

De maestro a maestro: leer para
pensar, escribir para construir

Versión I
(Digital)

 **alianza**
POR LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y EQUIDAD

El programa **Alianza por la Educación con Calidad y Equidad** (www.modeloalianza.org.co) es una iniciativa interinstitucional donde fundaciones empresariales se unen para fortalecer la calidad de la educación y lograr mejoramientos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en estudiantes y docentes del departamento de Antioquia mediante un proceso integral que involucra los tres niveles del servicio educativo: Gestión del Aula, Gestión Institucional y Gestión del Contexto.

Aliados

Fundación Celsia y Fundación Fraternidad Medellín

Dirección programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad:

Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA-
www.cta.org.co

Dirección editorial y validación de contenidos

LINA MARCELA PÉREZ VARGAS
Coordinadora pedagógica estrategia de lenguaje
Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA-

Autores

Municipio de San Vicente Ferrer
NANCY ELVIA RESTREPO ECHAVARRÍA
I. E. R. Chaparral

Municipio de El Peñol
ELISABETH OROZCO HERRERA
C.E.R El Guamito sede El Uvital
ALVA NURY QUIROZ CARVAJAL
C.ER. El Guamito sede El Carmelo
DORIS HELENA URREGO LONDOÑO
C.E.R. El Guamito sede Concordia

Municipio de San Luis
LUZ ÁNGELA JARAMILLO AGUIRRE
I.E.R El Prodigio

Municipio de Carepa
LUZ AMPARO GAMBOA
I.E. Zungo Embarcadero
SANDRA MONTOYA
I.E. Zungo Embarcadero

Municipio de Granada
MARY LUZ OSORIO CORTÉS
I.E Jorge Alberto Gómez Gómez sede Álvaro Herrera

Municipio de San Rafael
LEIDY VIVIANA MARÍN TOBÓN
I.E. San Rafael sede La Pradera
LUISA GELVES FERRER
I.E. San Rafael sede El Guadual

Municipio de Ciudad Bolívar
LUZ MERY SEGURO OSPINA
I.E María Auxiliadora
GLORIA ELENA ESCOBAR RESTREPO
I.E María Auxiliadora

Municipio de Jardín
JULIÁN CAMILO LÓPEZ DÍAZ
I.E.D.R. Miguel Valencia sede bachillerato
DIANA MARCELA RODRÍGUEZ
I.E.D.R Miguel Valencia sede primaria

Municipio de Puerto Nare
YAMILE BEJARANO
I.E. Jorge Enrique Villegas

Municipio de San Carlos
DORIAN EUGENIA MURILLO HOYOS
I.E.R El Jordán sede Juan XXIII
LUZ ADRIANA GIRALDO
I.E.R El Jordán sede Carlos Ciro

Mediadora pedagógica estrategia de lenguaje
MÓNICA VIVIANA URREGO LOPERA
Corporación Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA-

Validadora de contenido
YANETH CARDONA PÉREZ

Ilustraciones y diseño
ALEJANDRO VALENCIA L.
mr.robotu@gmail.com

Editor de diseño
ROBIN DAVID BEDOLLA COCHET

Cítese como:
Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia (Ed.). (2018).
De maestro a maestro: leer para pensar, escribir para construir. Medellín, Colombia: Editorial CTA.

Todos los derechos reservados. Los textos pueden ser usados parcialmente citando la fuente. Su reproducción total o parcial deber ser autorizada por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia.

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA-








SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR
Director





FRANCISCO MAYA LOPERA
Director Educación

MERCEDES ARRIETA COHEN
Líder programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad

Índice



 Secuencia 1 (7)
Leyendo, leyendo infiero y aprendo <i>Municipio de San Vicente Ferrer</i>
 Secuencia 2 (40)
Entre fábulas y cuentos comprendo y aprendo <i>Municipio de El Peñol</i>
 Secuencia 3 (84)
Un maravilloso encuentro con la escritura <i>Municipio de San Luis</i>
 Secuencia 4 (109)
La aventura de leer y escribir <i>Municipio de Carepa</i>
 Secuencia 5 (146)
Leer para comprender <i>Municipio de Granada</i>
 Secuencia 6 (187)
Y tú... ¿Qué opinas?: “La escuela un lugar para argumentar, leer y escribir” <i>Municipio de San Rafael</i>
 Secuencia 7 (230)
Imagina, disfruta y comprende a través del maravilloso mundo de las historias <i>Municipio Ciudad Bolívar</i>

 Secuencia 8	(274)
Los cuentos de miguelito <i>Municipio de Jardín</i>	
 Secuencia 9	(326)
Palabras y travesuras <i>Municipio de Puerto Nare</i>	
 Secuencia 10	(350)
Comprendiendo aprendemos <i>Municipio de San Carlos</i>	
 Secuencia 11	(375)
Narrar y contar, un viaje fantástico <i>Municipio de San Carlos</i>	

PRÓLOGO

Once maestros de centros educativos rurales de Antioquia aceptaron el reto de pensarse opciones pedagógicas acordes a sus contextos, basadas en la metodología “Aprender haciendo” y en la pedagogía conceptual para mejorar el desarrollo de las competencias comunicativas de sus estudiantes al crear contenidos contextualizados y propios que hacen parte de esta publicación “De maestro a maestro: leer para pensar, escribir para construir”. Este es un ejercicio de divulgación del conocimiento promovido por el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad para garantizar que su labor formativa permanezca en las escuelas y evolucione, invitando constantemente a la confrontación del conocimiento para llegar a la innovación y a nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

La adquisición de las competencias comunicativas lectora y escritora son esenciales en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, de allí el interés de los docentes creadores de secuencias didácticas que sistematizaran de forma secuencial aquellas actividades que habitualmente aplican en sus aulas. La reflexión constante y el análisis pedagógico de las temáticas propuestas por estos maestros, de la mano de la experimentación y del ensayo, permitió cohesionar y consolidar los espacios de formación de creación de contenidos durante los años 2017 y 2018, y consecuentemente, la publicación de este material educativo.

“De maestro a maestro: leer para pensar, escribir para construir” es una invitación al lector a conocer once guías de aprendizaje compuestas de una serie de secuencias didácticas cuyo diseño es una adaptación del modelo de secuencia didáctica propuesto por la pedagogía conceptual: modelo pedagógico que propende por la formación de seres humanos afectivamente competentes y creativamente talentoso, y el cual propone la estructura de cualquier acto educativo en seis momentos, y cada uno de estos con un objetivo principal. Una

mirada diferente, divertida y colorida del lenguaje, de la ruralidad de Antioquia, de la diversidad de estilos para abordar el conocimiento.

Esta cartilla digital representa para otros maestros, estudiantes y padres de familia una oportunidad de acercarse al lenguaje a partir de actividades sencillas y amenas, con una construcción concienzuda de sus conceptos y de las metas que se desean lograr en cada secuencia. Además, cada guía es susceptible de ser adaptada de acuerdo con las necesidades del grupo de trabajo o del contexto.

Este es un material que exalta la labor docente en la ruralidad y un claro reconocimiento al compromiso de estos once maestros que día a día cuestionan, reflexionan y adaptan su práctica pedagógica con el ejemplar y hermoso propósito de formar niños y niñas felices, transformadores de su realidad.

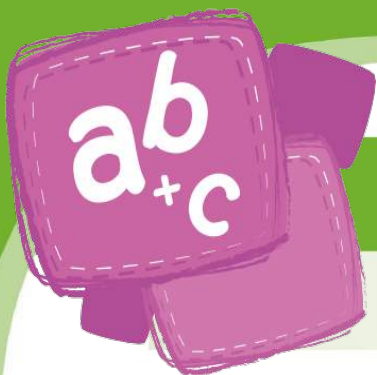
Yaneth Cardona Pérez

Validadora de contenidos

Programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad

Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA -





Leyendo, leyendo, infiero y aprendo

Guía del docente

Autor(es): Nancy Restrepo Echavarría
Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer

Grado: Segundo de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Determinar inferencias a través de la lectura comprensiva de textos narrativos como: cuentos, fábulas, relatos mitológicos, leyendas, caricaturas y chistes en el grado segundo que potencien su experiencia personal de lectura.	Demostrar una actitud positiva frente a la clase y las actividades propuestas desde la secuencia didáctica, manteniendo un comportamiento adecuado en cada momento de la misma, y respetando las ideas expuestas por sus compañeros.	Comprender mediante preguntas inferenciales el significado de las palabras, detalles, comparaciones, relaciones de causa efecto que trascienden la información dada por los diferentes textos narrativos.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Expresa coherentemente lo que comprende de textos leídos, y se hace preguntas literales e inferenciales para afianzar el contenido.	Aplica estrategias de comprensión textual que favorezcan el proceso de la lectura y la escritura.	Expresa con claridad sus ideas y asume una actitud respetuosa frente a la intervención de los demás.

Presentación de la secuencia didáctica

En la presente guía se encuentra la secuencia didáctica construida para el grado segundo de la Institución Educativa Chaparral del municipio de San Vicente Ferrer, centrada en seis momentos: motivación, enunciación, modelación, simulación, ejercitación y demostración. Se plantean una serie de acciones para cada momento, que conducirán al estudiante a realizar inferencias a través de la lectura comprensiva de textos narrativos, siendo éste el principal objetivo pedagógico de la secuencia. Se propone que en los momentos antes mencionados se de el proceso de evaluación formativa donde la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación permitirán tanto al estudiante como al docente, la participación, la reflexión y la crítica constructiva ante las diferentes situaciones de aprendizaje propuestas desde el lenguaje.

Guía del docente

1

Momento

1

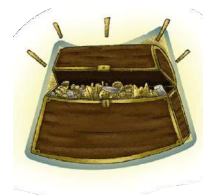
Motivación

En busca del tesoro • Duración: 2 horas



Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°1
- ✓ Pistas (anexo 1)
- ✓ Lápices.
- ✓ 5 hojas de bloc por equipos.
- ✓ Un pliego de cartulina.
- ✓ Marcadores.
- ✓ Libro cuentos de la selva de Horacio Quiroga
- ✓ Monedas de chocolate
- ✓ Atuendo de Piratas: Parche del ojo, gorro, pañoleta, joyas, espada
- ✓ Himno al pirata
<http://cancionesypoemaspatricos.blogspot.com/2015/12/himno-del-pirata-o-cancion-del-pirata.html>



Actividad 1

Para esta actividad de motivación proponga a los estudiantes la búsqueda de un tesoro perdido, dígales que se va a necesitar un capitán pirata que guía a todo el grupo al encuentro con el tesoro. Para elegir el protagonista o guía de la expedición, proponga un concurso de adivinanzas, donde el estudiante con mayor número de respuestas acertadas será el capitán pirata que guía el grupo hacia el tesoro.

Exponga en el tablero las diez adivinanzas que se proponen a continuación y de un tiempo adecuado para que cada uno dé la respuesta. Deben leerlas comprensivamente y escribir sus respuestas. Revíselas y presente al ganador del concurso, el cual será el niño o niña que personificará un pirata.

Adivinanzas

- ¿Quién es algo y nada a la vez?
- Es como una paloma blanca y negra, pero vuela sin alas y habla sin lengua
- Alto como un pino y pesa menos que un comino.
- Una caja pequeñita, blanquita como la cal, todos la saben abrir, pero nadie las sabe cerrar.
- ¿Cuál es de los animales, aquel que en su nombre tiene las cinco vocales?
- Si lo escribes como es, soy el rey de la selva. Si lo escribes al revés soy tu Papa Noel.
- Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena.
- Cabeza de hierro, cuerpo de madera, si te piso un dedo menudo grito pegas.
- Tiene agujas y no cose, no se mueve, pero anda, si le das cuerda funciona y el paso del tiempo señala.

10 respuestas: Pez, carta, humo, huevo, murciélago, león, ballena, martillo, reloj y viento

Se sugiere al docente, previo a la actividad descrita anteriormente, habilitar un rincón del aula de clase como barco para realizar allí actividades relacionadas con el tema de barco y el capitán pirata. Para decorar el espacio se puede extender en el piso papel celofán azul, y colocar encima sillas o mesas con las patas hacia arriba simulando un barco; si desea puede colocar palos de escoba pintados como remos.

*En el siguiente enlace, encontrará plantillas para diseñar un barco de cartón.
<https://www.pinterest.es/pin/551761391843258174/>

Actividades Previas a la búsqueda del tesoro:

Una vez se haya presentado el estudiante que personificará un capitán pirata, se conversa con los niños acerca de los piratas, diciéndoles que son hombres que siempre están navegando en los mares con el fin de buscar tesoros.

Se proyecta el cuento "Los piratas y el tesoro perdido", autor anónimo.

<https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqXvVv4&vl=es>

A medida que se muestra el video, haga énfasis en las imágenes que se proyectan y caracterizan los piratas.

Luego, comparta con los estudiantes la canción "El Pirata", para ser aprendida por todos.

(Ver referencia).

Soy pirata y navego en los mares,
 donde todos respetan mi voz;
 soy feliz entre tantos pesares
 y no tengo más leyes que Dios,
 y no tengo más leyes que Dios,
 viva la mar, viva la mar.

A la luz de la pálida luna
 en un barco pirata nací;





a bogar fue la voz que en mi cuna
escuchando a mi madre aprendí,
viva la mar, viva la mar.

Cuando niño a rezar me ponía
y mi madre empezaba a cantar,
era tanta mi dulce alegría
que no hallaba más dicha que el mar
que no hallaba más dicha que el mar
viva la mar, viva la mar.

De la guerra los crueles horrores
en silencio me hacía contemplar
cuantas veces me dijo no llores,
los piratas no saben llorar,
los piratas no saben llorar,
viva la mar, viva la mar.

Se sugiere mencionar historias o películas de piratas (*Jack y los piratas del nunca jamás, La isla del Tesoro, Peter Pan*) y comentar con los niños si conocen las películas y qué características tiene estos personajes.

El docente anuncia que irán a buscar un tesoro que está perdido, (el cual será un libro infantil y monedas de chocolate) el estudiante que se convirtió en pirata recibe los elementos que lo caracterizan como tal. Se disfraza de capitán pirata y sus compañeros le ayudan a buscar las pistas que están distribuidas por todo el salón.

El libro y las monedas de chocolate son el tesoro que el pirata encuentra después de seguir una a una las pistas expuestas previamente en diferentes espacios del salón.

Actividad 2

En cartulina de colores llamativos están consignadas las pistas que deben buscar para hallar el tesoro, estas son entregadas al pirata del barco.

Después de seguir las pistas paso a paso, el capitán pirata, con ayuda de sus compañeros, encontrará el tesoro (un libro infantil llamado “Cuentos de la selva” del escritor Horacio Quiroga y unas monedas de chocolate). El docente presenta el título del libro y realiza la lectura de uno de los cuentos. Se le entrega el libro al capitán pirata, junto con las monedas, y este se compromete, una vez leído, entregarlo a otro estudiante del grupo para que lo lea. El pirata también comparte las monedas de chocolate con todos los compañeros.

Retroalimentación



Genere un espacio al estudiante que representó el capitán pirata, para expresar su sentir frente a las actividades, de manera general pregunte al grupo ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué dificultades encontraron en la búsqueda del tesoro?

Referencias:

- Los piratas y el tesoro perdido, autor anónimo. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqXvVv4&vl=es>
- Canciones y poemas patrióticos de Colombia y el mundo. Himno del pirata (2015). Recuperado de <https://bit.ly/2Tsrn2z>
- Cómo diseñar un barco de cartón. Recuperado de <https://bit.ly/2Bj7tny>
- Mapa del tesoro. Recuperado de <https://bit.ly/2OXBUDK>



Anexo 1 Pistas

1. En un rincón de tu salón podréis jugar, pero una nueva pista habréis de encontrar, avanzar 5 pasos al frente.
2. Ya estas descansado, un ratito de lectura te vendrá bien, busca un compañero cuyo nombre empiece por S e intercambia tus zapatos, corran juntos hacia el rincón de la biblioteca, toma el libro que desees y léele un párrafo e intercambian de nuevo los zapatos.
3. Cada vez estas más cerca del tesoro, ahora debes contar un chiste a todo el grupo.
4. Para abrir el baúl de madera que está encima de la biblioteca, debes buscar las llaves que están en algún lugar del salón, cuando las encuentres y abras el baúl, cuéntales a tus compañeros lo que hay dentro; no lo saques, pídeles que describan los objetos mencionados.
5. ¡Qué bien encontraste el tesoro! Sácalo del baúl y compártelo con todos tus compañeros.

Nota: El desarrollo de esta actividad está sujeta a cambios porque depende de la ubicación y distribución de los espacios que el docente desee habilitar para cualquier día.



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Este es el mapa que te llevará a encontrar el tesoro.

Sigue las instrucciones



Tomado de: <https://es.pinterest.com/explore/pistas-para-la-b%3%BA-squeda-del-tesoro/>

Momento 2 Enunciación



Observo y creo • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°2
- ✓ Colores
- ✓ Lápices (según número de estudiantes)

El objetivo de esta fase es que los estudiantes comprendan los tipos de preguntas literales, inferenciales y críticas, con base en la conceptualización propuesta. Plantee ejemplos que sustenten los tipos de preguntas basado en la teoría propuesta y que sean de fácil comprensión para los estudiantes.

Comprensión literal	Comprensión inferencial	Lectura crítica
<p>Se refiere a la información explícitamente planteada en el trozo. Se puede referir a:</p> <p>Reconocimiento de detalles: requiere del alumno localizar e identificar hechos como: nombres de personajes, incidentes, tiempo, lugar del cuento.</p> <p>Reconocimiento de ideas principales: requiere localizar e identificar una oración explícita en el texto, que sea la idea principal de un párrafo o de un trozo más extenso de la selección.</p> <p>Reconocimiento de secuencias: requiere localizar e identificar el orden de incidentes o acciones</p>	<p>Requiere que el estudiante use las ideas e informaciones explícitamente planteadas en el trozo, su intuición y su experiencia personal como base para conjeturas e hipótesis. Las inferencias pueden ser de naturaleza convergente o divergente y el estudiante puede o no ser requerido a verbalizar la base racional de sus inferencias. En general, la comprensión inferencial se estimula mediante la lectura y las preguntas del profesor demandan</p>	<p>Requiere que el lector emita un juicio valorativo, comparando las ideas presentadas en la selección con criterios externos dados por el profesor, por otras autoridades o por otros medios escritos; o bien con un criterio interno dado por la experiencia del lector, sus conocimientos o valores.</p> <p>Juicios de realidad o fantasía: requiere que el alumno sea capaz de distinguir entre lo real</p>

<p>explícitamente planteadas en el trozo seleccionado.</p> <p>Reconocimiento de las relaciones de causa y efecto: requiere localizar o identificar las razones explícitamente establecidas que determinan un efecto.</p> <p>Reconocimiento de rasgos de personajes: Requiere localizar o identificar planteamientos explícitos acerca de un personaje, que ayuden a destacar el tipo de persona que es él.</p> <p>Recuerdo: Requiere que el estudiante reproduzca de memoria: hechos, época, lugar del cuento, hechos minuciosos, ideas o informaciones explícitamente planteadas en el trozo.</p> <p>Recuerdo de detalles: Requiere reproducir de memoria hechos tales como: nombres de personajes, tiempo y lugar del cuento, hechos minuciosos.</p> <p>Recuerdo de secuencias: Requiere dar de memoria el orden de incidentes o acciones explícitamente planteadas en el trozo.</p> <p>Reconstrucción: Requiere que el estudiante analice, sintetice, y/o organice ideas o información explícitamente establecidas en el trozo.</p> <p>Clasificar: Requiere ubicar personas, cosas, lugares y/o eventos en categorías.</p>	<p>pensamiento e imaginación que van más allá de la página impresa.</p> <p>Inferencia de detalles: requiere conjeturar acerca de los detalles adicionales que el autor podría haber incluido en la selección para hacerla más informativa, interesante o atractiva.</p> <p>Inferencias de ideas principales: requiere inducir la idea principal, significado general, tema o enseñanza moral que no están explícitamente planteados en la selección.</p> <p>Inferencias de comparaciones: requiere inferir semejanzas y diferencias en los personajes, tiempo y lugares.</p> <p>Inferencia de causa y efecto: requiere hipotetizar acerca de las motivaciones de los personajes y de sus interacciones con el tiempo y el lugar. También implica conjeturar sobre las causas que actuaron, sobre la base de claves explícitas presentadas en la selección.</p> 	<p>del texto y lo que pertenece a la propia fantasía del autor.</p> <p>Juicio de valores: Requiere que el lector juzgue la actitud de los personajes.</p>  
---	--	--

Actividad 1

Previo al inicio de la actividad, realice un breve conversatorio con los estudiantes acerca de los animales que tienen en casa, enfatizando en las mascotas y por qué las escogieron o cómo llegaron a sus vidas. Con el fin de permitirles una mejor comprensión de la actividad a desarrollar, presente dos adivinanzas, las cuales dan características singulares de los animales protagonistas de la historieta.

Primera adivinanza:

*Soy un canino, cuadrúpedo, mi cuerpo está cubierto de pelo, y muevo mi cola cuando estoy contento (El perro).

Segunda adivinanza:

*Soy un felino, cuadrúpedo, mi cuerpo está cubierto de pelo, maúllo y como ratones (gato).

Actividad 2

Cada estudiante recibe una copia de la guía del estudiante N°2 con una secuencia de imágenes sin texto, para que las observen, le den un significado y procedan a contar una historia.

Dé un tiempo para que observen las imágenes, inicialmente de forma individual, y luego pueden comentar sus impresiones en parejas.

Puede plantear las siguientes preguntas para favorecer la comprensión.

- ¿De qué se trata la historia?
- ¿En qué lugar crees que sucedió esta historia?
- ¿Por qué crees que el perro persiguió al gato?
- ¿Qué crees que pasó en la última imagen?

Retroalimentación



Posteriormente, de forma voluntaria, cada uno cuenta la historia de las imágenes que observó. Durante la exposición de cada estudiante, esté atento a la comprensión y la coherencia al narrar la historia.

Referencias:

- Allende, F. y Condemarin, M. 2002. Taxonomía de Barret. La lectura: Teoría, evaluación y desarrollo. Editorial Andrés Bello.
- Fiddy, R. 1995. Fanáticos de los perros. Bogotá: Norma.



Guía del estudiante

2

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Observo con atención la historieta y luego escribo lo que comprendí de la historia.



Tomado de: FIDDY, Roland. Fanáticos de los perros. Bogotá: Norma, 1995.

Momento 3 Modelación

Me recreo y comprendo • Duración: 2 bloques (4horas)

Materiales

- ✓ Objetos relacionados con el cuento: peluca, cola, cinta de colores, canasta, flores.
- ✓ Rótulos con vocabulario relacionado con el cuento el día de campo de don chancho (anexo 2).
- ✓ Cuento digital el día de campo de don chancho del Keiko Kasza.

Presentación del cuento y del autor:

Para este momento comparta con los estudiantes la biografía de la escritora Keiko Kasza, compartiendo los datos más relevantes de su vida. La anterior biografía se fijará en un lugar visible del salón, con el fin de continuar retroalimentándola y explorar otras obras de la autora.

Ambientación:

Posteriormente, se realizan preguntas de predicción, relacionadas con el contenido del cuento "El día de campo de don Chancho" del autor Keiko Kasza, y para que los estudiantes respondan de forma oral.

Preguntas orientadoras:

1. ¿Sobre qué tratará la historia?
2. ¿Qué es un Chancho?, ¿cómo lo describes?
3. ¿Conoces un sinónimo de Chancho?
4. ¿Por qué tiene fama de cochino?
5. ¿Qué problemas enfrentará el personaje?

A continuación, se dará a conocer la biografía del autor del cuento “El día de campo de don chancho”.

Keiko Kasza nacida en diciembre de 1951, en unas islas pequeñas en Japón, creció junto a sus padres, 2 hermanos y sus abuelos. En 1973 ella viaja a Estados Unidos y estudia diseño gráfico en la universidad estatal de California en Northridge, graduándose el año 1976, se casó con un americano, durante 14 años se dedicó a ejercer su profesión como diseñadora gráfica publicando durante ese período 5 libros diferentes, hasta que decidió dedicarse a escribir y a sus hijos, ella siente admiración hacia 3 escritores infantiles estos son Leo Lionni, Maurice Sendak y Arnold Lobel. Ella afirma que en el momento de escribir un libro se coloca a sí misma en el rol del personaje principal, se transforma en el personaje que está creando de esta forma si crea un pájaro buscando a mamá siendo ella misma un niño. El contenido de sus libros suele dejar una enseñanza o caracteriza un valor como la amistad observado en el libro dorotea y Miguel, entre otros.

Algunas de sus obras son:

- ✓ The Wolf’s Chicken Stew, 1987 (El estofado del lobo),
- ✓ The Pigs’ Picnic, 1988 (El día de campo de don chancho),
- ✓ When the Elephant Walks, 1990 (Cuando el elefante camina) y
- ✓ A Mother for Choco, 1992 (Choco encuentra una mama), entre otros.

Recuperado de: <https://bit.ly/2Q4s2MW>

Durante la lectura: Presente a los estudiantes rótulos con el significado de las palabras del cuento que puedan ser desconocidas para ellos (anexo N°2).

Realice la lectura del cuento “El día de campo de don Chancho” en voz alta, una o dos veces si es necesario, dejando el final en suspenso, para proseguir con preguntas de predicción sobre el final de la historia:

¿Cómo te imaginas ese día?

¿Qué podría llevar la canasta del día de campo de don Chancho?

En esta parte se les brinda a los estudiantes, materiales reales como: frutas, flores, espejo, pelota, servilletas y un sombrero, entre los cuales ellos podrán seleccionar cuáles podrán ir en la canasta.

Después de la lectura:

Entregue por equipos el cuento dividido por párrafos para que cada grupo arme la historia siguiendo el hilo temático de la misma.



Anexo

2

Vocabulario desconocido:

Perfecto, esmero, impresionar, consejo, audaz, melena, valiente, cebra, elegante, agradecido, guapo, terror, horror, monstruo, horrible, secreto y desilusión.

Perfecto:

Que posee muchas cualidades.

Esmero:

Máximo cuidado en hacer las cosas.

Agradecido:

Que agradece un favor.

Esmero:

Máximo cuidado en hacer las cosas.

Impresionar:

Causar impresión o una alteración en el ánimo de una persona.

Consejo:

Opinión o parecer que alguien da o recibe acerca de su conducta futura.

Audaz:

Que es capaz de emprender acciones poco comunes sin temer las dificultades o el riesgo que implican.

Melena:

Crin del león.

Valiente:

Que actúa con valor y determinación ante situaciones arriesgadas o difíciles.



Cebra: Mamífero perisodáctilo équido, caracterizado por un pelaje blanco con listas negras, de apariencia similar a un caballo.

Guapo: Que va bien vestido o arreglado.

Terror: Persona o cosa que infunde ese miedo intenso.

Guapo: Que va bien vestido o arreglado.

Horror: Sentimiento de gran miedo y repulsión causado por algo terrible o repugnante.

Monstruo: Ser de apariencia temible.

Horrible: Que es muy feo o desagradable.

Secreto: Alguien o algo que solamente es conocido por un número limitado de personas.

Desilusión: Pérdida de la esperanza, especialmente de conseguir una cosa que se desea.

Momento 4 Simulación

Practico, comprendo y evalúo • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Lápices
- ✓ colores
- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Una bolsa de papel

Actividad 1

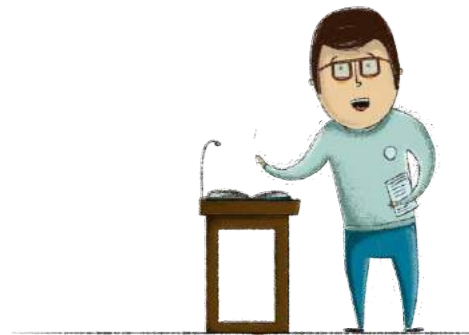
De nuevo se retoma el cuento el día de campo de don Choncho, con el fin de plantear preguntas literales, inferenciales y críticas acerca del mismo.

Forme grupos de cinco estudiantes, seleccione un estudiante de cada grupo para que extraiga de una bolsa una pregunta relacionada con el cuento. Cada equipo debe responder las preguntas que le correspondan.

Las preguntas serán las siguientes:

Literales:

1. ¿Cuál es el título del cuento leído?
2. ¿Diga el nombre del autor del cuento?
3. ¿Quién es el protagonista del cuento?
4. ¿El cuento está escrito en prosa o en verso?
5. ¿Cuál fue el consejo de su amigo zorro?



Inferenciales:

1. ¿Por qué creen que don Chancho quería cambiar?
2. ¿Crees que la señorita Cerda descubre que don Chancho fue el monstruo que llegó a su casa? Sustenta tu respuesta.
3. ¿Qué hubiera dicho la señorita Cerda si el monstruo se hubiera presentado como don Chancho?

Críticas:

1. ¿Crees que don Chancho actuó correctamente queriendo cambiar su aspecto?
2. ¿Qué parte de tu cuerpo te gusta más y cuál no te gusta?, ¿por qué?
3. ¿Crees que es ser honesto presentarse cómo es?, ¿por qué?

Finalmente, entregue la guía del estudiante N°3 y proponga hacer la ilustración de la parte que más les llamó la atención del personaje del cuento "El día de campo de don Chancho. Exhiba todos los trabajos en la pared y permita que los estudiantes observen los dibujos.

Retroalimentación



La retroalimentación se realiza durante toda la fase porque a medida que los estudiantes responden las preguntas, el docente comprueba que las respuestas dadas dan cuenta de la comprensión de los estudiantes.



Guía del estudiante



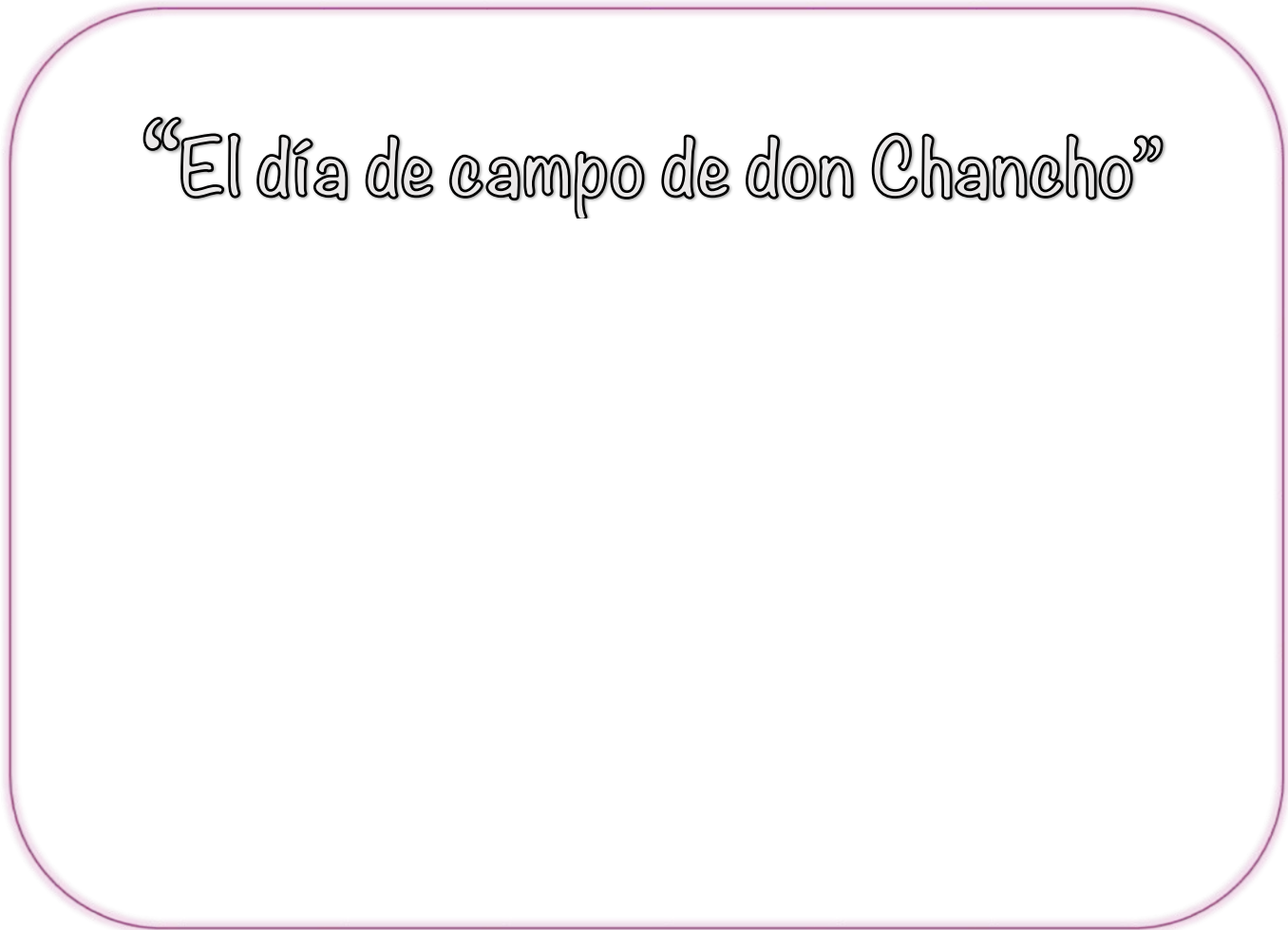
Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Representa, por medio del dibujo, lo que más te llamó la atención del cuento “El día de campo de don Chancho”.



