

GUÍA DE DESARROLLO ACADÉMICO _ 2023

ÁREA	HUMANIDADES: CASTELLANO	GRADO	10	Periodo	2
DESEMPEÑO(S)	2A. Da cuenta del uso del lenguaje verbal y no verbal en la construcción de diferentes manifestaciones humanas como la historieta o comic y la publicidad.			Guía No.	01
FECHA DE INICIO			FECHA DE FINALIZACIÓN		

Estudiantes **BIENVENIDOS** a esta clase. Muchos éxitos en la comprensión textual y desarrollo de actividades.

MOTIVACIÓN: Leer las historietas y expresar opiniones de manera crítica.



¿Qué es una historieta?

La **historieta** o cómic es una forma de expresión artística y un medio de comunicación que consisten en una serie de dibujos, dotados o no de texto de acompañamiento, que leídos en secuencia componen uno o varios relatos. La **historieta**, también denominada cómic, tira cómica, novela gráfica o arte secuencial, pertenece al género artístico y periodístico que consiste en una serie de viñetas ilustradas, dibujos que constituyen relatos cómicos, dramáticos, fantásticos, policíacos, de aventuras; entre otros. Combina texto con elementos gráficos. Tiene como objetivo comunicar una idea o una historia. Generalmente tiene como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes. La historieta es una forma de expresión bastante difundida en la historia de la humanidad, adquiere su potencia real mediante el humor político. Las viñetas de humor político representaban a los poderosos o a los gobernantes en situaciones soeces o atrevidas, por lo que **a menudo eran anónimas y prácticamente ilegales**. Sin embargo, la invención de la imprenta y de la litografía permitiría su masificación junto con los periódicos.

ELEMENTOS DE LA HISTORIETA. Las historietas están compuestas por los siguientes elementos:

-Viñetas. Son recuadros en los que se representa de forma ilustrada la acción y que sirven para distinguirla del resto de la página en blanco. Pueden ser de distinto tamaño, incluso abarcar la página entera, y se ubican secuencialmente. Entre una viñeta y otra se considera que transcurrió un intervalo de tiempo, no siempre de la misma extensión.

-Cartelas o cartuchos. Son recuadros rectangulares, por lo general en posición horizontal, que se colocan siempre fuera de la viñeta o entre dos diferentes. Se distinguen del globo de la historieta dado que estas explican lo que sucede en la viñeta.

-Onomatopeyas. Son las expresiones verbales del

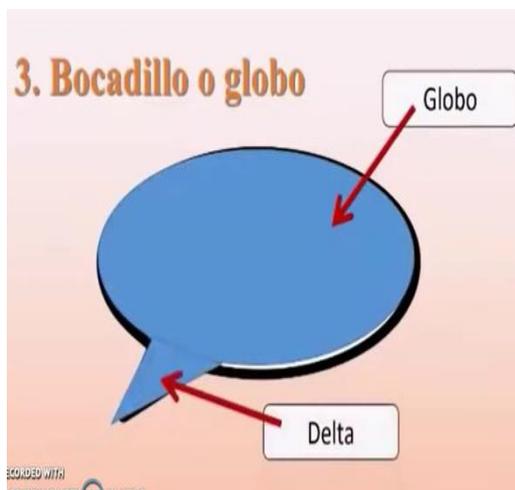
sonido de la naturaleza o de las cosas, muy empleadas en la historieta.



-Ilustraciones. Son dibujos que transmiten al lector los sucesos de la historia según la realidad imaginada. Se encuentran dentro de las viñetas y son de mayor importancia debido a que

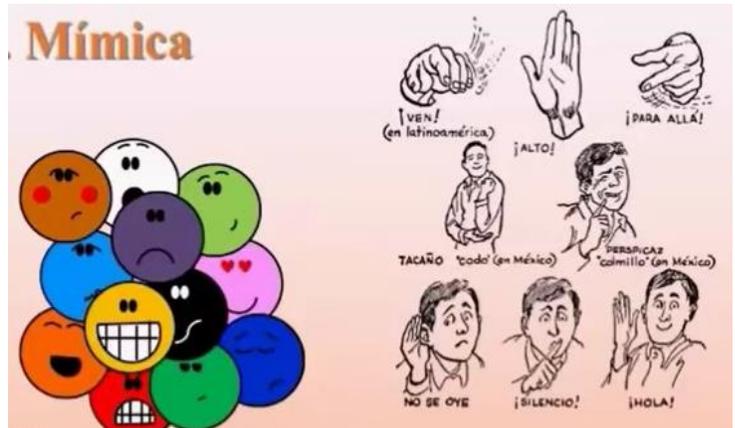
representan los hechos que se busca destacar. Pueden ser desde dibujos simples y caricaturescos, hasta ilustraciones realistas similares a una fotografía, dependiendo del estilo artístico del autor.

