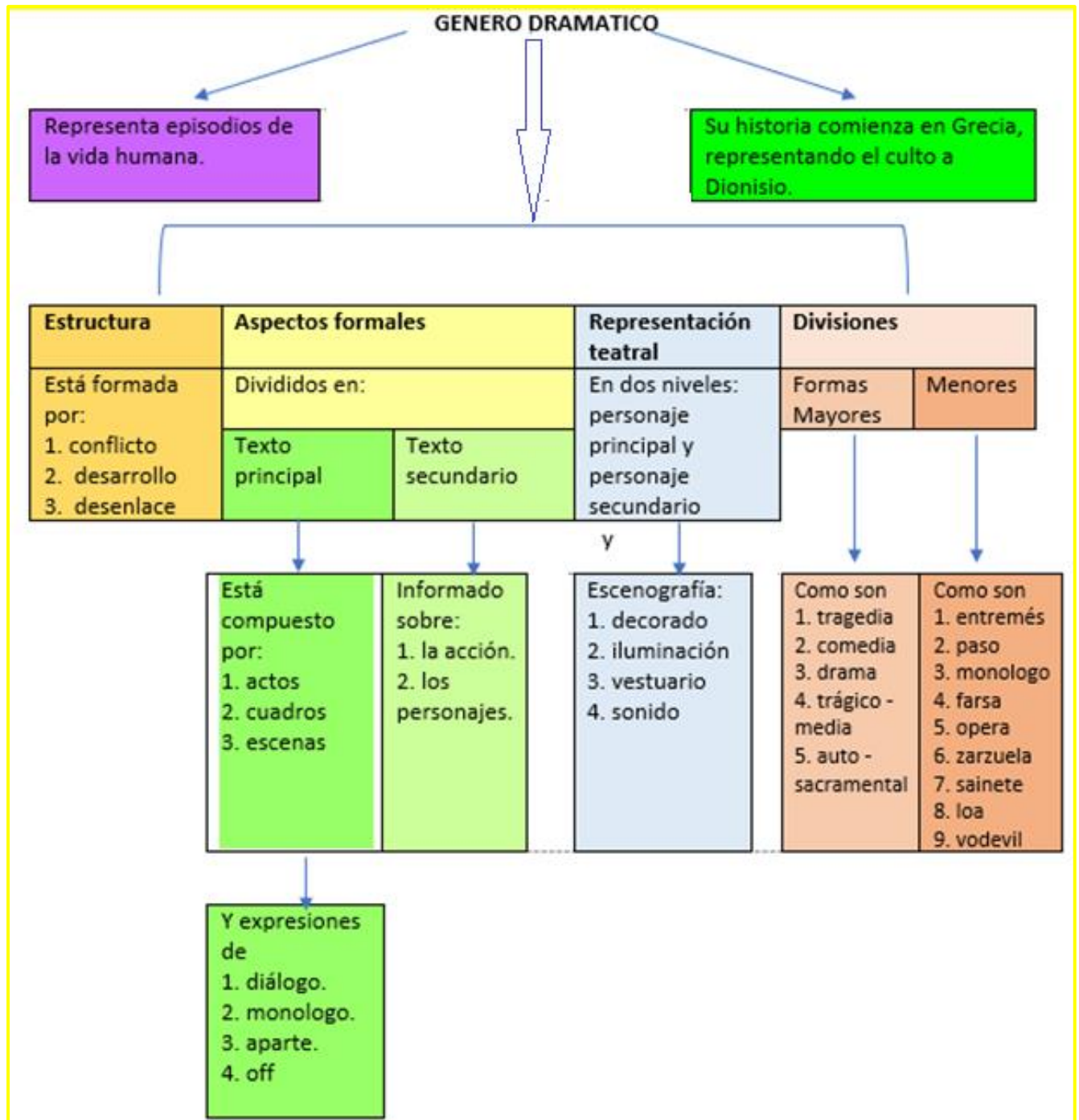




Nombre estudiante:

- Repasar lo visto anteriormente.
- **Para dudas o consultas enviar mail al siguiente correo lenguaje.academiamalloco@gmail.com.**



I. Análisis de la película COCO

✓ El trama

Coco cuenta la historia de Miguel, un joven de 12 años que vive en México junto a su familia, en una zona rural. Se desatan una serie de acontecimientos que cambiara su vida en el Día de los Muertos.