“El día de campo de don Chancho”

Momento 5 Ejercitación

Cuando comprendo recuerdo • Duración: 2 bloques (4 horas)

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°4
- ✓ Cuento completo (anexo 3)

Actividad 1

En este espacio se retoma el cuento, "El día de campo de don Chancho", con el objetivo de reforzar lectura comprensiva.

Previamente se darán algunas instrucciones con el fin de que el ejercicio sea significativo y con óptimos resultados. La lectura del cuento se hace de manera compartida, es decir que, tanto el docente como los estudiantes van leyendo la historia por turnos.

Antes de la lectura:

- Sentarse en posición correcta.
- Tener la copia a la altura del pecho.
- Tener en cuenta los matices de la voz, de acuerdo a la puntuación encontrada.
- Respirar correctamente para evitar omisión de sílabas finales.
- Vocalización correcta.



Durante la lectura:

- Lectura compartida del cuento "El día de campo de don Chancho" por parte del docente y los estudiantes.

- Recordar lo sucedido en la historia, a través de un diálogo sostenido, es decir, una conversación a partir de las preguntas literales, inferenciales y críticas propuestas para el cuento, teniendo en cuenta las comprensión trabajada en clases anteriores.

Después de la lectura:

- Contabilizar la cantidad de palabras que tiene el texto.
- Cronometrar el tiempo a los estudiantes que lean el texto.
- Estimular a los estudiantes que lean la mayor cantidad de palabras en un minuto.

Actividad 2

En esta actividad se busca mejorar la conciencia léxica de cada uno de los estudiantes, para esto se propone retomar el cuento “El día de campo de don Chanco”, que se encuentra en la guía del estudiante N°4, ocultando algunas palabras del texto para que a través de una lectura comprensiva, los estudiantes completen las palabras que hacen falta. Se invita a los niños que ubiquen las palabras de acuerdo a lo que recuerdan del texto.

Retroalimentación



Una vez terminado el ejercicio, realice la lectura completa del cuento “El día de campo de don Chanco” (anexo3), a medida que se realiza la lectura, los estudiantes la van siguiendo en la guía del estudiante y verifican si fueron acertadas la palabras propuestas en la actividad de conciencia léxica.

Referencias:

- Kasza, K. (1991). El día de campo de don chanco. Editorial Norma.



Anexo

3

El día de campo de Don Chanco

Era un día perfecto para ir al campo. Don Chanco se arregló con esmero. Quería visitar a la señorita Cerda e invitarla a pasar un día de campo.

“¡Espero que diga que sí!”, pensó don chanco, y para impresionarla decidió llevarle una flor que había cortado en el camino. Rumbo a la casa de la señorita Cerda se encontró con su amigo Zorro. Cuando Zorro supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa cola. -¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más audaz. A la señorita Cerda le va a gustar _ dijo Zorro. Don Chanco le agradeció el consejo.

Después se encontró con su amigo León. Cuando León supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa melena. ¡Te das cuenta? Ahora pareces mucho más valiente - Dijo León. A la señorita Cerda le va a gustar. Después se encontró con su amiga Cebra. Cuando Cebra supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mis hermosas rayas... ¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más elegante. A la señorita Cerda le va a gustar - dijo Cebra. Don Chanco estaba muy agradecido; nunca se había sentido tan guapo. Finalmente llegó a casa de la señorita Cerda y golpeó la puerta. Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo- dijo don Chanco. La señorita cerda lo miraba con terror. -¡Qué horror!-gritó- . ¡Qué monstruo tan horrible! Si no te vas inmediatamente, llamaré a don Chanco y él se hará cargo de ti.

Don Chanco dio media vuelta y corrió a devolverle la cola a Zorro, la melena a León y las rayas a Cebra. Después fue nuevamente a casa de la señorita Cerda y golpeo a la puerta.

- Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo. Le dijo. - ¡Chanco! Gritó ella-. ¡Qué gusto me da verte! Hace apenas un instante había un monstruo horrible aquí. ¡Claro que me encantaría acompañarte al campo! Durante todo el camino la señorita cerda habló del monstruo que la había visitado. Don Chanco la escuchó atentamente, pero guardó muy bien su secreto. ¡NO dijo ni pío! ¿Cómo iba a desilusionar a la señorita Cerda? (Keiko Kasza).

(Ver referencia)



Guía del estudiante

3

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

El día de _____ de Don Chanco

Era un día perfecto para ir al _____. Don Chanco se _____ con esmero. Quería visitar a la señorita _____ e invitarla a pasar un día de campo.

“¡Espero que diga que sí!”, pensó don _____, y para impresionarla decidió llevarle una flor que había cortado en el camino. Rumbo a la casa de la _____ Cerda se encontró con su amigo Zorro. Cuando _____ supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mi _____ cola. -¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más audaz. A la señorita Cerda le va a _____ _ dijo Zorro. Don Chanco le agradeció el consejo.

Después se encontró con su amigo León. Cuando _____ supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un _____ consejo? Ponte mi hermosa melena. ¡Te das cuenta? Ahora pareces mucho más _____- Dijo León. A la señorita Cerda le va a gustar. Después se encontró con su amiga Cebra. Cuando _____ supo del día de campo, le dijo: - ¡Puedo darte un buen consejo? Ponte mis hermosas _____. . ¡Te das cuenta? Ahora te ves mucho más elegante. A la señorita Cerda le va a gustar - dijo Cebra. Don Chanco _____ muy agradecido; nunca se había sentido tan guapo. Finalmente llegó a _____ de la señorita Cerda y _____ la puerta. Buenos días. Vengo a _____ a un día de campo- dijo don Chanco. La señorita cerda lo miraba con _____. -¡Qué horror!-gritó- . ¡Qué monstruo tan horrible! Si no te vas _____, llamaré a don Chanco y él se hará cargo de ti.

Don Chanco dio _____ vuelta y corrió a devolverle la cola a _____, la melena a León y las _____ a Cebra. Después fue nuevamente a casa de la señorita Cerda y _____ a la puerta.

- Buenos días. Vengo a invitarte a un _____ de campo. Le dijo. - ¡Chanco! Gritó ella-. ¡Qué gusto me da verte! Hace apenas un _____ había un monstruo horrible aquí. ¡Claro que me encantaría acompañarte al campo! Durante todo el _____ la señorita cerda habló del monstruo que la había _____. Don Chanco la escuchó atentamente, pero guardó muy bien su _____. ¡NO dijo ni pío! ¿Cómo iba a _____ a la señorita Cerda?

(Keiko Kasza). Palabras: 384.

Momento 6 Demostración

Me divierto leyendo, porque infiero y comprendo • Duración: 2 bloques (4 horas)

Materiales

- ✓ Lectura "La gallinita con hipo", autor anónimo (anexo 4)
- ✓ Guía del estudiante N°5
- ✓ Taller con preguntas literales, inferenciales y críticas para responder en equipos y sustentar individual
- ✓ Colores y lápices
- ✓ Vocabulario en rótulos con las palabras del cuento la gallinita roja

Actividad 1

Ambientación:

Inicie este momento de la secuencia con un conversatorio inicial acerca de los animales domésticos con el propósito de introducir el personaje del cuento *la gallinita con hipo*, y las características de este animal como ejemplo: *es un animal doméstico, su cuerpo está cubierto de plumas, es un ave de corto vuelo, nos da alimento durante su vida y después de su muerte*. El propósito es que los niños intenten adivinar que clase de animal era el protagonista de la historia.

Realice preguntas previas a la lectura, de forma oral, relacionadas con el contenido del cuento.

Preguntas previas:

- ¿Qué trata la historia?
- ¿Qué entiendes por ave de corto vuelo?
- ¿Conoces alguna?, ¿cómo la describes?
- Menciona algunos animales domésticos que conozcas o tengas en casa
- ¿Cuáles sirven para la alimentación?
- ¿Qué dificultad enfrentará este personaje?



Durante la lectura:

Realice la lectura del cuento “La gallinita con hipo” en voz alta, las veces necesarias; posteriormente realice preguntas de predicción sobre el final de la historia.

- ¿Qué crees que le sucedió a la gallinita?
- ¿Con cuáles personajes se encontró?
- ¿Qué les dijo?
- ¿Crees que le ayudaron a solucionar el problema?, ¿cómo?, ¿fue efectiva la ayuda?, ¿por qué?

Posteriormente, identifique los términos desconocidos de la lectura para garantizar una total comprensión.

Potrero: Espacio destinado a la crianza de potros

Hipo: Movimiento involuntario y repetitivo del diafragma

Consejo: Es una recomendación u orientación personal o grupal

Disfraz: Vestimenta con que alguien cambia o modifica su aspecto para no ser reconocido

Avestruz: Ave grande que no vuela, sino que es corredora

Sabiduría: Conjunto de conocimientos amplios y profundos

Lomo: Parte inferior y central de la espalda; en los cuadrúpedos, todo el espinazo desde la cruz hasta las ancas

- Para trabajar el nuevo vocabulario con los estudiante realice las siguientes actividades:

Elabore rótulos separados tanto el término como la definición. Ubique en un lugar visible del salón las palabras y las definiciones; cada que vez que aparezca un término desconocido, los estuidantes deben intentar descubrir cual de las definiciones expuestas corresponde con la palabra.

Después de la lectura:

En la guía del estudiante N°4 se encuentra un taller de lectura comprensiva con preguntas literales, inferenciales y críticas, diseñadas con base en el cuento la gallinita con hipo.

Retroalimentación



El docente escribe en el tablero las preguntas del taller de comprensión lectora de la guía del estudiante N°4, para socializar las respuestas de los niños. De esta manera se verifican las respuestas y la relación de la comprensión lectora.

Luego de verificar la comprensión del cuento, se procede a dividir el grupo en equipos, donde cada uno debe darle un final diferente a la historia por medio de una dramatización.

Referencias:

- Gárate, G. (2008). La gallinita con hipo. Recuperado de <https://bit.ly/2PB1mnD>



Anexo

4

"La gallinita con hipo"

Esta es la historia de una gallinita que vivía en el campo. Un día, mientras buscaba semillas con su pico, le vino un ataque de hipo tan fuerte que no se le quitaba con nada.

Consultó a la lombriz y ella le recomendó que saltara en una pata...pero nada, el hipo no pasaba.

En eso, se encontró con la codorniz, quien también le dió un consejo: - debes colocarte un disfraz y mirarte a un espejo. Eso sí que no falla.

Pero nada, el hipo seguía ahí.

El avestruz, que tenía gran sabiduría, le dijo:

- no llores, gallinita, y súbete a mi lomo. Una carrera hasta la laguna será el mejor remedio. Al llegar a la laguna, el avestruz se detuvo bruscamente y la gallinita cayó de cabeza al agua.

Un pez poco amistoso la miró con sus grandes ojos y abrió la boca. Fue tan grande el susto que se llevó la gallinita, que corrió a perderse. Y... no me van a creer... el hipo desapareció.

Recuperado de
<http://anexoliterario.blogspot.com.co/2008/05/la-gallinita-con-hipo.html>



Guía del estudiante

4

Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Leo con mucha atención y señalo con una X la respuesta correcta:

Modo literal:

1. El título del cuento es:

- a. La gallina y el gallo b. La gallinita con hilo
c. La gallinita con hipo d. La gallinita y las semillas

2. Según el texto: ¿Quién le recomendó a la gallinita que saltara en una pata?

- a. El pez b. El gallo c. El avestruz d. La lombriz

Modo inferencial:

3. En la frase: <<El avestruz que tenía gran sabiduría>> podemos inferir que:

- a. El avestruz es patilargo b. El avestruz es bonito
c. El avestruz es inteligente d. El avestruz es grande

4. ¿Cómo fue la actitud de los demás animales con la gallinita?

- a. Amable b. Solidaria c. De desprecio d. Egosita

Modo crítico:

5. ¿Qué crees que hubiera hecho la gallina si ningún animal le hubiera ayudado?
Sustenta tu respuesta.

.....
.....
.....
.....
.....

6. ¿Cómo crees que agradeció la gallinita a los animales que le ayudaron?
Sustenta tu respuesta.

.....
.....
.....
.....
.....

Representa el cuento por medio de un dibujo:

Agradecimientos

Me siento muy complacida y afortunada de haber hecho parte del equipo de creación de contenidos de la estrategia de lenguaje del programa ALIANZA por la Educación con Calidad y Equidad, porque como docente siempre he pensado que al igual que la lectura, la escritura es una habilidad que se desarrolla y perfecciona con la práctica cotidiana.

Debo reconocer que el inicio no fue fácil, se tornó en una preocupación participar de las jornadas por las múltiples responsabilidades en la Institución; pero a medida que avanzaba el proceso, se fue convirtiendo en una deliciosa golosina, la cual degustaba en cada encuentro a través de las diversas estrategias, píldoras de sabiduría y goce de los sentidos que hizo posible Lina Marcela Pérez Vargas, profesional de lenguaje del programa Alianza. Gracias por su convicción al enseñar, ya que jugó un papel muy importante como motivadora permanente, así como su paciencia y comprensión.

Considero de vital importancia crear contenidos lúdicos, específicamente en lectura y escritura, porque los niños se van acercando de manera significativa a estos procesos, ganando confianza y motivación a la hora de aprender.

Gracias programa Alianza, por ayudarme a dinamizar cada día mi labor docente. A mis niños del grado segundo: Por haber sido mi lindo laboratorio para la ejecución de contenidos de la secuencia didáctica.

A mi sobrina Juliana Ramírez Restrepo, estudiante de Trabajo Social de la UPB, por su colaboración constante en la digitación de la secuencia.

A Magnolia Díaz Jaramillo, Rectora de la I.E.R. Chaparral por permitir los espacios para la cualificación docente en pro de la calidad educativa de la institución.

Elvia Nancy Restrepo Echavarría
Institución Educativa Rural Chaparral Municipio San Vicente Ferrer



Entre fábulas y cuentos comprendo y aprendo

Guía del docente

Autor(es): Elisabeth Orozco Herrera, Alva Nury Quiroz Carvajal, Doris Helena Urrego Londoño
Centro Educativo Rural Guamito

Municipio El Peñol

Grado: tercero de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Reconocer la estructura de los textos narrativos (cuento y fábula) favoreciendo la comprensión en los modos de leer literal, inferencial y crítico textual en los estudiantes del grado tercero.	Disfrutar de la lectura de textos narrativos (cuentos y fábulas) mediante actividades lúdico-pedagógicas que recreen el ambiente y el espacio de las narraciones, generando experiencias significativas alrededor de la lectura.	Analizar diferentes textos narrativos (cuentos y fábulas) con el fin de comprender su intencionalidad, fortaleciendo los modos de lectura en los estudiantes.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Descubre a través de la lectura y análisis de cuentos y fábulas, que en la estructura de los mismos está la base para una mayor comprensión.	Participa con agrado de las diferentes actividades lúdico-pedagógicas propuestas en la secuencia didáctica.	Analiza y comprende cuentos y fábulas teniendo en cuenta su estructura, intencionalidad y significado



Presentación de la secuencia didáctica

En las diferentes actividades realizadas en el aula orientadas a la competencia comunicativa lectora, y teniendo en cuenta los resultados de las pruebas externas, se logra evidenciar un bajo nivel de comprensión en los modos de leer inferencial y crítico textual, lo cual incide negativamente en el desempeño de todas las áreas del saber. Es por todo lo anterior que surge la necesidad de crear una secuencia que propenda por el desarrollo de competencias básicas en el área de lenguaje.

La secuencia didáctica *"Entre Fábulas y cuentos comprendo y aprendo"*, tiene como tema central reconocer la estructura de textos como la fábula y el cuento, favoreciendo la comprensión en los modos de leer literal, inferencial y crítico textual en los estudiantes del grado tercero. Mediante actividades lúdico-pedagógicas planteadas en la presente secuencia, se propone a los estudiantes una reflexión en torno al texto narrativo para que logren dar cuenta de la intención comunicativa y cuestionen el texto a partir de interrogantes que respondan el qué, cómo, para qué, por qué, cuándo y quién lo dice, como estrategias que favorecen los niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Menú literario • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Fotocopias del menú (Anexo 2)
- ✓ Invitación (Anexo 1)
- ✓ Libros de fábulas y cuentos (Anexo 3)
- ✓ 10 estrellas de colores en cartulina plana (Anexo 4)
- ✓ Video beam
- ✓ Manteles
- ✓ Mesas
- ✓ Sillas
- ✓ Ollas
- ✓ platos
- ✓ Videos



Actividad 1

Para esta actividad es importante que los estudiantes tengan una idea clara sobre qué es un restaurante y qué se hace allí, pues van a asistir a una cena literaria, para ello se realiza una lluvia de ideas a través de las siguientes preguntas: ¿Quiénes han ido a un restaurante? ¿Para qué son los restaurantes?, ¿Cómo hacemos para elegir los platos que deseamos comer?, ¿Quién atiende en un restaurante?, ¿Por qué son importantes los restaurantes?, ¿Les gustaría asistir a una cena literaria?...

Invite a los estudiantes al restaurante Fa & Cu, entregando a cada uno la tarjeta de invitación (Anexo 1) para asistir a esta maravillosa aventura, en donde encontrarán un menú especial con fábulas y cuentos, los cuales serán el plato que alimentará la

imaginación y la creatividad. Ambiente el salón como si fuera un restaurante y sea el anfitrión encargado de ofrecer los platos literarios a los estudiantes.

Seleccione del anexo 3 algunas fábulas de autores como: La Fontaine, Esopo, Samaniego, Rafael Pombo, y cuentos tradicionales: Los Hermanos Grimm, Charles Perrault, Hans Christian Andersen, y presente el video de la Fábula "La Lechera".

Entregue a los estudiantes el menú (anexo 2) para que elijan qué platos van a leer, como entrada estarán las fábulas, como plato fuerte los cuentos tradicionales y de postre proyecte el vídeo de la fábula la lechera.

(Anexo 3: fábulas y cuentos seleccionados con autores)

Actividad 2

Posterior a la experiencia en el restaurante Fa & Cu realice el juego "alcance la estrella".



Alcance la estrella

Consiste en elaborar estrellas de cartulina de colores, en cuyo reverso se encuentra una pregunta. Las estrellas están pegadas en la pared o en el tablero; luego los estudiantes van pasando por turnos para dar respuesta a cada pregunta.

Se puede organizar el grupo en dos equipos para que se apoyen en las respuestas, eligiendo entre ellos quienes darán respuesta a determinado interrogante. Las preguntas se diseñan teniendo en cuenta la experiencia de la cena literaria, las cuales están orientadas a los pre-saberes de los estudiantes en relación a la estructura de los textos narrativos (Anexo 4).

- ¿Cuál fue tu plato preferido?, ¿Por qué?
- ¿Qué diferencia hay entre un cuento y una fábula?
- ¿Qué platos de los que había allí ya conocías?
- Nombra un plato creado por Rafael Pombo
- ¿Qué es una moraleja?
- ¿Cuáles y cómo son los personajes de las fábulas?
- ¿Cuáles son las partes de un cuento?
- ¿En qué se parece un cuento y una fábula?
- ¿Cómo te pareció la cena?, explica
- ¿El postre era un cuento o una fábula?, ¿Por qué?

Retroalimentación



Una vez terminada la actividad pregunte a los estudiantes cómo se sintieron en la experiencia de asistir a un restaurante literario, exponga el propósito de la secuencia didáctica, e invítelos a participar activamente de cada una de las actividades.

Referencias:

- La lechera (recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_1HE_OkweVk)



Anexo

1

Tarjeta de invitación

restaurante FA&CU

Gran cena literaria en su
restaurante FA&CU

Te invitamos a participar de una cena literaria
muy especial en la cual habré un menú
deliciosamente seleccionado.

Día:

Hora:

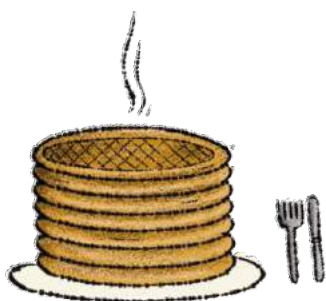
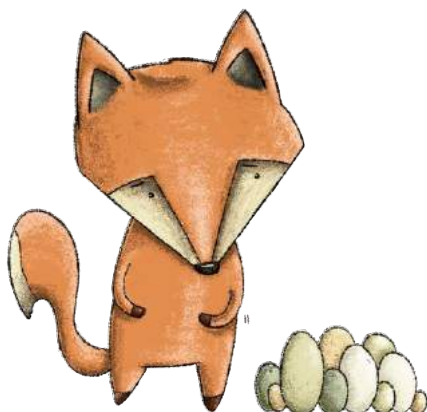
Lugar:

¡Te esperamos!





Anexo 2 Menú con los títulos de fábulas y cuentos



Menú a la carta

Primer plato:

El renacuajo paseador al ajillo
Cutufato y su gato al vapor
Sancocho de gallina de los huevos de oro
El león y el ratón a la milanesa
El caballo y el asno en salsa bbq
La paloma y la hormiga en salsa de frutos rojos
La zorra y la cigüeña a la plancha
Estofado de la liebre y la tortuga

Segundo plato:

La pobre viejecita en salsa boloñesa
Simón el bobito en salsa de champiñones
El rey Rana asado a la plancha
Madre nieve en una cama de camarones en especias finas
Riquete el del copete gratinado
Sopa de barba azul con trozos de queso
Juan el bobo bañado en jugo de naranja
La niña de los cerillos en salsa bechamel

Postre:

La lechera con arándanos y chips de chocolate



Anexo 3 Fábulas y cuentos seleccionados con autores

Fábulas

Rafael Pombo: Cutufato y su gato. El renacuajo Paseador.

Félix María Samaniego: La gallina de los huevos de oro. El león y el ratón.

Esopo: El caballo y el asno. La paloma y la hormiga.

La Fontaine: La zorra y la cigüeña. La liebre y la tortuga.

Cuentos

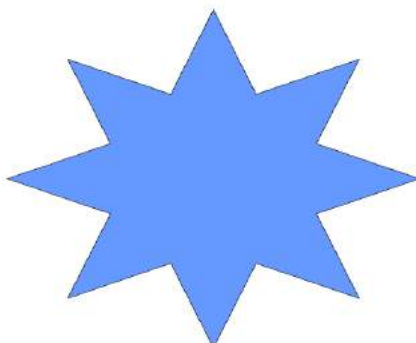
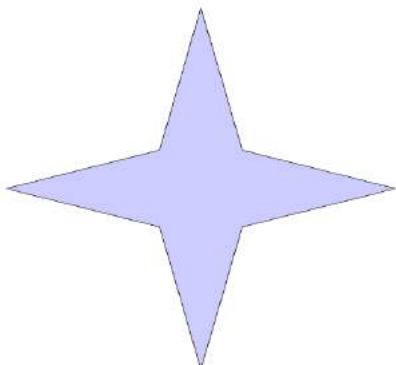
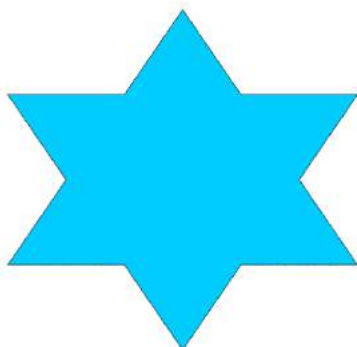
Rafael Pombo: Simón el bobito. La pobre viejecita.

Hermanos Grimm: El rey rana. Madre nieve.

Charles Perrault: Riquete el del copete. Barba azul.

Hans Christian Andersen: Juan el bobo. La niña de los cerillos.

Anexo 4 Estrellas



Momento 2 Enunciación

Fabulando vamos aprendiendo • Duración: 4 horas

Materiales

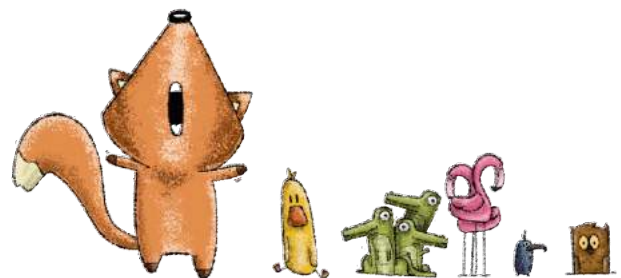
- ✓ Imágenes de animales (anexo 5)
- ✓ Fábula El león y el ratón (anexo 6)
- ✓ Guía del estudiante N°1 (para cada estudiante)
- ✓ Útiles escolares (lápiz, colores, borrador, sacapuntas, hojas, fotocopias)
- ✓ Diccionarios
- ✓ Palitos de paleta para cada estudiante.

Actividad 1

Cada estudiante dice su nombre y como apellido debe colocarse el nombre del animal que más le guste. Ejemplo María gato... y explicar por qué le gusta ese animal.

Luego, entregue a cada estudiante la imagen de un animal (Anexo 5) pegado en un palito de paleta, para que los estudiantes le den a dicho animal la cualidad que más lo caracteriza.

Posteriormente, los estudiantes formarán grupos de tres o cuatro integrantes de manera voluntaria para escribir una historia que contenga una enseñanza y en donde los personajes sean los animales que le entregaron.



Retroalimentación



Mediante la estrategia de mesa redonda, cada grupo nombra un relator para que lea la historia construida y entre todos reflexionar si cumplen con la orientación dada (que contenga una enseñanza y en donde los personajes sean los animales que le entregaron).

Actividad 2

Presente a los estudiantes el título del texto: "El león y el ratón" y plantee la siguiente pregunta: ¿Sabes lo que significa la palabra fábula?, teniendo en cuenta la respuesta de los estudiantes complete la definición.

Invite a los estudiantes a responder las siguientes preguntas, en la guía de estudiante N°1, a partir del título de la fábula "El león y el ratón".

- ¿Dónde ocurrirá la historia?
- ¿Cómo serán los personajes?
- ¿De qué tratará la fábula?
- ¿Qué problemas enfrentarán los personajes?
- ¿Qué hechos importantes ocurrirán?
- ¿Cómo resolverán los problemas?
- ¿Qué intentará comunicarnos esta Fábula?
- ¿Qué enseñanza nos dejará esta fábula?

Antes de iniciar con la lectura, socialice las respuestas a las anteriores preguntas, para que a través de estas se favorezca la comprensión del texto y su estructura narrativa. Realice la lectura en voz alta y entregue a cada estudiante una copia de la fábula "El león y el ratón" (anexo 6) para que sigan la lectura.

Terminada la lectura, invite a los estudiantes a responder las preguntas que se encuentran al final del texto.

- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Dónde se realizan las acciones?
- ¿Por qué se enojó el león?
- ¿Qué le pide el ratón al león?
- ¿Cuál fue la promesa que le hizo el ratón al león?
- ¿Cómo recompensó el ratón al león por su buena acción?
- ¿Piensas que la acción del león es adecuada?

Según el texto y en la frase "- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón?, ¿Qué significa la palabra perturbar?

Finalmente, ¿Qué nos enseña esta fábula?

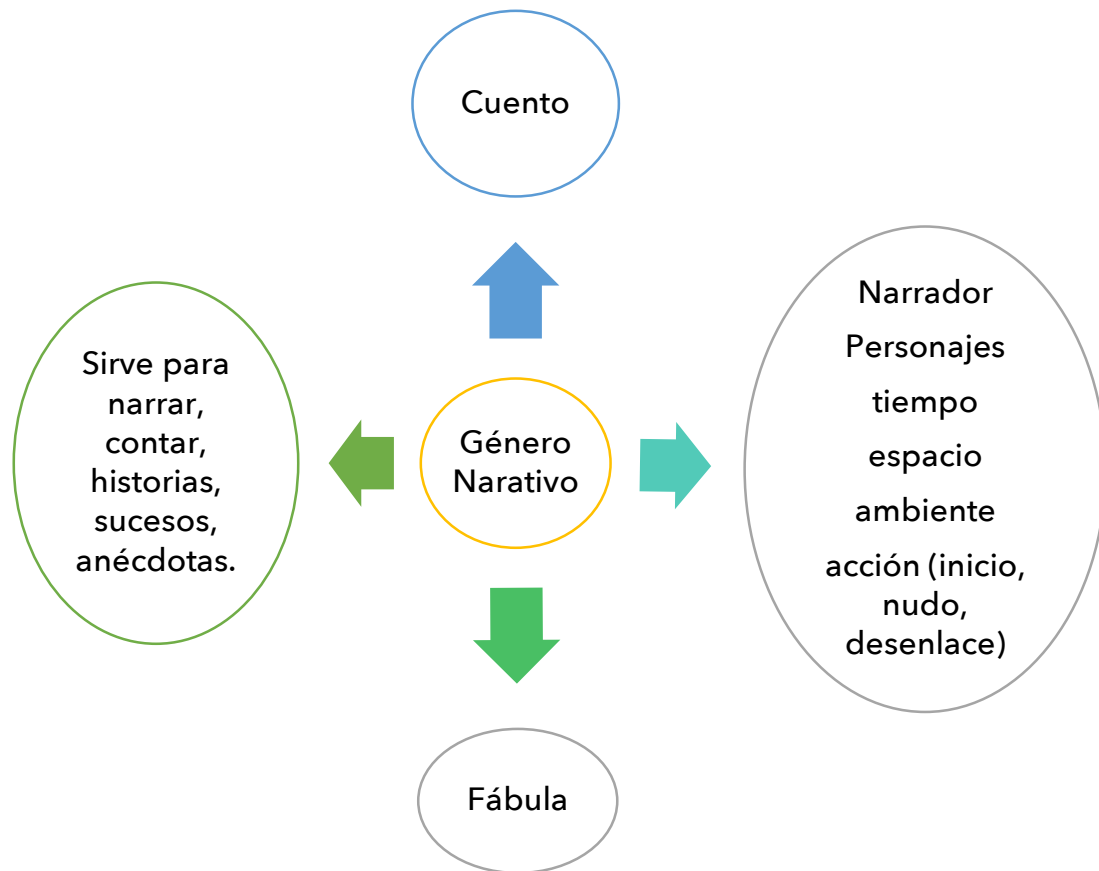
Retroalimentación



La socialización de las anteriores preguntas se realiza mediante la dinámica *el paquete chileno*, el cual consiste en un gran paquete que ha sido envuelto, previamente, en varias capas, con un dulce en cada una, y una sorpresa en el centro. Cada capa tiene escrita una de las anteriores preguntas. La dinámica consiste en rotarlo mientras suene una música, cuando esta se detenga el estudiante que quedé con el paquete desprende una capa, contesta la pregunta y se come el dulce. Cada estudiante debe estar sentado cómoda y suficientemente cerca a la persona de al lado para poder pasar el paquete rápidamente.

Actividad 3

Exponga a los estudiantes los conceptos básicos relacionados con la estructura de los textos narrativos y vaya relacionándolos con la fábula de "El león y el ratón" (Ver la siguiente imagen).



Las fábulas son cortas y breves narraciones literarias, normalmente en verso y prosa, que terminan siempre con un mensaje de enseñanza o moraleja de carácter instructivo. Sus personajes casi siempre son animales a los que se les atribuyen características de los humanos.

Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1bula>

Para reforzar los conceptos relacionados con el género narrativo prepare carteles con frases, palabras y/o dibujos relacionadas con la fábula leída “El león y el ratón”, para que los estudiantes organizados en equipos (de acuerdo con el número de estudiantes) realicen en el tablero un apareamiento donde relacionen conceptos y significados para repasar los elementos de la estructura narrativa.

Para esto ubique en el tablero la columna A con los conceptos relacionados con la fábula, y en una mesa los carteles que van en la columna B, que corresponden con lo expuesto en la columna A, como se observa en el siguiente cuadro.

Un estudiante de cada equipo debe tomar un cartel de la columna B, leerlo para luego relacionarlo, con la ayuda de su equipo, con lo planteado en la columna A.

Al terminar con el apareamiento entre todos revisan y corrigen con la orientación del docente.

Columna A	Columna B
Título	El león y ratón.
Autor	Félix María Samaniego.
La fábula es...	Son narraciones literarias, normalmente en verso y prosa, que terminan siempre con un mensaje de enseñanza o moraleja de carácter instructivo. Sus personajes casi siempre son animales a los que se les atribuyen características de los humanos.
Personajes	León, ratón.
Moraleja	No desprecies a los demás porque sus habilidades pueden sorprenderte.
Inicio	Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor.

