

## GUÍA DE ACTIVIDADES N°14 SEXTO BÁSICO

DEPARTAMENTO	LENGUAJE	ASIGNATURA	LENGUAJE COMUNICACIÓN Y
LETRA DEL NIVEL	A-B-C-D-E	FECHA DE INICIO	30 -Agosto
CONTENIDO	Textos Literarios narrativos Comic o Historietas	FECHA DE TÉRMINO	03- Septiembre
NOMBRE ALUMNO		CURSO	6° Básico

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

- OA 03** - Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del Mundo: Comic o historieta.
- OA 04** - Describir el ambiente y costumbres representadas en el texto.  
-Identificar las acciones principales del relato y explicar cómo influyen en el desarrollo de la historia  
-Explicar las actitudes y reacciones de los personajes de acuerdo con sus motivaciones y las situaciones que viven.
- OA 9:** - Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.

### INSTRUCCIONES

- Lee y observa atentamente los textos contenidos en esta guía.
- Trabaja con el texto, es decir, puedes destacar, subrayar, etc.
- Responde las preguntas de desarrollo, preocupándote de la coherencia de las ideas y de la ortografía.

## EL CÓMIC o HISTORIETA



La historieta es la **combinación** de **textos** con **elementos gráficos** (globos, onomatopeyas) y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia. Generalmente tienen como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes. **Algunas características de la historieta son las siguientes:** La historia se cuenta en **viñetas**, que son rectángulos cerrados, colocados de manera que el orden de las imágenes se sigue de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Cada viñeta representa una secuencia. La imagen o dibujo es representación de lo que se dice en el texto. Éste puede ser una breve explicación, puesta en la parte inferior de la viñeta, que complementa la idea representada en la imagen. Por lo regular el texto va escrito en "bocadillos" o "globos"



shutterstock.com · 1871293183

## ELEMENTOS DEL CÓMIC

- 1- **Lenguaje:** La historieta combina tanto el lenguaje verbal como el lenguaje icónico, se puede definir como un mensaje habitualmente mixto, compuesto por dibujos y palabras.
- 2- **Espacio:** La historieta en su narración, propone un lugar ficticio en donde se enfrentan los personajes de la historia.
- 3- **Tiempo:** Tiempo en el que transcurren los hechos relatados. El tiempo del relato se representa por los cuadros de la historieta que enhebran la historia de principio a fin.
- 4- **Cuadro o viñeta:** Es un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historieta. Las viñetas se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia.
- 5- **Globos o bocadillos:** Contienen la voz del personaje en un cómic; esta puede representarse como pensamiento o como diálogo. Los pensamientos y diálogos de los personajes se encierran dentro de un globo, que son colocados generalmente arriba de sus cabezas. Se componen de cuerpo y cola, su forma dota de distintos significados.
- 6- **Cartela y cartucho:** Es un cuadro de texto que generalmente se ubica en la parte superior o inferior de la viñeta y no corresponde a la intervención de ningún personaje. Se utiliza para dar información anexa; puede servir para ubicar al lector en el tiempo y en el espacio, o para hacer un resumen breve de acontecimientos anteriores. Suelen decir: Al día siguiente, horas más tarde, en otro lugar, tiempo después, entre otros.
- 7- **Onomatopeya:** Es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.
- 8- **Figuras Cinéticas:** son los diferentes tipos de líneas que expresan movimiento
- 9- **Líneas de Movimiento:** Las **líneas cinéticas** son los símbolos gráficos que dotan de dinamismo y énfasis a la narración de manera que el lector pueda seguir con la vista lo que está sucediendo sin necesidad de leer ninguna frase. También indican la trayectoria que siguen los elementos móviles de cada viñeta; se utilizan para crear todo tipo de movimientos: saltos, huídas, caídas, movimiento de vehículos, golpes, giros, lanzamiento de objetos, etc

Recordemos que cómic es un **texto breve, generalmente humorístico, que tiene ilustraciones y diálogos en una secuencia de viñetas**” y su estructura es...

Los **globos** contienen lo que dicen los personajes.

Las **ilustraciones** expresan y apoyan lo que dicen los personajes del relato.