El muchacho aprende a tocar la guitarra a escondidas.

✓ Estructura dramática

Inicio: El momento cuando su familia conversa sobre su odio hacia la música. El niño decide participar en un concurso de canto y roba la guitarra de un famoso cantante y al tocarla hace que se balla al mundo de los muertos.

Desarrollo: El niño realiza diferentes acciones para conocer al cantante que cree que es su bisabuelo para que le de su bendición y así pueda regrear a la tierra de los vivos.


Clímax: El artista quiere quitarle la foto del difundo Héctor para que desaparesca y tambien quiere que Miguel se quede en la tierra de los muertos para que no cuente la verdad de su vida.

Desenlace: Miguel regresa y hace que la familia recapacite y vea que su bisabuelo no fue malo y logra poner su foto en el altar y gracias a eso no desaparece







Actividades

1. El conflicto dramático también se da en el cine; es por ello que recurrimos el cine para reflexionar sobre tipos de conflictos. Es la siguiente tabla completa considerando una película que hayas visto últimamente.

	Nombre de la película:
	Tipo de película: (Género)
	Lugar donde se desarrolla la historia:
Menciona los personajes: Protagonista	
Antagonista	
Secundarios	
¿De qué se trata el conflicto?	
Tipo de conflicto	

Análisis de una película COCO

2. Describe la personalidad de los siguientes personajes de la película coco.

			
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

3. Escribe en cada personaje el número que corresponda a cada descripción.



1	Es anciana y frágil y siente una admiración enorme por Miguel. Desde pequeña le encantaba la música y más aún, cuando su padre cantaba.
2	Apasionado por la música, aunque tiene que ocultárselo a su familia. Los únicos que saben esto son perro y su bisabuela.
3	Señor gruñón y un poco brusco que no confía nada en Héctor.
4	Cantante y músico muy querido por toda su audiencia. Miguel se pasa buscándolo toda la película.
5	Familia unida que lideran una zapatería.
6	Se enamoro de un músico llamado Héctor. Un tiempo después se casaron y tuvieron una hija llamado Coco.
7	Es la abuela de Miguel Rivera y le encanta hacer su trabajo para satisfacer y hacer feliz a su familia.
8	Fue asesinado por Ernesto de la Cruz. Es el tatarra abuelo de Miguel.

II. El Cómic

✓ Definición:

El cómic o historieta es un tipo de narración que se entrega por medio de imágenes acompañadas o no de un texto.

El término cómic es utilizado para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman en base a dibujos encuadrados en viñetas.

✓ Características:

Un cómic es un relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve.

✓ Elementos

Algunos están relacionados con la imagen: viñeta, planos, ángulos, metáforas visuales.

Otros elementos relacionados con el texto son: cartelera, cartucho, bocadillo o globo.

Viñeta: Recuadro que contiene dibujos de la serie que forma una historieta.

✓ Estructura

Se compone usualmente de viñetas, cartelera, globos.

Viñetas son recuadros en los que se representa el desarrollo de la acción.

Cartelera es de forma rectangular y se lee la voz del narrador.


Globos o bocadillos espacio en el que van las palabras que representan lo que dice o piensa un personaje, son diferentes según el sentimiento que expresan.

Ejemplos: Bocadillos o globos.



Los **globos** contienen lo que dicen los personajes.