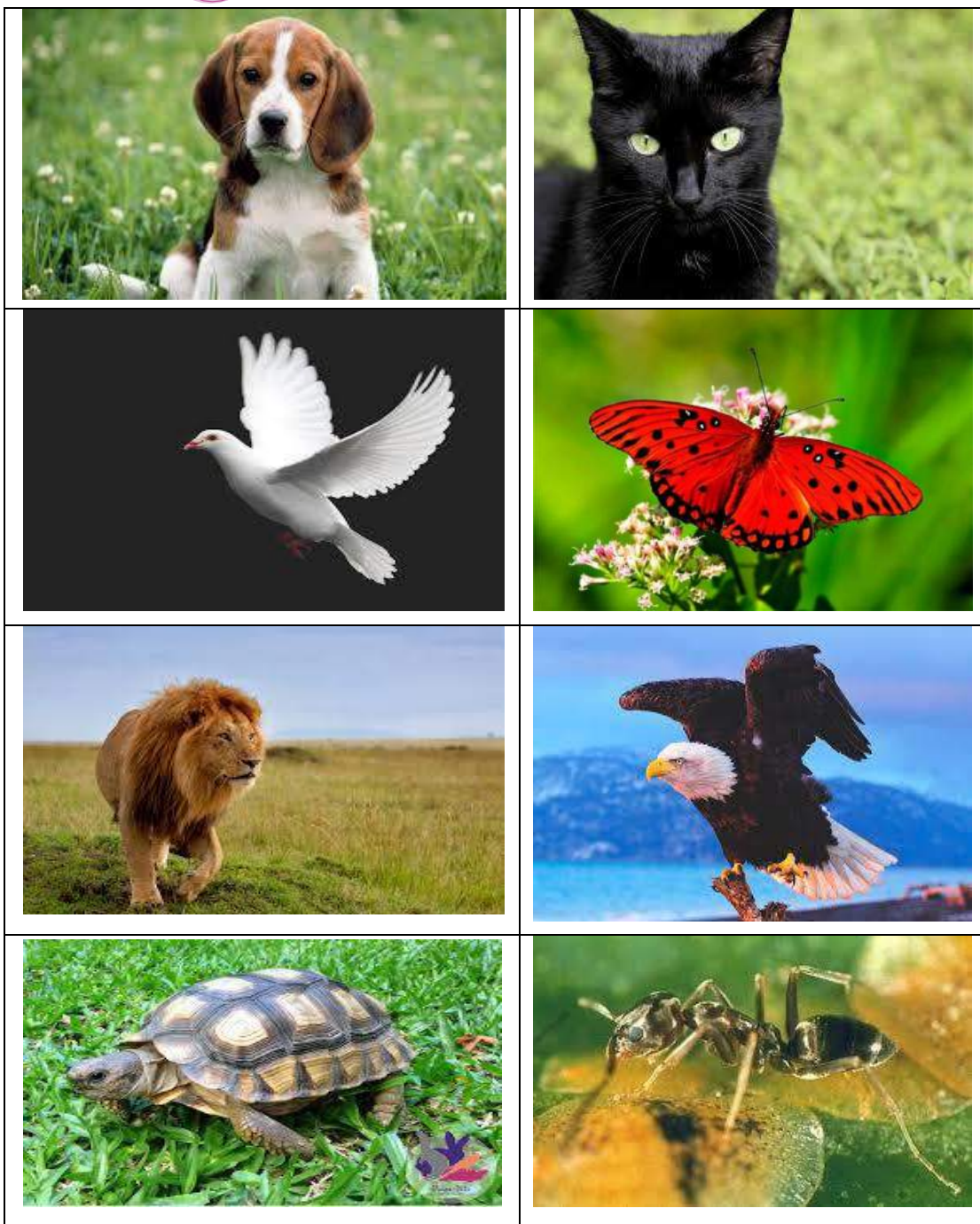
Nudo	<p>Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites -</p> <p>Rápidamente corrió hacia el lugar de donde provenía el sonido, y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo:</p> <p>- No te preocupes, yo te salvaré.</p>
Desenlace	<p>El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.</p>
Personificación	<p>- ¡Ja, ja, ja! - Se ríe el león mirándole - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!</p>
Espacio	<p>La selva</p>

Referencias:

- Fábulas para niños. El león y el ratón (2017). Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/1378/fabulas-para-ninos-el-leon-y-el-raton.html>
- Wikipedia. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1bula>



Anexo 5 Imágenes de animales



Fuente: <https://bit.ly/2Q3mHpd>



Anexo

6

Sigue la lectura de la fábula "El león y el ratón"

Fuente: Fábulas para niños. El león y el ratón (2017).

Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor. De pronto, el más travieso tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del león, con tan mala suerte que lo despertó. Muy malhumorado por ver su siesta interrumpida, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo dando un rugido:

- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendáis la lección! -

El ratón, que estaba tan asustado que no podía moverse, le dijo temblando:

- Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites -

- ¡Ja, ja, ja! - Se rió el león mirándole
- Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!

Pero el ratón insistió una y otra vez, hasta que el león, conmovido por su tamaño y su valentía, le dejó marchar.

Unos días después, mientras el ratón paseaba por el bosque, oyó unos terribles rugidos que hacían temblar las hojas de los árboles.

Rápidamente corrió hacia el lugar de donde provenía el sonido, y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo:

- No te preocupes, yo te salvaré.

Y el león, sin pensarlo le contestó:

- Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo.

El ratón empezó entonces a roer la cuerda de la red donde estaba atrapado el león, y el león pudo salvarse. El ratón le dijo:

- Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños



ratones somos agradecidos y cumplidos.

El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde

este día, los dos fueron amigos para siempre.

Después de leer la fábula responder las siguientes preguntas:

¿Quiénes son los personajes?

¿Dónde se realizan las acciones?

¿Por qué se enojó el león?

¿Qué le pide el ratón al león?

¿Cuál fue la promesa que le hizo el ratón al león?

¿Cómo recompensó el ratón al león por su buena acción?

¿Piensas que la acción del león es adecuada?

Según el texto y en la frase “- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¿Qué significa la palabra perturbar?

¿Qué nos enseña esta fábula?



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Responde las siguientes preguntas:

¿Dónde ocurrirá la historia?

.....
.....
.....

¿Cómo serán los personajes?

.....
.....
.....

¿De qué tratará la fábula?

.....
.....
.....

¿Qué problemas enfrentarán los personajes?

.....
.....
.....

¿Qué hechos importantes ocurrirán?

.....
.....
.....

¿Cómo resolverán los problemas?

.....
.....
.....

¿Qué intentará comunicarnos esta Fábula?

.....
.....
.....

¿Qué enseñanza nos dejará esta fábula?

.....
.....
.....

Momento 3 Modelación

Cuentando seguimos aprendiendo • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N° 2, una por estudiante
- ✓ Cuento Madre nieve
<https://www.youtube.com/watch?v=xmQ88k2n5L8>
- ✓ Rafael Pombo: Simón el bobito
La pobre viejecita
- ✓ Hermanos Grimm: El rey rana
Madre nieve
- ✓ Charles Perrault: Riquete el del copete. Barba azul
- ✓ Hans Christian Andersen: Juan el bobo. La niña de los cerillos
- ✓ Útiles escolares (lápiz, lapiceros, marcadores, borrador, sacapuntas, hojas, fotocopias)
- ✓ Rótulos de cartulina plana de colores (con las palabras inicio, nudo, desenlace)
- ✓ Mesas
- ✓ Sillas
- ✓ Diccionarios
- ✓ Papel periódico (10 pliegos)
- ✓ Bloc iris (1)
- ✓ Cuento madre nieve (anexo 7)

Actividad 1

En esta actividad se propone el cuento “Madre Nieves”, lo primero es presentar el título para que, a partir de este los estudiantes realicen hipótesis acerca del contenido de la historia. Después se da a conocer el autor (Los Hermanos Grimm) haciendo una breve biografía.

El propósito de la actividad es presentar el video del cuento “madre nieve” por partes, con el fin de ir mostrando la estructura (inicio, nudo, desenlace) y los elementos (tiempo, lugar, personajes, entre otros) de los textos narrativos.

Prepare rótulos con preguntas que correspondan con las tres partes de la narración (inicio, nudo, desenlace). Péguelos en un lugar del aula donde sean

visibles para todos los estudiantes. Presente el video y a medida que va corriendo realice pausas para que, de manera oral, los estudiantes respondan las preguntas que se muestran en los rótulos, los cuales usted irá señalando en cada pausa.

A continuación, se dará la instrucción del tiempo en que debe detener el video del cuento y las preguntas que debe realizar a los estudiantes. La primera pausa se hace en el minuto siete, y se establecen interrogantes (Ver cuadro), para ejemplificar y mostrarle al estudiante como identificar estos elementos en los textos narrativos (fábulas y cuentos).

Los interrogantes que irán en los rótulos en esta primera pausa son:

Escenario	¿Dónde ocurre la historia? ¿En qué época transcurre? ¿Cómo inicia la historia?
Personajes	¿Cuáles personajes han aparecido en el cuento? ¿Cuáles son los personajes principales y cuáles los personajes secundarios? ¿Cómo son esos personajes?

El docente retroalimenta los conceptos de escenario y personajes vistos en el momento de la enunciación, recordando que estos elementos hacen parte del inicio.

Continúa la proyección hasta el minuto 19.

Se pausa y se realizan las siguientes preguntas relacionadas con el nudo y desenlace.

Problema	¿De qué trata la historia? ¿Qué problemas enfrentan los personajes?
Acción	¿Cuál será la situación inicial? ¿Qué hechos importantes ocurren? ¿Qué problemas o desafíos surgen?

Se continúa con la última parte del cuento hasta finalizar y con las siguientes preguntas sobre el final.

Resolución	¿Cómo se resuelve el problema? ¿Cómo finaliza la historia?
Tema	¿Qué retos se evidencian en la historia? En la vida real ¿Qué situaciones de estas también se pueden presentar?

Retroalimentación



Después entregue la guía del estudiante N°2 para que los estudiantes respondan los siguientes interrogantes.

- ¿Qué intenta comunicarnos esta historia?
- ¿Qué lecciones pueden extraerse?
- ¿Qué le llamó la atención del cuento?
- ¿Qué problemas enfrentan los personajes?

Actividad 2

Para esta actividad realice una carrera de observación, la cual consiste en seguir pistas para encontrar cinco cuentos que están distribuidos en varios lugares de la escuela (parque infantil, altar de la virgen, biblioteca, cancha, comedor). Cada cuento está recortado en cuatro partes, título, inicio, nudo y desenlace, y tiene un color que lo diferencia de los otros.

Los estudiantes se dividen en cinco equipos, se les asigna un color y una pista, de acuerdo con el color del

cuento que deben buscar. Las pistas serán expuestas en un lugar visible y tendrán también colores diferenciados, es decir que, a cada pista le corresponde un cuento.

Una vez cada equipo haya encontrado su cuento, deben organizarlo, darle un orden a la historia, leerlo en grupo, pegarlo en un papel periódico y escribir qué valores o enseñanzas les dejó el cuento.

Las pistas para encontrar los lugares donde están los cuentos son las siguientes:

- Un príncipe soy, escondido estoy, si me quieres ver, debes ir donde maromas puedes hacer. (Parque infantil, cuento: El rey rana de los Hermanos Grimm, color: verde).
- Mi fealdad a muchas espanta, más mi inteligencia al verdadero amor acercó, si me quieres conocer al altar de la madre del cielo te debes acercar. (Altar de la Virgen, cuento: Riquete el del copete de *Charles Perrault*. Color rojo).
- Mi fortuna cada mujer amó, pero la ambición a cada una fulminó, si me quieres conocer la habitación del saber debes recorrer. (Biblioteca, cuento: Barba azul de *Charles Perrault*, color azul).
- Soy una niña muy especial, me gusta el calor del hogar y me encuentras en un lugar donde tu pancita se llena de felicidad (Comedor, cuento La niña de los cerillos de *Hans Christian Andersen*, color amarillo).
- Mi nombre es Juan, bobo me dicen, pero con mi bondadoso corazón la corona de rey pude presumir; si me quieres ver debes acudir a ese lugar donde muchos goles puedes hacer. Cuento: Juan el bobo de *Hans Christian Andersen*. Color naranjado).



Retroalimentación



Al finalizar la carrera de observación realice un conversatorio donde los estudiantes expresen cómo les pareció la actividad, cómo resolvieron las pistas, en que se basaron para armar la estructura del cuento que les correspondió, qué estrategias utilizaron para lograrlo. Refuerce los conceptos relacionados con la estructura narrativa a medida que cada grupo exprese sus ideas.

Referencias:

- Madre nieve. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xmQ88k2n5L8>



Anexo 7 "Madre nieve"

Cierta viuda tenía dos hijas, una de ellas hermosa y trabajadora; la otra, fea y perezosa. Sin embargo, quería mucho más a esta segunda, porque era su verdadera hija, y cargaba a la otra todas las labores del hogar, haciendo de ella la cenicienta de la casa. La pobre muchacha tenía que sentarse todos los días junto a un pozo, al borde de la carretera, y envolver lana hasta que le sangraban los dedos.

Tan manchada de sangre se le puso un día la aguja, que la muchacha quiso lavarla en el pozo, y he aquí que se le escapó de la mano y le cayó al fondo. Llorando, se fue a contar lo ocurrido a su madrastra, y ésta, que era muy dura de corazón, la regañó ásperamente y le dijo: "¡Puesto que has dejado caer la aguja al pozo, irás a sacarla!" Volvió la muchacha al pozo, sin saber qué hacer, y, en su angustia, se arrojó al agua en busca de la aguja. Perdió el sentido, y al despertarse y volver en sí, encontrase en un bellissimo prado bañado de sol y cubierto de millares de florecillas.

Caminando por él, llegó a un horno lleno de pan, el cual le gritó: "¡Sácame de aquí! ¡Sácame de aquí, que me quemo! Ya estoy bastante cocido." Acercase ella, y, con la pala, fue sacando los panes. Prosiguiendo su camino, vio un manzano cargado de manzanas, que le gritó, a su vez: "¡Sacúdeme, sacúdeme! Todas las manzanas estamos ya maduras." Sacudiendo ella el árbol, comenzó a caer una lluvia de manzanas, hasta no quedar ninguna, y después que las hubo reunido en un montón, siguió adelante. Finalmente, llegó a una casita, a una de cuyas ventanas estaba asomada una viejita; pero como tenía los dientes muy grandes, la niña echó a correr, asustada. La viejita la llamó: "¿De qué tienes miedo, hijita? Quédate conmigo. Si quieres cuidar de mi casa, lo pasarás muy bien. Sólo tienes que poner cuidado en sacudir bien mi cama para que vuelen las plumas, pues entonces nieva en la Tierra.

"Yo soy la Madre Nieve." Al oír a la viejita hablarle en tono tan cariñoso, la muchacha cobró ánimos, y, aceptando el ofrecimiento, entró a su servicio. Hacía todas las cosas a plena satisfacción de su ama, sacudiéndole vigorosamente la cama, de modo que las plumas volaban cual copos de nieve. En recompensa, disfrutaba de buena vida, no tenía que escuchar ni una palabra dura, y todos los días comía cocido y asado.

Cuando ya llevaba una temporada en casa de Madre Nieve, le entró una extraña tristeza, que ni ella misma sabía explicarse, hasta que, al fin, se dio cuenta de que era nostalgia de su tierra. Aunque estuviera allí mil veces mejor que en su casa, añoraba a los suyos, y, así, un día dijo a su ama: "Siento nostalgia de casa, y aunque estoy muy bien aquí, no me siento con fuerzas para continuar; tengo que volver a los míos." Respondió Madre Nieve: "Me place que sientas deseos de regresar a tu casa, y, puesto que me has servido tan fielmente, yo misma te acompañaré." Y, tomándola de la mano, la condujo hasta un gran portal.

El portal estaba abierto, y, en el momento de traspasarlo la muchacha, le cayó encima una gran cantidad de lluvia de oro; y el oro se le quedó adherido a los vestidos, por lo que todo su cuerpo estaba cubierto del precioso metal. "Esto es para ti, en premio del cuidado con el que me has servido," díjole Madre Nieve, al tiempo que le devolvía la aguja que se le había caído al pozo. Cerró entonces el portal, y la doncella se encontró de nuevo en el mundo, no lejos de la casa de su madre. Y cuando llegó al patio, el gallo, que estaba encaramado en el borde del pozo, gritó:

"¡Quiquiriquí,
nuestra doncella de oro vuelve a estar aquí!"

Entró la muchacha, y tanto su madrastra como la hija de ésta la recibieron muy bien al ver que venía cubierta de oro.

La muchacha les contó todo lo que le había ocurrido, y al enterarse la madrastra de cómo había adquirido tanta riqueza, quiso procurar la misma fortuna a su hija, la fea y perezosa. La envió, pues, a envolver lana junto al pozo, y para que la aguja se manchase de sangre, la hizo que se pinchase en un dedo y pusiera la mano en un espino. Luego arrojó la aguja al pozo, y a continuación saltó ella. Llegó, como su hermanastra, al delicioso prado, y echó a andar por el mismo sendero. Al pasar junto al horno, volvió el pan a exclamar: "¡Sácame de aquí! ¡Sácame de aquí, que me quemo! Ya estoy bastante cocido." Pero le replicó la holgazana: "¿Crees que tengo ganas de ensuciarme?" y pasó de largo.

No tardó en encontrar el manzano, el cual le gritó: "¡Sacúdeme, sacúdeme! Todas las manzanas estamos ya maduras." Pero ella dijo: "¡Me guardaré muy bien! ¿Y si me cayese una en la cabeza?" y siguió adelante. Al llegar frente a la casa de Madre Nieve, no se asustó de sus dientes porque ya tenía noticia de ellos, y se quedó a su servicio. El primer día se dominó y trabajó con aplicación, obedeciendo puntualmente a su ama, pues pensaba en el oro que iba a regalarle.

Pero al segundo día empezó ya a haraganear; el tercero se hizo la perezosa al levantarse por la mañana, y así, cada día peor.

Tampoco organizaba la cama según las indicaciones de Madre Nieve, ni la sacudía de manera que volasen las plumas. Al fin, la señora se cansó y la despidió, con gran satisfacción de la holgazana, pues creía llegada la hora de la lluvia de oro. Madre Nieve la condujo también al portal; pero en vez de oro vertieron sobre ella un gran caldero de pez. "Esto es el pago de tus servicios," le dijo su ama, cerrando el portal. Y así se presentó la perezosa en su casa, con todo el cuerpo cubierto de pez, y el gallo del pozo, al verla, se puso a gritar:

"¡Quiquiriquí,
nuestra sucia doncella vuelve a estar aquí!"
El pez le quedó adherido, y en todo el resto de su vida no se lo pudo quitar del cuerpo.

http://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/madre_nieve_frau_holle

Otros Cuentos para tener en cuenta

El Rey Rana

Un cuento de los hermanos Grimm

Tomado de:

https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/el_rei_rana_o_el_fiel_enrique

Riquete el del copete

Charles Perrault

Tomado de: <http://www.cuentoscortos.com/cuentos-clasicos/riquete-el-del-copete>

Barba Azul

Charles Perrault

Tomado de: <https://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-barba-azul/>

La niña de los cerillos
Hans Christian Andersen

Tomado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/navidad/cuentos/la-nina-de-los-fosforos-cuento-de-navidad-para-ninos>

Juan el bobo
Hans Christian Andersen

Tomado de: <http://ciudadseva.com/texto/juan-el-bobo/>

Nota: consideramos que es importante que los estudiantes conozcan o aprendan nuevas palabras, ya que mejoran su vocabulario, su léxico, por eso el docente debe hacer una introducción para que entre todos identifiquen las palabras desconocidas y así las entiendan o comprendan.



Guía del estudiante

2

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Responde las siguientes preguntas de acuerdo al cuento "madre nieve":

¿Qué intenta comunicarnos esta historia?

.....
.....
.....

¿Qué lecciones pueden extraerse?

.....
.....
.....

¿Qué le llamó la atención del cuento?

.....
.....
.....

¿Qué problemas enfrentan los personajes?

.....
.....
.....

Momento 4 Simulación

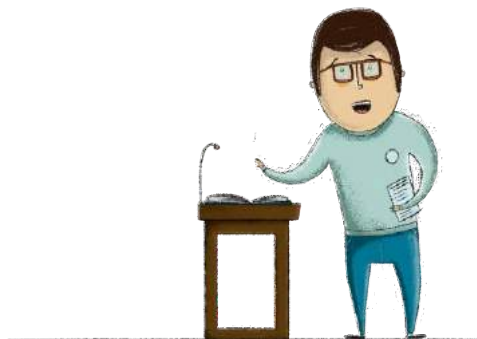
Comprendiendo y comprendiendo, poquito a poco voy escribiendo • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Útiles escolares (lápiz, lapiceros, colores, borrador, sacapuntas, hojas)
- ✓ Mesas
- ✓ Sillas
- ✓ Diccionarios
- ✓ Guía del estudiante N°3, por parejas
- ✓ Ficha de análisis (anexo 8)

Actividad 1

Por parejas, entregue la guía del estudiante N°3 en la que, con base en una secuencia de imágenes, escriben un texto narrativo teniendo en cuenta la estructura (inicio, nudo y desenlace) y los elementos (ambiente, personajes, tiempo).



Retroalimentación



Al finalizar la actividad cada pareja socializa su escrito; después de haber leído cada producción, se pasa a elegir uno entre todos los textos por medio de votación (cada pareja vota por el que más les gustó). El texto elegido se analiza a partir una ficha de análisis (Anexo 8) en la que se evalúa la estructura (inicio, nudo y desenlace) y los elementos (ambiente, personajes, tiempo) que deben tener los textos narrativos. Dirija el ejercicio de interrogar el texto creado y permita la participación de todos los estudiantes.

Actividad 2

Después del análisis realizado con los estudiantes, cada pareja debe revisar su texto, corregirlo (de acuerdo con la ficha de análisis del anexo 8, trabajada y explicada en la actividad anterior), reescribirlo e ilustrarlo, para luego hacer una recopilación de todos los escritos, empastarlos y llevarlos sitio de lectura del aula.





Anexo 8 Ficha de análisis

Título	
Autor	
Personajes	
Personaje principal o protagonista:	
Personajes secundarios	
¿Cómo empieza la historia?	
¿Qué ocurre?	
¿Cómo termina?	



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

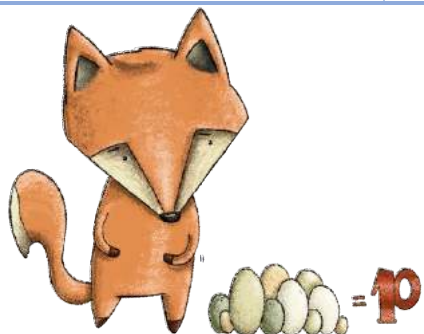
Escribe un cuento fijándote en los dibujos, ten en cuenta las partes en que se divide un cuento: Introducción, ¿cómo empieza?, nudo, ¿qué ocurre?, desenlace, ¿Cómo termina?

Título: _____

Introducción:	Había una vez...

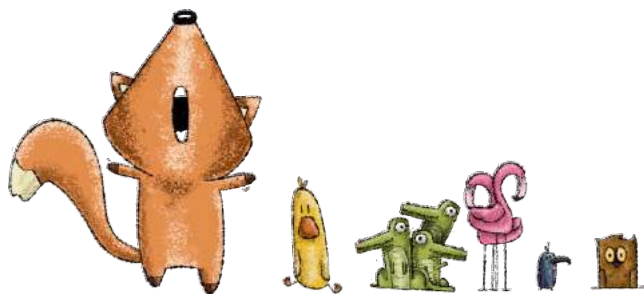
Nudo:

Y entonces...



Desenlace:

Al final...



Momento 5 Ejercitación

Cantando y actuando historias voy transformando •

Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Computador y video beam
- ✓ Video: Pinocho (tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=Vo-H3VoxnDM>)
- ✓ Mesas, Sillas
- ✓ Espacio, vestuario
- ✓ Guía del estudiante N°4 una por estudiante
- ✓ Grabadora (si no se cuenta con video beam)

Actividad 1

Para la realización de esta actividad presente el video de la canción infantil *Pinocho*, luego forme equipos de 5 o 6 estudiantes y entrégueles la guía del estudiante N°4. Allí encontrarán la letra de la canción *Pinocho* junto con una ficha de análisis, la cual les permitirá interpretar el contenido de la canción de acuerdo con su estructura (inicio, nudo y desenlace).

Retroalimentación



Al finalizar la actividad, cada grupo socializa la ficha de análisis construida para observar semejanzas y diferencias entre los equipos. Resalte los aciertos y ofrezca acciones de mejora para quienes no hayan alcanzado el objetivo de la actividad.

Actividad 2

Cada equipo le dará un final diferente a la canción, lo deben escribir en la guía del estudiante N°4 y luego realizar la dramatización de la historia, teniendo en cuenta el final inventado.



Retroalimentación

Al finalizar la actividad 2, realice un conversatorio para reflexionar sobre los siguientes interrogantes:

¿Por qué eligieron dicho final?

¿Qué valores y/o antivalores se pueden destacar en la historia?

¿Qué fue lo que más les llamó la atención de la historia?

¿Cuál final les gustó más y por qué?

¿Cuál dramatización estuvo mejor y por qué?

¿Qué dificultades tuvieron durante el desarrollo de las actividades y cómo las solucionaron?



Referencias:

- Pinocho. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Vo-H3VoxnDM>
- Musica.com. Canción de pinocho de Luis Aguilé. <https://www.musica.com/letras.asp?letra=1595078>



Guía del estudiante

4

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Lee la siguiente canción y analízala.

Canción: PINOCHO

Hasta el viejo hospital de los muñecos
llegó el pobre pinocho mal herido,
porque un espantapájaros bandido
lo sorprendió dormido y lo atacó.

Llegó con su nariz hecha pedazos
una pierna en tres partes astillada
una lesión interna y delicada
y el médico de guardia lo atendió.

A un viejo cirujano llamaron por
urgencia
y con su vieja ciencia pronto lo
remendó,
pero dijo a los otros muñecos
internados
todo esto será en vano, le falta el
corazón.

El caso es que pinocho estaba grave
y en sí de su desmayo no volvía

y el viejo cirujano no sabía
a quién pedir prestado un corazón.

Entonces llegó el hada protectora
y viendo que pinocho se moría
le puso un corazón de fantasía
y pinocho sonriendo despertó.

El caso es que pinocho estaba grave
y en sí de su desmayo no volvía
y el viejo cirujano no sabía
a quién pedir prestado un corazón.

Entonces llegó el hada protectora
y viendo que pinocho se moría
le puso un corazón de fantasía
y pinocho sonriendo despertó
y pinocho sonriendo despertó.

¡Pinocho!

(Luis Aguilé)

En la siguiente ficha de análisis realiza la interpretación de la canción teniendo en cuenta la estructura de los textos narrativos (inicio, nudo y desenlace).

Título	
Autor	
Personajes	
Personaje principal o protagonista	
Personajes secundarios	
¿Cómo empieza la historia?	
¿Qué ocurre en la historia con el personaje principal?	
¿Cómo termina?	

Escribe un nuevo final para la canción, el cual deben utilizar para la dramatización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Momento 6 Demostración

Recreando un mundo literario • Duración: 8 Sesiones (4 de trabajo extra-clase, en donde se prepara material y se ensayan las actividades, y 4 para desarrollar el centro literario).

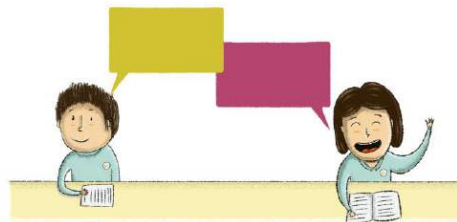
Materiales

- ✓ Fotocopias del libro: Tortuguita se perdió. De la autora Margarita Londoño. tomado de: <https://es.slideshare.net/dianarios80/tortuguita-se-perdi>.
- ✓ Bombas
- ✓ Cartulinas, vinilos, marcadores, cinta, tijeras, mirellas, cartón, hojas de bloc, papel periódico, papel silueta, lentejuelas, colbón, papel celofán (azul y blanco).
- ✓ Mesas, Sillas
- ✓ Arena

Actividad 1

“Detrás de cámaras del Centro Literario”

Para realizar esta actividad se organiza un centro literario, antes de iniciar explíqueles a los estudiantes en que consiste.



Centro Literario:

Es un momento didáctico y recreativo con el fin de hacer el análisis de textos literarios; para esto se siguen los siguientes pasos:

Lectura del texto seleccionado, por parte de cada estudiante, Presentación del autor, y desarrollo de diferentes actividades que permitan la participación activa y fluida de los participantes. Para esto se utilizan diversas estrategias para analizar aspectos sociales, culturales e históricos del texto.

Tomado de: <https://navegandoenellenguaje.webnode.com.co/centro-literario/>

El texto seleccionado para la actividad será: "Tortuguita se perdió" de Margarita Londoño, el cual debe ser leído de manera individual y con anterioridad en un espacio de lectura designado y dirigido por usted. Luego, por medio de un conversatorio se socializa la lectura del texto para saber si los estudiantes lograron comprender la historia, para ello realice las siguientes preguntas.

- ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del texto?
- ¿Hubo algo que no te gustó del texto?
- ¿Hay algo en esta historia que te haya pasado a ti?
- ¿Qué les dirías a tus amigos de este libro?
- ¿Cuáles son los personajes del texto?
- ¿En dónde sucedió la historia?
- ¿Cómo inicia la historia?
- ¿Qué dificultades se evidencian en la historia?
- ¿Cómo termina la historia?
- ¿Te gustó ese final de la historia?

Actividad 2

Organice cuatro grupos y entrégueles las acciones que deben realizar en el centro literario. Algunas actividades propuestas requieren un mayor número de estudiantes y en ocasiones, en algunos contextos rurales, no se cuenta con el número suficiente de estudiantes para llevarlas a cabo, por lo que queda en

libertad del docente elegir aquellas actividades que pueda realizar en su contexto.

Grupo 1: Debe consultar en internet la biografía de la autora y representarla por medio de un monólogo, donde un estudiante del equipo personificará a la autora, diciendo su nombre completo, lugar y fecha de nacimiento, otro integrante comenta sus obras más importantes, aspectos sobresalientes de su vida, entre otros.

“Monólogo”: Escena u obra dramática en la que habla un solo personaje.

Tomado de:

<https://www.aboutespanol.com/monologo-2206639>

Grupo 2: Les corresponde hacer la introducción a la obra, es decir, de qué trata, cuál es el tema, el espacio, el tiempo. Deberán hacerlo de manera divertida y libremente utilizando su creatividad.

Grupo 3: Les corresponde presentar los personajes, sus características, utilizando vestuario apropiado para cada personaje y hacer la dramatización.

Grupo 4. Les corresponde inventar y/o investigar en la biblioteca escolar, creaciones literarias (coplas, adivinanzas, trovas, retahílas, trabalenguas, parodias, acrósticos, entre otras) sobre los personajes de la historia. Una para cada integrante del equipo seleccionada a su gusto.

Con anterioridad, y con la ayuda de los estudiantes, adecue el espacio para el desarrollo del centro literario. Este debe estar ambientado con las características propias del cuento, utilizando una escenografía con imágenes y elementos propios de una playa. Para esto utilice materiales como cartulinas, vinilos, tijeras, cinta, bombas, cartón, marcadores, arena, papel periódico, hojas de block, mirellas, lentejuelas, colbón, papel celofán (azul y blanco), y otros que estime convenientes.

Cada grupo debe decorar el espacio que le corresponde. En este se ubica el título: *Recreando un mundo literario*, el nombre del texto y del autor, los cuales se realizan en cartulina plana, con marcadores y/o con letras recortadas de papel silueta.

Retroalimentación



Luego del desarrollo del centro literario, los estudiantes evaluarán teniendo en cuenta los siguientes interrogantes:

¿Cómo se sintieron en el desarrollo de las actividades implementadas en el centro literario?

¿Qué fue lo que más le gustó?

¿Qué dificultades encontraron durante el montaje del centro literario?

¿Qué fortalezas se encontraron para la realización del centro literario?

¿Qué cambiarían?

¿Qué aprendieron?

Referencias:

- Blog navegando en el lenguaje. Qué es un centro literario (2011). Recuperado de <https://navegandoenellenguaje.webnode.com.co/centro-literario/>.
- Harlan, C. About español (2018). Qué es un monólogo. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/monologo-2206639>.

Agradecimientos

Somos mediadores del conocimiento, por eso la formación docente debe ser un proceso constante porque esto nos permite adoptar metodologías que favorezcan el aprendizaje en los estudiantes. La estrategia de lenguaje en creación de contenido es una herramienta metodológica porque permite llevar al aula actividades lúdico-pedagógicas que ayuden a transformar el quehacer educativo, haciendo de este un proceso dinámico para los educandos.

Los estudiantes son el eje principal de nuestra labor educativa por tal motivo es necesario crear ambientes que favorezcan el aprendizaje dentro y fuera del aula, donde los alumnos adquieran destrezas y habilidades que los lleven a ampliar su bagaje dentro del campo académico. Creación de contenidos nos permitió obtener ideas que fortalecieron el hacer y el saber hacer de nuestros alumnos, creando en nosotros la necesidad de participar en cada una de las jornadas con el propósito de expandir nuestros conocimientos y herramientas didácticas.

La educación es una guía que permite crear y llegar a metas propuestas desde un plan de vida, donde la escuela es el escenario más propicio para encaminarlas y cumplirlas. Al crear contenidos lúdicos y contextualizados se fortalece en los estudiantes el pensamiento crítico, argumentativo y creativo, habilidades importantes en el siglo XXI. Agradecemos al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, quienes con su metodología de aprender haciendo enriquecen nuestras prácticas pedagógicas de aula.

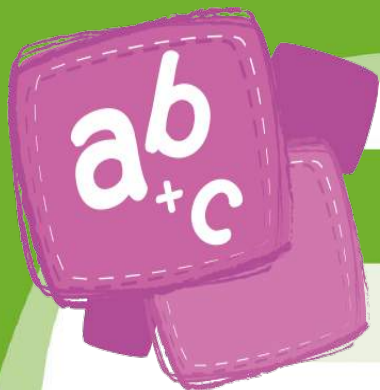
A Janeth Cardona Pérez, coordinadora de la estrategia de lenguaje.

