



CICLO BÁSICO

SECUNDARIA





Los **Desafíos de CITIM** tienen como objetivo que aprendas construyendo.

CITIM relaciona diferentes disciplinas: ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y artes. No todas están presentes en un mismo desafío, pero al menos encontrarás dos en cada propuesta.

El objetivo es construir, crear, diseñar con objetos que tengas en casa. **NO DEBES SALIR A BUSCAR NADA.** Si algún material te falta debes reemplazarlo con ingenio para lograr el desafío.

ACTIVIDAD 19

En esta propuesta, el **desafío** es el siguiente: **“CREAR HISTORIETAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA”**.



Actividades:

1. Descarga en tu compu o celular algunas de las herramientas digitales sugeridas. También podrás hacer esta actividad, en forma manual, siguiendo las indicaciones que encontrarás en esta propuesta. ¡Vamos animate!

HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PUEDES USAR:



COMIC LIFE GRATUITO, disponible en: [descargar comic life gratis \(windows\)](#)

Los usuarios interesados pueden descargar una versión de prueba gratuita de Comic Life durante 30 días. Este demo sin trabas ofrece a los usuarios acceso completo a todas las funciones, filtros, plantillas, fuentes y estilos incluidos en las versiones comerciales de Comic Life. La interfaz amigable está diseñada para integrarse perfectamente con la colección de fotos existentes. Los usuarios pueden arrastrar las imágenes en el área de trabajo de Comic Life y añadir elementos tales como títulos, letras y globos de diálogo. Se pueden usar páginas de plantilla y paneles preexistentes para crear diseños de fotos instantáneas que se pueden personalizar si lo deseas. Los filtros visuales especiales, como "a mano", "pintar" y "visión nocturna" permiten mejoras especiales para darle vida a la apariencia de tus fotos.

TUTORIAL: [Tutorial Comic Life, crea tu cómic fácil desde cualquier lugar sin conexión a Internet](#)



PIXTON

PIXTON, disponible en [Haz un Cómic Pixton](#)

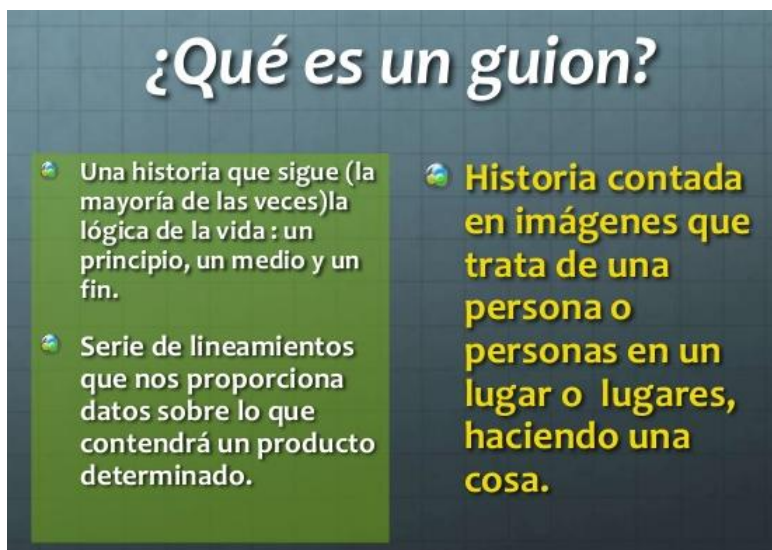
Ofrece una plataforma gratuita o paga, y posibilita la creación de historias sobre temáticas muy diversas, con gran capacidad de aplicación. Gracias a su amplia galería de viñetas en formato de cómic y la gran variedad de personajes, fondos de temáticas diversas, artículos decorativos para complementar y completar la escena, etc, permite al usuario, integrar sus propias imágenes, dando la posibilidad de subir sus creaciones a la red para incrustarlas en la presentación, con posibilidades de edición y modificación.

TUTORIAL: [Aprenda a crear cómics con Pixton](#)

¡EN ACCIÓN!

