

ALUMNO: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_ FECHA 10/MAY/2021

**SECUENCIA 13. Jugar con el lenguaje poético.**

Aprendizaje esperado: Juega poéticamente con analogías, exageraciones, sinsentidos y otras transformaciones del significado.

**Secuencia 13. Sesión 1. Para empezar (Pág. 160)***En esta secuencia analizarán y crearán juegos del lenguaje en los que se utilice de manera predominante el sentido figurado.***INICIO:****■ Para empezar**

Los estudiosos señalan que entre las funciones de la lengua están informar sobre un tema (como cuando el maestro les habla de las mitocondrias o de la fotosíntesis); orientar la conducta de las personas (por ejemplo, en un artículo de opinión se pretende orientar la opinión de las personas mediante la argumentación); expresar sentimientos, emociones o estados de ánimo; hablar sobre el lenguaje mismo. Existe además la función poética de la lengua, que es cuando se transmite un mensaje y se atrae la atención sobre la forma en que se hace.

1.-¿Qué es el sentido figurado?

---

---

2.-¿Qué es una adivinanza?

---

---

3.- ¿Qué es un poema?

---

---

4.- ¿Qué es un refrán?

---

---

5.- ¿Qué es un dicho popular?

---

---

**DESARROLLO**

- >Lee y observa cómo el escritor Hugo Hiriart habla de la función poética de la lengua pág. 160.
- >Para entrar en el juego de palabras, realiza lo que se solicita en el libro, apartado 2 pág. 161

2. Para entrar en el juego del lenguaje de esta secuencia, se propone que hagas lo siguiente:

- Escribe en tu cuaderno una lista de palabras que te parezcan amargas, dulces, tibias, frías, ondulantes, graciosas, repulsivas, sigilosas, agudas, filosas, negras, blancas...
- Explica, a la manera de Hugo Hiriart, cómo y por qué percibes así esas palabras.
- También puedes inspirarte en el fragmento del poema de David Huerta que se presenta a la derecha.
- Ponle un título creativo a tu texto.
- Compártelo con tus compañeros y escucha sus opiniones.
- Guarda tu texto en tu carpeta de trabajos, pues te servirá para iniciar una antología de juegos del lenguaje.

**Formas y colores de las palabras**

[...]  
 ¿No tiene *espada*  
 un saborcito metálico  
 muy adecuado?  
 [...]  
*Carretera* rechina  
 y serpentea.  
 [...]

David Huerta, "Formas y colores de las palabras", en Rodolfo Fonseca et al., ant., *Circo poético. Antología de la poesía mexicana del siglo xx.*



- >Lee el poema y la adivinanza que se presentan y responde. Pág. 161

**CIERRE**

- **Qué sabemos sobre los juegos poéticos y las antologías?**
- >Lee cada uno de los textos y comenta por escrito cómo se juega con el lenguaje en ellos pág. 162, 163

**Adivinanza**  
 Tú allá, yo aquí.  
 Yo aquí, tú allá.  
 (La biela)

**Poema**  
**Qué optimismo**  
 (fragmento)  
 uno quiere vivirse hasta los huesos  
 uno quiere llorarse hasta la risa  
 uno quiere volverse longaniza  
 o bien taco de seaca  
 Ricardo Viquez, "Qué optimismo", en Rodolfo Fonseca et al., ant., *Circo poético. Antología de la poesía mexicana del siglo xx.*

**Adivinanza**  
 Vas al monte  
 y le buscas,  
 no la encuentras,  
 y a tu casa te la llevas.  
 (La espina)

**Adivinanza**  
 Haciendo  
 y desluciendo  
 se va aprendiendo.

**Elito musical**  
 Contigo la culpa es  
 rancho, y el atrás,  
 champurrado.

**Cronica deportiva**  
**0-1: Islandia le perdona la vida a Inglaterra, que gana en el descuento**  
 Islandia es un hueso duro de raer en estos últimos años y la última demostración la hizo frente a Inglaterra, que casi se queda en el empate pero que fue salvada por un penalti anotado por Sterling.  
 Pablo Rivas, "0-1: Islandia le perdona la vida a Inglaterra, que gana en el descuento", en Mundo Deportivo.

Define qué es una antología y con qué criterios se pueden seleccionar y organizar textos para armar un material de esta naturaleza.

---



---



---

