

**Jornada
Extendida
Digital**

Clases descargables

Lengua | Clase 1 y 2

Teatro





Teatro



Primer nivel

¡Les damos la bienvenida!



Veamos

Clase 1

El diálogo



Un diálogo entre dos personas es un intercambio de información verbal o escrita. Es una forma de comunicación que surge de forma natural en la cotidianeidad. Por ejemplo, cuando un vendedor y un cliente hablan sobre las características de un producto.



Ejemplo Diálogo entre camarero y cliente



- Camarero: Buenas tardes, señorita ¿en qué puedo servirle?
- Cliente: Buenas tardes ¿puede decirme qué tiene la hamburguesa regular?
- Camarero: Por supuesto, tiene 200 gr de carne, queso cheddar, tocino, rodajas de tomate y salsas.
- Cliente: Excelente. Quiero una, acompañada de una gaseosa.
- Camarero: Muy bien. ¿Querrá algún postre con la comida?
- Cliente: Aún no lo sé. Te diré cuando traigas la hamburguesa.
- Camarero: De acuerdo. En un momento le traeré su pedido.
- Cliente: Muchas gracias.

Circuito comunicacional

Los seres humanos desarrollamos la capacidad del lenguaje con el fin de comunicarnos. Cada vez que se produce un intercambio entre dos o más participantes interviene una serie de elementos que conforman el circuito de la comunicación.



El diálogo es una forma de comunicación. Sistematizando los elementos del circuito comunicativo:



Los **diálogos** son formas de comunicación, y como tales se ven definidas por el contexto comunicativo. Es decir, la forma de hablar, el tono de voz, la gestualidad, todos estos elementos de una conversación se ven afectados por el sitio en donde están los interlocutores y a quién se dirigen.



Actividad



¡Empecemos!
Te proponemos varias actividades

Retomar el **diálogo** entre el camarero y el cliente e identificar los elementos del circuito de comunicación (emisor, receptor, código, canal).

Emisor		
Receptor		
Código		
Canal		

El diálogo en la narración

En la ficción literaria se suele distinguir entre el discurso del narrador y el discurso de los personajes. Al hablar el narrador, como los personajes se encuadran en un proceso marcado por convenciones conocidas por el lector.

Por ejemplo:

Narrador: El tren con destino Alicante va a efectuar su salida.

—Buenas tardes.

—Buenas tardes.

—Disculpa, me permites, ¿puedo pasar? —dijo educadamente la Sra. Antonia.

—Por supuesto, faltaría más —respondió Carmen.

—Muchas gracias, creí que perdía el tren—dijo la Sra. Antonia—. Corrí una carrera, estoy agotada.

—¿Cuál es su destino? —preguntó muy interesada Carmen

—Yo voy a Alicante —dijo ella—. ¿Y tú?



—Yo también —afirmó Carmen

El diálogo en la narración puede aparecer:

En estilo **directo**, es decir, los personajes hablan directamente y sus intervenciones se señalan con una raya (-) Ejemplo: - ¿Tomamos un helado? le pregunté cuando volvíamos caminando

En estilo **indirecto**, es decir, el narrador cuenta lo que dicen los personajes. Ejemplo: Cuando volvíamos caminando, le pregunté si tomamos un helado

Es decir, el lector, a las convenciones propias del diálogo “real” le puede sumar las propias de lo literario, por ejemplo la reproducción en estilo directo, los signos que suplen lo gestual. La experiencia del lector le permite darse cuenta de la belleza particular con la que se elaboran los diálogos contenidos en una obra

Actividad



Identificar el estilo presente en los siguientes diálogos.

Matilda me dijo: “Hoy tenemos que hablar seriamente”. (estilo directo)	
— Apúrense o llegaremos tarde— gritó la madre.	
Matilda me dijo que ese día teníamos que hablar seriamente.	
La madre gritó que se apuraran o llegarían tarde.	



Para profundizar, veamos el siguiente video mediante el enlace. Cuando puedas podes ingresar desde la plataforma ELE.