-Bocadillos. Son los globos de texto que aluden a las distintas representaciones del habla (de los personajes o del narrador) en el relato visual, que dejan en claro quién dice qué.



• **Líneas de expresión.**

Son los caracteres gráficos convencionales que acompañan a la ilustración y afinan lo expresado, añadiendo sentidos difíciles de expresar visualmente como el movimiento, la sensación, las emociones, etc. Son convencionales y de carácter universal.



Estructura narrativa. Las historietas, como cualquier tipo de narración, presentan el relato en un cierto orden: **introducción, nudo y desenlace**. Un **narrador** ambienta la historia y le da continuidad.

Características de la historieta

1. Es un medio de comunicación masiva.
2. Hay un personaje central alrededor del cual gira la historia.
3. Es de carácter narrativo considerando que tiene la presencia de un narrador.
4. Trata temas diversos por lo que se puede considerar: informativa, educativa y sobre todo, de entretenimiento.
5. Está dirigida a todo tipo de público.
6. Puede ser utilizada para hacer consciencia a la gente sobre una problemática social

¿Cómo se elabora una historieta?

Se requiere de mucha práctica para llegar a hacer historietas con maestría.

Los pasos para elaborar una historieta son, en principio, simples, pero metódicos. Como todo en la vida, hacerlo con maestría requerirá práctica, pero podemos ordenarlos en tres grandes momentos:

-Conceptualización. El primer paso, como siempre, es sentarse a pensar en qué queremos contar y cómo. ¿Qué tipo de historia queremos contar? ¿Con qué tipo de **dibujos** queremos contarla? ¿Cuáles y cómo serán los protagonistas, los antagonistas, y cuál es el guion a seguir? De todo se deben hacer bocetos y practicar hasta dominar cada personaje.

-Creación. Una vez sepamos qué hacer, podemos empezar por rotular la hoja, es decir, organizar las viñetas en la hoja según el estilo de nuestra narrativa. Uno más convencional requerirá viñeta tras viñeta en una relación de dos o tres por página, mientras que una más vanguardista puede romper el flujo narrativo o emplear la página entera. Hecho eso, deberemos añadir en cada viñeta la ilustración que deseamos: contar lo que ocurre.

-Revisión. Una vez contada la historia, deberemos añadir los detalles mínimos: los signos que esclarecen la situación, el texto en los bocadillos, el texto de soporte, etc. Es el momento de revisar que la acción sea lógica y que no haga falta ninguna aclaración para seguir el hilo narrativo. Entonces podemos añadir texturas y otros aspectos más decorativos.

1. Presentar una colección de onomatopeyas. Clasificarlas en dos grupos, uno con las que tengan un sonido fuerte y otro de las que tengan un sonido suave.

1.1 Presentar una colección de globos y agruparlos según la forma y contenido: hablan, piensan, gritan.

1. Observa la historieta, luego arrastra los recuadros al casillero que le corresponde.

La mamá de Juan le daba de comer pollito todos los días.

[Empty dashed box for classification]

Hasta que un día...

[Empty dashed box for classification]

¡ Oh me encontré un pollito, se lo cocinaré a Juan

[Empty dashed box for classification]

[Empty dashed box for classification]