A Lina Marcela Pérez Vargas profesional de apoyo de la estrategia de lenguaje, por sus maravillosos aportes, calidad humana y especial atención en todo el proceso.

A Juan Erasmo Hincapié Preciado director del CER Guamito, por su gran gestión y liderazgo, además de los espacios brindados para los encuentros.

A los estudiantes de las tres sedes participantes por su tiempo y disposición para la implementación de la secuencia didáctica.

Elisabeth Orozco, Alva Nury Quiroz y Doris Helena Urrego
Docentes Centro Educativo Rural Guamito
Sedes: El Uvital, El Carmelo y Concordia.
Municipio El Peñol



Un maravilloso encuentro con la escritura

Guía del docente

Autor(es): Luz Ángela Jaramillo Aguirre

I.E.R. El Prodigio

Municipio San Luis

Grado: cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Fortalecer la competencia comunicativa escritora, mediante la producción de textos, teniendo en cuenta los requerimientos básicos de ortografía y gramática, para que los estudiantes del grado cuarto logren construir un texto argumentativo.	Fomentar en los estudiantes del grado cuarto, el pensamiento crítico- reflexivo mediante la lectura y escritura de diferentes tipos de textos con el fin de generar conciencia de su entorno.	Producir textos argumentativos con los estudiantes del grado cuarto, utilizando diferentes tipos de lecturas que sean fuente de información para su construcción, buscando afianzar sus procesos de lectura y escritura.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Reconoce y analiza la estructura de un texto argumentativo, dando cuenta de esto mediante producciones escritas.	Participa activamente de la implementación de todos los momentos de la guía de aprendizaje.	Produce textos argumentativos teniendo en cuenta su estructura; haciendo uso de requerimientos básicos de gramática y ortografía.



Presentación de la secuencia didáctica

Esta secuencia didáctica plantea algunas herramientas que le permitirán al docente motivar y guiar a sus estudiantes en la producción de textos argumentativos. Mediante una serie de actividades lúdico-pedagógicas, a partir de vivencias, sentimientos y emociones, alcanzarán las habilidades discursivas que les permitirán llegar a construir textos argumentativos.

Guía del docente

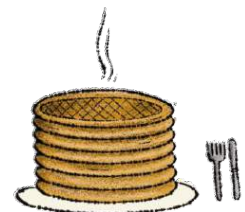
1

Momento 1 Motivación

Cocineritos de sentimientos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Frutas: pera, mango, manzana, banano, fresa, papaya
- ✓ Cuchillos, tenedores, platos y cucharas desechables
- ✓ Recipiente grande
- ✓ Helado
- ✓ Queso rallado
- ✓ Lecherita
- ✓ Hojas con formato
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Caritas felices adhesivas
- ✓ Canción la manzana (anexo 1) www.youtube.com/watch?v=I0MNLBbur04
- ✓ Plantilla con forma de pergamino (anexo 2)



Actividad 1

Para dar inicio al momento de la motivación presente a los estudiantes la canción “La manzana” con sus respectivos movimientos y gestos (mover la mano indicando un lugar y otro, simular la acción de picar la manzana con cuchillo). Luego, entone la canción para que los estudiantes la escuchen y tengan una idea general de ésta; a continuación, divida el grupo en tres subgrupos. Luego, cante la canción

pidiendo a cada uno de los equipos cantarla. Finalmente pida a los tres grupos que canten la canción completa al unísono.

Como factor motivador, puede premiar al grupo que se involucró más en la actividad al participar de los movimientos, cantar y entonar mejor la canción; para ello se utilizarán caritas felices adhesivas.

Actividad 2

Invite a los estudiantes a realizar una rica receta “Ensalada de frutas”. Para ello forme grupos de 4 estudiantes; pídales limpiar las mesas al igual que lavar sus manos. Se disponen las frutas, el helado, el queso rallado, la lecherita, los cuchillos, los tenedores y los platos desechables. Cada estudiante elige los ingredientes que desee utilizar para la preparación, lava la fruta y se dispone a iniciar la actividad (todos los integrantes del grupo se involucran en la preparación, imitando lo que hace el docente).

Pídales observar, oler y tocar los ingredientes seleccionados; imaginar su procedencia, quien la cultivó, cómo llegó a sus manos, qué

beneficios trae consumirlos, si le gustan o no; posteriormente, pican la fruta, hacen la ensalada como lo deseen, compartiendo con los demás integrantes del equipo.

Terminada la preparación de la ensalada, invite a reflexionar sobre los sentimientos generados a través de la preparación: ¿a quién recordaron, cuál de las frutas es la favorita y por qué, qué sintieron, les gustó cocinar, sí o no, y por qué?, entre otros tantos posibles sentimientos activados en la preparación; posteriormente, entregue a cada estudiante una plantilla de escritura con forma de pergamino, junto con un palo de chuzo fijado en el extremo izquierdo

de la hoja; la propuesta para el estudiante es plasmar allí lo que más le gustó de la actividad

argumentando su respuesta. (Ver Anexo 2).

Una vez plasmados los sentimientos se pega el escrito en el plato con la ensalada de frutas elaborada por cada grupo; la idea es posteriormente exponerla ante los compañeros de grupo.

Retroalimentación



Propicie un espacio de confianza y tranquilidad en el cual sea posible hacer la retroalimentación y donde cada estudiante comparta su texto; es indispensable hacerlo desde la reflexión y la crítica constructiva.

Referencias:

- La manzana música infantil (s.f) Recuperado de www.youtube.com/watch?v=loMNLBbur04



Anexo

1

Canción

“LA MANZANA”

La manzana se pasea
de la mesa al comedor,
no la partas con cuchillo
pícala con tenedor.
Al partir una manzana
un dedito me corte,
mi abuelita me ha curado
con un beso y un pastel.

Anexo

2

Plantilla

A large orange-bordered box with rounded corners, containing six horizontal lines for writing. The box has a scroll-like appearance with a grey tab on the right side.

Momento 2 Enunciación

Millonarios del conocimiento • Duración: 2 horas

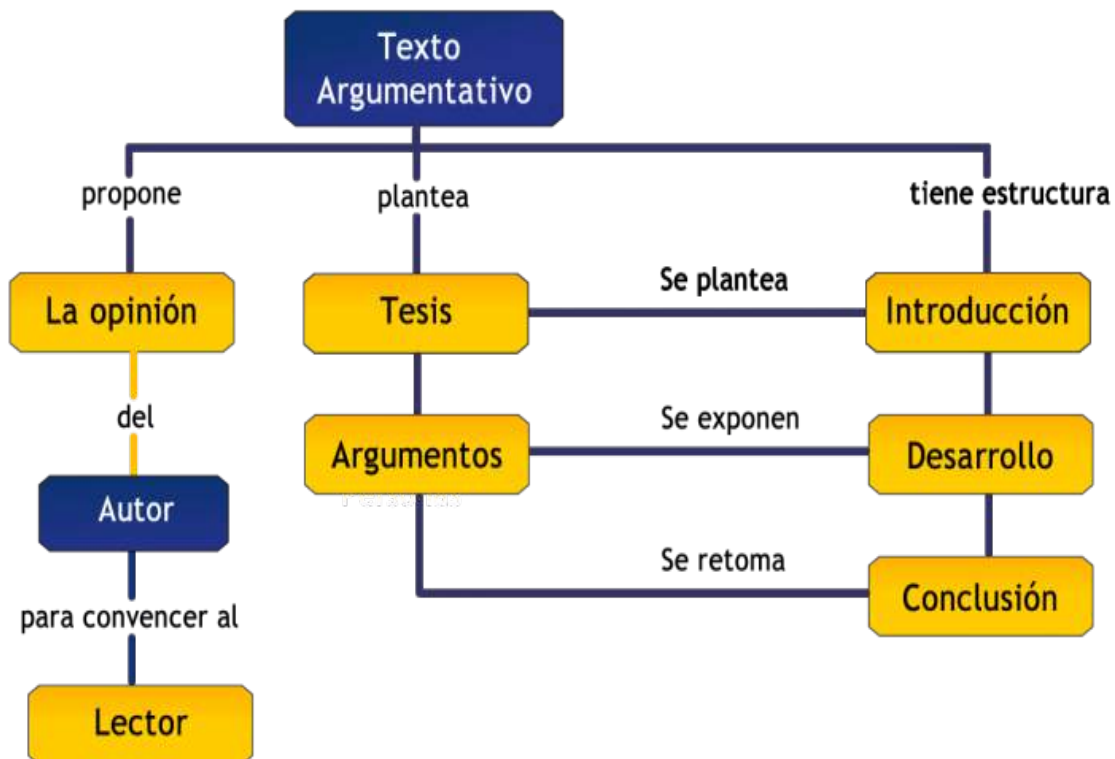
Materiales

- ✓ Video beam
- ✓ Billetes didácticos de diferentes denominaciones

Actividad 1

Explique a los estudiantes el concepto de texto argumentativo y su estructura; para ello proyecte en el video beam o presente un cartel con el esquema propuesto en la figura 1.

Figura 1. Mapa conceptual



Fuente: https://www.partesdel.com/partes_del_texto_argumentativo.html

¿Qué son los textos argumentativos?

Se trata del tipo de textos en los que se presentan las razones a favor o en contra de determinada "posición" o "tesis", con el fin de convencer al interlocutor. Se trata de manera fundamental, aunque no exclusivamente, de juicios de valor, apreciaciones positivas o negativas acerca de lo expuesto (Bueno, malo, feo, bello); válido/ no válido, adecuado/no adecuado.

El discurso argumentativo es propio del ensayo y de la crítica en general. Ejemplos típicos son el discurso político o el artículo de opinión. Con los textos argumentativos puedes dar tu punto de vista frente a "algo", ya sea tu posición positiva o negativa.

Estructura

El discurso argumentativo por lo general tiene una estructura, que consta de cuatro etapas:

- Presentación:

Es la introducción de la tesis (lo que opina o plantea el autor). Se define brevemente el tema que será argumentado.

- Exposición:

En esta segunda etapa, los hechos son puestos sobre la mesa y son explicados. Puede darse en una forma monologada (el emisor expone ininterrumpidamente) o dialogada (existen réplicas de ambos lados durante la exposición).

- Argumentación:

Es la base fundamental. Debe ocupar la mayor parte del discurso. Aquí el emisor utiliza sus argumentos para persuadir al receptor. Se utilizan enunciados que refuerzan o apoyan lo sostenido en la tesis.

- Conclusión: Se sintetiza lo expuesto, resaltando los argumentos más importantes y/o convincentes.

Fuente: portaleducativo.net/octavo-basico/183/Textos-argumentativos

Actividad 2

Divida el grupo en dos equipos para invitarlos a participar del juego “el casino”, éste consiste en formular preguntas referentes a la estructura del texto argumentativo (presentación, exposición, argumentación, conclusión), presentados en la actividad uno. Realice una a una las preguntas y dé un espacio para que cada grupo planea la respuesta.

El grupo que plantee en forma oral la definición correcta empieza a acumular dinero (cada respuesta correcta tiene un valor de \$100.000), al finalizar la ronda de preguntas se cuenta el dinero que tiene cada equipo para definir el ganador.

Las preguntas para el juego son las siguientes:

- ¿Cuál es la estructura de un texto argumentativo?
- ¿En qué consiste la presentación de un texto argumentativo?
- ¿Para qué se hace una conclusión en un texto argumentativo?
- ¿Por qué la argumentación es la parte más importante del texto argumentativo?
- ¿Por qué se debe exponer la temática de un texto argumentativo?

Retroalimentación



A medida que cada grupo responde las preguntas, aproveche el espacio para retroalimentar los conceptos, logrando así mayor claridad por parte de los estudiantes.

Referencias:

- Revista educativa Partesdel.com, equipo de redacción profesional. (2017, 03). Partes del texto argumentativo. Equipo de Redacción PartesDel.com. Obtenido en fecha 11, 2018, desde el sitio web: <https://bit.ly/2DxFzWs>. Entradas relacionadas
- Textos-argumentativos recuperado de: <https://bit.ly/2DxG5Uo>

Momento 3 Modelación

Escribiendo cartas a la lobito • Duración: 2 horas

Materiales

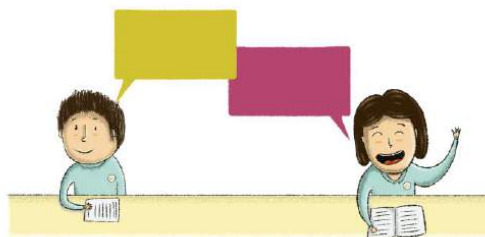
- ✓ Cuento "El lobo sentimental" de Geoffroy de Pennart
<https://es.slideshare.net/leercontigo/lobosentimental>
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Hojas de bloc rayado, una por estudiante.
- ✓ Guía del estudiante N°1, una por estudiante.

Actividad 1

Motive a los estudiantes para escuchar la lectura de un hermoso cuento "El lobo sentimental" (Geoffroy de Pennart). Invite al grupo a un lugar tranquilo de la escuela, preferiblemente una zona verde, si la hay; una vez allí, propóngales ponerse cómodos, sentados en un círculo.

Enseñe el texto y active conocimientos previos con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se llamará el cuento que vamos a leer hoy?
- ¿Quién de ustedes lo conoce?
- ¿Qué creen que pasa en este cuento?



Al terminar este conversatorio se da a conocer el nombre del cuento “El lobo sentimental” dando pie a formular nuevas preguntas:

- ¿Por qué se llamará el lobo sentimental?
- ¿Conocen otros cuentos de lobos?
- ¿Cómo son los lobos?
- ¿En dónde viven los lobos?
- ¿Será que los lobos si son sentimentales?

Docente, no olvide que es fundamental permitir que todos los estudiantes compartan sus pensamientos y opiniones. En el transcurso de la lectura recuerde generar variaciones en la tonalidad de la voz haciendo está más dinámica e interesante.

Retroalimentación



De regreso al aula de clases, pida a los estudiantes pensar por un momento si estuvo bien o mal que el lobo se comiera el ogro y por qué; una vez hayan meditado y reflexionado respecto al tema, escuche los planteamientos de algunos estudiantes que deseen compartir su opinión libremente.

Actividad 2

Motive a los estudiantes a escribir una carta para el lobo, en la cual deben expresarle sí actuó bien o mal al comerse al ogro y por qué. Este escrito lo harán inicialmente en una hoja de bloc rayado (borrador). Es de gran importancia que esté atento durante el proceso de escritura, para hacer intervención pedagógica revisando aspectos como la ortografía, la coherencia y la cohesión en el texto.

Una vez los estudiantes hayan terminado el texto, elija uno de los escritos al azar y revíselo junto con los estudiantes, teniendo en cuenta las características que debe tener la carta. Invite a los estudiantes a revisar sus cartas con base en las recomendaciones realizadas al texto revisado de manera grupal.

Una vez terminada la carta, con sus respectivas correcciones, deben hacer reescritura de ésta en la plantilla propuesta en la guía del estudiante N°1.

Retroalimentación



Aquí es fundamental que se propicie un espacio para hacer lectura de algunas de las cartas escritas, también puede fijarlas en un mural o cartel permitiendo que otras personas puedan leer los escritos.

Referencias:

- El lobo sentimental recuperado de: <https://bit.ly/2QUnkyl>



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 2

Fecha →

Saludo →

Cuerpo de la carta →

Despedida →

Firma →

Momento 4 Simulación

Abogados del lobito • Duración: 2 horas

Materiales

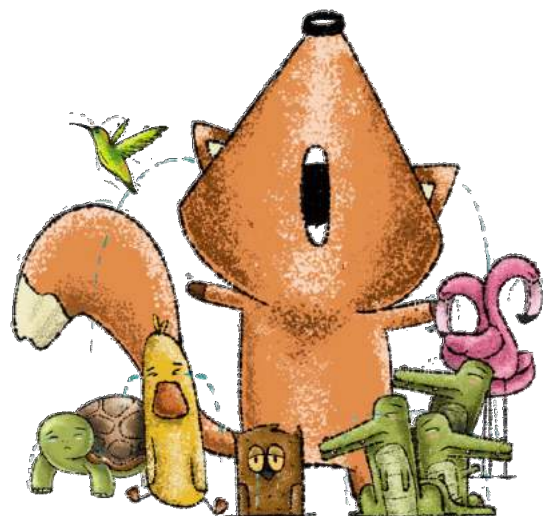
- ✓ Cuento "El lobo sentimental" de Geoffroy de Pennart <https://es.slideshare.net/leerc ontigo/lobosentimental>
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Guía del estudiante N°2

Actividad 1

Para desarrollar esta actividad retome la carta escrita al lobo por cada estudiante y lo ocurrido en el final del cuento "El lobo sentimental" (el lobo se comió al ogro); invite a sus estudiantes a participar de un juego de roles en el cual imaginarán que el lobo irá a la cárcel y ellos deben ser los abogados, pueden adoptar dos papeles: en defensa del lobo o en defensa ogro para culparlo.

Cuénteles a sus estudiantes que para ejercer un rol de abogado se debe preparar muy bien para defender a

su cliente, de la misma forma lo deben hacer ellos; por lo tanto, motívelos a preparar su defensa, escribiendo un texto argumentativo que será leído el día de la audiencia.



Para dar inicio a la actividad entregue la guía estudiante N°2 a cada estudiante, en la que se exponen los pasos para escribir un texto argumentativo. Es importante que realice una clara explicación de todas y cada una de las partes del escrito para lograr la comprensión de los estudiantes. Cada estudiante debe escribir el borrador de su texto argumentativo en una forma estructurada y clara, dado que este será utilizado en la audiencia del lobo.

Retroalimentación



Docente, aproveche el espacio de creación para orientar de manera individual, la buena escritura del texto en relación con la ortografía, la cohesión y la coherencia en las producciones de los estudiantes.



Guía del estudiante **2**

Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **2**

Título de mi escrito:

Tesis: (Debes redordar que en la tesis, se escribe una corta introducción, se inicia con la narracion de lo que ocurrió).
El lobo era muy sentimental, por eso...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Exposición: (Debes contar lo que ocurrió).
El ogro le tira la puerta al lobo y por eso...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Argumentación: (aquí debes convencer al interlocutor, ya sea a favor o en contra de lo que ocurrió).
Era necesario que el lobo se comiera al ogro , porque...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Conclusión: (Puedes sintetizar lo expuesto, resaltando los argumentos más importantes).

En resumen el lobo se comió el ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Momento 5 Ejercitación

Un argumento para convencer • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Escrito argumentativo para defender o culpar el lobito (construido en la actividad anterior)
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Hojas de bloc rayado
- ✓ Rótulos con conectores
- ✓ Cinta de enmascarar
- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Tabla de conectores (anexo 3)

Actividad 1

El aula de clases estará ambientada con rótulos de palabras enlace como son los conectores (ver anexo 3). Pídale a los estudiantes leer las palabras de los rótulos, y a medida que observan formule las siguientes preguntas: ¿qué significarán estas palabras?, ¿para qué sirven?

Posteriormente, explique la importancia y utilidad de estas palabras a la hora de redactar un escrito; además, elija alguno de los rótulos para construir una frase en la que incluye uno de los conectores. Por ejemplo “por eso” la frase construida podría ser “el lobito quería defender a los niños, *por eso* debe quedar en libertad”; posterior al ejemplo, los estudiantes de manera voluntaria construyen una oración con uno de los conectores expuestos.

Actividad 2

Invite a los estudiantes a hacer lectura del texto argumentativo escrito por cada uno de ellos en el momento cuatro; propóngales observar en este si han utilizado alguno de los conectores presentados.

Motíuelos a reescribir el escrito utilizando los conectores para obtener un texto más fluido y claro; para esto se dispondrán hojas de bloc rayadas, una por estudiante, lápices, borradores y sacapuntas.

Recuérdelos que la esencia del texto argumentativo es exponer razones, convencer, dar su punto de vista.

Actividad 3

En esta actividad se busca que cada estudiante realice una autoevaluación del texto revisado en la actividad número 2; para esto es fundamental llevar los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de ser honestos y autocríticos con su producción.

Para la autoevaluación entregue el formato que se muestra a continuación, en el cual deben marcar con una X sí o no, según sea el caso.

Aspectos	SI	NO
¿Planteo el tema sobre el cual voy a escribir?		
¿Expongo argumentos para defender mi tesis?		
¿El escrito es claro y utilicé conectores?		
¿Terminaste el texto con la conclusión de lo expuesto?		

Retroalimentación



Una vez concluida la autoevaluación, propicie un espacio en el cual los estudiantes socialicen voluntariamente el resultado, aproveche el espacio para enaltecer los aciertos; de igual forma retroalimente y brinde estrategias para corregir aspectos a mejorar.

Referencias:

- Blog el lenguaje. Recuperado de: <https://estefaniacampo.weebly.com/conectores-argumentativos.html>
- Sotomayor, C y Ávila, N (2015) Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula. Santillana: Santiago de Chile (2015).



Anexo 3 Tabla de conectores

Conectores para entrelazar información	
Tipos de relación	Conectores
Adición	También, además, más aún, aparte de ello, del mismo modo
Contraste	Pero, sin embargo, más, al contrario, no obstante, claro que, sin duda, al igual que
Consecuencia	Por eso, por lo tanto, así que, en consecuencia.
Secuencia	Primero, luego, después, a continuación, mientras, finalmente

Conectores para ordenar la información		
Para iniciar	Para continuar o agregar ideas	Para cerrar
Principalmente	En segundo lugar	En último lugar
En primera instancia	En segunda instancia	Finalmente
Para comenzar	Además	Por último
En primer lugar	Luego	En última instancia
Antes que todo	También	
	Por otra parte	
	Para continuar	
	Posteriormente	

Recuperado de

<https://estefaniacampo.weebly.com/conectores-argumentativos.html>



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Evalúo mi escrito

Responde las preguntas, marcando con una X en la columna SÍ si cumples o NO, si no la cumples.

Aspectos	SI	NO
¿Planteo el tema sobre el cual voy a escribir?		
¿Expongo argumentos para defender mi tesis?		
¿El escrito es claro y utilicé conectores?		
¿Terminaste el texto con la conclusión de lo expuesto?		

Momento 6

Demostración

El juicio del lobito • 2 horas

Materiales

- ✓ Escrito argumentativo para defender o culpar el lobito (revisado en la actividad anterior).
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Video beam
- ✓ Computador
- ✓ Mascara o disfraz de lobo
- ✓ Maquillaje facial

Actividad 1

Invite a los estudiantes a intercambiar con otros compañeros los textos de la defensa del lobito, con el fin de detectar errores ortográficos y legibilidad del texto. Pídeles que en la guía del estudiante N°5 reescriban el texto si se encontraron errores que deben ser corregidos en la escritura.

Actividad 2

Por fin llegó el momento tan esperado para todos: “el juicio final”. Se ambienta el aula de clases en mesa redonda, se distribuyen varios roles para hacer el ejercicio del juicio; uno de los estudiantes se disfrazará de lobito, otro será el juez y los demás se dividen en dos grupos, los que están a favor y los que están en contra de la lobito; recuérdelos la importancia de hacer uso de la palabra en forma ordenada, clara y convincente.

El ejercicio es grabado con el fin de permitirles a los estudiantes observar el desempeño que tuvieron durante el ejercicio.

Para concluir se proyecta la grabación para evaluar si realmente se logró el objetivo planteado, permitiendo que los estudiantes expresen cómo se sintieron a lo largo del desarrollo de la secuencia didáctica, qué aprendieron, y lo que más les gusto del argumento de sus compañeros.



Guía del estudiante

5

Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **1**

Escrito final

Handwriting practice area with 20 horizontal lines inside a large rounded rectangular frame.

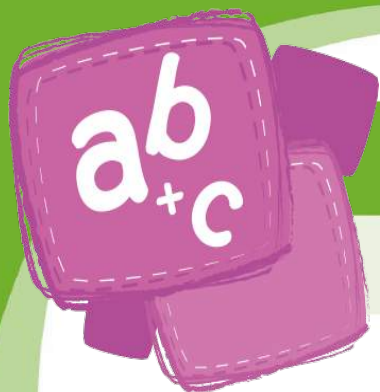
Agradecimientos

Mi labor como docente es permitir que mis estudiantes sean felices y que logren transformar sus vidas a través del conocimiento, la crítica y la reflexión. Enseñar y aprender constituyen una satisfacción inmensa, es por lo que en busca de transformar mis practicas pedagógicas emprendí un reto frente a la creación de contenidos, espacio que me permitiría enriquecer mi quehacer pedagógico y personal.

Los docentes estamos invitados a estar a la vanguardia del mundo y todo lo que este trae consigo, a ser conscientes de la necesidad de realizar nuevas prácticas que lleven a nuestros chicos por un mundo del disfrute, la diversión, la innovación, la experimentación, para así permitirles aprender con un toque de amor y comprensión.

El deseo de cualificación y reinención permanente me llevaron a vivir y disfrutar todas y cada una de las etapas vividas con el programa ALIANZA por la Educación con Calidad y Equidad; sin duda alguna fue un excelente escenario que permitió jalonar y dinamizar procesos lúdico- pedagógicos. Por esta razón es que deseo agradecer primero que todo a Dios y a la vida por permitirme disfrutar de este espacio de formación, a la Institución Educativa Rural El Prodigio en cabeza de su rector Darwin Iberos Moreno Ordoñez, al equipo del programa Alianza, a Lina Marcela Pérez Vargas profesional de la estrategia de lenguaje, a la Fundación Fraternidad Medellín y todo su equipo de trabajo.

Luz Angela Jaramillo Aguirre
Docente Institución Educativa Rural El Prodigio
Municipio San Luis



La aventura de leer y escribir

Guía del docente

Autor(es): Luz Amparo Gamboa- Sandra Montoya
I.E. Zungo Embarcadero
Municipio Carepa
Grado: tercero de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Leer, conocer y analizar los elementos lingüísticos de los textos narrativos.	Reconocer en el hábito de la lectura de textos narrativos la oportunidad de construir significados en la vida cotidiana de los estudiantes.	Construir textos narrativos teniendo en cuenta la superestructura textual.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Lee y reconoce los cuentos como textos narrativos que poseen una estructura diferente a otros como la poesía o la noticia.	Reconoce el hábito de la lectura como la posibilidad de construir diferentes significados en su entorno a través de la comprensión de cuentos.	Construye cuentos teniendo en cuenta la superestructura textual de los textos narrativos.



Presentación de la secuencia didáctica

La siguiente secuencia didáctica está planteada como una estrategia metodológica que promueve y dinamiza la práctica de la lectura y la escritura en el aula, en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Rural Zungo Embarcadero del municipio de Carepa. Además, desde su diseño, se contempla el desarrollo de procesos articulados que resignifican la implementación de estrategias para la enseñanza por parte de los docentes del área de lenguaje; también sirve como ruta de transmisión del conocimiento funcional mediante el cual, el estudiante durante la práctica aplica el contenido teórico que ella contiene.

Al mismo tiempo, para el estudiante, se constituye en una búsqueda constante del aprendizaje, teniendo como base las experiencias que, a su vez, se convierten en saberes. Para ello se desarrollan una serie de actividades como la lectura de cuentos, la participación en juegos didácticos, la exploración en espacios de aprendizaje (biblioteca), el intercambio de saberes entre pares, las orientaciones dadas por el docente, la participación de los padres en el desarrollo metodológico de los procesos formativos de sus hijos, entre otras.

De igual modo se pretende generar la participación de los estudiantes en los procesos creativos, pedagógicos e innovadores que se generan en el aula mediante una metodología lúdica que los lleve a la reflexión de sus procesos de escritura y lectura, al tiempo que les permita contrastar sus ideas con las de los demás. Para ello, se proponen actividades que invitan a los estudiantes a usar su imaginación, a expresar sus ideas y pensamientos a través de los cuentos de aventura. También se plantea el uso de material concreto, fácil de adquirir, el cual permite que el estudiante pueda tener una experiencia sensorial y pueda construir significados a partir de ellos permitiendo fortalecer su proceso de lectura y escritura.

Por tanto, se plantea una secuencia didáctica en la que el estudiante vaya apropiándose de criterios que potencialicen sus habilidades para el desarrollo de sus habilidades para leer, interpretar y escribir textos narrativos (cuentos).

Guía del docente

1

Momento 1 Motivación

Viaje al centro de la tierra • Duración: 2 horas

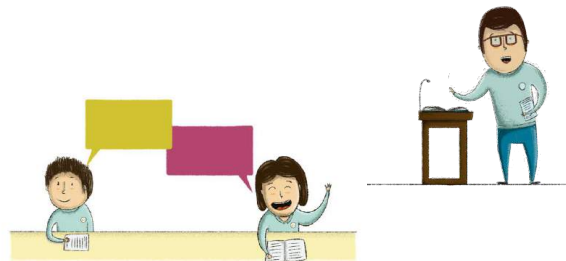
Materiales

- ✓ Lápices
- ✓ Guía del estudiante N°1
- ✓ 5 pliegos de bond
- ✓ Palos de paleta
- ✓ Silicona Líquida
- ✓ Globo terráqueo inflable
- ✓ Imagen de Alex y Ana (Ver Anexo 1). Imágenes tomadas de www.freepik.com

Actividad 1

Para comenzar este primer momento de la secuencia didáctica, se les presenta a los estudiantes dos personajes (Ver anexo 1) llamados Ana y Alex, quienes son los que acompañan a los estudiantes en una aventura que está a punto de comenzar, un viaje al centro de la tierra inspirado en la obra de Julio Verne. Para que los estudiantes conozcan a Alex y a Ana (puede cambiar el nombre, si lo desea), imprima en una hoja su imagen y preséntelos como unos niños aventureros que están a punto de acompañarlos a un viaje. Antes de comenzar, cada estudiante debe

responder en la guía del estudiante N°1 preguntas relacionadas con el viaje: ¿Cómo te imaginas el centro de la tierra? ¿Qué llevarás al viaje al centro de la tierra? ¿Crees que viven personas en el centro de la tierra? ¿Por qué? ¿Con quién viajarías al centro de la tierra?



Retroalimentación



Se hace una mesa redonda y cada estudiante tiene la oportunidad de socializar con sus compañeros las respuestas a las preguntas anteriores, pueden escuchar las diferentes percepciones acerca de un mismo lugar y compartir sus expectativas.

Actividad 2

Los estudiantes conforman equipos de cinco personas para participar en un carrusel, una técnica de trabajo cooperativo que busca que cada equipo pase por determinada base y cumpla un reto para continuar y conseguir un objetivo final. En este caso, el carrusel está inspirado en la historia de "Viaje al centro de la tierra" de Julio Verne, una versión hecha para niños llamada "Historias y aventuras extraordinarias: Julio Verne para niños" (2004).

En este momento de la actividad se conforman cinco grupos, cada uno debe seleccionar una de las siguientes opciones para el nombre del equipo: Conquistadores, Guías, Estrellitas, Aventureros y Exploradores; cada equipo tiene la oportunidad de pasar por cada base del carrusel y cumplir los diferentes retos en un minuto; se puede usar el sonido de un instrumento (claves) para dar la indicación de que el equipo debe rotar a la derecha y así descubrir que hay en el centro de la tierra.

Bases del carrusel				
Base 1	Base 2	Base 3	Base 4	Base 5
El equipo que llegue a esta base debe construir a partir de unas instrucciones impresas un barco con un pliego de papel periódico.	El equipo que llegue a esta base debe armar 3 rompecabezas que representan algunos animales feroces del fondo del mar.	El equipo que comience en esta base debe elaborar un volcán con plastilina y escribir en una hoja de bloc, tres características de estos.	En esta base, los estudiantes deben construir un puente con palos de paleta y pegamento y este debe resistir el peso de una botella de agua de 300 ml.	El equipo que comience en esta base debe dibujar en una hoja de bloc a Ana y a Alex subidos en un carruaje de flores en medio de un paisaje.

Retroalimentación

Luego de haber realizado el carrusel se recoge el producto de cada reto, los niños se ubican en un semicírculo en el cual se socializan las experiencias obtenidas de la actividad. Indague acerca de cómo se sintieron, qué dificultades tuvieron y cómo las resolvió el equipo.

Referencias:

- Verne, Julio (2004) Historias y aventuras extraordinarias: Julio Verne para niños. Recuperado de: <https://dgb.cultura.gob.mx/Documentos/PublicacionesDGB/BibliotecaInfantil/JulioVerne.pdf>



Anexo **1** Alex y Ana





Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Antes de realizar el viaje al centro de la tierra, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo te imaginas el centro de la tierra?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. ¿Qué llevarías al viaje al centro de la tierra?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. ¿Crees que viven personas en el centro de la tierra? _____
¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ¿Con quién viajarías al centro de la tierra?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Momento 2 Enunciación

El mapa de Alex y Ana • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Hojas
- ✓ Lápices
- ✓ Guía del estudiante N° 2
- ✓ 1 ovillo de lana grande
- ✓ Impresión mapa conceptual (Ver anexo 2)

Actividad 1

Para iniciar esta actividad, se pide a los estudiantes que se tomen de las manos con sus compañeros y hagan un círculo para crear y relatar una historia a partir de un ovillo de lana. El objetivo es que el docente inicie relatando una historia, ejemplo: "Había una vez...", "En un lugar muy lejano...", etc., y luego lance el ovillo a uno de los estudiantes, el cual le dará continuidad a la historia; luego pasa el ovillo a otro compañero. Cuando se termine el ovillo o la historia, quedará una red que será el detonante para la reflexión a través de preguntas en torno a la creación de los cuentos: ¿Qué se necesita para crear un cuento?, ¿Cómo empezar un cuento?, ¿Quién escribe cuentos?, etc.

