

GUÍA DE ACTIVIDADES N°11 QUINTO BÁSICO

DEPARTAMENTO	LENGUAJE	ASIGNATURA	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
LETRA DEL NIVEL	A-B-C-D-E	FECHA DE INICIO	26 de Julio
CONTENIDO	TEXTO NO LITERARIO	FECHA DE TÉRMINO	30 de Julio
NOMBRE ALUMNO		CURSO	

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

OA 4: Analizar aspectos relevantes de narraciones leídas para profundizar su comprensión.

INSTRUCCIONES

- Lee atentamente el texto contenido en esta guía.
- Busca los significados de las palabras desconocidas.
- Responde las preguntas de desarrollo, preocupándote de la coherencia de las ideas.

1. Lee el siguiente texto y luego desarrolla las actividades propuestas.

El Comic

- ✓ El término **cómic** deriva de sus orígenes cómicos, es un tipo de narración que se entrega por medio de **imágenes** que casi siempre van acompañadas de un **texto**, pero en ocasiones sólo se presentan imágenes.
- ✓ El cómic al igual que los cuentos, es un texto narrativo, por lo tanto, su finalidad es contar una historia y entretener.



ELEMENTOS DEL CÓMIC

➤ **La viñeta:** Son cada uno de los recuadros en que aparece dividida la historia secuenciada. La viñeta es la unidad básica del cómic, y se ordena en la página de izquierda a derechas de arriba y abajo. En cada cuadro se dibuja una acción de la historia.

➤ **Globos o bocadillos:** Contienen la voz del personaje en un cómic; esta puede representarse como pensamiento o como diálogo. Los pensamientos y diálogos de los personajes se encierran dentro de un globo, que son colocados generalmente arriba de sus cabezas. Se componen de cuerpo y cola, su forma dota de distintos significados.



➤ **Cartela y cartucho:** Es un cuadro de texto que generalmente se ubica en la parte superior o inferior de la viñeta y no corresponde a la intervención de ningún personaje. Se utiliza para dar información anexa; puede servir para ubicar al lector en el tiempo y en el espacio, o para hacer un resumen breve de acontecimientos anteriores. Suelen decir: **Al día siguiente, horas más tarde, en otro lugar, tiempo después, entre otros.**



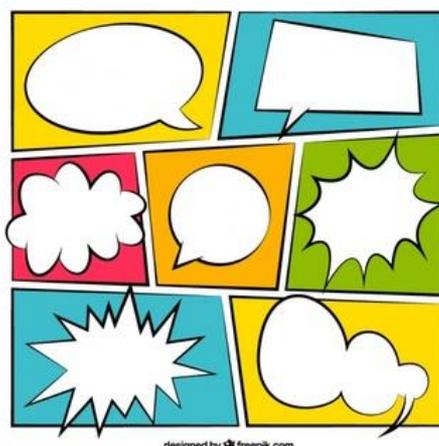
Onomatopeya: Es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.



- ¿Todos los estudiantes quedaron contentos con la elección de su amigo secreto? ¿por qué?

III. Lee el siguiente cómic y luego responde: ¿estás de acuerdo con la expresión “cuando eres chico es cuando uno es más parecido a uno mismo”? ¿Por qué?





designed by freepik.com

IV. Lee el siguiente cómic y responde las preguntas:

Condorito millonario



1. ¿Cuál es la finalidad del texto que acabas de leer?

2. ¿Cómo se llama este tipo de texto?

3. ¿Qué sabes de Condorito y de su creador?

4. ¿Qué te gustaría saber de él? Anótalo, indaga y escribe la respuesta a tu inquietud.

5. ¿Qué característica de personalidad demuestra tener el señor que atiende en la agencia de viajes?

6. Marca con una X el personaje que dice, piensa o hace lo siguiente según el cómic leído anteriormente:

	Condorito	Cumpa	Señor Agencia Viajes
Me enteré que se ganó la lotería.			
Vamos a ver...			
Decídete pronto			
¿Me acompaña a...?			
Ahora soy millonario			
¿Qué piensa hacer?			
¿Tienes otro globo?			
Elige en este globo terráqueo.			

7. Encierra en un círculo la alternativa correcta:

1. ¿Qué le pasó a Condorito?

- a. Se ganó el Loto
- b. Se ganó la lotería.
- c. Le regalaron plata.
- d. Le llegó una herencia.

3. Los apodos "saco de plomo" y "pajarraco" son:

- a. Tiernos
- b. Ofensivos
- c. Amistosos
- d. Simpáticos

2. Condorito le pide al Cumpa que lo acompañe a:

- a. Visitar a un amigo.
- b. Ir a la agencia de viajes.
- c. Viajar por el Caribe.
- d. Depositar la plata en el banco.

4. Del texto podemos inferir que Condorito:

- a. Quería hacer un viaje al espacio.
- b. No conocía los globos terráqueos.
- c. Quería molestar al saco de plomo.
- d. En realidad, no tenía ganas de viajar.

