	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA 1 - 1 CÓDIGO: DIEST.250.11.22
	PLAN DE ACTIVIDADES EN CASA	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación: 2020 01/10/11

AREA/ASIGNATURA: ARTISÍCA. __3er Periodo

DOCENTES: Karoll Bibiana cañas Toro.

Marisol Agrado.

Camilo Andrés pava.

GRADO: _6TOS_ FECHA DE INICIO/_18 /08/2020___ FECHA DE FINALIZACIÓN/_25/09 /2020___


COMPETENCIA.

1. Explora en la expresión del comic o la historieta, un lenguaje con imágenes.
2. Relaciona las formas y ambientes creativos sensibilizando su trazo con la línea.
3. A partir de su propio relato, crea una historieta.

1.1.

INDICACIONES:

1. ¡Leer atentamente las explicaciones, lo que debes representar en la medida de tus capacidades!
2. El espacio formato, o la técnica donde se va a crear, es de libre elección siguiendo las indicaciones
3. Se tendrá en cuenta la presentación de los trabajos en la carpeta o portafolio del estudiante, la asistencia y participación en las redes de comunicación. (asistencia).

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA 2 - 2 CÓDIGO: DIEST.250.11.22
	PLAN DE ACTIVIDADES EN CASA	VERSIÓN 1 Fecha de aprobación: 2020 01/10/11

1.2

APRENDIZAJES:

1. Elaboro un lenguaje como medio de expresión humorístico y crítico. Con la caricatura
2. Elabora procesos artísticos: comic y las historietas.
3. Utiliza adecuadamente en lenguaje, respetando los parámetros establecidos del comic
4. Elabora la presentación de una plantilla.
5. Reconozco la importancia artística del comics, historietas y caricaturas.

1.3


OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Creará un guion como mensaje que le permita desarrollar un pensamiento crítico. Con la caricatura.
2. Demostrará la capacidad para construir figuras a través del lenguaje visual, y descripción de relatos gráficos.
3. Elabora la presentación de un trabajo creativo.
4. Conjuga la escritura y la imagen como medio de expresión creativa.

1-4

METODOLOGIA.

Se continúa sobre la margen del proceso gráfico, generando elementos conceptuales formales y técnicos por parte de cada uno de los estudiantes y el docente de asignatura por medio de las redes sociales y anexando los trabajos al correo electrónico. pavakmilo82@gmail.com

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA 3 - 3 CÓDIGO: DIEST.250.11.22
	PLAN DE ACTIVIDADES EN CASA	VERSIÓN 1 Fecha de 2020 aprobación: 01/10/11

1.5

CONTENIDOS:

ACTIVIDAD #1.

Redacta o escribe una idea para un argumento a la manera clásica, en 3 tiempos.

1. Principio.
2. Nudo.
3. Desenlace.

ACTIVIDAD # 2.

Dibuja la historia con los personajes que vas a necesitar en tu historieta o caricatura.

Pueden ser, animales, personas, objetos etc.


ACTIVIDAD #3

1. **desarrolla el siguiente argumento en el Lenguajes comic o historieta. En 1/8vo de cartulina.**

LAS AVENTURAS DE TROMPITA.

BRANDOLIN CESAR AUGUSTO.

Trompita era muy travieso y una mañana decidió salir a caminar por el zoológico y vio al encargado del lugar sentado en su escritorio, al bajar la vista pudo ver el mouse en el suelo y su temor fue tan grande que gritó muy fuerte ¡UN RATÓN, UN RATÓN!

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA 4 - 4 CÓDIGO: DIEST.250.11.22
	PLAN DE ACTIVIDADES EN CASA	VERSIÓN 1 Fecha de 2020 aprobación: 01/10/11

A continuación, la descripción grafica. (lo que debes dibujar).

1. LAS AVENTURAS DE TROMPITA.

- **CUADRO 1. DIA**
- **PLANO: NORMAL**
- **ANGULO: NORMAL**
- **DESCRIPCION:**

Trompita se encuentra sentado en un banquito al lado de un árbol en el jardín del zoológico cerca de una jaula.

2. LAS AVENTURAS DE TROMPITA.

- **CUADRO 2. DIA**
- **PLANO: NORMAL**
- **ANGULO: NORMAL**
- **DESCRIPCION:**

Trompita camina cerca de la oficina del encargado, cuando de repente grita muy asustado.

- **TROMPITA:** " ¡Un ratón, un ratón! "

Debe estar en un globo que demuestre temor: (el globo es donde se describe la acción).



LAS AVENTURAS DE TROMPITA.

- CUADRO 3. DIA
- PLANO: DETALLE
- ANGULO: NORMAL
- DESCRIPCION:

Trompita había confundido el mouse del computador del encargado que se había caído al suelo con un ratón.

ACTIVIDAD #4.

COLOREA Y COLOCA EL TEXTO SEGÚN TU INTERPRETACIÓN.



ACTIVIDAD #5.

COLOREA Y COLOCA EL TEXTO SEGÚN TU INTERPRETACIÓN.