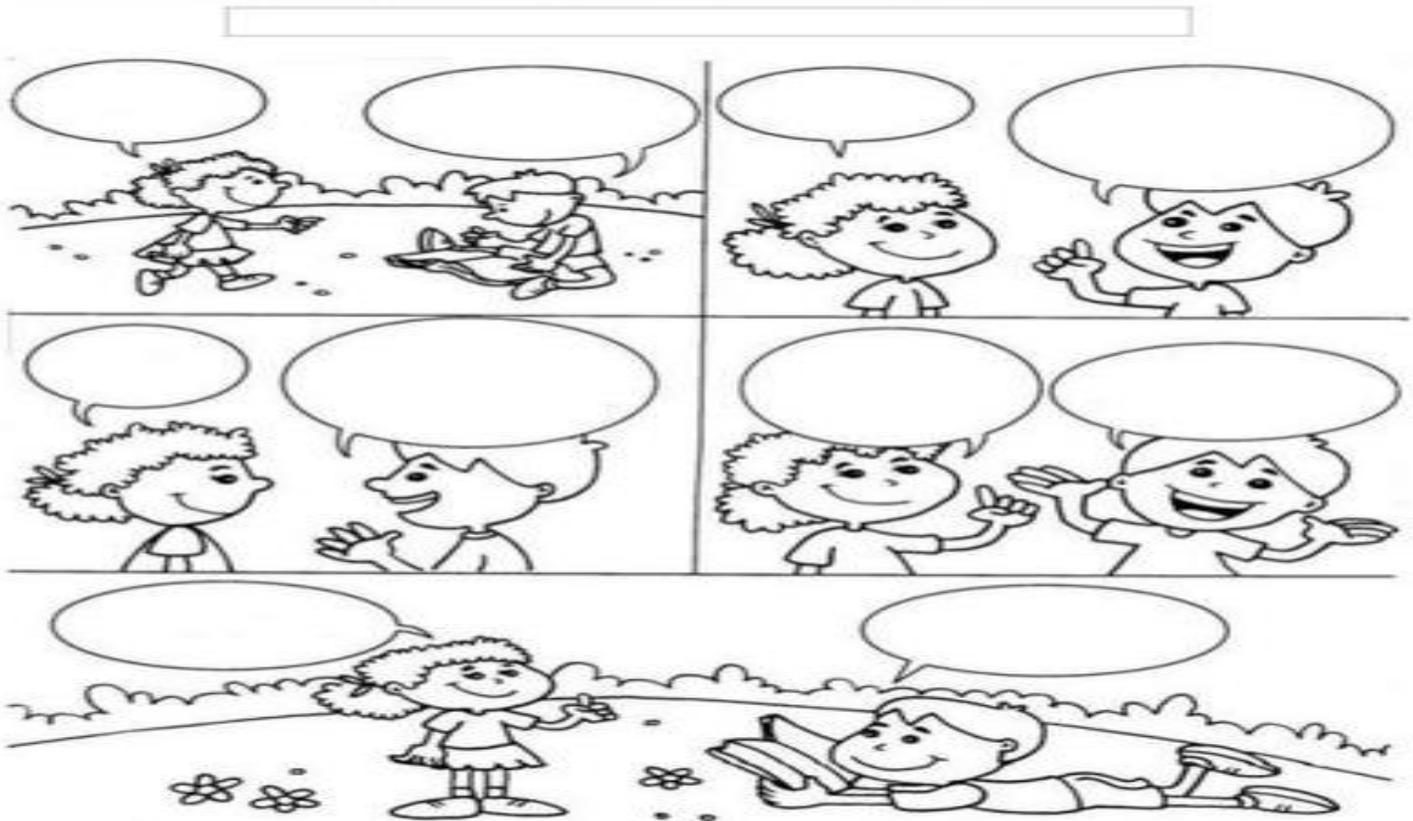
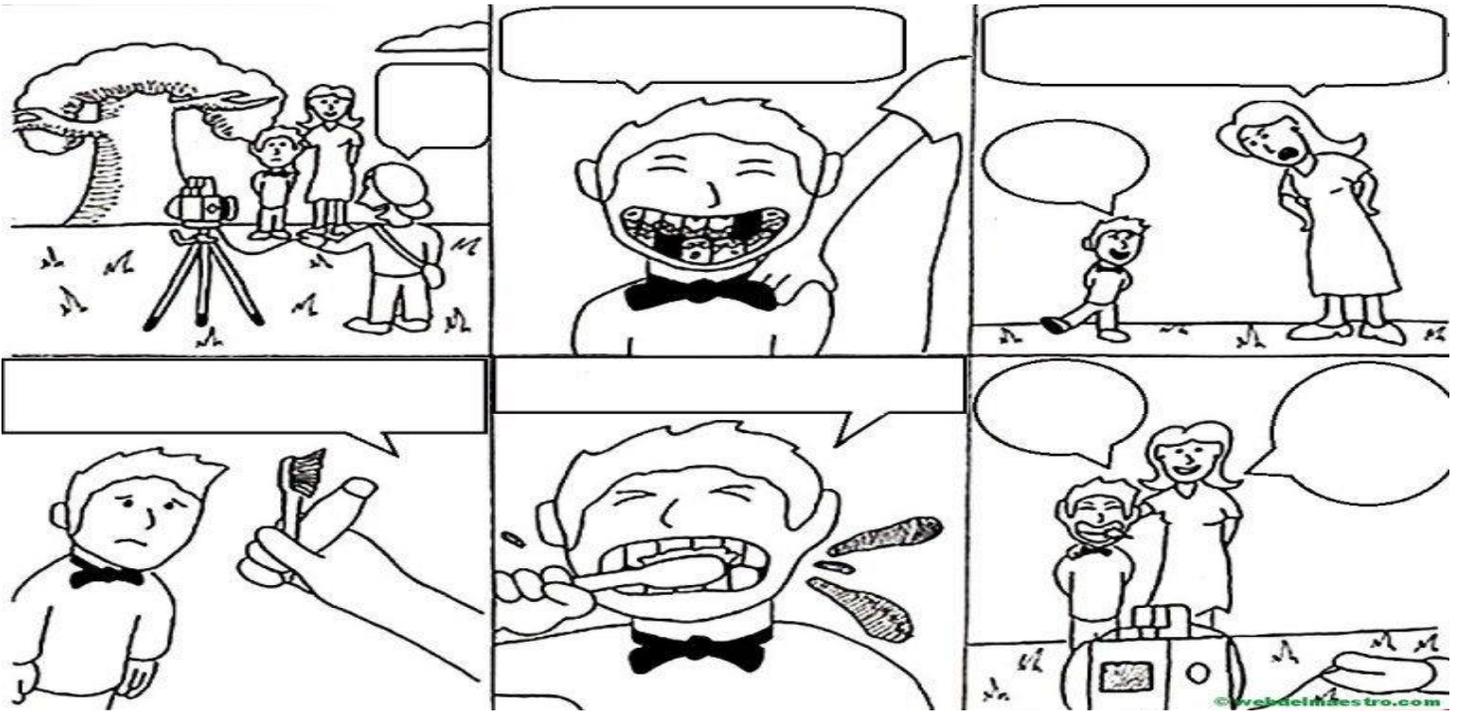
Viñeta: Organiza las escenas de la historia.

