

## GUÍA 29, LENGUA Y LITERATURA

Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

**OA 3:** Analizar críticamente textos de diversos géneros discursivos no literarios orales, escritos y audiovisuales, considerando sus elementos.

### “TEXTOS NO LITERARIOS: TEXTOS AUDIOVISUALES”

**ESTA SEMANA INICIAMOS LA PREPARACIÓN DE LA TERCERA Y ÚLTIMA EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA. PARA ESTO, NUESTRO TEMA PRINCIPAL SERÁ LA COMPRENSIÓN CRÍTICA DE TEXTOS AUDIOVISUALES. ¡¡TE INVITO A PARTICIPAR Y REALIZAR LAS ACTIVIDADES PLANTEADAS PARA ESTAS CLASES!!**

#### ¿Qué son los textos audiovisuales?

*Es un conjunto de textos en donde convergen la música, el sonido, el lenguaje verbal y no verbal y toda la cultura iconográfica utilizados como recursos expresivos, con previa intención de un emisor y que estimula en un público series organizadas de sensaciones y percepciones similares a las que producen las informaciones de manera natural en el entorno, y que finalmente darán vida a un mensaje.* Tenemos por ejemplo: publicidad y propaganda, películas, programas de TV, documentales, entre otras manifestaciones de este tipo de texto.



**DOCUMENTAL**



## ¿Qué elementos debo considerar para analizar textos audiovisuales?

El lenguaje audiovisual, es una forma de comunicación multisensorial (visión y audición), en donde sus elementos adquieren relevancia cuando se analizan en forma conjunta, suministrando muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

Cuando queremos **EVALUAR Y CRITICAR UN TEXTO AUDIOVISUAL, DEBEMOS CONSIDERAR** los siguientes elementos:

- a) **Elementos icónico-simbólicos:** corresponde al uso de **colores, diseños, símbolos, vestimentas o cualquier otro de carácter visual**. Dichos elementos no son utilizados al azar, sino que cada uno de ellos cumple con el propósito de complementar el mensaje que se entrega en la producción audiovisual.
- b) **Elementos sonoros:** corresponde a la utilización de recursos auditivos con una finalidad comunicativa, como **la música o los efectos de sonido**. Entre las posibles finalidades que se puede asignar a estos elementos están el entregar una ambientación o generar algún efecto emotivo en el receptor.
- c) **Elementos lingüísticos:** corresponde al uso del lenguaje dentro de una producción audiovisual. En este sentido, cabe señalar que estos elementos se **pueden presentar tanto de manera oral**, como por ejemplo, en los diálogos, **o escrita**, como en el caso de frases que acompañan a las imágenes (títulos, slogans, generadores de caracteres, etc.).
- d) **Elementos corporales:** considerando que en las producciones audiovisuales se tiende a presentar personas, los recursos comunicativos que estas pueden utilizar resultan un elemento que también puede aportar a la entrega del mensaje, por ejemplo, **los gestos, señas y posturas (recursos kinésicos) o las distancias que se mantiene con otras personas y el uso del espacio en el que nos encontramos (recursos proxémicos)**. Estos elementos son utilizados de una manera muy efectiva, por ejemplo, por oradores en situaciones como discursos públicos o por parte de los actores y actrices en publicidad y propaganda.

Tomemos como ejemplo un aviso de Coca cola



ICÓNICO SIMBÓLICO: latas y sus colores, el fondo de la imagen, los "chorros" de bebida saliendo.

Elementos sonoros: en este caso no hay. Si fuese publicidad de tv posiblemente un sonido de "destape" de las latas.

Elementos lingüísticos: Eslogan nombre de la marca, eslogan de la marca.

Elementos corporales: no hay, pues sólo hay elementos dispuestos uno al lado de otro.

**ACTIVIDAD DE APLICACIÓN: Observa el siguiente video y luego responde las preguntas que se plantean a continuación.**

**LINK DEL VIDEO:** <https://www.youtube.com/watch?v=CDcm733rD0o>

**1) ¿De dónde viene el nombre del perro descrito en el video?**

- a) De la afición del perro por morder a las personas.
- b) De la afición del perro a comer frutas.
- c) De la afición del perro a comer salchichas.
- d) De la afición del perro por morder a policías.

**2) ¿Quién/es se percatan de la presencia recurrente del animal en las manifestaciones?**

- a) Las personas que se manifiestan.
- b) La prensa.
- c) La policía.
- d) No se especifica en el video.