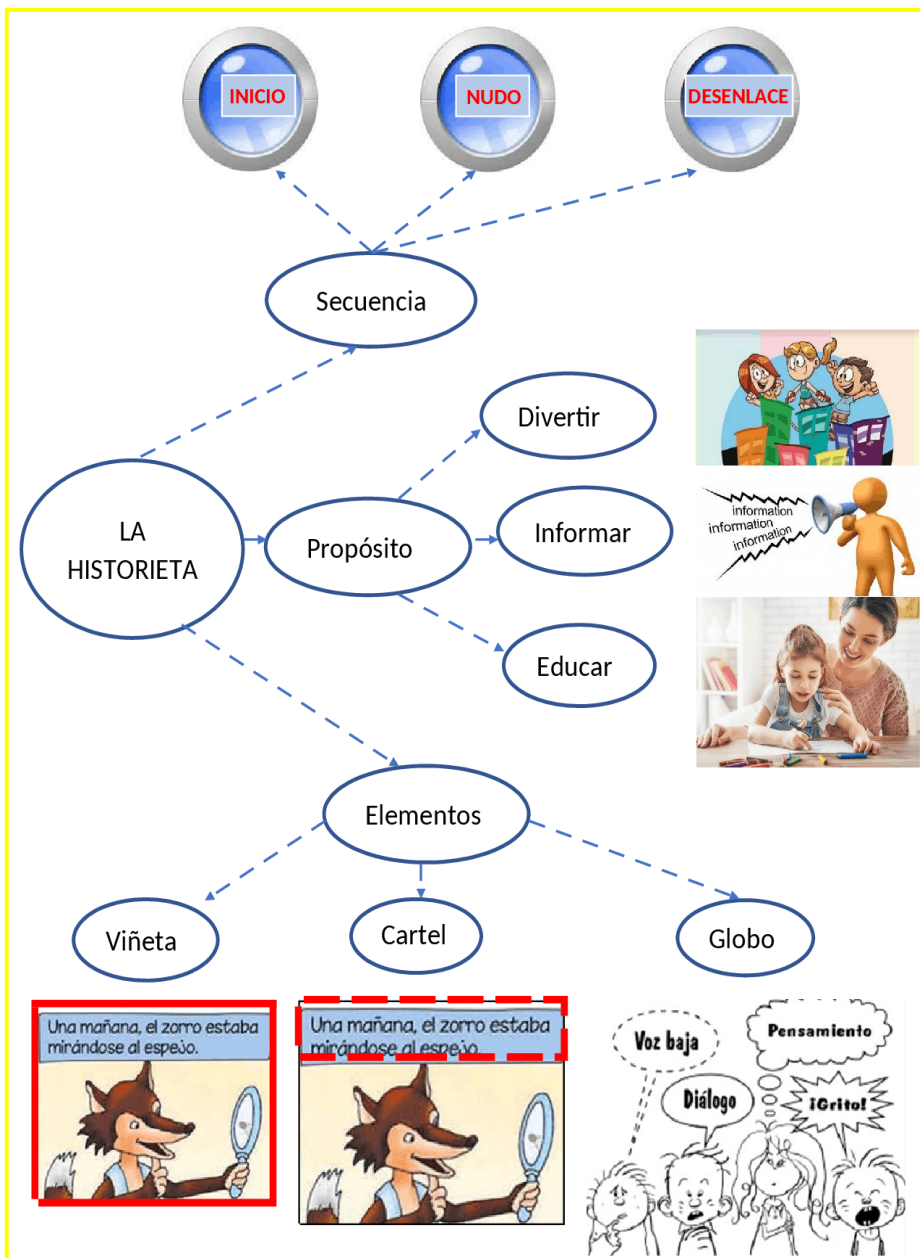
Las **ilustraciones** expresan y apoyan lo que dicen los personajes del relato.



Cada uno de los cuadros del cómic se llama **viñeta**.

Las palabras que sirven para dar **sonido** a la historia se llaman **onomatopeyas**.

Resumen del comic



Actividades

1. Relaciona los elementos del comic con el nombre que le pertenece.

Quisiera ser más delgada

¡JUAP!

¡Debiera escribir un libro de dietas!

Dije más "delgada" no más "chata".