Cartel: Sirve para dar un mensaje.

Onomatopeya: Representan ruidos que producen los actores.

Globo: Sirve para escribir los textos de los diálogos.

2. Observar las imágenes de las siguientes historietas, luego, crear los diálogos correspondientes. Seguidamente, señalar con flechas los elementos de las historietas.



EL ÁNIME

Motivación: ¿Qué sentimientos, emociones y ánimo observas en las siguientes imágenes? Explica cada una de ellas.



¿Qué es el Animé? *Animé* es una palabra de origen francés que **significa animado o vivo**, y que los japoneses adoptaron en su lenguaje desde el año 1985 para referirse a los **dibujos animados en la televisión**.

“Anime” ha sido utilizado también por el público occidental para describir las películas y programas televisivos de animación japoneses (aunque se usa para describir cualquier animación en Japón).

Los bajos costos de los medios de producción y la proliferación de la cultura popular japonesa permiten la producción de anime en diversos subgéneros, desde las tragicomédias estudiantiles hasta la ciencia ficción y el terror. El anime es famoso por sus personajes expresivos y su animación limitada; además, ha conseguido sobrepasar fronteras, cautivar audiencias e incluso ganar un Óscar.

El *animé* se caracteriza por sus personajes estrambóticos de acciones exageradas que generalmente tienen una misión. Los personajes de los *animés* representan fielmente al género que representan, por ejemplo, un *animé* romántico sería excesivamente tierno y dulce, mientras que otros animés *representan* exceso de sangre y violencia.

Algunos de los animés más populares de todos los tiempos son: [Dragon Ball](#) y [Dragon Ball Z](#), [Caballeros del Zodiaco](#), [Remi](#), [Astroboy](#), [Naruto](#), [Pokémon](#), [Supercampeones](#).