<https://www.youtube.com/watch?v=HT8z9utHE98>

Características

Las principales características que describen al diálogo son las siguientes:

- Técnica sencilla y de fácil realización.
- Las personas que hablan se llaman interlocutores, quienes son los conocedores del tema.
- Se puede tener apoyo de material audiovisual tales como láminas, retroproyectores, videos, imágenes, etc.
- Puede ser expresivo puesto que intervienen los gestos, la entonación y la actitud.
- Puede ser espontáneo y a veces se utilizan frases cortas y simples.

Actividad



Identificar el estilo presente en los siguientes diálogos.

Selecciona el estilo directo o indirecto en cada uno de los textos extraídos del libro **Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll**.

1.- “Alicia no tenía la menor idea de lo que era la latitud, ni tampoco la longitud, pero le pareció bien decir estas palabras tan bonitas e impresionantes”.

.....

2.- “Si conocieras el tiempo tan bien como yo, no hablarías de perderlo”.

.....



3.- “Creo que sí, estás demente. Pero te diré un secreto: las mejores personas lo están”.

.....

4.- “Si cada uno cuidara sus propios asuntos, el mundo giraría mucho más rápidamente”.

.....

5.- “-Aquí todos estamos locos. Yo estoy loco. Tú estás loca.

-¿Cómo sabes que yo estoy loca?

-Tienes que estarlo, o no habrías venido aquí”.

.....

6.- “Hay trescientos sesenta y cuatro días en los que deberías obtener regalos de no-cumpleaños, y sólo uno para regalos de cumpleaños, ¿sabes?”.

.....

7.- “De modo que ella, sentada con los ojos cerrados, casi se creía en el país de las maravillas, aunque sabía que sólo tenía que abrirlos para que todo se transformara en obtusa realidad”.

.....

8.- “Alicia: ¿Cuánto es para siempre?

El conejo blanco: a veces, sólo un segundo”.

.....

9.-“Todo tiene una moraleja, sólo falta saber encontrarla”.

.....

10.- “¿Podrías decirme, por favor, qué camino debo seguir para salir de aquí?

-Esto depende en gran parte del sitio al que quieras llegar -dijo el Gato.

-No me importa mucho el sitio... -dijo Alicia.

-Entonces tampoco importa mucho el camino que tomes -dijo el Gato. –“.

.....



La historieta y los diálogos



La historieta gráfica o el cómic constituye un ejemplo del texto multimodal, es decir, un texto donde se integran más de un modo de comunicación, en este caso, el modo verbal a través de los diálogos y el modo visual a través de las imágenes.



Vemos en el ejemplo, una historieta del autor Quino, cuyo personaje principal es **Mafalda y sus amigos**.

La historieta

La historieta es una forma de expresión artística y un medio de comunicación que consiste en una serie de dibujos, dotados o no de texto de acompañamiento, que leídos en secuencia componen un relato o una serie de ellos.



La historieta se enmarca en viñetas, que son recuadros adaptados en forma y estilo al contenido narrativo o humorístico de la historia.

Actividad



Completar los casilleros con las palabras en donde corresponda.

Jornada Extendida Digital

Actividad

Ubicar las palabras en los casilleros donde corresponda.

La historieta es una forma de expresión y un medio de que consiste en una de , dotados o no de texto de acompañamiento, que leídos en secuencia componen un o una serie de ellos

Características

La historieta se compone de una secuencia de viñetas o imágenes que pueden o no estar acompañadas de texto, así como de íconos y otros signos típicos del lenguaje-cómic, como las líneas de movimiento, las onomatopeyas y los globos de texto (fumetti)

Todo ello compone una historia y le aporta diversos niveles de sentido.

Veamos un ejemplo:



La **historieta** se puede dar en papel o en formato digital (los llamados *Webcomics*), y a menudo es obra de colaboraciones entre escritores, dibujantes, coloristas y diseñadores, cuya cooperación recuerda a la de los profesionales del cine.

Un **webcómic** es una historieta disponible para su lectura en Internet. Muchos webcómic son publicados únicamente en la web, mientras que otros se publican en papel, manteniendo un archivo en Internet por razones comerciales o artísticas.

Los webcomics también suelen denominarse *e-comic*, aunque *e-comic* es realmente el nombre usado para referirse a las historietas que son realizadas específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformadas a formato digital para ser leídas en un PC o similar.