ONOMATOPÉYA DIBUJO VIÑETA GLOBO

2. Crea un diálogo entre los siguientes personajes utilizando signos de admiración ¡ ¡ y de interrogación ¿ ?

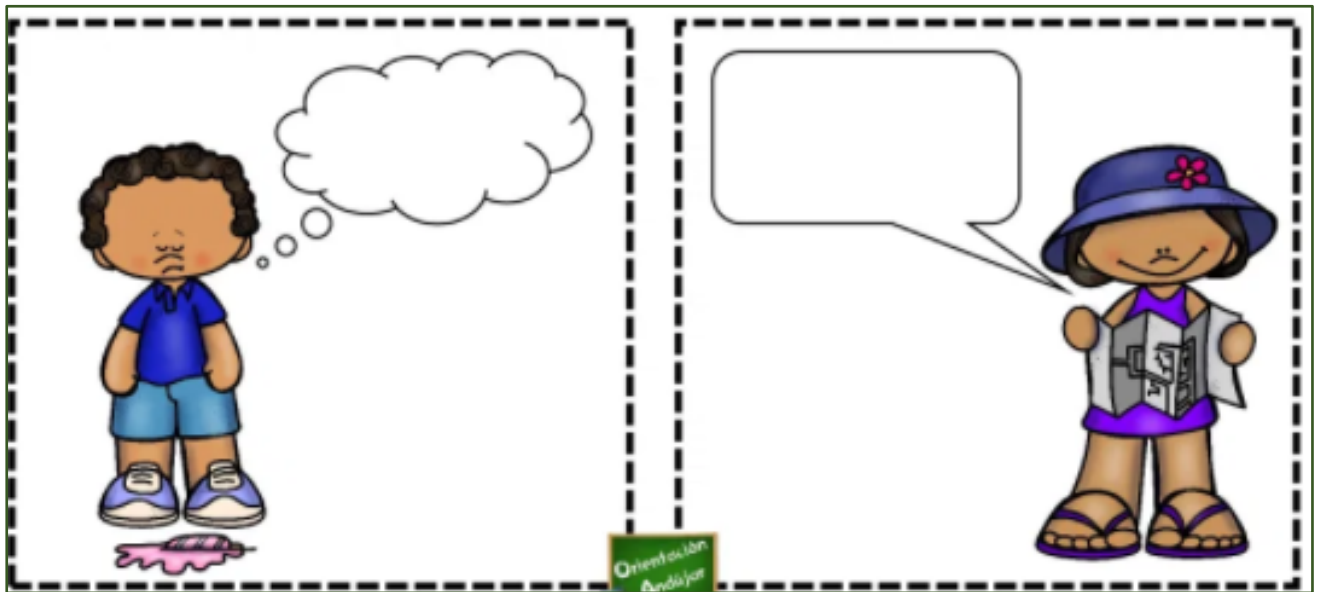
Colorea y crea tu propio cómic

NOMBRE:

FECHA:

© webdelmaestro.com

3.- Escribe en los globos o bocadillos un mensaje acorde a la función de este.



4.- Une cada dibujo con su onomatopeya, según número correspondiente.

	<input data-bbox="521 993 703 1052" type="text"/>		1 GLU-GLU
<input data-bbox="220 1146 399 1205" type="text"/>		<input data-bbox="764 1062 943 1121" type="text"/>	2 RING-RING
			3 TILIN TALAN
<input data-bbox="224 1402 402 1461" type="text"/>	<input data-bbox="467 1413 646 1472" type="text"/>		4 BUMMMM
	<input data-bbox="683 1486 862 1545" type="text"/>	<input data-bbox="881 1371 1060 1430" type="text"/>	5 TOC TOC
			6 TIC TAC
			7 CHUCU CHUCU

5.- Observa el siguiente cómic y luego responde.



¿Qué observas en general, en las imágenes? _____
_____.

¿Qué sucede en cada imagen?

Imagen 1: _____

Imagen 2: _____

Imagen 3: _____

¿Cuál es el propósito del texto anterior?

- a) Informar b) Explicar c) Entretener d) Saludar

¿Cuántas viñetas tiene el comic?

- a) 2 b) 5 c) 1 d) 3

¿Qué tipo de texto es?

- a) Un cuento b) Carta c) historieta

III. TEATRO DE SOMBRAS

✓ Definición: El teatro de sombras consiste en la proyección de diferentes marionetas que tienen movimiento delante de un fondo que ha sido iluminado para poder provocar una sensación de movimiento. Es un recurso que se utiliza para poder contar historias, inventarlas o adaptarlas.