**3) ¿Qué quiere decir la locutora del video con la expresión “con un actor secundario recurrente”?**

- a) El pueblo siempre estaba presente manifestándose junto a sus líderes.
- b) La prensa siempre analizaba el comportamiento del perro.
- c) El perro siempre estaba acompañado de su amo.
- d) El perro aparecía continuamente en manifestaciones.

**4) ¿Qué hecho ocurrió el 2011 en la vida de este perro?**

- a) Fue reconocido por la revista Time.
- b) Fue adoptado formalmente.
- c) Protagoniza una canción.
- d) Muere enfermo.

**5) ¿Con qué finalidad, se utiliza la música en este video?**

- a) Para entregar alegría al espectador.
- b) Para producir un momento emotivo.
- c) Para transmitir optimismo al espectador.
- d) Ninguna de las alternativas anteriores es correcta.

**6) ¿Qué calidad o estatus le da el video al perro que lo protagoniza?**

- a) Calidad de representante de las personas pobres en Grecia.
- b) Calidad de líder de la lucha “antisistema”.
- c) Calidad de víctima de la represión policial.
- d) Calidad de símbolo de la lucha en Grecia.

## CLASES ONLINE A TRAVÉS DE MEET.

Te invitamos a una clase online que se realizará el día **JUEVES 19 DE NOVIEMBRE.**

### RECUERDA:

Esta semana debes responder la **Guía N°29** en la plataforma **CLASSROOM**. Estará disponible hasta **EL VIERNES 20 DE NOVIEMBRE, 22:00 horas.**

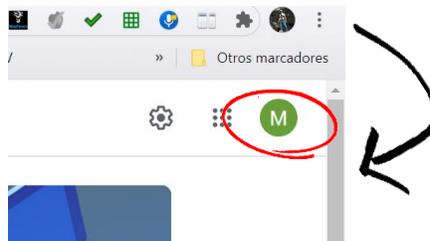


### GUÍAS EN CLASSROOM

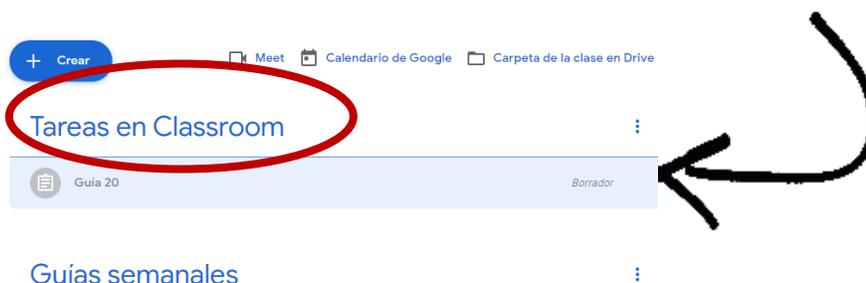
**Resuelve las actividades de esta guía en la plataforma Classroom**, deberás ingresar a ella para responder y enviar. Ya **NO SERÁ NECESARIO ENVIAR POR CORREO la guía**, pues ahora las revisaremos en línea desde CLASSROOM.

### INSTRUCCIONES PARA ACCEDER A LA ACTIVIDAD EN CLASSROOM

- Desde tu computador, ingresa al sitio [www.classroom.google.com](http://www.classroom.google.com).
- **Asegúrate de que estás utilizando tu cuenta institucional del colegio**, de lo contrario, no podrás acceder a la actividad. Puedes controlar tus cuentas en el rincón superior derecho del navegador de tu computador.



- Una vez dentro de Classroom, busca la pestaña **“TAREAS EN CLASSROOM”** En ella, encontrarás la actividad a resolver.



**¡Listo! Ya puedes resolver tu actividad en Classroom. La fecha límite para que puedas responder los ejercicios de esta guía es el día VIERNES 20 DE NOVIEMBRE a las 22:00 hrs.**

**Ingresa a la clase que te corresponda. Los horarios de cada curso son los siguientes:**

**III medio A**

Fecha y hora: 19 DE NOVIEMBRE, 16:00 pm.

**III medio B**

Fecha y hora: 19 DE NOVIEMBRE, 10 am.

**III medio C**

Fecha y hora: 19 DE NOVIEMBRE, 11 am.