Cada uno de los cuadros del cómic se llama **viñeta**.


Las palabras que sirven para dar **sonido** a la historia se llaman **onomatopeyas**.

Estos globos son diferentes según el sentimiento que expresan:

➔ Veamos para que se usa cada tipo de globo.

 **Globo Normal:** Indica que el personaje está hablando

 **Globo de Pensamiento:** Indica que el personaje está pensando.

 **Globo con Puntas:** Indica que el personaje está gritando.



### EJEMPLO DE CARTUCHO

Al día siguiente, horas más tarde, en otro lugar, tiempo después, entre otros

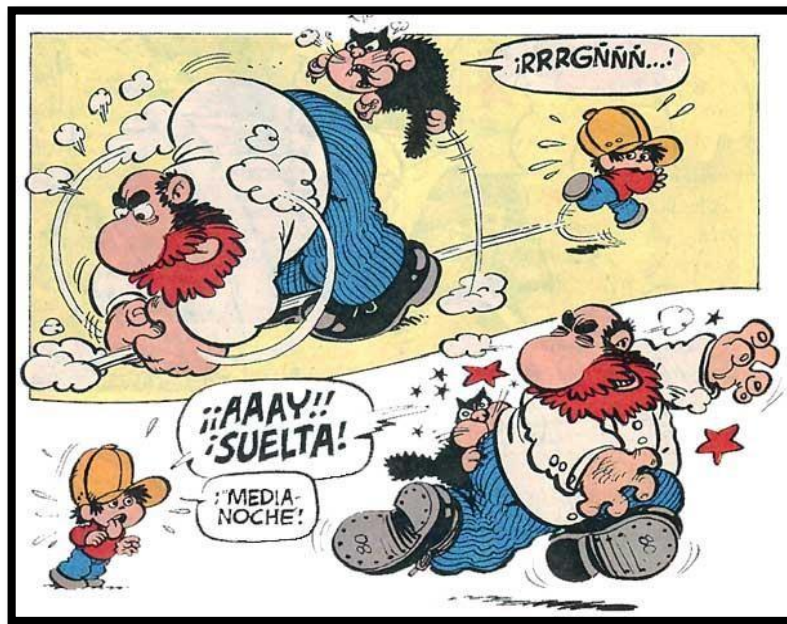


### EJEMPLO DE ONOMATOPEYAS

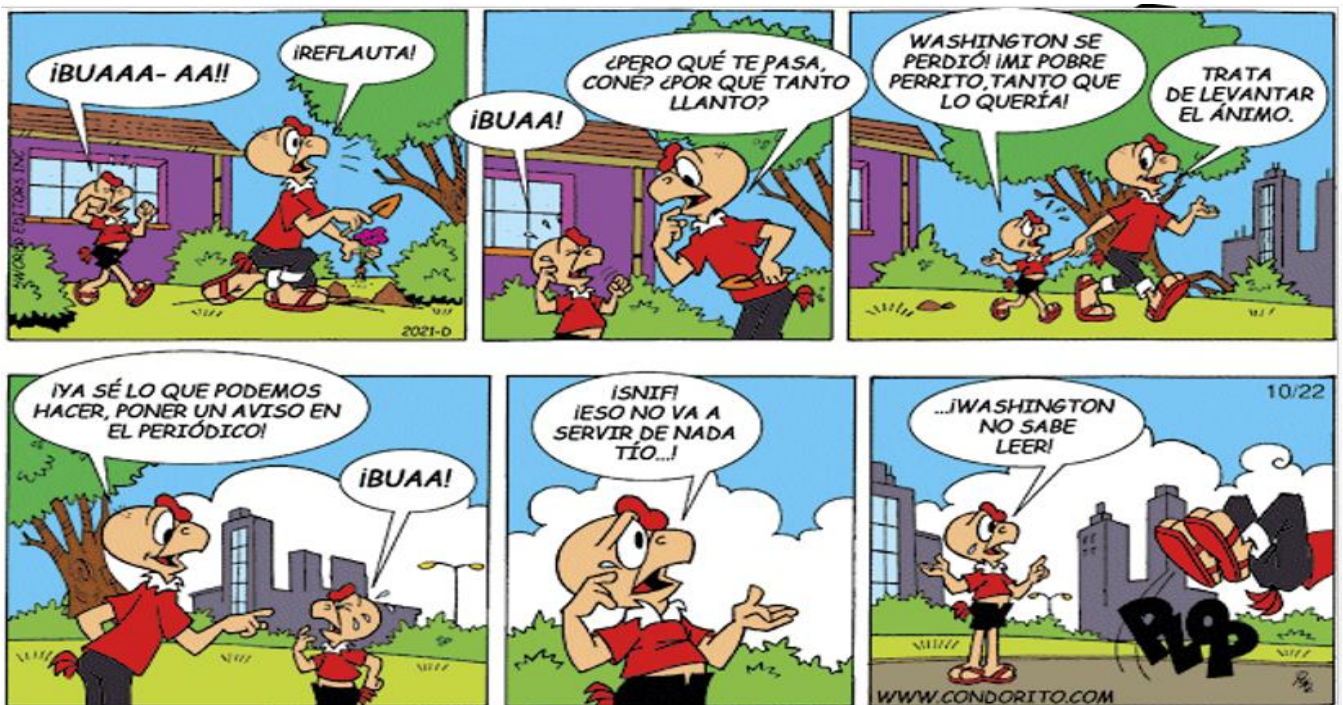
Zzzzz, plop, splash, miauuu, guau, clash, brrrrrr, grrrrrr, sniff, boom, etc