Retroalimentación



Es importante que al finalizar la actividad los estudiantes logren comprender la importancia de crear cuentos a partir de las experiencias que cada persona tiene, por eso, indague sobre que les gustaría escribir a los estudiantes y permita que socialicen su respuesta.

Actividad 2

En esta segunda actividad, presente al estudiante las bases conceptuales del propósito de la secuencia didáctica, para ello, muestre a los estudiantes un mapa conceptual (Anexo 2) para exponer y explicar la estructura de un cuento, y los elementos lingüísticos que lo componen como conectores y adverbios de tiempo y espacio.

Retroalimentación



Terminada la explicación, permita que los estudiantes expresen sus dudas y preguntas acerca de la conceptualización, invítelos a que usen sus saberes previos acerca de cuentos que ya han leído o han escuchado.

Actividad 3

Con esta actividad los estudiantes van a tener la oportunidad de familiarizarse mucho más con la temática. Para ello, tendrán en su guía del estudiante N°2 una ruta de aventura por la que deben pasar Ana y Alex para atravesar al otro lado del centro de la tierra; allí deben registrar las situaciones por las que tienen que pasar los personajes para llegar a su meta, escribiendo lo que observan en la ruta.

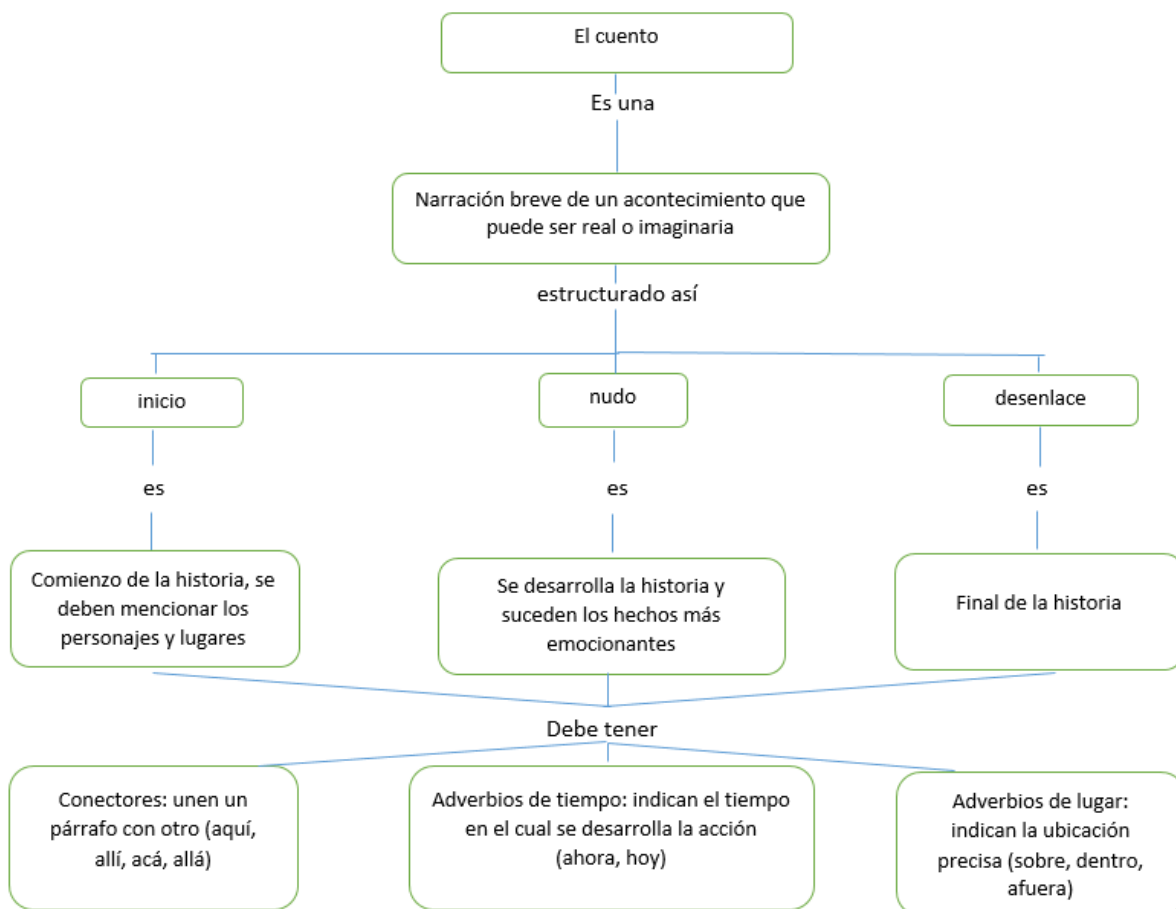
Retroalimentación



Terminado el ejercicio de escritura incentive a los estudiantes a leer sus rutas y las situaciones por las que tuvieron que pasar Ana y Alex, con el objetivo de que observen en sus relatos las diferencias y los puntos en común que pudieron observar.



Anexo 2 Mapa conceptual



Autoras: Luz Amparo Gamboa y Sandra Montoya



Guía del estudiante

2

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Sigue las líneas por donde deben avanzar Ana y Alex y escribe a continuación, las situaciones por las cuales tienen que pasar para llegar al otro lado del centro de la tierra.



Mapa del tesoro, tomado de: <https://bit.ly/2Fd4z7U>

Momento 3 Modelación

Ven, hagamos un cuento • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Una bolsa de papel por cada estudiante
- ✓ Colores
- ✓ Un ovillo de lana grande
- ✓ Recortes de cartulina de colores
- ✓ Tijeras
- ✓ Cobijas o mantas
- ✓ Cojines
- ✓ Lupa
- ✓ Binocular
- ✓ Brújula
- ✓ Disfraz de zorro
- ✓ Paisaje del mar
- ✓ Libreta de apuntes
- ✓ Papel kraft, un rollo
- ✓ Cuento: La aventura de Luís y Sofía (Ver anexo 3)
- ✓ Cuadro elementos del cuento (Ver anexo 4)

Actividad 1

Para comenzar, se debe ambientar el salón con algunas cobijas o mantas en el piso, cojines y algunos elementos como lupa, binocular, brújula, etc. Se diseña una gruta hecha en papel kraft por la cual pasaran los niños al entrar al salón; habrá también un paisaje del mar y una libreta de apuntes, esto con el fin de ambientar el momento de lectura de un cuento llamado "La aventura de Luis y Sofía" (Ver anexo 3); al final de la gruta habrá un estudiante disfrazado de zorro, el cual dará la bienvenida a la aventura de leer. Finalmente, realice la lectura del cuento con un tono de voz adecuado y alto que motive a los estudiantes. Terminada la lectura, los estudiantes deben responder en sus guías del estudiante N°3 algunas preguntas de comprensión relacionadas con la historia como:

- ✓ ¿Cómo le decía Luis a su hermana?
- ✓ ¿Cuál era el sueño de Luis?
- ✓ ¿Cuál fue el problema al que se enfrentaron Luis y Sofía?
- ✓ ¿Qué crees que pudo haberle pasado a conejo dormilón?

Retroalimentación



Terminada esta actividad, deje que los estudiantes socialicen sus respuestas a las preguntas y agregue aclaraciones, si así lo considera necesario, acerca de los momentos fundamentales del cuento.

Actividad 2

Con base en el cuento leído, complete en el tablero un cuadro (Ver anexo 4), en el que se pide explicar paso a paso cuáles son los elementos principales que se deben tener en cuenta en el momento de escribir una narración; para ello elija un personaje del cuento, escríbale una cualidad, una acción que estuviera realizando en la historia y un lugar donde haya aparecido. Después, permita a los estudiantes realizar el mismo ejercicio en su guía del estudiante N°3.

Retroalimentación



Debido a que es posible que varios estudiantes escojan el mismo personaje, permita que se unan para que compartan sus respuestas y consoliden o contrasten la información registrada.



Actividad 3

Para finalizar, los estudiantes tienen la oportunidad de hacer un títere, con una bolsa de papel, del personaje que eligieron, permita que los estudiantes usen su imaginación y los materiales que les va a proporcionar como cartulina de colores, lana, colores, etc.

Retroalimentación



Terminada esta actividad, se sugiere que los niños representen el cuento con los títeres mientras la docente cuenta nuevamente la historia.



Anexo 3 Cuento: La aventura de Luís y Sofía

Había una vez un niño llamado Luis que era hermoso y soñador, siempre pensaba que con esfuerzo podría un día cumplir sus sueños, uno de ellos era conocer el mar. Vivía en el campo con su familia y una tarde mientras su madre muy laboriosa hacía de comer y su padre aún no llegaba de su trabajo decidió emprender una aventura con su hermana Sofía, él con amor la llamaba "Sofi" y su madre de cariño la llamaba cosita, pues para ella era su cosita linda. Los dos emprendieron el viaje, en compañía de su conejo a quien le decían dormilón, porque se la pasaba durmiendo todo el tiempo. Luis y Sofía salieron a escondidas de sus padres para llegar al mar, sin saber a qué se estaban enfrentando. Caída la noche, la luna daba su resplandor el cual los guiaba haciendo más fácil ver el camino, el entusiasmo era mucho y conversaban acerca de todo lo que iban a realizar cuando estuvieran allí, pero se encontraron con algunas sorpresas.

Caminaron y caminaron toda la noche y llegó la mañana con la salida del sol, pero aún no lograban siquiera ver el mar, muy cansados se sentaron a descansar a la orilla del camino que sin saber los conducían a un bosque muy espeso y tenebroso ¡estaban perdidos! Sofía como era más pequeña empezó a llorar, tenía mucha sed y hambre. Luis trataba de calmarla diciéndole que pronto verían el mar; y el conejo dormilón de vez en cuando daba gruñidos desesperados, pues le hacía falta su cómoda casita para descansar.

Ellos decidieron seguir avanzando cuando inesperadamente salió a su encuentro un zorro hambriento quien los atacó de manera feroz. Luis muy asustado, agarró a Sofía y le dio un fuerte abrazo y el conejo dormilón corrió despavorido lo que hizo que el zorro saliera tras él, pero no logró alcanzarlo ya que este a pesar de ser dormilón era muy ágil. Luis y Sofía se sentían perdidos ya no podían caminar más y se encontraban muy angustiados al ver que no podían llegar a su destino y que estaban lejos de su casa.

Sofía seguía llorando...su llanto se escuchaba por todo el bosque lo que hizo que su padre quien los estaba buscando la escuchara a la distancia. El papá, muy preocupado empezó a llamarlos y pronto sucedió el encuentro, todo fue felicidad. Asustados, le contaron que estaban buscando el mar a lo que él les respondió -que jamás lo lograrían porque estaban muy distantes. Pero les prometió que cuando llegaran a casa iban a planear una salida para ir a conocerlo.



Al final, solo se lamentaban de que en el bosque se había quedado perdido el conejo dormilón. Ellos se imaginaban que tal vez se encontró una conejita tan hermosa como él. Todas las noches se sentaban a la luz de la luna para imaginarse como pasarían sus días cuando estuvieran en el mar.

Autoras: Amparo Gamboa y Sandra Montoya



Anexo 4 Cuadro elementos del cuento

Personaje ¿Quién?	Adjetivos (Cualidades) ¿Cómo era?	Suceso (Acción) ¿Qué ocurrió?	Lugar ¿Dónde?	Tiempo ¿Cuándo?
Papá	Preocupado	Buscaba a Luis y Sofía	Bosque	A la luz de la luna
Luis	Aventurero	Quería conocer el mar		
Sofía		Lloraba y lloraba		
Conejo	Dormilón	Corrió despavorido		
Zorro	Hambriento y feroz			



Guía del estudiante

3

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Después de la lectura del cuento “La aventura de Luis y Sofía” responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo le decía Luis a su hermana?

2. ¿Cuál era el sueño de Luis?

3. ¿Cuál fue el problema al que se enfrentaron Luis y Sofía?

4. ¿Qué crees que pudo haberle pasado a conejo dormilón?

Actividad 2

Teniendo en cuenta la explicación que dio el docente, completa el siguiente cuadro:

Personaje ¿Quién?	Adjetivos (Cualidades) ¿Cómo era?	Suceso (Acción) ¿Qué ocurrió?	Lugar ¿Dónde?	Tiempo ¿Cuándo?

Momento 4 Simulación

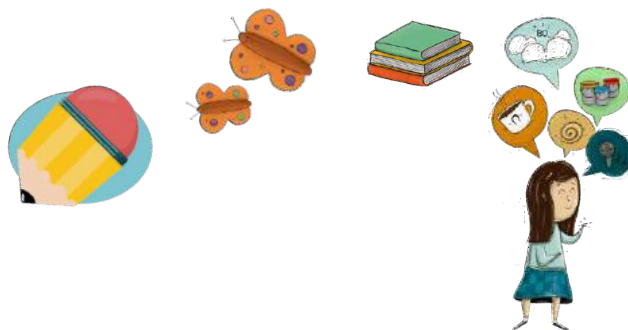
Juntos construimos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°4
- ✓ Hojas de bloc, una por cada estudiante
- ✓ Lápices
- ✓ Diccionario de español, uno por estudiante

Actividad 1

Se realiza un recorrido por los alrededores de la institución con el objetivo de que los estudiantes observen lugares, objetos y personajes para escribir una aventura. Para motivarlos, use la consigna: "Vamos a vivir una aventura fuera del salón, usa tu imaginación y observa con atención qué personajes, lugares y objetos te gustaría estuvieran en tu aventura". Mientras se realiza el recorrido, el estudiante debe completar en su guía del estudiante N°4 un esquema que le permitirá posteriormente construir su cuento.



Retroalimentación



Completada la salida y la información en el esquema, invite a los estudiantes a socializar sus respuestas, expresando sus sentimientos y pensamientos con respecto a la salida que hicieron fuera del salón.

Actividad 2

En esta actividad, los estudiantes escriben su primer cuento teniendo como base la información que registraron en el esquema anterior. Es indispensable recalcar a los estudiantes la importancia de usar la información que registraron, pues esto hace parte del plan de escritura que va a facilitar la redacción de la historia.

Para la creación del texto, entregue la guía del estudiante N°4, en la que cada uno debe completar un cuadro para motivar su imaginación y creatividad en la escritura del cuento. Se dan algunas recomendaciones para escribir la narración, como el uso de palabras escritas de manera correcta, y también que conserven la estructura del texto narrativo (inicio, nudo y desenlace) Finalmente, proponga a los estudiantes corregir la ortografía y caligrafía de sus textos, aclarando las dudas que puedan surgir en este ejercicio. De igual modo se les presentan los materiales que pueden usar para ilustrar con imágenes su cuento, si lo consideran necesario.

Retroalimentación



De manera aleatoria se les pide a algunos estudiantes que expresen cómo se sintieron construyendo su historia, qué personajes de la comunidad escogieron y qué representa para ellos estos personajes; es importante además que comenten que limitaciones o barreras encontraron en el momento de la creación de la historia. La socialización del material permitirá que el resto de los compañeros perciban que tan acertados fueron en delimitar las partes del cuento

Posteriormente se realiza una coevaluación en la cual cada estudiante debe corregir los posibles errores ortográficos de sus compañeros y emitir una valoración cualitativa de dicho trabajo.



Guía del estudiante **4**

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **1**

Mientras realizas el recorrido completa el siguiente esquema:

¿Qué lugares de los que observas te llaman la atención?	
↓	
¿Qué personas o animales que observas te gustan más?	
↓	
¿Qué objetos te llaman la atención?	

Actividad **2**

Ahora que tienen algunos elementos para escribir tu historia, comienza a hacerlo con la ayuda de este cuadro:

Título:
Personajes:
Lugares:

<p>Inicio (Contamos sus personajes y donde ocurre la historia)</p>	
<p>Nudo (contamos cuál es la aventura que van a tener los personajes)</p>	
<p>Desenlace (Contamos como se acaba o soluciona la aventura)</p>	
<p>Aquí puedes hacer un dibujo acerca de tu cuento</p>	

Momento 5 Ejercitación

Observando Aprendo • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°5
- ✓ 10 pliegos de Papel kraft
- ✓ Lana
- ✓ Lápices
- ✓ Colores

En el desarrollo de este momento se busca que los estudiantes puedan fortalecer la habilidad de escribir cuentos, se espera que ya tengan claridad respecto a la estructura del cuento y puedan ser capaces de construir uno propio, para ello realice retroalimentación de la temática, tomando como modelo el cuento anterior.

Actividad 1

Para esta actividad, los estudiantes encuentran en su guía del estudiante N°5 una secuencia de imágenes que deben observar cuidadosamente para enumerarlas y ordenarlas según las situaciones que allí se presentan, recuerde a los estudiantes la importancia de mantener la coherencia en el orden de las imágenes.

Retroalimentación



Terminada la actividad, los estudiantes socializan a sus compañeros y docente los aspectos que tuvieron en cuenta para organizar las imágenes, de igual manera comparan el orden en el cual consideran que debe ser organizados los hechos en la secuencia y por qué; de presentarse diferentes opciones, deben explicar qué los motivó a usarla.



Guía del estudiante **5**

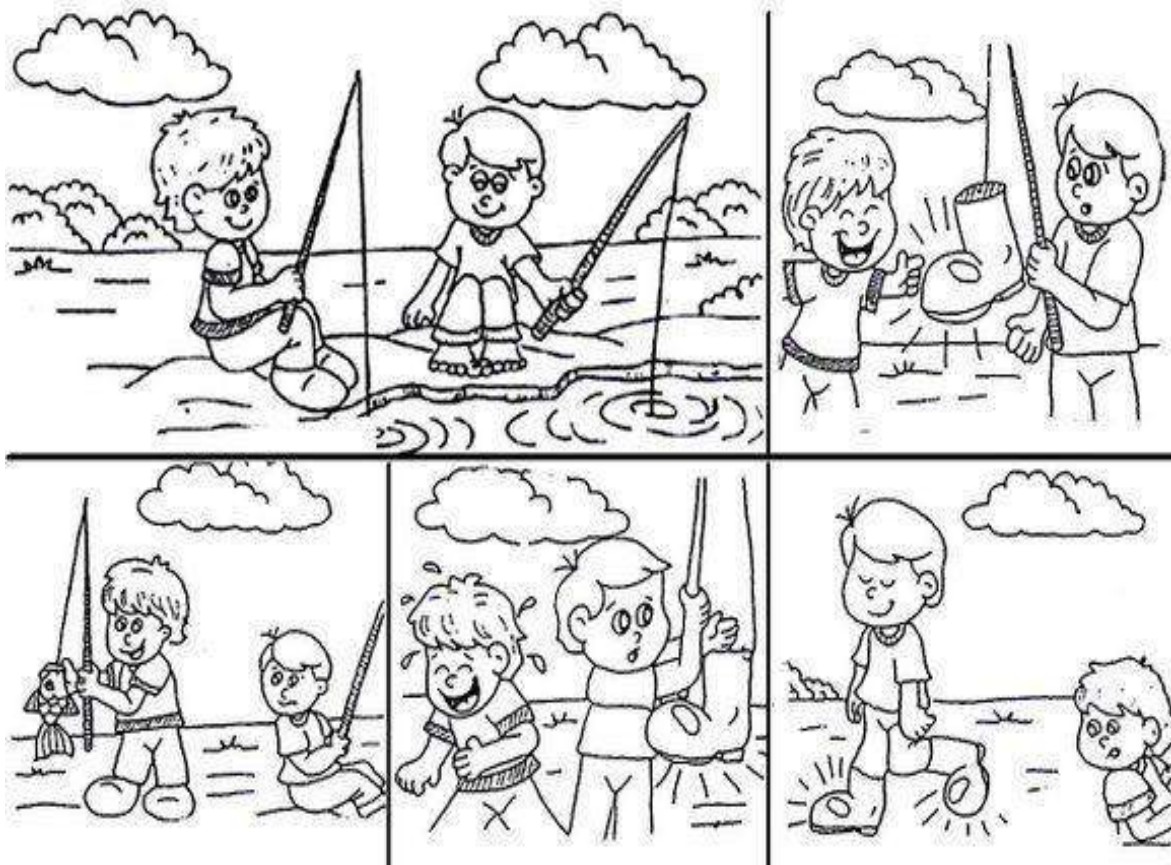
Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **1**

Evalúo mi escrito

Observa con atención la siguiente secuencia de imágenes y enuméralas del 1 al 5 de manera que des un orden a los sucesos, donde el 1 es lo primero que pasa y el 5 es lo último.



Imágenes tomadas de: <https://bit.ly/2PjGZel>

Actividad 2

Ahora que le diste un orden a la secuencia de imágenes escribe un cuento con las situaciones que allí se presentan, recuerda tener en cuenta la estructura del cuento (inicio, nudo y desenlace) y además piensa en un título que sea muy llamativo y acorde con lo que sucede.

Título

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Momento 6 Demostración

El autor de mi cuento, soy yo • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°6
- ✓ Un dado hecho en cartón de 20 x 20 cm (Ver anexo 5)
- ✓ Lápices
- ✓ Borradores
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Tijeras
- ✓ 1 rollo de cinta adhesiva
- ✓ Cartulina, una grande de color amarillo
- ✓ Imágenes impresas (médico, maestra, bombero, cocodrilo, dinosaurio y niño aviador)

Actividad 1

Recorte siluetas de cartulina en forma de estrellas, en el revés escriba lugares y escenarios, y péguelas en el tablero. Posteriormente, para iniciar la actividad, utilice un dado que contenga en cada cara de sus lados, una imagen de un personaje que ellos conozcan de la vida cotidiana o imaginario. Cada estudiante debe lanzar el dado que indica el personaje con el cual va a escribir un cuento, poniéndole un nombre y dándole características; después se elige al azar una de las estrellas pegadas en el tablero que contiene

un lugar y/o escenario con la cual complementan su historia, esta información debe ser registrada en la guía del estudiante N°6.



Se recomienda que estas actividades se realicen de manera simultánea, es decir, mientras algunos estudiantes lanzan los dados disponibles, los demás despegan las estrellas del tablero para optimizar el tiempo.

Se hace claridad de que en este nuevo ejercicio se debería saber que los personajes, los lugares y los tiempos en los que se desarrollará la historia, son importantes para su creación, así como la ilación entre una idea y otra, permitiendo así que, la lectura de un párrafo y otro sean coherentes.

Retroalimentación



Para este momento se considera que los estudiantes tengan claridad acerca de la estructura del cuento, por lo tanto, se le pedirá a uno de ellos que comparta qué elementos importantes debe tener el cuento que va a inventar. De ser necesario, realice las aclaraciones pertinentes.

Actividad 2

Los estudiantes deben escribir un cuento que cumpla con varias condiciones: la primera es que deben usar el personaje y el lugar registrados en la actividad anterior, la segunda es que debe tener un título llamativo y la tercera es que pueden usar otros dos personajes que ellos consideren necesarios para darle sentido y coherencia a su historia. Si es necesario dé estas indicaciones varias veces para que los estudiantes logren comprender el objetivo del ejercicio de escritura. Esta información debe ser registrada en la guía del estudiante N°6.

Retroalimentación



Cada estudiante puede leer su cuento y contar a sus demás compañeros cómo logró usar todos los elementos propuestos y cumplir con las condiciones.

Actividad 3

Cada estudiante tiene en su guía del estudiante N°6, una rúbrica de autoevaluación que va a permitir que los niños identifiquen si lograron escribir el cuento de manera correcta usando los elementos aprendidos en el momento de enunciación, y las condiciones que se plantearon para realizar el ejercicio de escritura. Invite a los estudiantes a leer con atención el cuento y a responder las preguntas de manera sincera y honesta.

Retroalimentación



Se crea un espacio en el cual cada estudiante pueda expresar a sus compañeros como se sintió evaluando su cuento. Luego, pídeles que se reúnan en parejas para que revisen sus textos observando diferencias similitudes, considerando el enfoque que cada uno le dio y teniendo en cuenta que en muchos casos resultaron comunes algunos personajes y escenarios.



Anexo 5 Base para dado



Imágenes tomadas de: <https://www.freepik.es/>



Guía del estudiante

6

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Lanza el dado y escribe el personaje que te correspondió, puedes darle un nombre y algunas características:

Personaje:

Nombre:

¿Cómo es el personaje?

Ahora, toma una estrella de las que se encuentran pegadas en el tablero y escribe el lugar que te correspondió:

Lugar:

Actividad 2

Ahora que tienes un personaje y un lugar escribe un cuento, puedes usar otros dos personajes que consideres necesarios para darle sentido y coherencia a tu historia.

Actividad 3

De manera sincera y honesta, revisa tu cuento y responde la siguiente rúbrica de autoevaluación:

	SI	NO
Tu cuento cumple con la estructura de los textos narrativos (inicio, nudo y final)		
Usaste los personajes que se habían propuesto al inicio de la actividad		
Tu cuento tiene un título llamativo y responde a las situaciones de la historia		

Momento 6 Demostración

Viviendo mi cuento • 2 horas

Materiales

- ✓ Vestuarios (según el personaje)
- ✓ Imágenes relacionadas con el cuento (ambientación)
- ✓ Guion (relato del cuento)
- ✓ Sabor social (se comparte un refrigerio para estimular a los chicos)

Segunda sesión

Esta sesión consiste en involucrar al resto de la comunidad educativa (familias) en el avance que han tenido los niños mediante la realización de la creación de los cuentos.

Se plantea entonces una actividad para la cual se invita a los padres de los estudiantes de los grados terceros y otros padres de aquellos niños de los grados de primaria que han mostrado dificultad de aprendizaje, ya sea de tipo comportamental o cognitivo.

La actividad consiste en representar uno de los cuentos (previamente seleccionado) para hacer una actuación teatral. Cree el guion en compañía de los estudiantes, y permita la participación voluntaria de algunos estudiantes de acuerdo con el número de personajes que tenga la historia. Los estudiantes que no participen de la representación serán espectadores junto con los padres de familia. Teniendo en cuenta la trama del cuento, se elige el vestuario y los espacios (en lo posible hechos en material reciclable).

Cuentos y guiones para representar

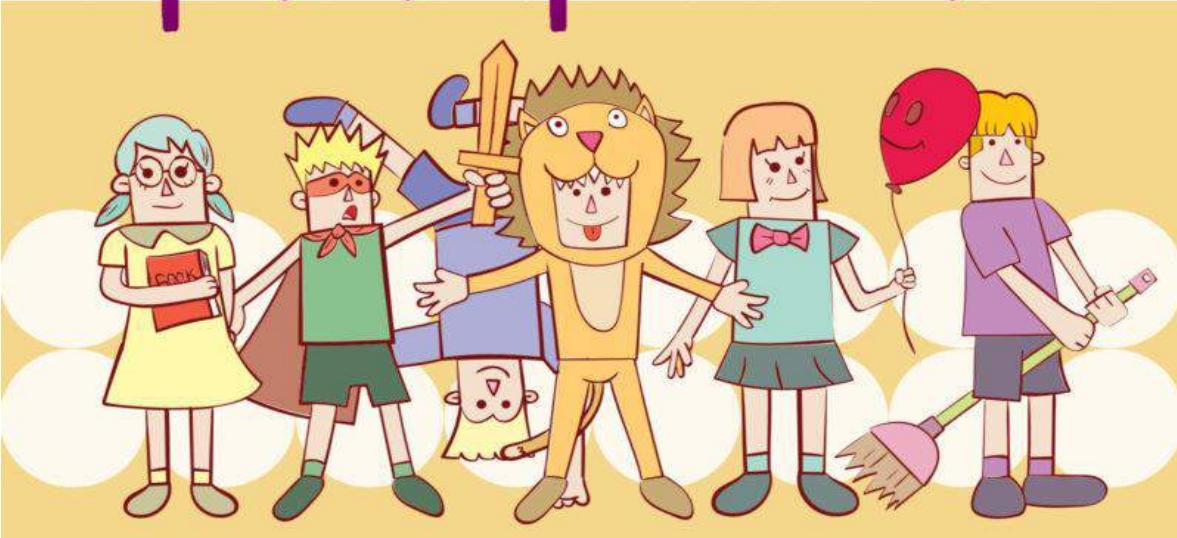


Imagen tomada de: <https://bit.ly/2KFQLEM>

Retroalimentación



Se elige un lugar fuera del salón (bajo un árbol, césped) en el cual se puedan comentar aspectos relevantes de cómo se sintieron durante la realización de la secuencia, ¿Qué momento les generó mayor expectativa? ¿Fueron suficientemente claros los aportes que hizo su docente en las diferentes intervenciones? ¿Cómo se sintieron durante las actividades? Primero se resalte los aspectos positivos de la actividad (permitiendo que sean los chicos quienes los presenten).

Luego se comentan los aspectos a mejorar para las próximas actividades realizadas en público, tratando de que los niños expongan sus ideas.



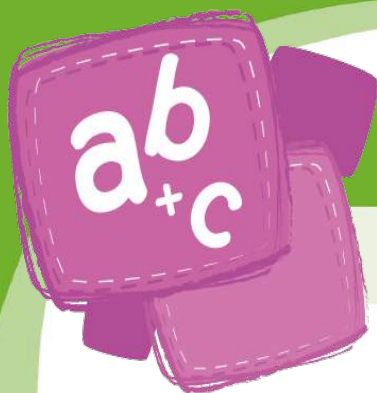
Agradecimientos

Consideramos que las aulas escolares son espacios en los cuales se construye aprendizajes muy valiosos para el futuro de los estudiantes, partiendo de las experiencias y saberes que ellos han adquirido mediante su práctica. Como docentes nos mantuvimos motivadas en el proceso de creación de contenidos al saber que, mediante la puesta en marcha de la secuencia, hacemos parte de estos procesos que se gestan alrededor de la formación de los estudiantes.

La creación de la secuencia didáctica es una muestra del rumbo que ha tomado la educación, permitiendo que cada vez el aprendizaje pueda ser más lúdico, más cercano a satisfacer las necesidades propias del estudiante y a considerar importante sus motivaciones, sus aciertos y desaciertos como eje de su aprendizaje.

Queremos expresar un agradecimiento especial a Dios porque en su anhelo de formar mejores personas, nos hace instrumentos de su obra. Al rector de la Institución José Oned Mosquera por facilitarnos los espacios para asistir a los encuentros. Al programa de Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, representado por las mediadoras pedagógicas que nos acompañaron Mónica Urrego y Mayelly González. También al señor Wilson Rico, representante de la Fundación Fraternidad Medellín, quien con sus aportes ha beneficiado en gran medida a la Institución.

Sandra Montoya
Luz Amparo Gamboa
Docentes de la Institución Educativa Rural Zungo Embarcadero
Municipio de Carepa, Antioquia



Y tú... ¿Qué opinas?:

“La escuela un lugar para argumentar, leer y escribir”

Guía del docente

Autor(es): Leidy Viviana Marín Tobón - Luisa Briggith Gelves Ferrer
I.E. San Rafael sede La Pradera y sede El Guadual

Municipio San Rafael

Grado: tercero y cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Comprender la importancia de la argumentación en la escuela, como estrategia para defender y exponer sus ideas y sentimientos de forma clara y coherente ante los demás, a partir de la elaboración de textos orales y escritos que respondan a diferentes situaciones comunicativas.	Mostrar interés por los procesos de argumentación que se desarrollen en el aula, de forma oral y escrita, para generar un pensamiento crítico y propositivo aplicado al contexto social y cultural, en los estudiantes de los grados 3 y 4.	Defender su punto de vista de forma oral y escrita en las diferentes actividades que se llevan a cabo en el aula (debates, conversatorios, preguntas, entre otros) articulándolo a la escritura de textos, como mecanismo para desarrollar una actitud crítica frente a sí mismo y su entorno.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Organiza sus ideas para producir un texto oral y escrito, teniendo en cuenta su realidad y sus propias experiencias al interior o fuera del aula.	Expresa en forma clara sus ideas y sentimientos en la producción de textos orales y escritos, haciendo énfasis en su capacidad para argumentar y defender su punto de vista.	Elige un tema para producir un texto escrito, teniendo en cuenta un propósito, las características del texto y las exigencias del contexto, dejando ver claramente su punto de vista frente al tema.



Presentación de la secuencia didáctica

Narrativas para el maestro desde el ejercicio de la argumentación

Desde siempre, la escuela ha asumido la tarea de enseñar a leer y escribir, pero el discurso oral y escrito en el aula como ejercicio crítico y/o argumentado se ha visto como una práctica ausente, quizás por la complejidad que implica esta actividad del lenguaje o porque la escuela ha desconocido en sus prácticas pedagógicas la importancia de construir entornos donde los niños y niñas desde los primeros años de escolaridad se enfrenten a otros tipos de discursos, expongan sus puntos de vista o se relacionen con textos que le exijan a los estudiantes otras posibilidades de leer su entorno. Es lamentable que en la enseñanza de la lectura y la escritura se utilicen casi siempre textos narrativos y descriptivos, dejando de lado la existencia de textos informativos o argumentativos, que si bien representan un desafío para la enseñanza, permiten el desarrollo de diferentes competencias en los estudiantes.