Diferencia entre animé y manga

-Manga es una palabra japonesa que se refiere a las historietas o *comics* en inglés. Son dibujos limitados en varios cuadros que van contando una historia. Generalmente se refiere a aquellos dibujos impresos en revistas o libros.

-Animé, por otro lado, fue una palabra incorporada al japonés moderno en referencia a los mangas animados en la televisión.

¿Qué significa realmente anime?

Aunque se creía que el término venía del francés (dibujo animado), el anime es, básicamente, una expresión abreviada de la palabra inglesa "animation" (animación)

El anime es un medio de gran expansión, siendo al tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en de masas y una forma de arte tecnológico. Está potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes y adultos que se entretienen con temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, horror, fantasía, comedia, entre otros.

El anime tradicionalmente es dibujado a mano y al principio los procesos realizados de forma digital eran muy específicos (retoque y montaje). En la actualidad las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos visuales (brillos, sombras, luz ambiental, etc.), se hacen con aplicaciones digitales, que permiten un mayor control sobre el trabajo y ayudan a agilizar la labor de los dibujantes.

Existen ciertas diferencias entre el anime y la animación en la forma en que los dos estilos representan el movimiento, los personajes y el entorno. Utilizamos el término "animado" para referirnos a una persona que no puede parar quieta. Gran parte de la técnica de la animación se basa en el movimiento de los personajes del punto A al punto B, mediante el uso de fotogramas clave y animación directa para enfatizar, en ocasiones, la naturaleza caótica del movimiento del personaje.

Sin embargo, el anime no se centra tanto en la animación del movimiento del personaje. Aunque se tienden a exagerar las expresiones faciales y los actos reflejos, especialmente en los programas infantiles, como las series de **Pokémon**, las animaciones suelen ser mucho menos frenéticas, con unas interacciones más definidas y organizadas entre personajes, y un movimiento más lento y calculado.

Escenas y entornos: Uno de los aspectos visuales más atractivos del anime es su enfoque del escenario y el entorno. El anime destaca la puesta en escena por encima de los personajes, llenando el preámbulo de fondos detallados, y confiando más en los efectos visuales y sonoros para crear la atmósfera adecuada que requiera la escena.

3. Observa las siguientes imágenes de anime. Luego, expresa un comentario



4. ¿Cuál es el anime que más te ha llamado la atención? _____
5. Representa algunos animes a través de dibujos creativos. _____



6.. Analiza la imagen. ¿En qué contexto se encuentran los personajes y cómo son sus emociones?

CONSULTAR:

1. ¿Qué es la publicidad?
2. Tipos de publicidad /Mencionar al menos cinco ejemplos y explicar cada una)
3. Escribir cinco ejemplos de publicidad sin ánimo de lucro.
4. Pegar imágenes de los diferentes tipos de publicidad.
5. ¿Qué tipo de publicidad escogerías para tu empresa o negocio? Justifica la respuesta.

RESPONDER LAS PREGUNTAS DE AUTOEVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CIUDADANAS.

JUSTIFIQUE CADA RESPUESTA

1. ¿Leí con atención e interés, y escribí en el cuaderno la temática del desempeño 2A?
1. ¿Realicé con responsabilidad las actividades del desempeño 2A? (Historieta, anime, publicidad)
2. ¿Consulté en el diccionario los significados de las palabras desconocidas?
3. ¿Me esforcé por comprender el tema, expresé mis opiniones y participé en clase?
4. Aproveché muy bien el tiempo de clase trabajando en el desarrollo de talleres?
5. Atendí la clase, no generé desorden y practiqué los valores humanos (respeto, responsabilidad, tolerancia, honestidad, verdad)
6. ¿Siempre he respetado las diferencias de los demás, al igual que sus formas de pensar, expresarse y opinar?
7. ¿Dedico tiempo para leer, organizar las actividades y entregarlas de manera oportuna?

Nota: En cada respuesta dada, debe colocar al final el nivel de desempeño que considere correspondiente y que se merece de acuerdo a su trabajo. (SUPERIOR, ALTO, BÁSICO, BAJO)

Si hiciésemos todas las cosas de las que somos capaces, nos asombraríamos (Thomas Edison)

ÉXITOS