales que ayuden a centrar los rasgos faciales.



3. Formas animadas y animales

Así como podemos crear diferentes expresiones a los personajes, podemos crear expresiones y darle vida a objetos o formas que usualmente no la tienen, añadiendo rasgos humanos como boca y ojos principalmente.



CIRCLE



SQUARE



TRIANGLE



RECTANGLE



PENTAGON



DIAMOND

Cualquier objeto, figura, forma o elemento puede convertirse en un personaje animado si tenemos la creatividad suficiente.



HEXAGON



TRAPEZIUM



STAR



Es importante que además de añadir las expresiones al objeto o elemento, intentemos crear una personalidad añadiendo objetos que acompañen al personaje y puedan contar una historia.



Los personajes animales han tenido relevancia en el mundo de la animación, ya que, con la creatividad suficiente, permiten otorgarles características humanas que generan impacto en el espectador.



PRACTICO LO QUE APRENDI

Tema 1:

1. Diseña o inventa una historieta o cómic compuesta con por lo menos seis viñetas, tres personajes y dos tipos diferentes de globo o bocadillo para el texto. Colorea tu cómic o historieta.



Tema 2:

1. Diseña un personaje, asígnale un nombre. Dibújalo en diferentes situaciones representando las siguientes expresiones en su rostro: Alegría, rabia, tristeza y sorpresa.

Tema 3:

1. Diseña un personaje animal, asígnale un nombre y un rol dibujándolo en diferentes situaciones. Añade algunos elementos. Observa el siguiente ejemplo:



ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

¿CÓMO SÉ QUE APRENDÍ?

Toma una fotografía de tu trabajo y envíala por correo electrónico a tu docente, escribiendo en el asunto nombre completo y grado, vía correo electrónico recibirás la retroalimentación, comentarios y sugerencias de tu trabajo.

Si eres estudiante de la docente Beatriz Mallarino puedes enviar tu taller resuelto, al correo: artisticaiemadrelaura@hotmail.com



Si eres estudiante del docente Alexander Guerrero Ramírez puedes enviar tu taller resuelto, al correo: artemadrelaura@gmail.com

AUTOEVALUACIÓN

¿QUÉ APRENDÍ?

En la siguiente tabla encontraras los indicadores de desempeño que se trabajaron en esta guía, marca con una x la casilla que corresponda teniendo en cuenta tus nuevos conocimientos.

INDICADOR	SI	NO
Empleo la caricatura como forma de comunicación		
Realizo diferentes expresiones faciales		
Diseño un comic teniendo en cuenta la historia y las expresiones de los personajes		
Creo animaciones con animales.		

