

ALUMNO: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____ FECHA 11/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 2. Manos a la obra (Pág. 163)

En esta secuencia analizarán y crearán juegos del lenguaje en los que se utilice de manera predominante el sentido figurado.

INICIO: Observa lo siguiente

<p>¿Qué es un refrán?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los refranes son dichos populares que si te das cuenta tienen un juego de palabras • En los refranes hay mensajes ocultos • Debes aprender a interpretar su significado 	<p>¿Qué son las adivinanzas?</p> <p>Una adivinanza es un tipo de acertijo con enunciado, generalmente en forma de rima. Describen algo, brindando características, para que lo podamos adivinar.</p> 
<p>¿Qué es un poema?</p> <p>Son textos escritos en líneas cortas que expresan sentimientos, vivencias y emociones. Puede estar escrito en verso o en prosa.</p> 	<p>¿Qué son los dichos?</p> <p>> Son un conjunto de palabras con que se quiere expresar algo que no coincide con el sentido literal de lo que se dice.</p>

DESARROLLO

- El proceso para crear una antología de juegos del lenguaje

El proceso para crear una antología de juegos del lenguaje



- >Revisa y comenta el esquema sobre el proceso que llevarán a cabo para analizar juegos poéticos del lenguaje y elaborar su antología pág. 163

CIERRE

Observa los siguientes videos y contesta

<https://www.youtube.com/watch?v=tYAuTA6IID8>

<https://www.youtube.com/watch?v=9XMR-b7Qy64>



- Que es una antología
- Características de una antología
- Función de una Antología
- ¿Que debe contener una antología?

