

Actividad 2: Transformar un relato en cómic

PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes colaboren entre sí para crear un cómic, a partir de un relato que hayan escrito durante el año. Así podrán profundizar en la construcción narrativa, especialmente en los juegos temporales que pueden darse en el relato (prolepsis, analepsis, etc.) y en el papel de los recursos léxico-gramaticales en la temporalidad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 6

Producir textos y otras producciones que den cuenta de sus reflexiones sobre sí mismos y sobre diversas temáticas del mundo y del ser humano, surgidas de las interpretaciones de las obras leídas, de sus trayectorias de lectura personales y de los criterios de selección para estas.

OA 4

Revisar y reescribir sus propias producciones (escritas, orales o audiovisuales), a la luz de los comentarios, críticas y sugerencias de sus pares, para enriquecer su producción creativa.

ACTITUD

Valorar las TIC como una oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano.

DURACIÓN

8 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente les mostrará imágenes de distintos cómics famosos, chilenos y extranjeros (Condorito, Barrabases, Peanuts, Calvin y Hobbes), para sondear qué tan familiarizados están con el formato.

Conexión interdisciplinar: **Artes Visuales 3° o 4° medio, OA 3.**

Luego agregará imágenes de superhéroes famosos (DC y Marvel) a fin de contextualizar el origen del fenómeno cinematográfico actual. Los alumnos podrán comentar libremente sus experiencias e intereses.

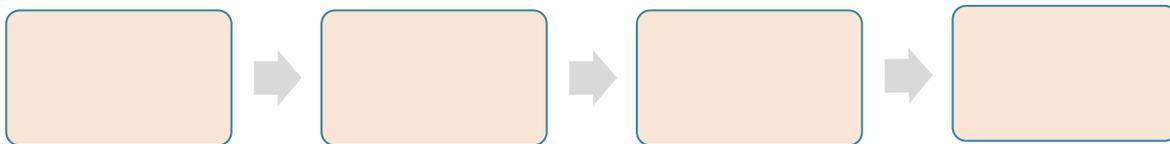
A continuación, señala que seguirán un proceso creativo para diseñar los elementos visuales, y que cada alumno asumirá una función. La propuesta de organización para crear el libro álbum de la unidad 3 sirve como guía.

Se juntan en grupos para seleccionar una obra original en sus portafolios de textos escritos, que habrá que adaptar al nuevo formato; para ayudarlos a elegir, se puede plantear algunas preguntas:

- ¿Cuáles son los textos que, a su juicio, están mejor logrados y tienen potencial para hacer un buen cómic?
- ¿Cómo imaginan la transformación? ¿Qué recursos léxicos y gráficos pueden aprovechar para establecer juegos temporales que impacten al lector?

Después revisan algunos recursos para estructurar una página de cómic (Ver Recursos para el docente) y anotan los pasos a seguir.

Utilizan un organizador gráfico para secuenciar el relato en etapas; los ayudará a crear y disponer las viñetas.



Dibujan su historieta basados en el guion de la actividad anterior; también acogen los consejos de los sitios y videos investigados para elaborar las viñetas. El docente los supervisa y les ofrece una instancia para coevaluar los trabajos.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Los siguientes indicadores de evaluación pueden usarse para evaluar los aprendizajes de los OA formativa y sumativamente:

- Producen textos en los que comunican sus reflexiones sobre temas humanos de interés.
- Redactan un texto, a partir de un plan de escritura que respeta las convenciones del género.
- Aplican sus conocimientos para valorar las propuestas de sus compañeros o recomendarles cambios.

Conviene que, cuando busquen orientaciones, el profesor les hable sobre el valor del aprendizaje autónomo y los motive a aprovechar los videos y tutoriales para conocer otros procedimientos sobre temas que les interesen.

Podrían exponer sus trabajos en la biblioteca.

Algunas alternativas para esta actividad son que adapten la creación elegida a otro género (ciencia ficción, novela de época) o hagan una secuela.

RECURSOS Y SITIOS WEB

- Estrategia para escribir comic. Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/link/https://artes.uncomo.com/articulo/como-empezar-a-dibujar-un-comic-597.html>
- Viñetas. Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.sutorimanga.com/2013/07/como-colocar-las-vinetas-en-tu.html>