

Crea un gui3n gr3fico



M3dulo II
T3cnico



Curso II 4
C3mics



Tema 2



Lecci3n 3

Actividad 1

- **Breve descripci3n:** Sobre la base de la historia ya escrita y revisada, dibuje un gui3n gr3fico completo con globos, leyendas y onomatopeyas.
- **Metodolog3a:** El estudiante, trabajando individualmente, puede comenzar a crear el gui3n gr3fico de su historia.
- **Duraci3n:** 4 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Individual.
- **Aula / Casa:** (La actividad se puede realizar en el aula o en casa y no se debe preparar previamente)
- **¿Qu3 necesitamos para realizar esta actividad?**
 - **Hardware:**
 - **Software:**
 - **Otros recursos:** hojas de papel y l3pices

Descripci3n

- **Descripci3n del texto:** El alumno ha vuelto a leer su historia y se centra en la bondad de sus personajes.
- **Ilustraci3n:**





Instrucciones

1. Comience con la historia que construyó en el ejercicio de la primera lección
2. Divida la historia en puntos básicos
3. Desarrolle un esquema de la escena
4. Ahora ya debería tener una idea de cómo se verá su historia en las 4 páginas de historietas
5. Ahora con lápiz y papel empieza a dibujar el storyboard
6. Los dibujos no tienen que ser perfectos, lo importante es que el ritmo y el encuadre son correctos
7. No olvides insertar también los globos con los diálogos
8. Agregue globos, leyendas y onomatopeyas en su guión gráfico
9. Cuando haya terminado, pídale a un amigo que lo lea.

Resultados esperados

- El estudiante aprenderá a crear un guión gráfico de su historia.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Detección de oportunidades, visión, creatividad, autoconciencia y autoeficacia

