

ALUMNO: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_ FECHA 12/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 3. Fase 1: Seleccionar, analizar y crear juegos del lenguaje (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**

*El primer juego del lenguaje que se analizará es la adivinanza. Como saben, este juego consiste en hacer la descripción de un concepto cualquiera y plantear una pregunta ingeniosa o un enigma con el que se rete al lector a adivinar de qué se habla:*

Lo corta un susurro,  
lo llena un aullido,  
lo aprecian los sabios  
lo rasga un zumbido.

(El silencio)



¿Qué es, qué es,  
que te agarra  
y lo no ves?

(El sueño)



Para lograr adivinar es necesario analizar cada verso, pues la respuesta puede estar escondida entre las sílabas, las palabras o en expresiones completas.

**1. Respondan en grupo:**

- a) ¿Qué claves se dan en los ejemplos anteriores que permiten encontrar la respuesta?

Una buena adivinanza genera sorpresa una vez que se conoce la respuesta. La sorpresa se crea al descubrir la similitud entre objetos, ideas o sonidos que por lo general no se asocian.


**Escribe una adivinanza que te sepas y responde: ¿qué objetos se comparan o se asocian en sus adivinanzas?** \_\_\_\_\_

**DESARROLLO**

- **Los recursos literarios que se usan para ocultar la respuesta de una adivinanza son muy variados; observa los ejemplos pág. 164**

El **calambur** consiste en modificar el significado de una palabra o frase al reagrupar de distintas maneras las sílabas que la forman. El calambur tiene la finalidad de ocultar significados y crear ambigüedades:

Cala ver a esa señora,  
con su quijada y cajetes,  
cala ver a esa pelona,  
cuando nos pela los dientes.



(La calavera)

La **personificación** o **prosopepeya** consiste en atribuir cualidades o acciones propias de seres humanos a animales, objetos o ideas abstractas:

Soy una señora muy aseñorada,  
con muchas enaguas y sin una puntada,  
aunque muchas tengo a cuál más mejor,  
siempre llevo encima la más sucia y peor.

(La cebolla)

La **paradoja** es la unión de dos ideas que resultan contradictorias, pero que al hacerlo expresan una verdad oculta:

Canta sin voz,  
vuela sin alas,  
sin dientes muende,  
sin boca habla.

(El viento)


La **aliteración** es la repetición de uno o varios sonidos, con frecuencia perceptibles, que hacen la expresión más rítmica.

Telita sobre telita,  
sobre telita un telar,  
sobre el telar una tela,  
sobre la tela un telar.

(La cebolla)

- **Lee las adivinanzas de la pág. 165 y completa**

3. Las siguientes adivinanzas incluyen los recursos literarios descritos arriba. Inventen un juego del lenguaje similar al que presenta cada una; para hacerlo, piensen cómo describirían la respuesta entre paréntesis. Decidan si usarán las claves que se dan aquí o si las crearán por completo.

Adivinanzas	Nuestras adivinanzas
<b>Calambur</b>	
Espuma y no de puchero, espuma y no de mar. (El puma)	Plata no... (El plátano)
<b>Personificación</b>	
Niño maromero, duende de cristal, con manos de espuma, con risa de sal. (El mar)	Cinco señores... (Los dedos)
<b>Aliteración</b>	
Traca que traca, tras la petaca, el pan y queso todito atraca.  (El ratón)	Tipi tape todo el día... (El zapatero remendón)
<b>Paradoja</b>	
¿Qué es, qué es, que entre más le quitas, más grande es? (El agujero)	¿Qué es, qué es mientras más... (La oscuridad)

- **Lee el recuadro verde sobre el recurso literaria de antítesis y responde al apartado 4 y sus incisos. Pag, 165 y 166**

**Antítesis.** También llamado **contraste**, es un recurso del lenguaje que consiste en oponer dos ideas empleando palabras antónimas o frases de significado contrario, cercanas en proximidad y de estructura gramatical similar.

- **Recuerda la definición de metáfora y responde lo que se solicita en el apartado 5 y 6 pag. 166**

5. Anteriormente han estudiado la metáfora. Recuerden su definición:

La **metáfora** es el recurso del lenguaje que consiste en asociar un término con otro, cuando hay entre ambos una relación de semejanza. Es uno de los recursos más usados en la poesía y, muchas veces, en las adivinanzas.

**CIERRE**

- **Analicen estas adivinanzas que contienen metáforas y respondan: ¿cuál es el objeto que se describe y con cuál se le relaciona?, ¿en qué aspecto se asemejan la respuesta y el concepto que se menciona?**
- **Escribe tus propias adivinanzas utilizando metáforas. Toma en cuenta lo que se sugiere en el apartado 7 pág. 167**

**CIERRE**

Observa el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=IEwrrhxyK5Q>