Es desde esta premisa que nace el interés de las docentes por llevar al aula, y desde los grados inferiores, 3° y 4°, la enseñanza de la argumentación, generando en los estudiantes la capacidad de opinar y dar argumentos claros frente a un tema o una situación que se presente en el aula o fuera de ella, para que logren generar nuevos caminos hacia su aprendizaje y se convenzan no solo de hablar bien sino de proponer textos que rompan los esquemas tradicionales de escritura al interior del aula de clase, en los cuales en su mayoría se proponen el análisis de textos narrativos como cuentos y fábulas.

Con esta secuencia se busca en primer lugar, sensibilizar al maestro sobre la importancia de desarrollar en los niños y niñas de la básica primaria la competencia argumentativa, para ello se proponen una serie de actividades lúdico- pedagógicas aplicables a todos los contextos educativos que buscan el fortalecimiento de la capacidad crítica y expresiva en los estudiantes. Si bien algunas actividades pueden variar por las condiciones del contexto y/o los materiales con que se cuenten en la institución, con la debida planeación, usted podrá aplicar la secuencia de forma eficaz. Además, se sugiere una propuesta innovadora, que aborda un tipo de discurso, el argumentativo, tradicionalmente

ausente de nuestras aulas, a pesar de su gran relevancia social y de que, debería merecer mayor atención en una educación que sirve a una sociedad democrática.

Querido colega: ¡ánimate! y has de esta guía un camino a la argumentación y convéncete que las prácticas pedagógicas deben trascender nuestra realidad y permitir que las niñas y niños se acerquen a otros escenarios de aprendizaje.

Guía del docente

1

Momento 1 Motivación

¡Pescar para aprender! • Duración: 2 horas

En el momento de la motivación el docente debe incitar a los estudiantes hacia el desarrollo de la *competencia argumentativa*. Para lograr su propósito debe permitir la opinión, generar interés mediante preguntas guiadas o lecturas sobre un tema específico, con las cuales logre convencer a los alumnos sobre la importancia de tener una postura crítica al momento de dar o defender una opinión.

Materiales

- ✓ Fichas con preguntas orientadoras. (Ver anexo 1)
- ✓ Papel bond dividido en medios pliegos, uno por equipo
- ✓ Marcadores de colores
- ✓ Caja de cartón decorada con signos de interrogación
- ✓ Caña de pescar elaborada por el docente. (Ver anexo 2)
- ✓ Fichas con respuestas a las preguntas orientadoras. (Ver anexo 3)
- ✓ Premio sorpresa (dulce, carita feliz, estrella)

Preguntas orientadoras:

- ¿Por qué no se caen los aviones?
- ¿Por qué el arcoíris es de colores?
- ¿Por qué se extinguieron los dinosaurios?
- ¿Por qué si la tierra gira, nosotros no sentimos el movimiento?
- ¿Por qué los seres humanos no pueden volar?

NOTA

Maestro si requiere de otras preguntas, las puede cambiar e incluirlas en las fichas.

Actividad 1

Forme equipos de acuerdo con la cantidad de estudiantes que usted tenga en el aula y entregue una pregunta orientadora (anexo 1), medio pliego de papel bond y marcadores por cada equipo. Posteriormente, invite a los estudiantes a discutir en grupo la pregunta e intentar responderla desde sus saberes previos. Luego de la discusión al interior de cada grupo, pídeles que escriban la respuesta en el papel bond para luego ser socializada con todos los estudiantes.

En el anexo 2 se encuentran las instrucciones para elaborar una caña de pescar, para que los estudiantes pesquen las explicaciones científicas que dan respuestas a las preguntas orientadoras expuestas en el anexo 1.

Retroalimentación



Organice una mesa redonda para socializar las respuestas de cada equipo y proponga un conversatorio para conocer la opinión de los otros equipos entorno a cada pregunta. Pegue los carteles en diferentes lugares del aula para que los estudiantes puedan leerlos.

Actividad 2

Las respuestas científicas tomadas de fuentes bibliográficas se encuentran en el anexo 3; sin embargo, si el maestro propuso otras preguntas, debe buscar los referentes teóricos que apoyen sus respuestas.

Para la actividad con la caña de pescar, siga las siguientes instrucciones:

6. Tome la caja de cartón, ubíquela en el centro del aula de clase y ponga en ella las respuestas científicas de cada una de las preguntas orientadoras.
7. Proponga que un representante de cada equipo tome la caña de pescar, se ubique frente a la caja y juegue a pescar una de las respuestas de la actividad N° 1.
8. Luego de que el estudiante logre pescar una de las respuestas, se debe reunir nuevamente con su grupo de trabajo y descubrir a qué pregunta corresponde la respuesta y ubicarla en el cartel correspondiente.
9. El grupo que logre acertar en la respuesta recibirá un premio sorpresa.
10. Esta dinámica será desarrollada por cada uno de los equipos conformados, hasta encontrar la respuesta a cada una de las preguntas orientadoras.
11. Realice con los estudiantes una comparación entre las respuestas dadas y las tomadas de referentes bibliográficos.

Retroalimentación



Al finalizar la actividad, organice el grupo en un círculo y permita que ellos hablen acerca de lo que aprendieron en las actividades anteriores. Además, resalte la importancia de hacer preguntas y de buscar información para resolver las mismas. Motive a sus estudiantes a pensar, dar opiniones, expresar ideas y sentimientos, debatir puntos de vista, tener una posición frente a un tema pues esto les permitirá desarrollar su capacidad crítica.

Referencias:

- ✓ En Clave de Niños. (2013) ¿Por qué sale el arco iris? Recuperado de <https://sinalefa2.wordpress.com/2013/06/03/por-que-sale-el-arco-iris/>
- ✓ El Cielo Nocturno (s. f.). ¿Por qué no sentimos el movimiento de la Tierra? Recuperado de <https://bit.ly/2Ptroct>
- ✓ Gutiérrez, M., Gómez, A. (2013). ¿Por qué no vuelan los humanos? Recuperado de <http://porqueunhumanonovuela-sbl.blogspot.com/>
- ✓ National Geographic (2010). La extinción de los dinosaurios. Recuperado de <https://bit.ly/2eMgbyY>
- ✓ Volando sin miedo (s. f.). ¿Por qué vuelan los aviones? Recuperado de <https://bit.ly/1P5NYxt>
- ✓ Tomo 3: Juegos y juguetes hechos por ti. Editora cultural internacional.



Anexo 1 Preguntas

¿Por qué no se caen los aviones?

¿Por qué el arcoíris es de colores?

¿Por qué se extinguieron los dinosaurios?

¿Por qué si la tierra gira, nosotros no sentimos el movimiento?

¿Por qué los seres humanos no pueden volar?



Anexo

2

Instrucciones para la caña de pescar

JUGUETES CON MOVIMIENTO

Caña de pescar

Materiales

Cartulina, Un trozo de madera largo y delgado, Clip, Pincel, Tapón de corcho (de botella), Cuerda delgada, Tijeras, Pinturas, Canasta o caja de cartón.

Pasos

- 1 Recorta muchas figuras en forma de pescados con la cartulina. Decóralas con muchos colores llamativos.
- 2 Dobra un poco la cabeza de cada pescado y con la ayuda de las tijeras, corta un pedazo en forma de medio círculo, desdobra el papel y habrás hecho un orificio.
- 3 Toma el palo de madera y amarra una cuerda a uno de sus extremos. Al otro extremo de la cuerda amarra el tapón de corcho. Abre el clip formando un gancho. Inserta la punta del clip en la mitad del corcho.
- 4 Pon los pescaditos de colores en el canasto o en la caja. Y a pescar.

Fuente: Pequeños creativos, juguetes hechos por ti.



Anexo 3 Respuestas científicas

¿Por qué no se caen los aviones?

Fuente: Volando sin miedo.com. ¿Por qué vuelan los aviones?

Porque las formas de sus alas están diseñadas para que el flujo del aire se mueva alrededor de ellas, lo que permite mantener el avión levantado. Los motores del avión están diseñados para moverlo hacia delante a gran velocidad, esto hace que el aire pase rápido sobre las alas y lo envía hacia abajo generando una fuerza que le permite al avión mantenerse estable, llamada Sustentación. Si esta fuerza es suficiente, compensa el peso del avión. Cuanto mayor sea la velocidad del avión respecto al aire, mayor es la fuerza de sustentación.




¿Por qué el arcoíris es de colores?

Fuente: En Clave de Niños (2013) ¿Por qué sale el arco iris?

Es un arco de luz separado en diferentes secciones de color que, dispuestos en forma paralela, aparecen cuando los rayos del sol se reflejan y refractan en el agua.

Se produce cuando un rayo de luz es interceptado por una gota de agua suspendida en la atmósfera. La gota lo descompone en todos sus colores al mismo tiempo que lo desvía (lo refracta al entrar en la gota y al salir). Debido a



	<p>estas refracciones, el rayo se vuelve hacia la parte del cielo en que está el sol.</p> 
<p>¿Por qué se extinguieron los dinosaurios?</p> <p>Fuente: National Geographic (2010). La extinción de los dinosaurios.</p>	<p>Los científicos suelen coincidir en torno a dos hipótesis que podrían explicar la extinción de ellos: un impacto extraterrestre, por ejemplo, un asteroide o un cometa, o un período de gran actividad volcánica. Cualquiera de los dos escenarios habría ahogado los cielos con restos que privaron a la Tierra de la energía del sol, impidiendo la fotosíntesis y extendiendo la destrucción arriba y abajo de la cadena alimenticia. Una vez que se asentó el polvo, los gases de efecto invernadero bloqueados en la atmósfera habrían provocado que se disparara la temperatura, un repentino cambio climático acabó con mucho de la vida que logró sobrevivir a la prolongada oscuridad.</p>
<p>¿Por qué si la tierra gira, nosotros no giramos con ella?</p> <p>Fuente: El Cielo Nocturno. ¿Por qué no sentimos el movimiento de la Tierra?</p>	<p>La explicación es sencilla, debido a que tanto la velocidad de rotación como la de traslación de la Tierra son "constantes", es decir, siempre son las mismas y el cambio entre la velocidad máxima y la velocidad mínima se va haciendo de a poco es que no sentimos el movimiento, en otras palabras, para sentir el movimiento, nuestro planeta tendría que experimentar un cambio de velocidad brusco, ya sea que se detuviera repentinamente o que acelerara de golpe, si nuestro planeta experimentara un cambio de velocidad repentino sentiríamos tal movimiento.</p>



	<p>El ejemplo clásico es el del automóvil en movimiento, cuando viajamos en automóvil y nos mantenemos a velocidad constante, no sentimos mucho movimiento, sin embargo, si el auto en movimiento frena repentinamente de inmediato sentimos el movimiento yéndonos hacia delante, sucede lo mismo si el automóvil está en reposo y acelera de forma repentina, experimentamos el movimiento tirándonos hacia atrás.</p> <p>En la Tierra sucede exactamente lo mismo, aunque el planeta se está moviendo, nosotros y nuestro entorno somos parte de el mismo sistema y nos movemos con él al mismo tiempo, es decir, nos movemos junto con la Tierra y solamente si ésta cambiara su velocidad espontáneamente o se detuviera sentiríamos el movimiento.</p>
<p>¿Por qué los seres humanos no pueden volar?</p> <p>Fuente: Gutiérrez y Gómez. (2013) ¿Por qué no vuelan los humanos?</p>	<p>No pueden volar por tres factores importantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La ausencia de plumas. 2. La formación de los huesos, puesto que éstos son completamente sólidos por dentro, a diferencia de los de las aves que están huecos. 3. La formación de los músculos y el sistema respiratorio. <p>Aunque tuvieran alas, serían tan inmensas que no serían capaces de moverlas para volar. Algo parecido les pasa a algunas aves, tienen alas pero no pueden volar, como los avestruces. Otras, como las gallinas, poseen alas, pero no están lo suficientemente desarrolladas como para mantenerlas en vuelo.</p>



Juega con el saber
Apreciado Docente:

Si quieres ampliar tu conocimiento y despertar el
interés en tus estudiantes, los siguientes links te
pueden ayudar.

¡Anímate!

<https://www.youtube.com/watch?v=j05ZuHUnQWQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=j05ZuHUnQWQ>

Momento 2 Enunciación

¿Sabías qué...? • Duración: 2 horas

En esta fase el maestro dará a conocer la ruta que se debe seguir para llegar al destino esperado, en este caso la competencia argumentativa.

Subirán al tren cargados de herramientas conceptuales que el maestro dará a conocer mediante ejemplos, lecturas y debates sobre un tema de interés, logrando acercarlos a su primera parada que será orientada a entender qué es argumentar y cómo, desde la opinión, se está poniendo en práctica el desarrollo de la argumentación. Aquí el maestro debe ser claro en su exposición y monitorear de forma constante que los estudiantes comprendan el concepto.

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°1.
- ✓ Cuentos "Pinocho" de Carlo Collodi" y "El Pastorcito mentiroso" de Esopo. (Ver referencia)
- ✓ Diccionarios.
- ✓ Resaltadores.
- ✓ 1 hoja de bloc para cada estudiante o grupo.
- ✓ Lapicero para cada estudiante o grupo.

Compañero(a) docente la siguiente información te será de gran utilidad durante el desarrollo de este momento.
¡...ASÍ QUE NO LA PIERDAS DE VISTA...!

Cuando das tu opinión frente a un tema, escuchas las opiniones de los demás y las confrontas, estás **Argumentando**.

¿SABÍAS QUÉ...?

Argumentar es defender una idea aportando razones válidas que justifiquen nuestra postura, es decir, es **convencer** a los demás con nuestras ideas.

Para expresar tus ideas y sustentar tu opinión puedes utilizar los siguientes tipos de texto argumentativos:

- *Ensayo.*
- *Textos periodísticos:* editorial, cartas de los lectores, páginas de opinión, artículos.
- *Debates orales:* foros de opinión.
- *Publicidad:* comercial, propaganda política, etc.

Si su superestructura deseas identificar, las siguientes palabras debes recordar:

Título

Nombre que se le da al texto, en el se presenta el tema.

Tesis

Es la idea que se debe defender en el texto, sea a favor o en contra.

Argumentos

Conjunto de ideas u opiniones que sirven para defender la tesis planteada en el texto.

Conclusión

Es una idea que resume el tema tratado en el texto.

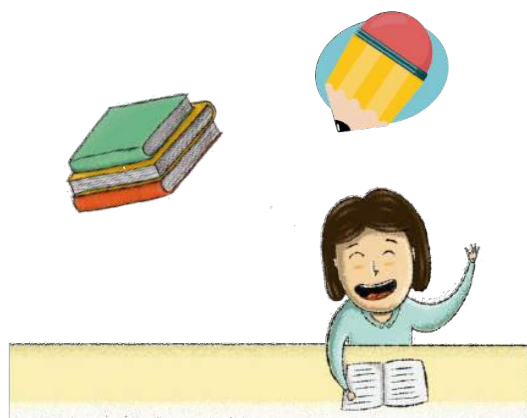
Actividad 1

Entregue a cada estudiante una fotocopia con los cuentos "Pinocho" de Carlo Collodi y "El Pastorcito mentiroso" de Esopo. Solicite a los estudiantes realizar lectura mental de las historias entregadas y subrayar en los textos las palabras cuyo significado desconozcan. Terminada la lectura, pregunte por las palabras subrayadas y escríbalas en el tablero. Posteriormente, dé a cada estudiante una hoja de bloc, solicítele que defina cada una de las palabras subrayadas desde sus conocimientos previos, y que las escriba en una de las caras de la hoja.

Luego, pida a los estudiantes buscar el significado de las anteriores palabras en el diccionario (si no cuenta con diccionarios suficientes para cada estudiante, forme los grupos necesarios para realizar la actividad) y que escriban los significados encontrados en la cara posterior de la hoja de bloc. Motíuelos a hacer la confrontación de

las definiciones dadas por ellos mismos y las encontradas en el diccionario, para que reflexionen sobre si los significados dados se asemejan o no a los encontrados.

Abra el espacio para que los estudiantes que deseen expresen sus puntos de vista sobre la confrontación de las definiciones. A continuación, reparta de manera individual la Guía del estudiante N° 1 con el fin de que realicen tres actividades relacionadas con los textos leídos y acompañelos durante el desarrollo de esta.



Retroalimentación



Al terminar el desarrollo de la Guía del estudiante N° 1, socialice con ellos las respuestas dadas a las preguntas planteadas en el punto "c" de la guía del estudiante.

Actividad 2

Al finalizar la actividad, organice a los estudiantes en dos grupos y proponga un debate donde un equipo esté en contra de las mentiras y el otro a favor; cada equipo debe dar como mínimo cinco ideas que apoyen su postura frente al tema. Anote en el tablero las respuestas dadas por las estudiantes organizadas en dos columnas: ideas a favor y en contra.

Retroalimentación

Al finalizar la actividad, haga la pregunta: y tú... ¿Qué opinas de las actividades realizadas?, escuche las ideas que expresan los estudiantes sobre la actividad desarrollada. Posteriormente a la discusión anterior, explique los conceptos relacionados con la argumentación, para esto, remítase a los conceptos dados al inicio del momento de la enunciación.



Luego de la discusión y de sintetizar las ideas, pídale a los niños que desde el ejercicio realizado respondan de forma oral: ¿Qué es argumentar?, ¿Cómo puedo defender mis ideas?, ¿Por qué es importante dar nuestra opinión y defenderla?, ¿Consideras importante la opinión de las personas con quienes te relacionas?, ¿Por qué?

Referencias:

- ✓ Lapeira, D. (2013). Superestructura de textos argumentativos. Recuperado de <https://bit.ly/2qOBdCP>
- ✓ Virguez, M., (s. f.). Los 6 tipos de Textos Argumentativos. Recuperado de <https://www.lifeder.com/tipos-textos-argumentativos/>
- ✓ "El Pastorcito Mentiroso". Autor "Esopo". Recuperado de <https://bit.ly/2zd1qzl>
- ✓ "Pinocho". Autor "Carlo Collodi". Recuperado de <https://bit.ly/2NQ11f5>



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

- a. Después de leer los cuentos "Pinocho" de Carlo Collodi y "El Pastorcito mentiroso" de Esopo, completa el siguiente cuadro, respondiendo las preguntas:

Pinocho	<p>¿Por qué mentía Pinocho?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>¿Qué aprendiste luego de leer lo que le ocurrió a Pinocho por mentir?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>El Pastorcito mentiroso</p>	<p>¿Por qué mentía el Pastorcito?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>¿Qué aprendiste luego de leer lo que le ocurrió al Pastorcito por mentir?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--------------------------------	--

b. Dibuja un final diferente para cada historia, para ello, haz una lectura rápida de los cuentos.

<p>Pinocho</p>	<p>El pastorcito mentiroso</p>
----------------	--------------------------------

c. Responde las siguientes preguntas:

✓ ¿Por qué los dos protagonistas de los cuentos se ven envueltos en problemas?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

✓ ¿Por qué los aldeanos no acudieron a ayudar al pastorcito cuando los llamó por última vez?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

✓ Y tú ¿Qué opinas sobre las mentiras? Escríbelo

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Momento 3 Modelación

Aprendo a medida que leo y leo... • Duración: 2 horas

La finalidad de esta fase es que el docente guíe a los niños en el aprendizaje de la argumentación, para ello trabajará distintos tipos de texto (cuentos, poemas, artículos de opinión, entre otros que considere pertinentes) haciendo énfasis en la superestructura del texto argumentativo.

En esta parada, el maestro presenta por medio de un ejemplo la superestructura de un texto argumentativo, para esto hará una lectura previa del texto, luego mostrará cada una de las partes que

conforman el texto y verificará de forma constante el nivel de comprensión de los estudiantes.

En esta fase el maestro debe lograr que sus alumnos comprendan y aprendan qué es la argumentación, qué pasos deben seguir para escribir un texto argumentativo y por qué es importante defender las ideas.

Apreciado docente empaca tu maleta con los pasos y herramientas que necesitas, para que tus chicos y chicas aprendan de este maravilloso viaje llamado argumentación.

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N° 2.
- ✓ Computador.
- ✓ Video-beam.
- ✓ Cinta adhesiva.
- ✓ Texto: ¿Qué es la televisión? (Anexo 4)
- ✓ Conectores (Anexo 5)
- ✓ Texto: Cuidar el agua depende de vos (Anexo 6)



Actividad 1

Activación de saberes previos a partir de preguntas orientadas al reconocimiento de diferentes tipologías textuales...

Compañero(a) docente, realice las siguientes preguntas de forma oral a sus estudiantes:
 ¿Qué tipos de textos conoces?,
 ¿En dónde los conociste?, ¿Qué tipo de textos te gusta leer más?
 ¿Has leído alguna vez el periódico?, ¿Qué parte del periódico lees más?

Luego de escuchar las ideas de los estudiantes, explique a partir del texto argumentativo “¿Qué es la televisión?” (tomado de cuadernillo pruebas saber 5, 2017), por medio de un cartel o

haciendo la proyección con el video beam, cada una de las partes que conforman esta tipología textual (Tesis- Argumento(s) y conclusión), para esto debe utilizar diferentes colores al momento de señalar cada parte del texto (Ver anexo 4).

Pregunte a sus estudiantes por el significado de las palabras subrayadas en el texto ¿Qué es la televisión?, luego de escuchar las respuestas, explíqueles que son palabras llamadas “conectores”, utilizadas para unir ideas. Lea los conectores que se encuentran en la lista de “conectores para ordenar información” (Ver anexo 5) y péguelos en un lugar visible del salón.

Actividad 2

Organice los grupos que considere pertinentes de acuerdo con el número de estudiantes que usted tenga en su aula de clase y entregue la Guía del estudiante N°2, en esta se encuentran los textos a trabajar.

Dé un espacio a cada equipo para que realicen la lectura de los textos: *Texto 1: Robaron al señor escarabajo*, *Texto 2: El enemigo verdadero*, *Texto 3: Infograma*, *Texto 4: Adivinanzas* y posteriormente, pregunte a sus estudiantes ¿De qué trata cada texto?, ¿Qué tipo de texto es?, ¿Por qué?, ¿Alguno de estos textos es argumentativo? ¿Por qué? (Si alguno de los equipos da respuestas incorrectas, realice las aclaraciones pertinentes)

Actividad 3

Entregue a los estudiantes el *texto: "El Agua"*, (tomado de cuadernillo pruebas saber 3, 2017), fragmentado en cuatro partes para que en parejas identifiquen el título, la tesis, los argumentos y la conclusión. (Ver anexo 6).

Pídales que identifiquen los conectores encontrados en el texto, lo que les dará pistas para organizarlo de manera coherente, de acuerdo con la función que tiene cada conector al interior del texto. Cada pareja debe socializar su trabajo, haciendo la lectura de acuerdo con el orden que le dio al texto. Luego de la lectura, se van a agrupar los equipos que coincidan con el mismo orden que le dieron a la estructura del texto y lo van a pegar en un lugar visible del aula.

Por último, y de acuerdo con los grupos formados, deben persuadir o convencer sobre el porqué del orden dado a su texto.

Retroalimentación



Muestre a los estudiantes el orden correcto del texto argumentativo para que lo comparen con el orden dado por cada grupo.

Referencias:

- ✓ Bohórquez, S. (2015). Jairo Aníbal Niño - El enemigo verdadero. Jairo Aníbal Niño Poemas. Recuperado de <https://bit.ly/2FpdS4Z>
- ✓ Cómo Cuidar El Agua. (2010) ¿Por Qué Debemos Cuidar El Agua? Recuperado de <https://bit.ly/1RsjwJ>
- ✓ Durán, F. (2009). Cuadernillo, Pruebas Saber 3. Icfes 2017.
- ✓ Icfes. (2017). Cuadernillo Pruebas Saber 5.



Anexo 4 Texto

¿QUÉ ES LA TELEVISIÓN? (Título)

La televisión es un medio de comunicación visual muy atractivo que informa y entretiene a las personas. (Tesis)

Es maravilloso como la televisión une a la gente y a los pueblos de diferentes costumbres o ideas. Por eso, todos los días cuando llegamos a casa, casi siempre prendemos ese fantástico aparato que es el televisor. (Argumento 1).

Sin embargo, debemos ser selectivos a la hora de ver un programa, pues algunos de ellos nos estimulan a tener comportamientos negativos como robar o golpear a los demás. (Argumento 2).

En conclusión, la televisión siempre puede enseñar cosas nuevas, solo que debemos evitar los efectos negativos que este medio pueda traernos. (Conclusión)

(Tomado de cuadernillo, Pruebas Saber 5. Icfes 2017)

Anexo 5 Conectores

Conectores para ordenar información		
Para iniciar	Para continuar o agregar ideas	Para cerrar
En primer lugar En primera instancia Primeramente Para comenzar Antes que todo	En segundo lugar En segunda instancia Por otra parte Para continuar Además También Luego Posteriormente	En último lugar Por último Finalmente En última instancia Para finalizar Para concluir



Anexo 6 Cuidar el agua... ¡Depende de vos!

Cuidar el agua... ¡Depende de vos!

El agua es el componente básico para la vida. Antes que todo, de ella depende la supervivencia de casi todos los seres vivos que habitamos este planeta. Además, el 70% de la superficie de la Tierra está cubierta por agua.

Sin embargo, la cantidad de agua apta para el consumo es muy poca para cubrir las necesidades de una población que aumenta cada vez más. Si a esto le añadimos los problemas que ocasionan el cambio climático y la contaminación, nos encontramos frente a un serio problema de escasez de este recurso vital.

Para finalizar, como sin agua no podríamos vivir, es necesario que tomemos conciencia de la importancia que tiene y nos esforcemos por cuidarla. El ahorro de agua por parte de cada uno de nosotros es fundamental ya que el desperdicio que se hace por individuo es muy alto.

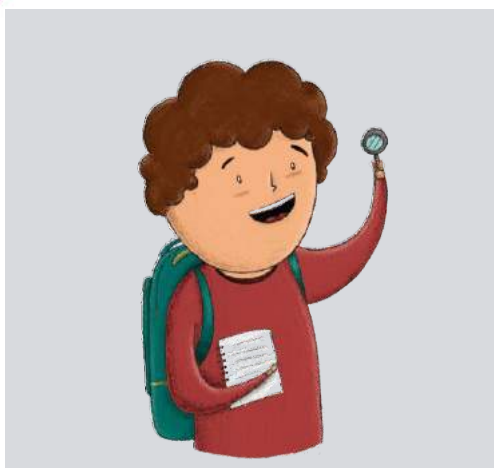
Fuente: Cómo Cuidar El Agua. (2010) ¿Por Qué Debemos Cuidar El Agua?

Respuestas de las adivinanzas de la guía del estudiante N° 3

Texto argumentativo

Poema

Cuento



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 2

Realiza la lectura de los siguientes textos y sigue las orientaciones dadas por el docente.

Texto 1: ¡Robaron al señor Escarabajo!

El robo en la casa del señor Escarabajo llamó la atención de la Mariposa Colorada, pues en sus bonitas alas había hermosos lunares negros. Ella tenía miedo de que de los robaran. Esa mañana, como siempre al despertar, la mariposa se peinó, se bañó y contó sus lunares:

Uno, dos, tres, cuatro, cinco y...
¿seis?
¡Oh, me falta uno otra vez!
¡Papá, papá, ven y ayúdame a contar!

- A ver mi pequeña Mariposa,
¿Qué pasa hoy?

- Preguntó papá
- ¡Que he perdido mi lunar!
- exclamó la mariposa

El padre, paciente, sonrío, la besa y comienza a contar:

- ¡Uno, dos, tres, cuatro, cinco y...!
- ¡Levanta las alitas!
- ¡Aquí esta Mariposa!
- ¡Y seis!
- ¡Lo encontramos otra vez!

(Durán Fabiola (2009).
Cuadernillo, Pruebas Saber 3.
Icfes 2017)

Texto 2: El enemigo verdadero

Un día me encontré cara a cara con un tigre y supe que era inofensivo.

En otra ocasión tropecé con una serpiente cascabel y se limitó a hacer sonar las maracas de su cola y a mirarme pacíficamente.

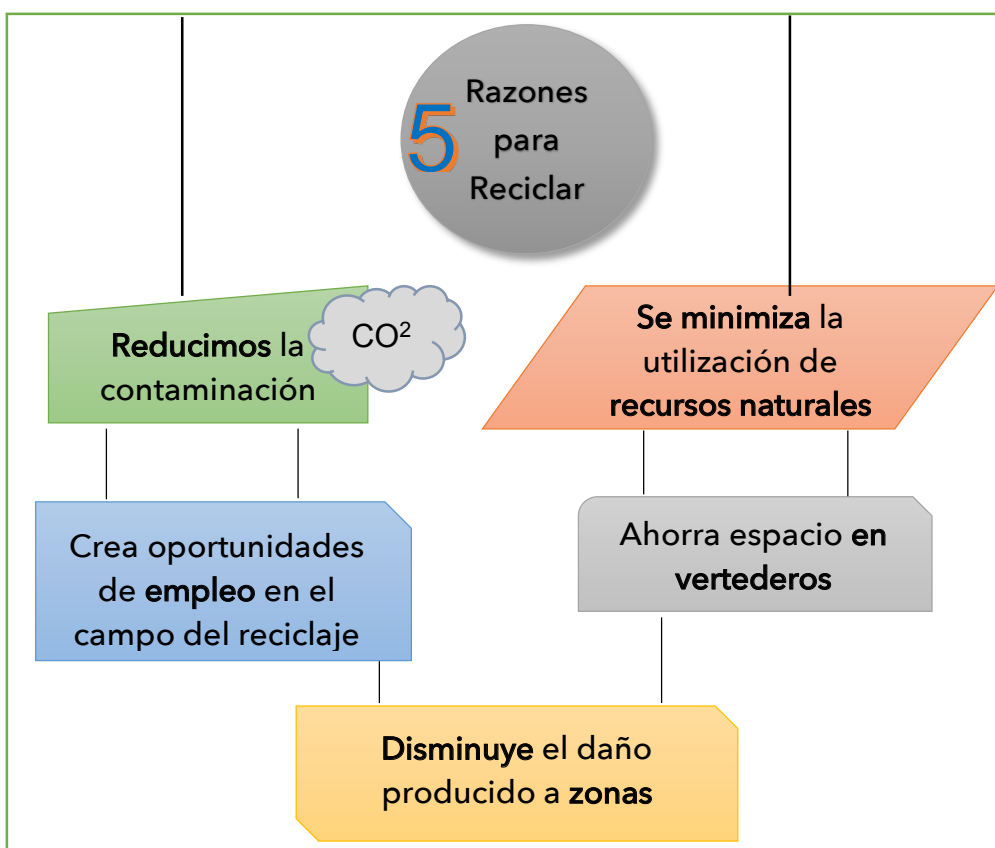
Hace algún tiempo me sorprendió la presencia de una pantera y comprobé que no era peligrosa.

Ayer fui atacado por una gallina, el animal más sanguinario y feroz que hay sobre la tierra.

Eso fue lo que les dijo el gusanito a sus amigos

(Jairo Aníbal Niño)

Texto 3: Infograma



Texto 4: Adivinanzas

Lee las siguientes adivinanzas y trata de encontrar la respuesta.

<i>Adivinanza</i>	<i>Respuesta</i>
Nací por una pregunta, difícil de responder es tu reto adivinarla y tu opinión defender.	
Expreso mil sentimientos, hablo de amor y de vida, juego con muchas palabras al final de cada esquina. ¿QUÉ SOY?	
Tengo inicio y desenlace, y un gran nudo en la mitad, si me quieres leer, debes ir hasta el final.	

Momento 4 Simulación

Argumento y doy razones • Duración: 2 horas

En este momento de la secuencia se responde a la pregunta ¿Cómo lo estoy haciendo?, es decir, que el maestro busca o diseña herramientas para que el estudiante se dé cuenta de los aciertos o dificultades que ha tenido en el desarrollo de la competencia, acompañándolo en las correcciones que debe realizar en su paso por el aprendizaje hacia la argumentación, tal como lo ejemplificó en el momento de *Modelación*.

Materiales

- ✓ 5 metros de Papel kraft (De acuerdo con el número de estudiantes, el docente debe llevar la cantidad que requiera)
- ✓ Temperas
- ✓ Marcadores de colores
- ✓ Colores
- ✓ 1/8 de cartulina blanca para cada estudiante
- ✓ Cinta adhesiva
- ✓ Hojas de bloc

Actividad 1

Docente, realice un rastreo de videos, noticias, y lecturas que muestren los problemas ambientales que vienen enfrentando distintos países alrededor del mundo, entre los cuales se pueden destacar Colombia, Ciudad del Cabo, Estados Unidos, entre otros, de modo que, los estudiantes logren entender el impacto que puede generar en un país el uso inadecuado del agua.

Presente la información encontrada a sus estudiantes y abra un espacio para que ellos expongan su punto de vista y sus razones para contribuir a la conservación de esta.

Actividad 2

Organice a los estudiantes en grupos de tres personas, entregue una hoja de bloc a cada grupo e indíqueles que escriban mínimo tres razones que respondan a la pregunta ¿Por qué es importante cuidar el agua?, esta puede ir acompañada de una imagen o dibujo referente al tema.

Cada grupo lee ante el resto de los compañeros las razones por las cuales debemos cuidar el agua. Escriba en el tablero las razones escritas por los estudiantes, evitando anotar las que se repiten, para luego retroalimentar el concepto de la argumentación y la intención comunicativa de la misma.

Para finalizar, motive a cada grupo de estudiantes a plasmar en un mural elaborado con el papel craft una de las razones escritas en el tablero sobre la problemática del agua en el mundo.



