



INSTITUCION EDUCATIVA RURAL LA FLORESTA  
MACEO- ANTIOQUIA

## **GUIA DE LENGUA CASTELLANA**

**La historieta**  
GRADO 3B  
FREDY CALDERON  
DOCENTE

## **Objetivo de Aprendizaje**

Identifica y crea historietas

## **Introducción**

En esta guía de aprendizaje los niños desarrollaran una serie de actividades que los lleven a identificar y marcar de manera adecuada el tema. No es necesario imprimir o transcribir la totalidad de este material y el desarrollo de las actividades se realiza en el cuaderno de español.

Si se requiere información adicional, cualquier duda, y las evidencias de las actividades a desarrollar, comunicarse al número 3114298581. El horario de atención es de lunes a viernes entre las 8 de la mañana y la 1 y 30 de la tarde. La fecha de entrega de las evidencias está programada para el lunes 31 de mayo del 2021.

Para evitar que se acumule el trabajo para un solo día, desarrolle una parte de la guía cada día así su hijo no se cansara tanto y le será más fácil aprender.

## **¿Qué voy a aprender?**

1. Observa la historieta y comenta tu opinión sobre ella.



Fuente: Jim Davis

---

---

---

---

---

## lo que estoy aprendiendo

**ESTA INFORMACION NO SE TRANSCRIBE AL CUADERNO**

# La Historieta

Las historietas son una forma particular de contar historias. Cuentan con personajes particulares y recursos estilísticos muy originales, que combinan imágenes espectaculares con atrapantes historias. Héroes y villanos, dibujos y palabras.

Las historietas narran una historia en forma secuenciada utilizando solo dibujos combinados con palabras. Cada momento, cada parte de la secuencia de la historieta se representa con un cuadro al que se le denomina viñeta.

La historieta es secuencial y se lee de izquierda a derecha. *Mafalda*, *Superman* y *Jaimito* son ejemplos de historietas.

La adaptación de muchos personajes de historietas al cine es consecuencia de la gran cantidad de seguidores que tienen estas historias, así como también del predominio de las imágenes en estos textos narrativos, lo cual favorece su adaptación cinematográfica.



Fuente: Quino

## Característica de la historieta

### 1. Viñetas: planos y ambiente

Una viñeta es una superficie limitada de papel, representa un mismo espacio y un tiempo significativo de la acción narrada. Las viñetas se organizan por cuadros. Algunas de ellas tienen distintos tamaños y proporciones, y la relación entre ellos y el contenido de la viñeta produce diferentes efectos temporales.

En la historieta se construye un ambiente a partir de un determinado «decorado», junto con los elementos (pocos o muchos) que configuran el espacio, dándole a la tira un determinado carácter.

Este carácter se completa con los tipos de personajes que intervienen, acompañados por los rasgos visibles que los caracterizan.



### 2. Globos

Contienen lo que dicen los personajes e integran el texto a la historieta.

La silueta del globo puede asumir diferentes formas.

El otro componente del globo es el delta, (figura casi triangular) que indica la procedencia del sonido o el texto emitido. Este signo es el más importante, ya que no es posible prescindir de su presencia, como se puede hacer con la silueta. También el delta puede aparecer de diversas maneras, algunas muy convencionalizadas (como el globo en forma de nube que indica algún pensamiento).



### 3. Tipografías

Hay convenciones relacionadas con la tipografía. El tipo de letra usado marca las variaciones en la intensidad de la voz, y otras veces, movimientos y distancias especiales.