✓ Características:
Sencillez en su presentación.
Efectos auditivos para complementar las escenas.
Personajes puntuales y reducidos dentro de la obra.
Efectos visuales, principalmente la iluminación.

✓ Origen: Los orígenes del teatro de sombras los encontramos en la India y en China.



Actividades

1. Lee el siguiente guion teatral.

EL PEZ Y EL PÁJARO MARINO.

En la pantalla se ve un decorado de mar, con algas y corales. Entra un pez.

Voz: un pez tropical vivía en aguas cálidas y poco profundas, rodeado de algas y corales, con sus compañeros, otros peces parecidos a él.

El pez nadando se acerca a las rocas. Otros peces nadan a su alrededor, la medusa, el caballito de mar, el calamar. Pueden mantener un diálogo, a inventar.

Voz: Un día, una corriente marina se lo llevó hacia el norte, muy lejos, muy lejos.

Los otros peces se han ido, los decorados van hacia la luz, se desenfocan y desaparecen.

De la luz hacia a la pantalla aparecen bloques de hielo.

Voz: Allí no había corales y algas, el mar era profundo...¡y helado!

Aparece una foca.

Voz: El pez se acercó a un bloque de hielo donde encontró una foca, y le dijo:

Pez: ¡Tengo mucho frío! ¿Cómo lo haces para vivir en un sitio tan helado?

Foca: ¿Qué quieres decir? Hoy precisamente hay una tempestad buenísima.

La foca se marcha y entra un pingüino o dos.

Voz: Más allá encontró un pingüino y otra vez igual.

Pez: ¡Tengo mucho frío!

Pingüino: ¡Si hace un tiempo espléndido! Quizá estas enfermo....

Los pingüinos sobre el hielo desaparecen hacia la luz, desenfocados.

Voz: enfermo quizá no, pero cada vez se sentía más helado y débil.

Pájaro: ¿Qué haces aquí, pececito? ¡Te vas a helar?

Pez: No sé volver a casa... ¡No puedo!

El pájaro le coge con el pico. Juntamos las dos varillas del pájaro y del pez. El pájaro levanta el vuelo.

Voz: El pájaro le cogió con el pico. El pez creyó que se lo comía, pero no, aquel pájaro no comía peces. Delicadamente colgado del pico se lo llevó volando.

Por debajo del pájaro y el pez vamos pasando olas, las desplazamos siempre a la misma altura, entran por un lado de la pantalla y salen por el otro, para dar la impresión de que el pájaro avanza. Una vez salen por un lado las podemos volver a entrar por el otro.

Voz: Tenía alas muy grandes y volaba muy deprisa. Volaba bajo y de vez en cuando le metía dentro del agua, para que respirara.

El pájaro baja y mete al pez en el agua un momento. Después hacemos pasar a la ballena, el delfín....

Voz: Como en un sueño, el pez veía las olas debajo..., y una ballena con un gran chorro de vapor, y unos delfines nadando...

Hacemos pasar el banco de peces.

Voz: Y por fin, llegaron el mar cálido del trópico.

Hacemos aparecer corales y algas. El pájaro suelta al pececito dentro del agua.

Pájaro: ¡Ya está en casa el pez!

Voz: Y le dejó en su mar tan querido.

El pájaro nada. Mira al pájaro fuera del agua.

Voz: Cuando el pez entró en calor y se puso a nadar, aún le vio sobrevolando las aguas claras.

Pez: Gracias, pájaro.

Voz: Y el pájaro erpondió.

Pájaro: Una vez se me rompió un ala, y un delfín me llevó sobre su lomo hasta que me curé. Ahora te he podido ayudar a ti.

Voz: Y el pez dijo.

Pez: No te olvidaré nunca.

2. Las siluetas son los personajes de esta historia que debes preparar para hacer la obra de teatro. Al final de la guía encontraras las imágenes para recortar

IV. MARIONETAS

- ✓ Definición: Muñeco que se mueve por medio de una cruceta de la cual cuelgan unos hilos que van atados a su cuerpo o bien metiendo la mano por debajo de la ropa; se usa generalmente para representaciones teatrales infantiles o populares.