Apreciado docente, elija un lugar apropiado en su institución para organizar el mural y permitir que sus alumnos se expresen libremente.

Retroalimentación



Acomódese en mesa redonda junto con sus estudiantes, dé una apreciación sobre el trabajo realizado por ellos y motívelos a expresar individualmente un compromiso para cuidar el agua para luego escribirlo en el papel craft. Exprese también su compromiso y escríbalo.

Momento 5 Ejercitación

¡El periodista soy yo! • Duración: 2 horas

Este momento tiene como propósito que el estudiante fortalezca su habilidad en el proceso de argumentación, para ello debe realizar una serie de actividades que le permitan avanzar en la consecución del logro hacia la competencia.

El estudiante debe monitorear su aprendizaje de forma autónoma, y repetir una y otra vez los ejercicios enfocados a favorecer su proceso, mientras que el docente observa y da las pautas de trabajo al estudiante, corrigiendo errores y enseñando a mejorarlos.

Materiales

- ✓ Libro Álbum "Tito y Pepita"
Amalia Low
<https://bit.ly/2TgQkCg>
- ✓ 1 paquete de fichas bibliográficas
- ✓ 1 paquete de marcadores de colores
- ✓ Hojas de bloc tamaño carta (depende de la cantidad de alumnos que se tengan en el aula).
- ✓ Lápices
- ✓ Borrado
- ✓ Sacapuntas
- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Plantilla con la estructura de un texto argumentativo (anexo 7)
- ✓ Guía del estudiante N°3

Actividad 1

Realice la lectura en voz alta del texto "Tito y Pepita" de Amalia Low, donde se narra la vida de dos Hámster que son vecinos, ellos se odian y se mandan venenosas cartas, pero un día Pepita se enferma y toda cambia.

Después de la lectura, pida a los estudiantes que den una opinión global del texto, enfocada en los hechos que se relatan en la misma y lo que se va desencadenando en el desarrollo de la historia.

Posteriormente, solicite a los estudiantes que den una opinión sobre los conceptos guerra, tristeza, odio, soledad, amor, paz, solidaridad, para ello pregunte: *Para ti, ¿Qué es la guerra, la tristeza, el odio? ¿por qué?* Luego de escuchar las opiniones de cada estudiante, entregue una ficha bibliográfica para

que de forma escrita elijan y definan uno de los conceptos de forma individual.

Cada estudiante lee su definición ante sus compañeros y debe guardar la ficha bibliográfica puesto que esta servirá de soporte para la actividad final.

Para finalizar, compártales la Guía del estudiante N°3 y una hoja de bloc, en la cual deben realizar una entrevista a los padres de familia, ésta con el objetivo de vincularlos a la escuela y a los procesos de aprendizaje de los estudiantes, donde sean ellos quienes definan y den una opinión sobre los conceptos (guerra, tristeza, odio, soledad, amor, paz, solidaridad) trabajados previamente por los alumnos.

Actividad 2

Luego de recolectar la información y socializar las respuestas de la entrevista, entregue a cada estudiante una plantilla con la estructura del texto argumentativo y un listado de conectores que le servirán de apoyo al iniciar su texto (Ver anexo 7).

En la plantilla los estudiantes escriben un borrador inicial en el aula, abordando uno de los conceptos trabajados con anterioridad, donde expliquen y den su opinión atendiendo a la estructura del texto argumentativo. Posteriormente, socialice cada uno de los textos y haga algunas recomendaciones en el tablero

de forma general y luego en la hoja de cada estudiante, para que puedan alcanzar el propósito o intención comunicativa en su texto.

Retroalimentación

Al finalizar la Guía del estudiante N° 3, genere un espacio para reflexionar por parejas acerca del trabajo realizado, a partir de las siguientes preguntas guiadas:



- Lograste elaborar las preguntas atendiendo a nuestro lema: Y tú... ¿Qué opinas?
- ¿Crees que en las respuestas dadas por tus padres o las personas con quien vives, están argumentando?, sí o no y ¿por qué?
- ¿En las respuestas dadas por tus padres o personas a cargo, encontraron respuestas similares entre las de tú compañero y las tuyas?
- Comparte con tu compañero(a) la experiencia de ser el periodista elegido.

Referencias:

- ✓ Eleconole. (2017). Infografías. Recuperado de <https://bit.ly/2BaGyuh>



Anexo

7

Textos Argumentativos

Textos Argumentativos

Para exponer nuestra tesis y dar nuestra opinión

- Desde / bajo mi punto de vista
 - Para empezar
 - En mi opinión
- Creo / pienso que
- Mi opinión sobre
- Estoy convencido de

Para contradecir argumentos

- Pero
- Sin embargo
- Por el contrario
- En cambio
- Tampoco

Para llegar a conclusiones

- Por lo anterior
- Teniendo en cuenta todo lo anterior
- Según lo que hemos dicho

Para exponer y ordenar los argumentos

- Por un lado / por otro lado
- Por una parte / por otra parte
 - En primer lugar
 - En segundo lugar

Para añadir argumentos

- Además
- También
- Incluso
- Igualmente
- Aparte de eso

Para concluir el texto / intervención

- Para acabar
- Para terminar
- Para concluir
 - En síntesis
 - Finalmente
- En conclusión
- Por último

Fuente: Eleconole. Infografías (2017)



Título:

Tesis:

Argumento(s):

Conclusión:



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Amigo Estudiante:

Eres el periodista elegido(a)...

Esta semana tienes la misión de entrevistar a tus padres, o a las personas con quienes vives, para conocer qué opinan ellos acerca de la *guerra, el amor, el odio, la tristeza, la soledad, la paz y la solidaridad*.

- ✓ Lo primero que debes hacer es formular las preguntas de forma clara, no olvides tener en cuenta nuestro lema, el cual hemos venido trabajando a lo largo de la secuencia...

Y tú... ¿Qué opinas?

- ✓ Escribe cada una de las respuestas obtenidas en la hoja de bloc, y llévalas al aula de clase para que compartas con tus compañeros y docente las opiniones que tienen tus familiares.

¡ÉXITOS!

Momento 6 Demostración

¡A argumentar se dijo! • Duración: 2 horas

En este momento vamos a basarnos en el texto de opinión elaborado por los estudiantes a partir de uno de los conceptos elegidos. A partir del texto elaborado en el momento anterior, los estudiantes harán correcciones para lograr un texto argumentativo que cumpla con la estructura y que dé cuenta de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes a lo largo de esta secuencia didáctica.

Materiales

- ✓ Texto elaborado en momento de la ejercitación
- ✓ Rúbrica para evaluar el texto argumentativo (Ver Anexo 8)
- ✓ 4 pliegos de cartulina
- ✓ 12 temperas de diferentes colores
- ✓ Pinceles para cada estudiante

Actividad 1

Recoja los textos creados en el momento de la ejercitación. Reparta al azar un texto para cada estudiante verificando que nadie quede con el texto propio. Luego, entregue a cada estudiante la rúbrica para evaluar el texto argumentativo. (Ver Anexo 8) Posteriormente, solicíteles que evalúen el texto argumentativo que

les fue entregado siguiendo el contenido de la rúbrica.

Cuando todos hayan terminado, recoja los textos y las rúbricas.

Entregue a cada estudiante el texto propio y la rúbrica con que fue evaluado su texto, y pídale que la

revisen para que tengan en cuenta los aciertos y desaciertos cometidos a la hora de escribirlo.

Luego, solicíteles que empiecen a hacer las correcciones al escrito, teniendo en cuenta la evaluación realizada y la superestructura del texto argumentativo trabajada con anterioridad.



Retroalimentación



Luego de evaluar y corregir cada uno de los textos con ayuda del docente, los estudiantes expondrán sus trabajos en un panel por medio del cual darán a conocer las opiniones frente a sus padres de familia y maestros, luego se hará un conversatorio en torno a las ideas que cada uno tiene frente al trabajo realizado por los niños.



Anexo 8 Rúbrica de evaluación textos

Nombre: _____ Grado: _____
 I. E. /C. E. R.: _____ Sede: _____

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple
El texto escrito tiene una tesis y esta se relaciona con el tema elegido.		
El texto tiene argumentos que permiten saber lo que se opina o piensa del tema.		
El texto presenta una conclusión o idea que permite dar por terminado lo que se venía explicando antes.		
El texto es claro y comprensible, al entender lo que él otro piensa u opina.		

Agradecimientos

La escuela, ese escenario en el que emergen diversas subjetividades, modos y formas de ser y actuar, ese lugar al que cada mañana llego cargada con una maleta de sueños y esperanzas, ese espacio físico habitado por sonrisas, miradas, silencios, palabras, sentimientos, dudas, deseos y aprendizajes; se convirtió en mi cómplice perfecto y en mi motivación para hacer de ella un espacio de magia e interacción entre esos seres maravillosos que allí habitan y la posibilidad de trascender a través del saber.

Fue entonces, cuando una tarde descubrí la posibilidad de soñar al escuchar que a mi institución educativa llegaría el programa ALIANZA por la Educación con Calidad y Equidad, con su línea de formación en el área de Lenguaje y su estrategia de enseñanza-aprendizaje: aprender haciendo, una herramienta más para esa mochila que día a día los niños y niñas abren y en la cual desean encontrar algo nuevo. Con Alianza logré descubrir nuevas voces, ideas, juegos, y talentos que quizás estaban ocultos.

Hoy quiero dar gracias a la profesional, y a la fecha coordinadora de la estrategia de lenguaje, Lina Marcela Pérez Vargas por la magia de sus palabras, por ir al encuentro de aquellos pequeños seres que sin conocerla ya esperaban ansiosos su llegada; gracias infinitas por permitir conocerle y GRACIAS por esas ganas y amor que inspira su trabajo, creo que fue usted y mis niños quienes a pesar de las cargas que como maestros llevamos a diario no me dejaron desistir. También hago un reconocimiento al programa Alianza y a la por permitir romper la brecha entre la educación urbana y la rural, esta última cada vez más olvidada.

Por último, quiero darle las gracias al rector de mi institución Jhonny Ovidio Sánchez, por creer en el cambio y la transformación de la educación, y más aún por abrir los espacios para que maestras como yo sigamos soñando con una educación diferente.

Leidy Viviana Marín Tobón
Institución Educativa San Rafael sede La pradera
Municipio de San Rafael



Agradecimientos

Las ganas de aprender y el amor por la docencia fueron las razones que me motivaron a hacer parte de este maravilloso proceso del cual me llevo muchos aprendizajes, no solo por dejar escrito este documento, sino por todos los momentos que viví junto a las demás participantes, pues en los espacios que compartí con estas maravillosas personas sus experiencias y el ser de cada una de ellas, nutrieron mi forma de ver y sentir mi profesión.

La creación de esta secuencia ha transformado mi práctica educativa, pero sobre todo me ha dejado las bases e ideas para querer entregar más y mejores experiencias a mis estudiantes, para no conformarme con enseñar sólo los contenidos temáticos de cada asignatura, sino más bien, abrirlas las puertas del mundo a esas personitas que tanto amor irradian y quienes se merecen lo mejor, porque gracias a ellos comprobé que la educación es un proceso recíproco donde aprendes para enseñar y enseñas para aprender.

Por eso doy gracias infinitas a las entidades que junto al programa ALIANZA por la Educación con Calidad y Equidad, hicieron posible este proceso; a mis compañeras Leidy Viviana Marín, Gloria Catalina Higinio y Flor María Buitrago por su compromiso, al rector Jhony Ovidio Sánchez por su comprensión y motivación y, especialmente a Lina Marcela Pérez por el amor, dedicación y entereza que en cada sesión de trabajo nos entregaba. Gracias a todos ellos hoy entregamos esta secuencia didáctica como resultado de una verdadera alianza.

Luisa Briggith Gelves Ferrer
Docente IE San Rafael Sede El Guadual
Municipio San Rafael



Imagina, disfruta y comprende a través del maravilloso mundo de las historias

Guía del docente

Autor(es): Luz Mery Seguro Ospina- Gloria Elena Escobar Restrepo
I.E. María Auxiliadora
Municipio Ciudad Bolívar
Grado: Quinto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Aplicar estrategias de comprensión lectora a textos narrativos, teniendo en cuenta su estructura y los elementos que la constituyen.	Aplicar los conocimientos adquiridos sobre estrategias de comprensión lectora en la presentación de evaluaciones en cualquier área del conocimiento.	Comprender el propósito comunicativo de los elementos narrativos de acuerdo con la tipología textual trabajada.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Aplica estrategias de comprensión a distintos tipos de texto para dar cuenta de las relaciones entre diversos segmentos de este.	Elabora planes textuales que garanticen la progresión de las ideas que se articulan en un escrito.	Reconoce los momentos adecuados para intervenir y para dar la palabra a los interlocutores de acuerdo con la situación y el propósito comunicativo.



Presentación de la secuencia didáctica

Día a día en nuestras aulas vemos con preocupación el poco gusto que expresan por la lectura los estudiantes, quienes se muestran apáticos o angustiados frente a textos largos que les exigen una lectura atenta para lograr la comprensión y dar cuenta de lo leído; esto se ha hecho más evidente con los resultados de las pruebas Saber para los grados tercero y quinto de la básica primaria de la Institución Educativa María Auxiliadora, en los cuales se evidencia dificultades a la hora de comprender e interpretar un texto.

De acuerdo con lo anterior nos hemos formulado la siguiente pregunta: ¿Cómo los estudiantes del grado quinto de primaria pueden mejorar la comprensión lectora desde el aula de clase? Tratando de dar respuesta a este interrogante, nos hemos dado a la tarea, con el acompañamiento y orientación del programa Alianza, de elaborar una secuencia didáctica para que los estudiantes mejoren su comprensión lectora y se motiven a leer diversos textos.

Consideramos que la aplicación de la secuencia didáctica y otras que se puedan implementar permitirán mejorar la comprensión desde el aula de clase y resolver la problemática que presentan los estudiantes.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Diviértete con las fantasías de Saída • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°1, una por estudiante
- ✓ Imágenes del texto "el día que Saída llegó" (Anexo1)

- ✓ Cuento: El día que Saida llegó (Anexo 2)
- ✓ Rótulos de palabras de cuentos clásicos (Anexo 3)
- ✓ Explicación del juego *jugo de limón* (anexo 4)

Actividad 1

Antes de iniciar la actividad, ambiente el aula de clase con imágenes y rótulos de palabras claves relacionados con personajes de cuentos clásicos, por ejemplo: zorro, niña con capa roja. Invite a los estudiantes a observar lo expuesto en el aula, entregue la guía del estudiante N°1 y pídeles que escriban el listado de aquellos cuentos clásicos que recuerdan, porque los leyeron o los escucharon alguna vez.

Retroalimentación



Se abre el espacio para que los estudiantes compartan el listado que construyeron sobre los cuentos clásicos, los que más recuerdan por su trama o por sus personajes.

Actividad 2

Conforme grupos de trabajo colaborativo de tres estudiantes, para ello utilice la estrategia del juego *jugo de limón* explicada en el anexo 4. Una vez conformados los grupos, cada uno elige uno de los títulos de los cuentos expuestos en el aula. Posteriormente, escriben un texto corto en la guía del estudiante sobre uno de los personajes del título elegido, el que más le llame la atención, donde se cuente la vida del personaje como si viviera en el municipio, respondiendo a preguntas como: ¿En qué lugar de tú municipio viviría?, ¿Estudiaría en tú colegio?, ¿Sería tú amigo?

Retroalimentación



Se abre un espacio para que cada grupo comparta ante los demás el texto creado.

Actividad 3

Presente las imágenes del texto “El día que Saida llegó” de Susana Gómez Redondo y Sonja Wimmer (anexo 1), para que en los grupos respondan los siguientes interrogantes en la guía del estudiante.

- ¿Qué les dicen las imágenes? Escriben a partir de lo que ven.
- Con base en la imagen del hipopótamo, responden las siguientes preguntas: ¿Dónde viven?, ¿Cómo es su cuerpo?, ¿De qué se alimentan?, ¿Con que otros animales se relacionan?

Proponga inicialmente la lectura mental del texto y luego realice la lectura en voz alta del cuento.

Retroalimentación



Pídales a los estudiantes que, de manera voluntaria, compartan con sus compañeros las respuestas que dieron a las preguntas planteadas a partir de las imágenes del cuento.

Referencias:

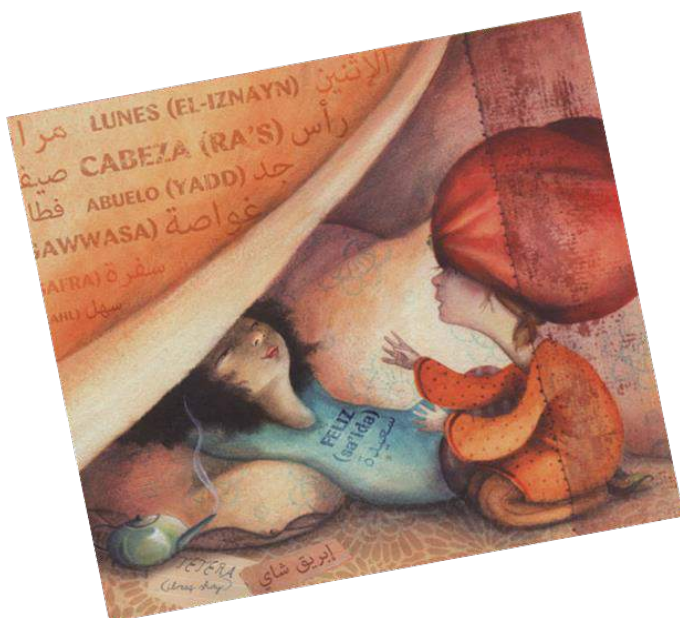
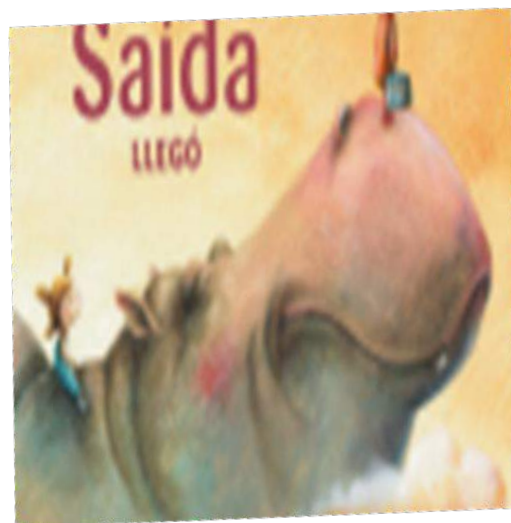
- Juego jugo de limón (2016). Recuperado de: <https://bit.ly/2Sa3r6Q>
- Imágenes tomadas de Google: <https://bit.ly/2r0ULUD>
- Video del cuento: El día que Saida llegó. Recuperado de <https://bit.ly/2TA7H0W>



Anexo

1

Imágenes del cuento "El día que Sada llegó"



Imágenes tomadas de <https://bit.ly/2KpczBF>



Anexo 2 El día que Saída llegó

El día que Saída llegó, a mí me pareció que se le habían perdido todas las palabras. Así que intenté buscarlas por los rincones, esquinas, agujeros, cajones, descosidos, para ver si entre ellas y yo le borrábamos las lágrimas que le asomaban entre las pestañas largas y el silencio espeso.

El día que Saída llegó, rebusqué debajo de las mesas, la pizarra y los pupitres.

Mire en el interior de los cajones y los lápices de colores.

Bajo los cojines y el forro de los libros.

En los bolsillos de los abrigos.

Entre las cortinas, las agujas del reloj y las letras de los cuentos.

Pero por más que lo intenté, no encontré ninguna de las palabras de Saída.

Cuando ella me miró con sus grandes ojos negros, a mí me pareció que dentro tenía un interrogante y una tristeza reciente.

El día que Saída llegó, había hielo en las aceras, y una niebla densa y blanca envolvía todas las cosas. Era larga y espesa, como sus pestañas, el silencio y las tristezas.

Yo supe por mamá que esa niebla que apenas nos dejaba ver la punta de nuestras narices no era otra cosa que las nubes, que algunos días dejan el cielo para bajar a saludarnos y, de paso, darle a la tierra uno de sus besos húmedos y blandos.

Con una sonrisa como de algodón y un pedazo de cielo en los ojos, mamá me aseguró que la niebla la ponía la mar de contenta.

“Así puede - me dijo- estar un rato en las nubes, sin que nadie le llame la atención ni proteste por el despiste”.

“El día que Saída llegó, yo supe que la iba a querer siempre. Con el dedo corazón, le dibujé sobre el hielo una bienvenida cálida y blandita, como las estufas y los almohadones. Ella me pintó una sonrisa en forma de luna creciente. A mí me pareció que olía a naranja, dátiles y hierbabuena.”



Después seguí buscándole palabras, para ver si entre ellas y yo conseguíamos desatar la risa, la voz y la melena.

El día que Saída llegó, miré y remiré debajo de los bancos del parque.

En huecos de los árboles.

En las papeleras, los columpios y las fuentes.

En la boca de las estatuas.

Pero no encontré ni rastro de las palabras de Saída. Solo cascaras de plátano, papeles de caramelo, restos de bocadillos y alguna lombriz. Así que le pinté un abrazo, y ella, secándose unas lágrimas que a mí me parecieron igual de saladas que las mías, me dibujó un camello en un desconchón.

El día que Saída llegó, mamá me habló de una tierra de desiertos y palmeras. Con el dedo índice, señaló en la bola del mundo el país de Saída.

“Ma-rrue-cos”, pude leer...

Y vi que estaba al ladito del mío.

El día que Saída llegó, papá me explicó que, seguramente, Saída no había perdido las palabras, sino que, a lo mejor, no las había querido sacar porque eran distintas a las de aquí.

“En Marruecos - dijo- a ti tampoco te servirían las tuyas”.

Así me enteré de que en el país de Saída se hablaba un idioma diferente al nuestro: el árabe.

La noche del día en Saída llegó, mientras sobre la pared de mi cuarto dibujaba con las manos sombras de dunas, camellos y palmeras, decidí que ayudaría a Saída a aprender nuestras palabras, y que además le pediría que me enseñara las suyas.

Para cuando fuera a Marruecos...

Decidí el día que Saída llegó.

Fue así, gracias a Saída y su llegada, que supe de otras tierras y otras palabras. Ella señalaba las cosas con sus manos pequeñas y morenas, y yo las pronunciaba reuniéndolas sobre la pizarra, la arena del patio, los cuadernos y los lápices de colores.



Luego la repetía despacio. Para que su sonido se le quedara enredado en la memoria y los labios.

Saída las traducía en su idioma lleno de jotas y las dibujaba con sus letras que a veces parecen flores y otros insectos. Luego las repetía despacio para que su sonido se quedara enredado en la memoria y los labios.

Me gustaban sus letras.

También me hacía gracia que leyera las cosas.

Azul, río, pan, guantes, arco iris, volar, lapicero, pelicano.

Así fue como Saída y yo encontramos palabras de todas las formas, sonidos y tamaños.

Algunas aparecían cada mañana como un saludo o un buen desayuno.

A otras se las llevaba el viento, y no las volvíamos a ver. Hubo varias que, olvidadas bajo la nieve o la escarcha, regresaron con la llegada del buen tiempo y el deshielo.

Y supimos que en todos los idiomas hay palabras cálidas como el aliento y otras frías como el metal. Palabras que acercan y palabras que separan. Palabras que hacen daño, palabras que dan risa. Palabras que hacen cosquillas cuando se dicen y otras que con solo oírlas es como si nos acariciaran por dentro.

Algunos días, Saída y yo las pintábamos de colores y las echábamos a volar como pájaros o mariposas.

Otros las extendíamos sobre la hierba para que tomaran el sol, la luna o las estrellas. Había tardes en las que hacíamos montones y nos dejábamos caer sobre ellos.

Yo me reía cuando mi lengua se quedaba enredada en una uve. Saída tosía cuando se le quedaba una efe entre los dientes. Entonces yo le ofrecía un pedazo de bizcocho para que se le pasara, y me regalaba el paladar con un dulce de almendra y miel.

Ha pasado algún tiempo desde el día que Saída llegó.

Hoy, cuando las flores pintan las aceras y los almendros están tan blancos que parecen de nieve, Saída destapa cada mañana su voz, su sonrisa y su melena, de su boca salen palabras de todas las formas, sonidos y tamaños.



Yo todavía me divierto cuando mi lengua se enreda en sus haches que parecen jotas.

Ella aún se ríe cuando le digo que sus es parecen is.

Entonces Saída me receta un poema de Gloria. Fuertes, y a cambio yo la convido a un cuento bajo la luz de la lámpara de Aladino.

Después vamos a su casa y nos comemos un cuscús. En la mía toca lentejas con arroz.

Algún día Saída y yo viajaremos en barco y en alfombra voladora hacía su país de palmeras, camellos y desiertos. Camino de África, seguiremos buscando palabras para ver si juntas, reunimos esas que desatan la risa, la voz, la melena y los amigos.

Eso sí, creo que, Saída y yo aprovecharemos para tirar por la borda la palabra frontera.

Autoras: Susana Gómez Redondo y Sonja Wimmer.



Anexo 3 Rótulos con palabras

Zorro

Se le crece la nariz

Patito

Flauta

Feo

Baile, maltrato

Una niña de capa roja



Anexo 4 Explicación del juego jugo de limón

Es un juego infantil latinoamericano de procedencia regional o hispana en el que un grupo de personas se ubica alrededor del líder del juego. Formando una ronda cantan el siguiente estribillo:

"Jugo de limón
vamos a jugar
y el que quede solo,
solo quedará, ármense equipos de..." (el líder del juego grita el número de personas que deben formarse en cada grupo)

Al finalizar el estribillo se rompe el círculo y cada jugador intenta formar grupos con otro compañero para no quedar solo.

Tomado de: <http://jugodelimonjuego.blogspot.com.co/2016/07/jugo-de-limon-juego-resena-es-un-juego.html>



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Elabora un listado de los títulos de cuentos que conoces o has escuchado.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Actividad 2

Teniendo en cuenta el siguiente listado de cuentos selecciona uno y realiza las siguientes actividades.

- ✓ Hansel y Gretel
- ✓ Pinocho
- ✓ El patito feo
- ✓ La bella durmiente
- ✓ Los tres cerditos

Dibuja y escribe un texto corto sobre un personaje, el que más te llame la atención, como si éste viviera en tu municipio, ¿En qué lugar de tú municipio viviría?, ¿Estudiaría en tú colegio?, ¿Sería tú amigo?

Actividad 3

Después de observar y disfrutar de las imágenes del cuento "El día que Saida llegó", responde a los siguientes interrogantes.

- ¿Qué te dicen las imágenes? Escribe a partir de lo que ves.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Teniendo en cuenta la imagen del hipopótamo completa la siguiente información

¿Dónde viven?

.....

.....

¿Cómo es su cuerpo?

.....

.....

¿De qué se alimentan?

.....

.....

¿Con que otros animales se relacionan?

.....

.....

Momento 2 Enunciación

Descubre la magia de la narración • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Una hoja de bloc tamaño carta por cada equipo
- ✓ Lápices
- ✓ Colores
- ✓ Cinta de enmascarar
- ✓ Marcadores permanentes
- ✓ Rótulos con conceptos sobre la estructura narrativa (Anexo 5)
- ✓ Guía del estudiante N°2, una por estudiante

Actividad 1

Para esta actividad en grupo se sugiere que cada uno se asigne un nombre creativo antes de iniciar.

Para este momento realice el juego de escritura creativa "*Escribo y descubro*". La dinámica de la actividad es la siguiente: los estudiantes organizados en grupos de seis integrantes darán respuesta a preguntas que les ayudarán a armar una historia desde el azar, es decir, ninguno de los integrantes del equipo sabrá que responde cada compañero.

Entregue una hoja por equipo, el que la recibe responde la primera pregunta, dobla la hoja para que lo escrito sea un secreto, pasa la hoja al compañero para que este responda la segunda pregunta, y luego se la entregue al siguiente compañero para que el otro responda la tercera; así hasta que cada estudiante haya respondido una pregunta. Cada estudiante no debe ver lo que escribe cada compañero.

Las preguntas son las siguientes:

¿Quién era?, ¿Dónde estaba?, ¿Quién lo acompañó? ¿Qué dijo?, ¿Qué dijo la gente?, ¿Qué les ocurrió? ¿Cómo terminó? La idea es que cada pregunta sea respondida por cada integrante del equipo. Puede elaborar rótulos con las preguntas, y a medida que las hace en voz alta, las fija en el tablero para que cada grupo vaya respondiendo una por una.

Retroalimentación

Aquí un integrante del equipo socializa, con el resto del grupo, el resultado de lo escrito por todos. Entregue la guía del estudiante N°2 a cada estudiante, para que en grupo escriban un texto narrativo, tomando como base el resultado del ejercicio anterior de escritura creativa; es decir, lo construyen en grupo, pero cada uno lo escribe en su guía.

Se destina un espacio del aula para que los estudiantes fijen el nombre del equipo y sus producciones. Un integrante de cada equipo expone al resto del grupo el producto final del trabajo realizado. Entre todos se elige el texto que más les llamó la atención y a partir de éste el docente formula preguntas que los acerquen al concepto y a los elementos básicos de la narración.

¿Cuál fue el personaje principal de la narración?, ¿Dónde ocurrió el suceso?, ¿Qué les ocurrió a los personajes?, ¿Cómo terminó la historia?

Actividad 2

Para esta actividad presente rótulos que contengan los elementos y la estructura de los textos narrativos, los cuales están ubicados en el piso, en el centro del aula. Los estudiantes se organizan alrededor de éstos, observando cada uno de ellos. Luego, el líder de cada equipo sale al centro y elige un rótulo, lo pega en el tablero y lo ubica dándole un orden lógico para construir un mapa de conceptos con los elementos de la narración, de acuerdo con sus saberes previos.

Se sugiere al docente estar atento a la manera cómo los estudiantes van organizando la información para orientar el orden lógico de acuerdo con la estructura narrativa (inicio, nudo, desenlace, personajes, lugar, tiempo y tema), dándole una organización jerárquica a los conceptos principales y secundarios. Si los estudiantes presentan dificultades en la organización de los conceptos, hágales preguntas y dé ejemplos de narraciones, para que puedan encontrar el error y corregirlo (ver anexo 5).

NOTA: Se sugiere que los conceptos y sus elementos estén escritos en colores diferenciados.

Inicio: se presentan los personajes, el lugar, el tiempo, el tema y el ambiente donde se desarrollan los hechos de la narración.

Nudo: se presentan los conflictos o problemas que viven los personajes de la narración.

Desenlace: se solucionan los conflictos vividos por los personajes.

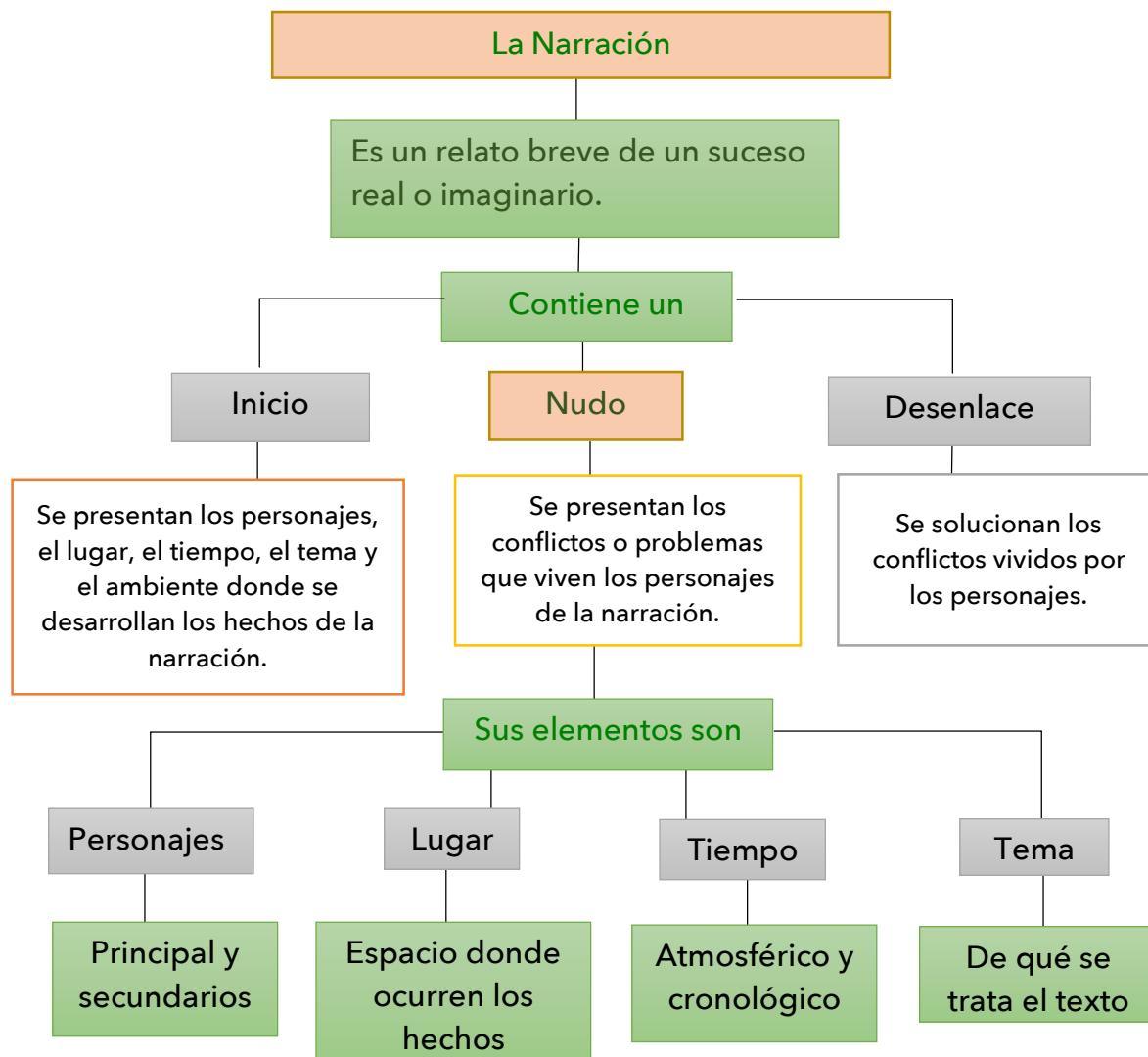
Retroalimentación



Realice una explicación detallada de la estructura narrativa, sus partes y los elementos que la conforman con base en el resultado de la ubicación de los conceptos y las dificultades que hayan tenido los estudiantes para ubicarlos.