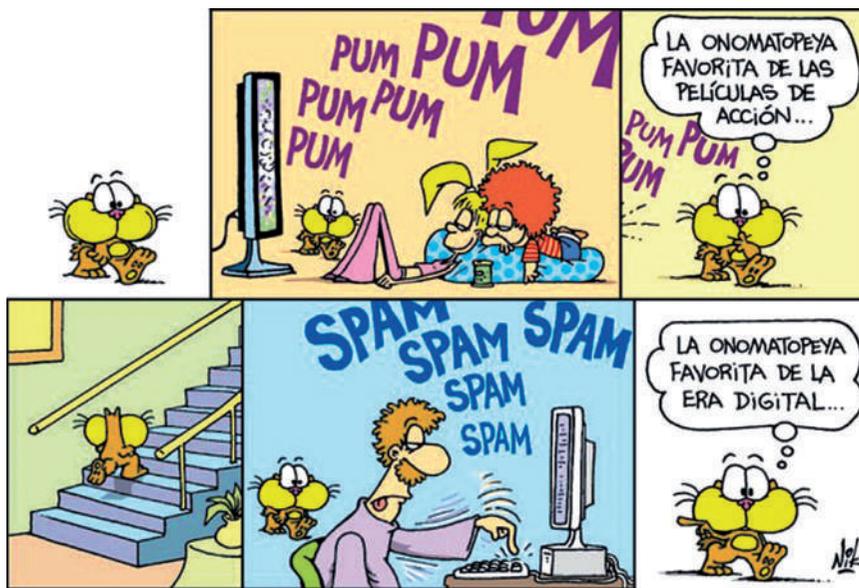
Cuando se resalta el trazo de la letra, se indica que la palabra es importante. El aumento del tamaño de las letras puede indicar terror o asombro.



Fuente: Quino

### 4. Onomatopeyas

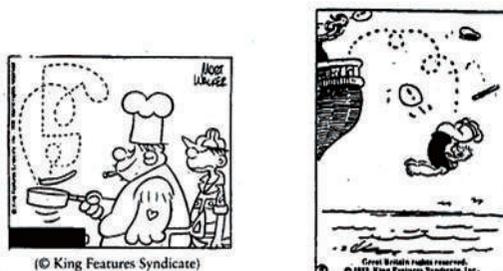
Son vocablos que imitan ruidos o el sonido de algunas acciones. Se representan con letras sueltas de tamaños diferentes y aparecen sin globo.



Fuente: Nik

### 5. Símbolos de movimiento

Se utilizan para dar, a través de un dibujo convencional, la sensación de movimiento a los personajes y los diferentes objetos. Fueron inventados para poder representar gráficamente movimientos, dado que las imágenes son estáticas.



Fuente: King features Syndicate

## 6. Signos icónicos

Constituyen las escenas. Los gestos de los personajes tienen una gran importancia para comunicar las distintas situaciones. Estos signos están convencionalizados.



Fuente: Kappel

El cabello erizado del personaje expresa terror.

## 7. Metáforas visuales

Es una convencionalidad propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Representan conceptos abstractos, de muy difícil expresión. Un ejemplo de ellos es la lamparita que indica una idea.



Fuente: King Features Syndicate

Las estrellas girando alrededor del personaje indican que lo han golpeado o lastimado.

## Practico lo que aprendí

1. Lee con atención la siguiente historia:

### El sueño de don José de San Martín

Un día del año 1820 frente a la bahía de Paracas, el general San Martín, agitado por los afanes de preparar la marcha del ejército libertador, se recostó bajo la sombra de una palmera y se quedó dormido.

Entonces soñó que estaba frente a un gran puerto, donde habían buques grandes con banderas de todas las nacionalidades. Soñó también que los arenales de la bahía se habían convertido en un pueblo, con altos y hermosos edificios donde ondeaban muchas banderas, pero entre todas ellas había una que sobresalía por su belleza y colorido; cuando fijaba su atención en esta dio un sobresalto y despertó.

El mar, siempre silencioso, los arenales solitarios, nada había a su alrededor. Y cuando pensaba en la hermosa bandera de su sueño, divisó que cruzaban en airado vuelo, varias parihuanas, aves marinas de pecho blanco y alas de rojo intenso. Se entusiasmó el general y exclamó:



¡General Las Heras! ¿Ve aquella bandada de aves que va hacia el norte?

- ¡Sí! - respondió Las Heras -, parece una bandera.

- Efectivamente-, agregó San Martín:

¡Esa es la bandera de la libertad! Blanca y roja, bandera de la libertad peruana que venimos a conquistar!

En el cuaderno crea una historieta acerca de la historia que acabas de leer

## ¿Cómo sé que aprendí?

Escoge el tema que quieras y crea una historieta

## ¿Qué aprendí?

Escribe lo que más te gusto de la guía