Elementos



Una historieta comprende y articula los siguientes elementos:

- Viñetas. Los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de



la historia, y que sirven para separarla del resto del contenido de la página.

Entre una viñeta y otra se considera que transcurrió un intervalo de tiempo, que puede ser largo (años) o brevísimo (segundos) a conveniencia del autor.

- **Ilustraciones.** Los dibujos que transmiten al lector lo que ocurre. Estos pueden ser de diversa naturaleza, desde dibujos simples y caricaturescos hasta ilustraciones pseudo fotográficas y de enorme realismo.
- **Globos de texto.** No siempre aparecen en las historietas, pero sirven para englobar los diálogos de los personajes y dejar en claro quién dice qué. También se los conoce como fumetti o bocadillos.
- **Onomatopeya:** Recurso utilizado para la representación de un sonido. Ejemplo: plop, taz, ouch.

Actividad



Seleccionar los elementos de la historieta

**Jornada
Extendida
Digital**

Actividad

Seleccionar los elementos de la historieta.



Elaboración de una historieta

Los pasos para elaborar una historieta son simples, pero metódicos. Los podemos ordenar en:

Conceptualización. El primer paso, como siempre, es sentarse a pensar en qué queremos contar y cómo.

¿Qué tipo de historia queremos contar? ¿Con qué tipo de [dibujos](#) queremos contarla? ¿Cuáles y cómo serán los protagonistas, los antagonistas, y cuál es el guión a seguir?

Creación. Una vez sepamos qué hacer, podemos empezar por organizar la hoja, es decir, organizar las viñetas en la hoja según el estilo de nuestra narrativa. Hecho esto, deberemos añadir en cada viñeta la ilustración que deseamos: contar lo que ocurre.

Revisión. Una vez contada la historia, deberemos añadir los detalles mínimos: los signos que esclarecen la situación, el texto en los bocadillos, el texto de soporte, etc.

Es el momento de revisar que la acción sea lógica y que no haga falta ninguna aclaración para seguir el hilo narrativo. Entonces podemos añadir texturas y otros aspectos más decorativos.

Veamos un ejemplo:

Veamos algunas historietas y novelas gráficas célebres

Garfield es el nombre de una tira de prensa creada por [Jim Davis](#), que tiene como protagonistas al gato **Garfield**, al perro **Odie**, y a su dueño, **Jon Arbuckle** (Jon Bónachon en el doblaje hispanoamericano). El protagonista se llama así por el abuelo de Davis, James Garfield Davis, quien fue bautizado a su vez en honor al presidente estadounidense **James A. Garfield**.



Mafalda, de Quino

Mafalda es el nombre de una tira de prensa argentina desarrollada por el humorista gráfico [Quino](#) de 1964 a 1973, protagonizada por la niña homónima, «espejo de la clase media argentina y de la juventud progresista», que se muestra preocupada por la humanidad y la paz mundial y se rebela contra el mundo legado por sus mayores.

Mafalda es muy popular en Latinoamérica en general, así como en algunos países europeos: España, Francia, Grecia e Italia. Ha sido traducida a más de treinta idiomas.¹ **Umberto Eco**, quien ha escrito la introducción a la primera edición italiana de Mafalda, ha dicho amarla «muchísimo» y considera muy importante leer la tira para entender a la Argentina





Actividad



Responder si es verdadero o falso.

Las historietas sólo se pueden crear con software.

☐ Verdadero

☐ Falso

Te dejamos el enlace al software con el que podrás crear tus propias historietas. Te invitamos a explorarlo.



[Comic Life](#) es un programa desarrollado por Software Plasq, disponible para Mac OS X y Windows o instalable como aplicación en Apple Store. Es utilizado para crear historietas o cómics, álbumes de fotos, presentaciones y otros productos similares.

Para saber más...

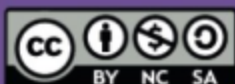
Te invitamos a visitar estos sitios: **Mafalda**

<http://toda-mafalda.blogspot.cl/2010/11/tiras-de-mafalda.html>



¡Gracias!

ele.chaco.gob.ar



Material elaborado por el Equipo de 'ELE' Plataforma Educativa Chaqueña.
Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.
Provincia del Chaco, 2021.