1. Explorar el programa que hayas elegido, para ello puedes usar los tutoriales que te dejamos para conocer cómo instalarlo y las posibilidades de edición que nos ofrece cada uno. Con estas herramientas digitales, podrás usar tus propias fotografías, o crear tus personajes, o bien puedes dibujar directamente todas las escenas en formato papel y luego fotografiarlas para que puedas difundir tu historieta.
2. Relatar un día en casa, tratando de representar en el relato una introducción, un conflicto o nudo y un desenlace, siguiendo estos pasos:
 - a. Empieza pensando en quién será el protagonista, puede ser algún miembro de tu familia, vos mismo, tus mascotas, o totalmente inventado. ¡Dejá volar tu imaginación!
 - b. Toma una hoja de papel en blanco y anota algunas ideas basadas en sobre qué deseas contar en la historieta.
 - c. Escribe el conflicto en los términos más simples posibles con el fin de crear una estructura básica, usando en tu historia, las palabras claves sugeridas.

Palabras claves: FAMILIA - ABURRIMIENTO - COMPARTIR - ESPACIO - MIEDO - AVENTURA - NOTICIAS- MUNDO - HÉROES - DESCUBRIMIENTO.

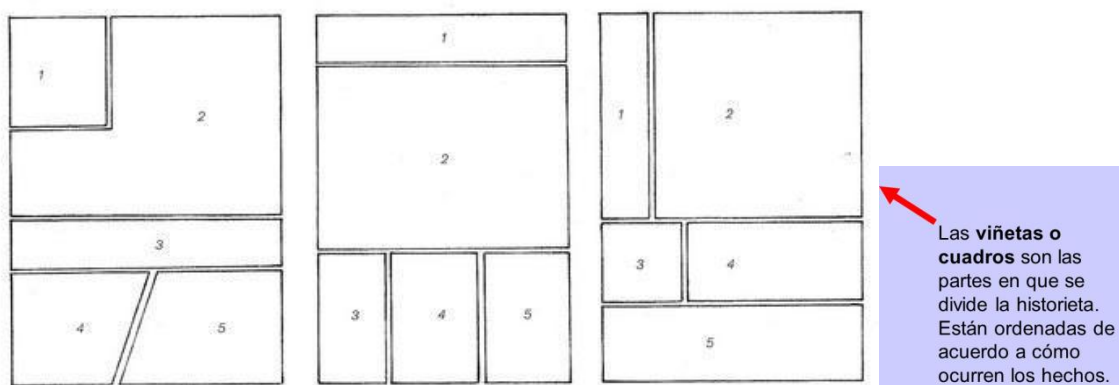


[¿Qué es un guion?](#)

- d. Una vez que hayas escrito el guion, revísalo de 2 a 3 veces para verificar la ortografía y la elección de palabras. El escenario puede ser real o imaginario, o bien puede ser que no esté claramente definido.



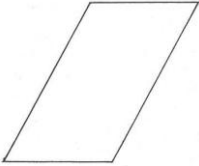
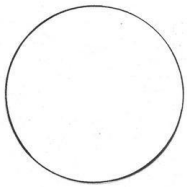
- e. Comparte el guion con tu familia, para ver si tienen alguna sugerencia acerca de cómo mejorar la escritura o la historia.
- f. Conviene plantear la estructura de cada página en forma de boceto, para determinar si conviene una viñeta vertical, una secuencia de tres cuadros similares, o cualquier otro recurso que haga a tu historia mucho más interesante.
- g. Si no pudieras descargar los recursos tecnológicos, podés usar estos procedimientos que te ayudarán a dibujar en el espacio de una hoja, las opciones para distribuir las escenas de tu historieta..