- ✓ Características:

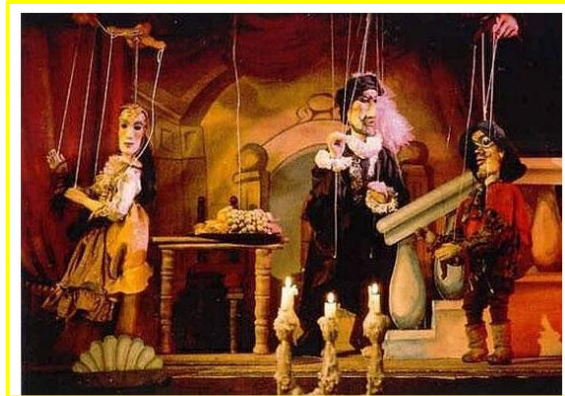
Suelen gustar a todos los niños.

Pueden crear personajes diversos y representar con ellos historias, momentos, aventuras, o situaciones diferentes.

Son un juguete con el que pueden empatizar y crear cuentos.

- ✓ Evolución: Nace en la antigua civilización egipcia, griega e hindú en el año 4000 A.C.

Ejemplos: Marionetas Mozart, Praga y las marionetas.



Ejemplo de marionetas gigantes.



Tío Escafandra.



V. TÍTERES

✓ Definición: Es un muñeco hecho de cualquier material, que se pueden manipular, reemplazando a los actores en escena. Su objetivo es hacer representaciones escénicas, que buscan difundir un mensaje de manera creativa. Su principal fin es ser instrumento de ocio y pedagógico al mismo tiempo.

✓ Características:

Un títere es un muñeco que se mueve mediante hilos u otro procedimiento.

Puede estar fabricado con trapo, madera o cualquier otro material y permite representar obras de teatro, en general dirigidas al público infantil.

Las marionetas y títeres hablan siempre con una voz aguda, chillona y falsa; salvo los personajes malvados que hablan con voz grave pero igualmente falso.

Ejemplo de títeres



Actividades

1. Responde a las siguientes preguntas

¿Qué es una marioneta? _____

¿Cómo son los títeres, de que material pueden estar fabricados?