**EJEMPLO FIGURAS CINÉTICAS:** son los diferentes tipos de líneas que expresan movimiento.



**EJEMPLO DE COMIC**



**I. - APLIQUEMOS LO ESTUDIADO.**

1.- Responde las siguientes preguntas:

a) ¿cuántas viñetas tiene el comic de condorito?

.....

b) ¿Qué tipos de globos encontramos en esta historieta?

.....

c) ¿Qué otro elemento del comic entras en este ejemplo?

.....

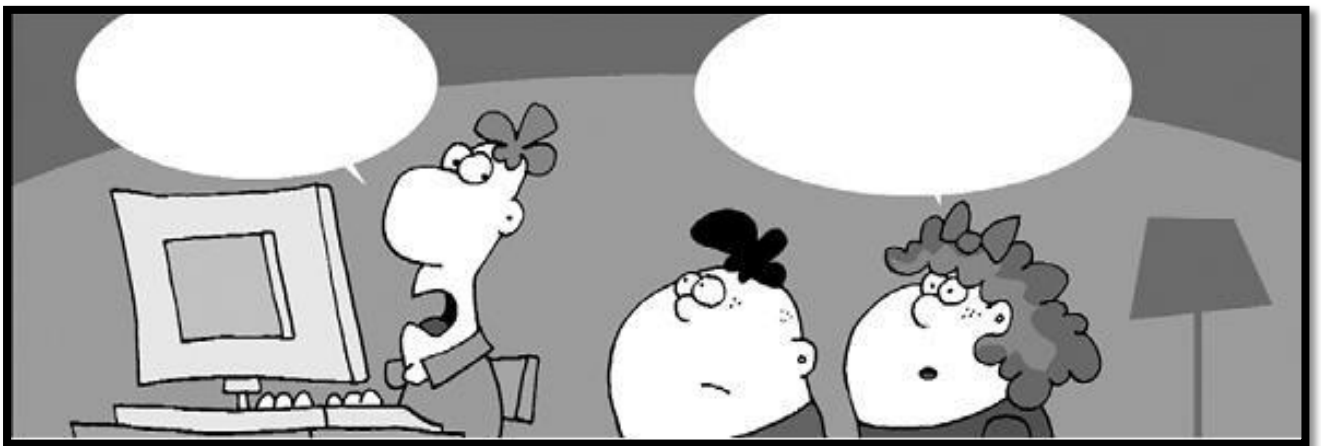
.....

II.- Completa la historieta con el texto escrito que falta.

a) Pon un nombre al comic: .....



b)



III.-Ahora inventa tu propio comic. Recuerda incluir todos los elementos vistos.