Aquí tenemos algunas opciones de páginas:

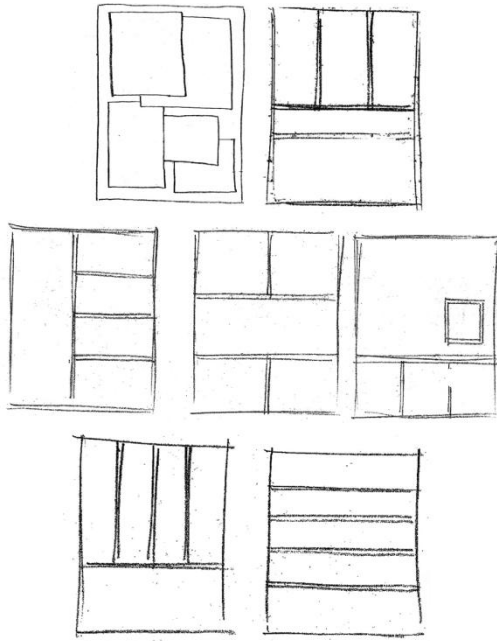


- h. Es preferible que hagas tus bocetos mucho más pequeño que la página que vas a dibujar, de esta forma podrás ponerlos de lado y compararlos (utiliza cualquier tipo de papel).
- i. Tendrás que ver qué composiciones funcionan mejor en términos narrativos. Recuerda que, por lo general, la viñeta más grande tiene que reservarse para la escena más dinámica, la que contenga más acción. Por el contrario, una conversación entre dos personas, o una escena simple, puede colocarse en una viñeta más reducida.

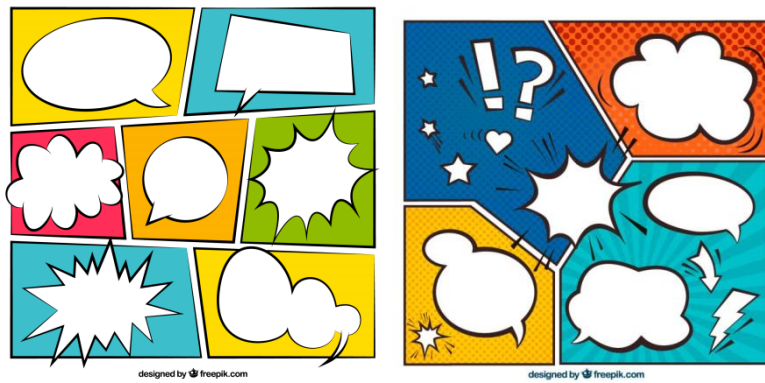
La forma de una viñeta puede relacionarse con su contenido, ejemplo:

	<p>La viñeta panorámica, en forma de rectángulo horizontal, es agradable para la vista y causa serenidad.</p>
	<p>La viñeta en forma de rectángulo vertical, puede exagerar elementos o múltiples viñetas consecutivamente rápidas por corte.</p>
	<p>La viñeta diagonal expresa velocidad y acción.</p>
	<p>La viñeta círculo suele referirse como una proyección de alguna imagen</p>

- j. Puedes revisar en cualquier momento el orden de las viñetas o el número de páginas.
- k. Trata de hacer que la última viñeta de cada página sea un momento especial, interesante o poderoso, justo cuando la tensión o el conflicto esté en aumento. Esto se llama el método del “momento de suspenso”, el cual mantendrá al lector enganchado para saber qué es lo que sucederá en la siguiente página.
- l. Podemos hacer diferentes modelos de una página, puede presentar un marco o caja que sirva para separar las viñetas del borde de la hoja. También las viñetas pueden presentarse en el mismo canto de papel. A esto se le llama ir al corte. Es importante que las viñetas dentro de una página no tengan el mismo tamaño, para que la lectura no sea monótona para los lectores. Ayuda mucho poner una viñeta sobre otra mediante una secuencia de acción, ayuda así a que el lector obtenga una impresión inmediata y clara de una imagen tras otra consecutivamente.



Ejemplos de globos o burbujas de diálogos:



¡ESPERAMOS QUE TE HAYA GUSTADO LA PROPUESTA DE HOY!

Ya llegaste al final de la tarea de hoy, por eso te pedimos que respondas las preguntas que están en el siguiente enlace: LINK <https://forms.gle/Z4EeaKQvmGCA6mpG9>