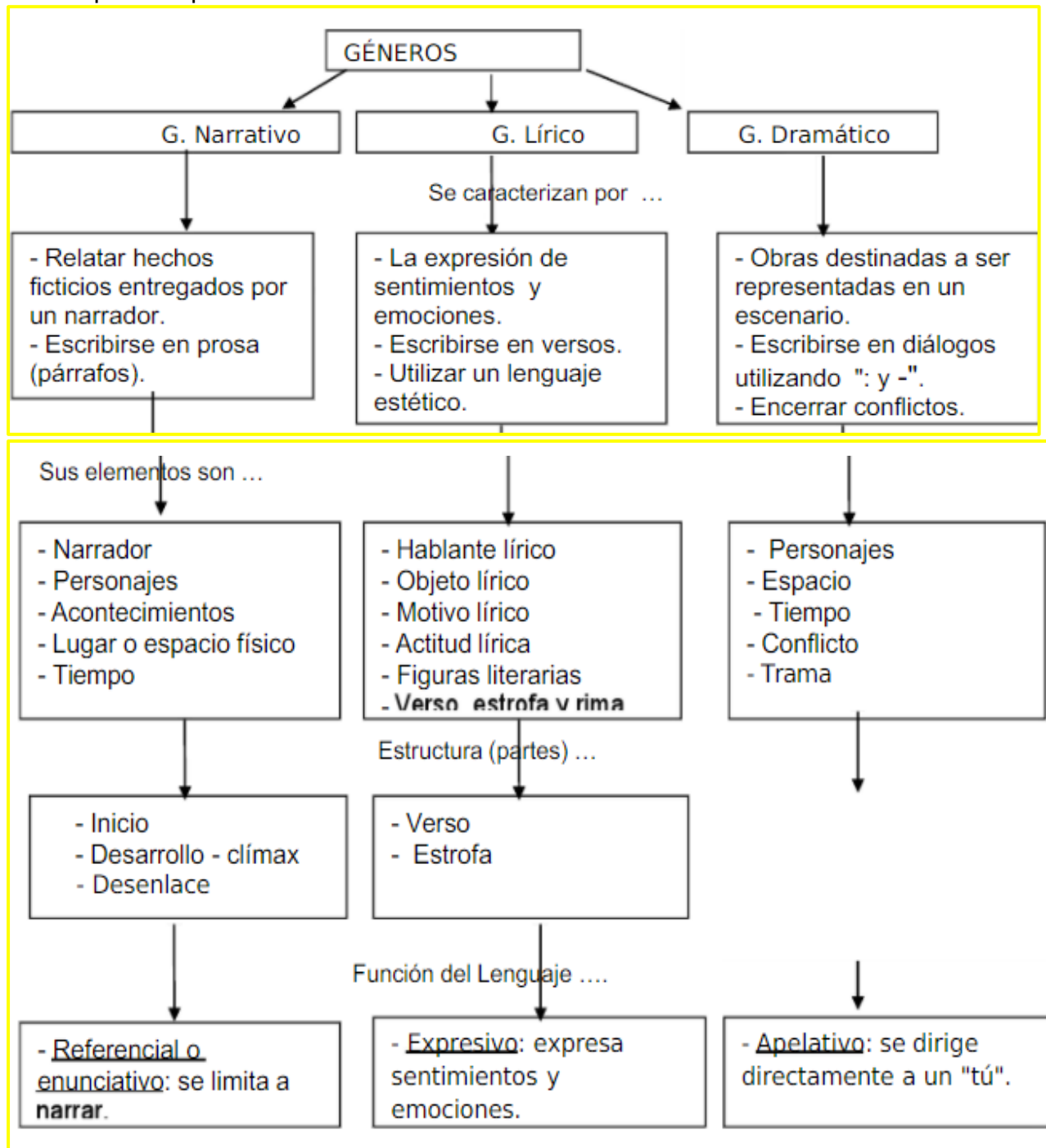
¿Cuáles son las características de las marionetas?

¿Qué es un títere?

¿Cuál es la diferencia entre marioneta y títere?

¿Cuáles son las características de los títeres?

Para que siempre lo recuerdes



Nota: El/la apoderado/a que quiera y/o pueda reforzar las actividades del caligrafix con su estudiante y el texto del estudiante leo primero, lo puede realizar. Para esto, se indicarán las páginas de ambos libros, recordar que esto es siempre de carácter voluntario y como apoyo en el aprendizaje de los/as estudiantes.

Páginas de libro caligrafix vertical.

Género dramático.	Páginas 126 a 128.
-------------------	--------------------

Páginas de libro Leo Primero.

Género dramático.	Páginas 20 y 105 (tomo 1) y páginas 115, 152 a 154 (tomo 2).
-------------------	--



Rúbrica de guías (departamento de lenguaje)

N° de guía: 8 Curso: 3ero básico A.	Mes: Octubre. Puntaje: _____	Nivel exigencia 60%
Docente: <u>Rocío Castañeda Meza.</u> Estudiante: _____		Nota

O.A evaluados: 04 – 12

	Logrado 2 puntos	Medianamente logrado 1 punto	Por lograr 0 punto
--	----------------------------	--	------------------------------

• LECTURA

- Extraen información explícita e implícita.			
- Comprenden los diálogos leídos.			
- Reconoce y aplica las características del género dramático.			

• ESCRITURA

- Escribe de forma legible el estudiante.			
- Responde a preguntas de forma completa.			
- Argumenta su opinión.			
- Escribe diálogos legibles y coherentes.			

• GRAMÁTICA

- Usa adecuadamente las palabras.			
- Se comprende lo que escribe con un adecuado significado en sus palabras y/u oraciones.			

• ASPECTOS GENERALES

- Entrega el trabajo a tiempo.			
- Limpieza.			
- Orden.			

PUNTAJE TOTAL **24 pts.**

