LENGUA MATERNA

Secuencia13: Jugar con el lenguaje poético

INDICACIONES: ESCRIBE DENTRO DEL PARENTISIS LA LETRA CORRECTA

A. Fases para analizar juegos poéticos del lenguaje y elaborar su antología	( ) La hipérbole
B. COMPLETA LA SIGUIENTE FRASE: _____. También llamado_____ 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.	( ) Antítesis, contraste
COMPLETA LA SIGUIENTE FRASE: **C.**_____ 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	( ) La metáfora
COMPLETA LA SIGUIENTE FRASE: **D.**_____ se usa especialmente para resaltar cualidades o defectos, emociones, sentimientos, enfatizar el modo en que sucede un hecho o las características de un objeto:	( ) El oxímoron
COMPLETA LA SIGUIENTE FRASE: **E.** _____es un recurso de la lengua que consiste en combinar el significado de dos términos yuxtapuestos que a primera vista se contradicen, pero que en realidad logran enriquecerse	( ) La ironía
F. Es ejemplo de una frase Irónica	( ) - Muerto en vida - Sí, pero no - Tensa calma
G. Se recurre a ella cuando se quiere dar a entender una idea contraria a la que se expresa	( ) —Perdone, ¿éste es el ascensor de subida? —Bueno, es un buen ascensor, pero tanto como el ascensor de mi vida… no sabría decirle. He visto mejores.
COMPLETA LA SIGUIENTE FRASE: **H.** La_____, que es la coincidencia en la pronunciación de dos palabras que se escriben diferente y tienen distinto significado	( ) Sigue descansando, tú no te preocupes. (Una mamá espera que su hijo adolescente coopere con los quehaceres del hogar).
I.Es un ejemplo de un juego de lenguaje basado en la homofonía	( ) Homofonía
J.Son ejemplos de algunas expresiones del habla cotidiana que contienen **oxímoron**.	( ) - Seleccionar, analizar y crear juegos del lenguaje. -Planear y desarrollar una antología. -Socializar la antología de juegos del lenguaje.

LIVEWORKSHEETS