

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN</b> <b>ESCOLAR</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	EMILY CORONADO	<b>Grado</b>	<b>6º</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<b>ESPAÑOL</b> <b>semana: 31 - 32</b>		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<b>emily.coronado@sabiocaldas.edu.co</b>		
<b>Periodo académico</b>	<b>Tercer Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>20 de septiembre al 1 de octubre</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	<b>INTERPRETATIVA</b> Analizar las historietas para reconocer las características y sus elementos.		
<b>Temáticas mediadoras</b>	<b>LA HISTORIETA</b>		
<b>Metas</b>	<b>Socio-afectiva:</b> Da su opinión y punto de vista con respeto. Reconoce y autocorriges sus errores.		
	<b>Metas de aprendizaje:</b> Identifica y reconoce las características y elementos de la historieta.		

### CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN:

<b>¿QUÉ SE VA A EVALUAR?</b>	<b>¿CÓMO SE VA A EVALUAR?</b>	<b>¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR?</b> <b>Fechas</b>
Comprensión de lectura y análisis de diferentes historietas.	Participación y desarrollo de actividad. Elabora infografía	Actividad evaluada y calificada durante la clase.
Elabora de forma creativa una historieta teniendo en cuenta sus características y elementos.	Creación de historieta	Segunda semana Se realiza entrega de la evidencia Octubre 1

**SEMANA 1 (20 al 24 de septiembre)**

**ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento:**

<b>IMAGINA</b>	<b>DIBUJA</b>	<b>EXPRESA</b>
Golpe duro de la puerta		
Un silbido		
Unos ronquidos fuertes		
Un movimiento rápido		

## CONTEXTUALIZACIÓN:

# LA HISTORIETA



**La historieta o cómic** es una representación gráfica de una historia, por medio de la combinación de imágenes y texto. Utiliza nubes o globos que indican lo que el personaje piensa o dice. Estos elementos se llaman **bocadillos**. Los recuadros en los que se divide el texto se denominan **viñetas**.

## CARACTERÍSTICAS:

FICCION

La historieta contiene, generalmente, hechos ficticios. No obstante, en algunos casos los hechos se asemejan a la realidad.

ELEMENTOS  
GRAFICOS

Incluye imágenes que también cuentan la historia. El texto se ubica en globos de diálogo, si el personaje está hablando, o en nubes, cuando el personaje está pensando.

DIVERSION

Cuenta historias entretenidas. Su tema puede estar relacionado con las aventuras, los superhéroes o las situaciones cotidianas.

ONOMATOPEYAS

Son representaciones de sonidos a través de palabras. Por ejemplo: ¡Bang! ¡Pum! ¡Splash!

## **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

1. Observa el video y toma apuntes de las ideas más importantes.
2. Socializa y comparte sus apuntes
3. Elabora una infografía teniendo en cuenta:

\*Clases

\*Elementos:

-Viñeta o pictograma

-Textos de apoyo

-Bocadillo o globos

-Onomatopeya

4. Recorta y pega diferentes historietas
5. Escoge la historieta que más te llama la atención y responde las siguientes preguntas:

¿De qué hablan los personajes?

¿Cuál es el problema que enfrentan?

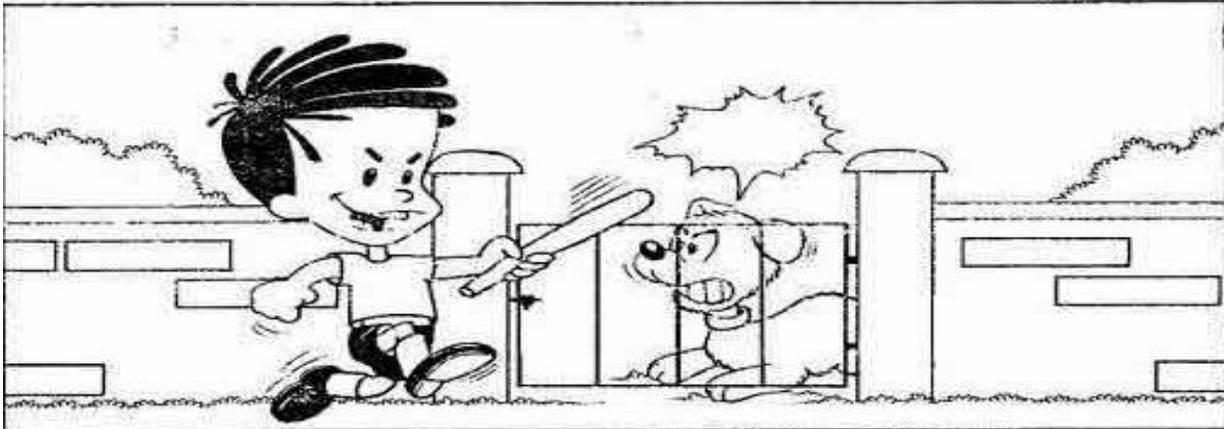
¿Cómo resuelven el problema?

¿Qué le llama la atención de ella?

**SEMANA 2 (27 de septiembre al 1 de octubre)**

**ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento:**

Observa la historieta, completa los diálogos y colorea.



## CONTEXTUALIZACIÓN:

# HISTORIETA



Relato compuesto por una secuencia de imágenes acompañadas de texto, que están dispuestas en un orden lógico y temporal sobre una página permitiendo la lectura de una narración



## ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

ELABORA UNA HISTORIETA:

1. Elabora tu historieta teniendo en cuenta la siguiente información:

- **La viñeta:** es un cuadro limitado por líneas de contorno exterior. Lo conforman las imágenes que se incluyen en él y los textos que las acompañan.
- **Las cartelas:** contienen el hilo narrativo. Su función es reemplazar al narrador y conectar las acciones que suceden entre dos viñetas.  
**Ej:** el fuego continuaba consumiendo las edificaciones y los transeúntes esperaban la llegada del héroe.
- **Los globos o bocadillos.** Es el recurso a través del cual se indica que un personaje está hablando o pensando. Existen diferentes clases de globos.



2. Determina cuántas viñetas va a tener tu historieta y escribe los textos que se incluirán en cada una de ellas.

VIÑETA	TEXTO

3. Escribe algunas onomatopeyas para tu historieta y explica que sonidos representan



4. Elabora, en una hoja a parte, el boceto de tu historieta con todos los elementos que conforman las viñetas. Luego, realiza los dibujos correspondientes.
5. Comparte tu trabajo con tus compañeros y organiza una exposición de las historietas.

### **VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:**

Responde:

¿Qué importancia tienen las onomatopeyas en las historietas?

¿Qué aprendí de las historietas?

### **REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

- <https://www.youtube.com/watch?v=uPI-vIMQtEM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eKnQOsfHeDU>

Título