Anexo 5 Rótulos con conceptos



Fuente: Mapa de conceptos creado por las docentes

Momento 3 Modelación

El fascinante mundo de los deseos • Duración: 3 horas

Materiales

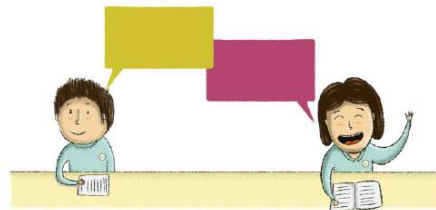
- ✓ Cartelera con el texto: "El anillo encantado" de María Teresa Andruetto
- ✓ Texto "El anillo encantado" para cada estudiante (anexo 6)
- ✓ Esquema de la estructura del cuento (anexo 7)
- ✓ Marcadores permanentes
- ✓ Lápices
- ✓ Colores
- ✓ Cinta de enmascarar.
- ✓ Guía del estudiante N°3, una para cada estudiante
- ✓ Video beam
- ✓ Computador

Actividad 1

Entregue a cada estudiante la guía del estudiante N°3 en la que deben responder unas preguntas antes de realizar la lectura del texto "El anillo encantado" de María Teresa Andruetto.

- ¿Sobre qué te imaginas que se trata la historia?
- ¿Quiénes serán sus personajes?
- ¿Qué haría un anillo encantado?
- ¿Qué puede ocurrir con el anillo?
- ¿Qué problemas enfrentarán sus personajes?
- ¿Cómo terminará la historia?

De manera voluntaria los estudiantes socializan sus respuestas.



Actividad 2

Entregue a cada estudiante la copia del texto “El anillo encantado” (anexo 6), para que cada uno realice una lectura mental de este. Finalizada la lectura, pídale realizar la actividad dos de la guía del estudiante en la que encontrarán un esquema, el cual deben completar dibujando las tres escenas del cuento que correspondan con el inicio, el nudo y el desenlace; más una pequeña explicación de cada escena, y por qué lo representaron de esta manera.

Actividad 3

Finalizada la socialización, presente el esquema del anexo 7 donde relacione los elementos de la narración con el cuento “El anillo encantado”, haciendo énfasis en cada elemento para reforzar los conceptos vistos en el momento de la enunciación. Se sugiere utilizar colores diferenciados entre los conceptos y el contenido de la historia.

Retroalimentación



Posteriormente, pídale a los estudiantes comparar lo que ellos registraron en la guía del estudiante, con el esquema propuesto por usted para conocer si hay claridad en los elementos de la estructura narrativa al momento de identificarlos en un texto.

Referencias:

- Andruetto, M. (1993) *El anillo encantado*. Colección Pan Flauta, Editorial Sudamericana, Buenos Aires.



Anexo 6 El anillo encantado

Ifigenia tenía el cabello rubio como el trigo y unos ojos más azules que el lago de Constanza.

Caminaba descalza a la orilla del agua.

Era pálida y leve.

Parecía hecha de aire.

El emperador Carlomagno la vio y se enamoró de ella.

Él era ya un hombre viejo y ella, apenas una muchacha. Pero el Emperador se enamoró perdidamente y olvidó pronto sus deberes de soberano.

Los nobles de la corte estaban muy preocupados porque nada interesaba ya a Carlomagno.

Ni dinero.

Ni caza.

Ni guerra.

Ni batallas.

Sólo la muchacha.

A pesar del amor, Ifigenia murió una tarde de abril llena de pájaros.

Los nobles de la corte respiraron aliviados.

Por fin el Emperador se ocuparía de su hacienda, de su guerra y de sus batallas.

Pero nada de eso ocurrió, porque el amor de Carlomagno no había muerto.

Hizo llevar a su habitación el cadáver embalsamado de la muchacha.

No quería separarse de él.

Asustado por esta macabra pasión, el arzobispo del imperio sospechó un encantamiento y fue a revisar el cadáver.

Muerta, Ifigenia era tan hermosa como cuando caminaba descalza junto al lago de Constanza.

La revisó de pies a cabeza.

Bajo la lengua dura y helada, encontró un anillo con una piedra azul.

El azul de aquella piedra le trajo recuerdos del lago y del mar distante.

El arzobispo sacó el anillo que estaba escondido bajo la lengua.

Ni bien lo tomó en sus manos, Carlomagno enterró el cadáver.

Y se enamoró del Arzobispo.

El arzobispo, turbado y sin saber qué hacer, entregó el anillo a su asistente.

Ni bien el asistente lo tomó en sus manos, Carlomagno abandonó al Arzobispo.

Y se enamoró del asistente.



El asistente, aturdido por esta situación embarazosa, entregó el anillo al primer hombre que pasaba.

Ni bien el hombre lo tomó en sus manos, Carlomagno abandonó al asistente.

Y se enamoró del hombre.

El hombre, asustado por este amor extraño, empezó a correr con el anillo en la mano, y el Emperador tras él.

Hasta que se cruzó una gitana y el hombre le entregó el anillo.

Ni bien la gitana lo tomó en sus manos, Carlomagno dejó de perseguir al hombre.

Y se enamoró de la gitana.

Pero a la gitana se le cayó el anillo al agua.

Ni bien el agua recibió el anillo en su lecho, Carlomagno abandonó a la gitana.

Y se enamoró del lago de Constanza junto al que Ifigenia caminaba descalza.

Biografía de la autora:

María Teresa Andruetto es una poeta y narradora cordobesa. Su obra abarca también el teatro, pero la mayor parte de su literatura está dirigida a jóvenes y niños. Entre los libros de esta autora pueden citarse las novelas *Stefano* y *Tama*.

Este texto fue tomado de *El anillo encantado*, Colección Pan Flauta, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 1993.



Anexo

7

El anillo encantado

Título

El Anillo Encantado

Inicio

Ifigenia tenía el cabello rubio como el trigo y unos ojos más azules que el lago de Constanza. Ifigenia tenía el cabello rubio como el trigo y unos ojos más azules que el lago de Constanza. Caminaba descalza a la orilla del agua. Era pálida y leve. Parecía hecha de aire. El emperador Carlomagno la vio y se enamoró de ella.

Nudo

Él era ya un hombre viejo y ella, apenas una muchacha. Carlo magno se enamora perdidamente de Ifigenia y descuida sus deberes de soberano. Ifigenia muere y él conserva su cuerpo, el arzobispo muy preocupado revisa el cuerpo y encuentra debajo de la lengua el anillo encantado. Todo el recibe el anillo se convierte en el amor de Carlomagno.

Desenlace

El anillo cae al agua y Carlomagno se enamoró del lago de Constanza donde finalmente murió



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Piensa y responde de acuerdo con el título *"El anillo encantado"*

¿Sobre qué te imaginas que se trata la historia?

.....
.....
.....
.....

¿Quiénes serán sus personajes?

.....
.....
.....
.....

¿Qué haría un anillo encantado?

.....
.....
.....
.....

¿Qué puede ocurrir con el anillo?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué problemas enfrentarán sus personajes?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo terminará la historia?

.....
.....
.....
.....
.....

Actividad 2

Completa el siguiente esquema dibujando el inicio, el nudo y el desenlace del cuento "El anillo encantado" y explica en cada cuadro por qué lo representaste de esa manera.

Momento 4 Simulación

Aprendo y sigo jugando con los textos • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Fotocopia del texto del poema "El mundo al revés", para cada estudiante (anexo 8)
- ✓ Cuento "Pinocho el astuto" de Gianni Rodari. <https://bit.ly/2qZI2BP>
- ✓ Televisor o video beam
- ✓ Sonido
- ✓ USB
- ✓ Pliego de cartulina plana para hacer estrellas
- ✓ Guía del estudiante N°4, una por pareja

Actividad 1

Como apertura al momento cuatro de la simulación, entregue a cada estudiante el poema "El mundo al revés de la escritora" María Helena Walsh (anexo 8). Cada uno hace lectura mental del texto.

Posteriormente, realice la lectura del poema en voz alta y analice con los estudiantes las expresiones del poema que no hacen parte de la realidad, resaltándolas dentro del texto con colores diferentes.

Finalizada la lectura, en la guía del estudiante N°4 los estudiantes responden las siguientes preguntas:

1. ¿Alguna vez has dicho mentiras?
2. ¿Cuál ha sido la mentira más grande que has dicho?
3. ¿Han creído tus mentiras?
4. ¿Qué consecuencias te han traído esas mentiras?
5. ¿Te gusta que la gente te mienta?
6. ¿Qué piensas de la persona que dicen mentiras?



Retroalimentación



Los estudiantes socializaran en el grupo sus respuestas y se da una orientación formativa acerca de la importancia de no decir mentiras.

Actividad 2

Pregunte a los estudiantes si conocen el cuento de Pinocho y qué recuerdan de este, luego realice la lectura en voz alta del cuento "Pinocho, el astuto" del escritor Gianni Rodari.

Posteriormente, realice preguntas relacionadas con el cuento para conocer la comprensión que alcanzaron los estudiantes de la historia. Para realizar la actividad explique el juego alcance la estrella, el cual consiste en escribir preguntas en pequeñas estrellas de papel y luego pegarlas en el tablero.

Divida el grupo en dos equipos, cada equipo elige el estudiante que tomará una de las estrellas y responderá la pregunta que esta contiene, si no puede responder, cede el turno a otro equipo.

En las estrellas se formulan las siguientes preguntas:

- ¿Cuál era la estrategia que Pinocho utilizaba para conseguir la madera?
- ¿Qué hizo Pinocho cuando se le agotaron las mentiras que él creaba?
- ¿Dónde ocurre la historia?
- ¿En qué época transcurre?
- ¿Cómo describes a Pinocho?
- ¿De qué se trata la historia?
- ¿Qué problemas enfrentó Pinocho?
- ¿Qué hechos importantes ocurrieron?
- ¿Cómo se resolvió el problema?
- ¿Qué intenta comunicarnos la historia?
- ¿Qué lecciones podemos extraer para aprender del texto?



Actividad 3

Reúna a los estudiantes en parejas y pídales que en la guía escriban una historia, teniendo en cuenta el inicio, el nudo y el desenlace, a partir de la imagen propuesta.

Retroalimentación



Una vez cada pareja haya terminado, pídales que intercambien sus historias con otros equipos. Repase, con la ayuda de los estudiantes, los elementos que se debe tener en cuenta al escribir un cuento. Pueden escribir en el tablero a medida que surgen las ideas acerca de la presentación de los personajes, el lugar, el tiempo, el tema y el ambiente donde se desarrollan los hechos de la narración, las dificultades que se le presentan a los personajes y como se resuelven. Esto con el propósito de que al leer las historias de sus compañeros puedan tener en cuenta estos elementos.

Finalmente, algunas parejas socializan la historia que leyeron y entre todos analizan si cumple con los elementos antes descritos.

Referencias:

- Rodari, G. (s. f.). Pinocho el astuto. En Cuentos para jugar. Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/secundaria/files/2011/12/veinte-cuentos-de-Gianni-Rodari-con-tres-finales-.pdf>
- Parco Di Pinocchio. Imágenes libres Pixabay. Recuperado de <https://pixabay.com/es/pinocho-parco-di-pinocchio-collodi-517109/>



Anexo 8 "El mundo al revés"

Me dijeron que el Reino del Revés
nada el pájaro y vuela el pez.
que los gatos no hacen miau y dicen yes
porque estudian mucho inglés.

Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.

Me dijeron que en el Reino del Revés
nadie baila con los pies.
que un ladrón es vigilante y otro es juez
y que dos y dos son tres.

Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.

Me dijeron que en el Reino del revés
cabe un oso en una nuez
que usan barbas y bigotes los bebés
y que un año dura un mes

Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.

Me dijeron que en el Reino del Revés
hay un perro pequines
que se cae para arriba y una vez
no pudo bajar después.



Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.

Me dijeron que en el Reino del Revés
un señor llamado Andrés
tiene 1530 chimpancés,
que si miras no los ves.

Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.

Me dijeron que en el Reino del Revés
una araña y un ciempiés
van montados al palacio del Marqués
en caballos de ajedrez.

Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés
vamos a ver cómo es
el Reino del Revés.



Guía del estudiante **4**

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **1**

Luego de escuchar el poema "El mundo al revés", responde las siguientes preguntas:

1. ¿Alguna vez has dicho mentiras?
2. ¿Cuál ha sido la mentira más grande que has dicho?
3. ¿Han creído tus mentiras?
4. ¿Qué consecuencias te han traído esas mentiras?
5. ¿Te gusta que la gente te mienta?
6. ¿Qué piensas de la persona que dicen mentiras?

Actividad **3**

A partir de la imagen del cuento de pinocho, crea una historia con un inicio, un nudo y un desenlace.

Inicio:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nudo:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Desenlace:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fuente: imágenes libres Pixabay <https://bit.ly/2TBmEQ7>

Momento 5 Ejercitación



Vamos más allá • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°5, una por equipos
- ✓ Colores
- ✓ Cinta

Actividad 1

Para este momento de la secuencia didáctica, forme equipos de tres estudiantes y entregue la guía del estudiante N°5 a cada uno para que realicen la lectura del cuento "Porque los sapos no tienen cola" de Mauricio Galindo Caballero. Cada uno hace una lectura mental y luego una lectura por relevos (se van turnando los estudiantes que leen por párrafos hasta terminar). Luego los estudiantes identifican y resaltan con colores diferentes, el inicio, el nudo y el desenlace en el cuento leído.

Retroalimentación

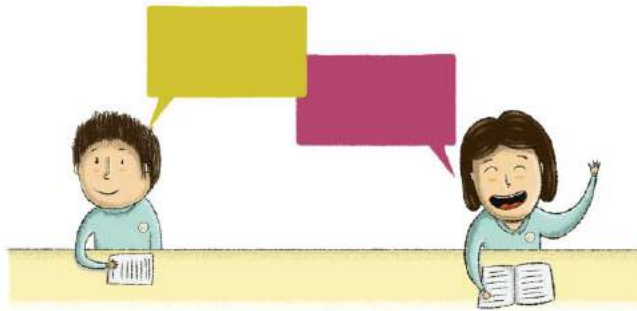


Cada equipo socializa el ejercicio realizado a partir del cuento, argumentando el por qué realizaron dicha selección de los fragmentos. Esté atento a la intervención de cada equipo y realice las preguntas pertinentes que permitan que todo el grupo llegue a un consenso acerca de que partes del cuento pertenecen al inicio, al nudo y al desenlace.

Actividad 2

En la guía del estudiante, de acuerdo con la comprensión del texto, los estudiantes representan en forma de historieta el cuento *"Porque los sapos no tienen cola"*, donde se evidencia la estructura narrativa de la historia.

Finalmente, realice una exposición de todos los trabajos realizados por los estudiantes en un espacio del aula de clase.



Referencias:

- Galindo, M (2011). Por qué los sapos no tienen cola. Cuentos para contar. Cuentos populares colombianos. Fundación secretos para contar. Recuperado de <https://bit.ly/2R7Ah8b>



Guía del estudiante

5

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

¿Por qué los sapos no tienen cola?

Cuentan que una vez el sapo quería ir a una fiesta en el cielo, pero no tenía quien lo llevara. Así que, se inventó un plan para engañar al gallinazo y hacer que este lo llevara sin que se diera cuenta. Como todos los animales debían aportar algo para la fiesta, el sapo le dijo a su esposa que iba a preparar un costalito con su contribución a la celebración, y que, cuando llegara el gallinazo, se lo entregara. Luego, fue a la casa del gallinazo y le dijo que él no podía ir a la fiesta pero que le hiciera el favor de llevarle un paquete.

Así lo hizo el gallinazo, recogió el paquete y emprendió su vuelo. Cuando estaba muy alto en el cielo, dijo: "¡Menos mal que no vino el chismoso del sapo! No hay fiesta en la que no esté hablé que te hablé: una vez empieza, no hay modo de pararlo". Entonces el sapo, desde el fondo de la mochila, dijo: "¡Aquí estoy, amigo! ¡Aquí estoy!". Al gallinazo le dio mucha rabia escuchar la fea voz del sapo, pero ya estaba llegando a la fiesta y no podía hacer nada.

Al finalizar la fiesta, el sapo decidió emborrachar al gallinazo para que lo volviera a bajar a la tierra. Cuando el gallinazo estaba muy borracho, y ya se iba a ir, el sapo se le echó encima y el gallinazo empezó a volar. Cuando estaba llegando al suelo, el gallinazo dijo: "¡Qué bueno! Por fin me libré del estorboso sapo, que a

estas horas debe estar allá arriba viendo cómo hace para devolverse". Y el sapo le gritó desde su espalda, donde estaba prendido como una garrapata: "¡Aquí estoy, compadre!".

Al gallinazo le dio mucha rabia y empezó a dar vueltas para tumbar al sapo, y el sapo se cayó sobre una piedra y se pegó tan duro que se quedó sin cola. Lamentándose de su suerte, juró que nunca más iría a una fiesta en el cielo. Desde entonces, los sapos no tienen cola y se la pasan cantando en las lagunas.

Mauricio Galindo Caballero.

Publicado en: *Mitos y leyendas de Colombia: tradición oral indígena y campesina.*

Bogotá. Intermedio Editores, 2003.

Tomado de: Cuentos para contar. Cuentos populares colombianos. Fundación Secretos para Contar, 2011.

Actividad 2

Realiza una historieta sobre el cuento que acabas de leer.

Momento 6 Demostración

Me siento feliz ¡cuánto he aprendido! • 3 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°6, una por pareja
- ✓ Cuento "El sancocho de piedras" (anexo 9)

Actividad 1

Presente a los estudiantes el final del texto "El sancocho de piedras" en la guía del estudiante N°6, y pídales que escriban la historia teniendo en cuenta el final dado, es decir, que ellos deben proponer un inicio y un nudo que sea coherente con el final de la historia e ilustrarla.



Retroalimentación



De forma voluntaria, los estudiantes leen el resultado final del ejercicio y comparan la manera en cómo ellos se imaginaron la historia, y la manera como se presentan los hechos en la historia original.

Actividad 2

Evalúe la pertinencia de la secuencia a partir del juego “tingo tango”, para esto haga un paquete con varias envolturas, y en cada una de estas, escriba una pregunta. Inicie el juego pidiéndoles a los estudiantes que formen un círculo; luego empiece diciendo tingo, tingo, tingo, y cuando mencione la palabra tango, quien se quede con el paquete le retira la primera envoltura y responde la pregunta que allí aparece.

Se proponen las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo te sentiste durante el proceso trabajado?
- ✓ ¿Qué aprendiste?
- ✓ ¿Qué actividad te gusto más y por qué?
- ✓ ¿Qué te gustaría repetir?
- ✓ ¿Cuál de los textos trabajados te gusto más y por qué?
- ✓ ¿Crees que es bueno trabajar las clases de esta manera?

Referencias:

- ✓ Londoño, A. (2010) Cuento El sancocho de piedra. Publicado en: Testamento del paisa. Adaptado por: Alberto Quiroga 2010. Medellín. Editorial Bedout.



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Escribe el inicio y el nudo de una historia a partir de este final.

Título de la historia

Inicio:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nudo:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

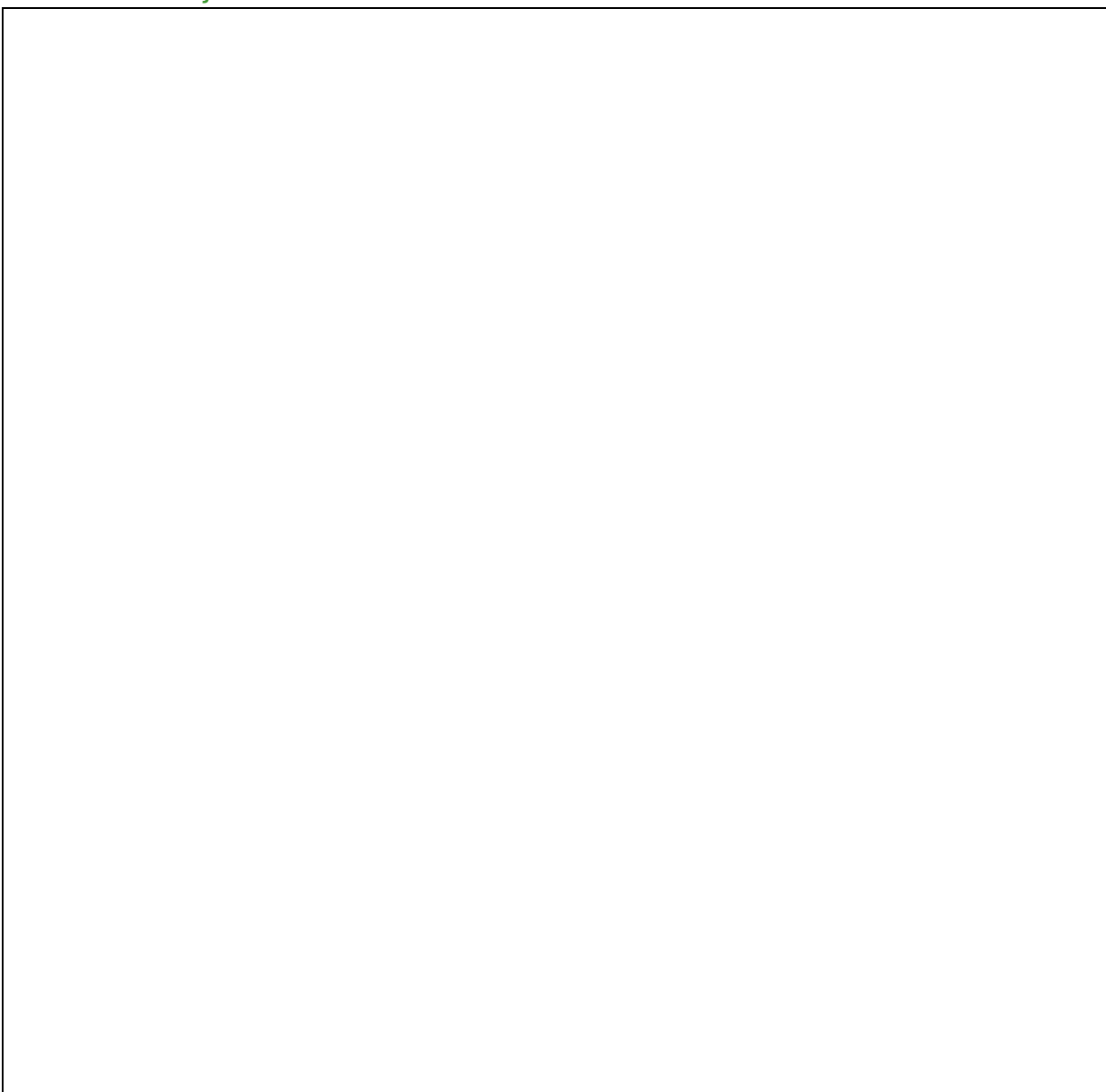
Final

La vieja se recuesta en la puerta del rancho y ve cómo se va alejando el muchacho a grandes zancadas, camino adelante.

–Adiós, niño. ¡Que la virgen lo lleve con bien!

Piensa la vieja en sus hijos, que andan recorriendo el mundo, y una lágrima enturbia sus pupilas... y sonrío feliz.

Realiza el dibujo de tu historia:



Agradecimientos

Nos motivó a ingresar a creación de contenidos de la estrategia de lenguaje del programa de Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, la necesidad de conocer e implementar nuevas estrategias en la búsqueda de procesos que conlleven a los estudiantes a mejorar su capacidad lectora y escritora. Por consiguiente, mejorar los resultados en las pruebas Saber y las evaluaciones al interior de la Institución Educativa; Además, el interés y las ganas por aportar a la transformación de los procesos enseñanza- aprendizaje de los estudiantes y nuestro quehacer pedagógico.

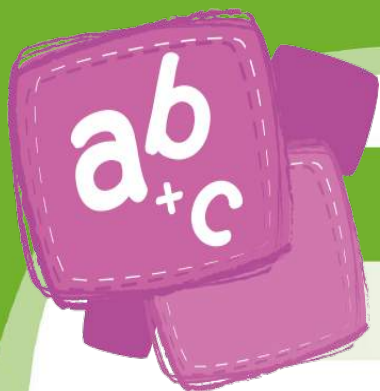
Vemos la gran importancia que tiene crear contenidos lúdicos y contextualizados, especialmente, por las múltiples necesidades que presentan los estudiantes que tenemos en la actualidad en nuestras aulas de clase.

Agradecemos muy especialmente al programa Alianza por la educación con Calidad y Equidad y a Fraternidad Medellín, por haber tenido en cuenta nuestra Institución para contribuir al mejoramiento académico y cualificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la creación de contenidos para la creación de una secuencia didáctica.

Al rector Daniel Agudelo quien proporciono los espacios y el tiempo requeridos para el desarrollo de las jornadas del programa Alianza, en su afán por mejorar los procesos académicos de la Institución.

También agradecemos a la profesional pedagógica Lina Marcela Pérez Vargas quien a través de su calidad humana aportó su saber, motivación y experiencia para dar cumplimiento a la elaboración, proceso y aplicación de la secuencia didáctica. Gracias a su excelente acompañamiento y apoyo logramos permanecer en el proceso de formación y cualificación de nuestro quehacer docente.

Luz Mery Seguro Ospina
Gloria Elena Escobar Restrepo
Institución Educativa María Auxiliadora
Municipio de Ciudad Bolívar



Leer

para comprender

Guía del docente

Autor(es): Mary Luz Osorio Cortés
I.E. Jorge Alberto Gómez Gómez- Sede Álvaro Herrera
Municipio Granada

Grado: Cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Desarrollar en los estudiantes habilidades para la comprensión de textos narrativos y la intención comunicativa que subyace en los mismos, a través de la competencia interpretativa.	Fomentar en los estudiantes la competencia interpretativa, la argumentativa y propositiva en el análisis de textos narrativos.	Leer textos narrativos reconociendo la estructura y el propósito comunicativo en cada uno en éstos (Cuento, fábula, mito, leyenda). Realizar análisis interpretativos de textos narrativos, estableciendo semejanzas y diferencias entre los argumentos y la intención comunicativa.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende la intención comunicativa de los textos narrativos, identificando el propósito de sus diferentes clases (cuento, fábula, mito, leyenda).	Expone a compañeros y profesores análisis realizados de textos leídos, a través de la escritura.	Realiza análisis de textos narrativos leídos, a partir de la identificación del argumento, ideas principales, ideas secundarias, personajes, escenario y el tiempo en el que se desarrollan.



Presentación de la secuencia didáctica ¿Qué se va a hacer, cómo y para qué?

“Leer para comprender” es una secuencia didáctica diseñada para maestros del área de lengua castellana, orientada a estudiantes de cuarto de primaria, cuyo propósito es desarrollar diversas actividades relacionadas con la lectura a través de las cuales se permita la comprensión de textos narrativos.

La secuencia didáctica está conformada por seis momentos: motivación, enunciación, modelación, simulación, ejercitación y demostración; en cada uno de estos se presenta una guía para el docente y otra para el estudiante. Las guías orientadas al estudiante promueven la metodología aprender haciendo, donde se espera que por medio de exposiciones, trabajos grupales, conversatorios y juegos, se favorezca la comprensión de los textos narrativos.

Para lograr la comprensión de los textos narrativos se espera que los estudiantes desarrollen la competencia interpretativa, argumentativa y propositiva, mejorando los niveles de lectura textual, inferencial y crítico textual para así favorecer la competencia lectora.

Guía del docente

1

Momento 1 Motivación

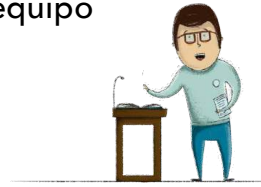
Juguemos al zoológico • Duración: 90 minutos

Materiales

- ✓ 10 botellas plásticas (de 2 colores diferentes, los colores son los distintivos que se empleará más adelante para la búsqueda de fichas de rompecabezas). Nota para el docente: De no contar con las botellas

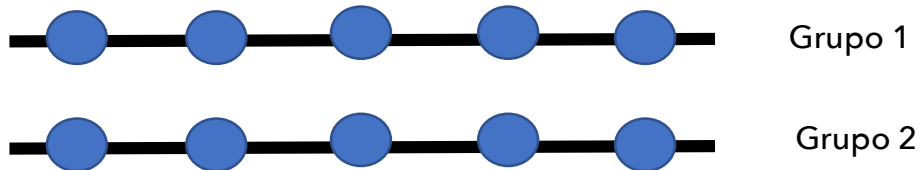
plásticas, pueden ser empleados sobres de colores o cualquier otro elemento que el maestro considere pertinente y no afecte el desarrollo de la secuencia didáctica.

- ✓ 2 rompecabezas con textos narrativos diferentes (los textos deben recortarse de tal forma que se obtengan rompecabezas de 5 fichas, las cuales serán introducidas en las botellas diferenciándolas por el color). Ver los textos sugeridos en los anexos 1 y 2.
- ✓ Rótulos que contienen las pistas para cada equipo (anexo 3)
- ✓ Guía del estudiante N°1 para cada estudiante, una por equipo

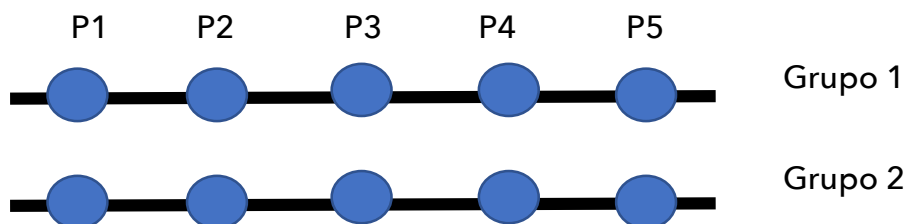


Actividad 1

Para el desarrollo de la actividad, distribuya el grupo en dos subgrupos; cada uno de los participantes debe tener una silla, asigne a cada subgrupo un distintivo (Grupo 1 y grupo 2) los integrantes del grupo 1 se ubican en la silla formando una línea horizontal y los participantes del grupo 2 se ubican formando una línea horizontal dando la espalda a los integrantes del grupo 1.



Los integrantes de cada equipo adquieren un mismo rol, por medio del cual deben competir. Los roles son: Padres Giraldo, Hijos Giraldo, Familia Giraldo (Los padres y los hijos), a los demás participantes se les asigna el nombre de un animal del zoológico.

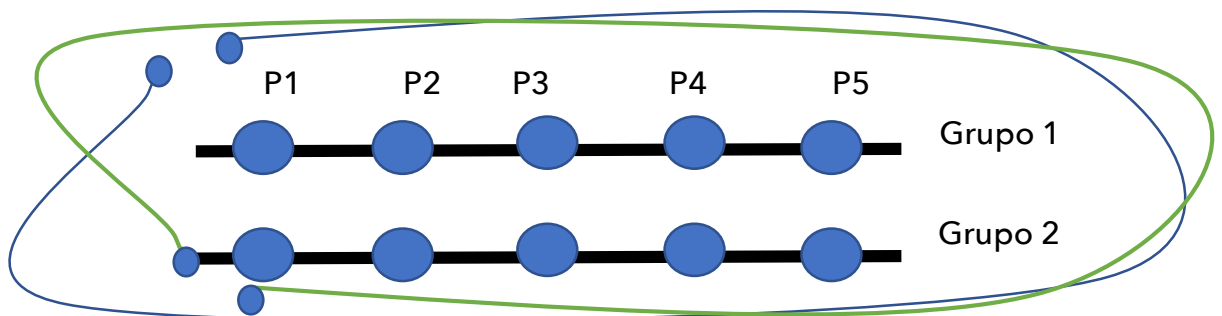


El rol de los participantes con el número 1 (P1) es el de padres Giraldo.
 El rol de los participantes con el número 2 (P2) es el de hijos Giraldo.
 El rol de los participantes con los números 1 y 2 (P1 y P2) es el de familia Giraldo.
 Para los demás participantes (P3, P4, P5) se asigna el nombre de un animal de zoológico (jirafa, tigre, oso). El número de nombres de animales que se asignan corresponde a la cantidad de estudiantes que integren cada grupo.

Uno de los integrantes del cualquiera de los equipos, animales o familia, toma el puesto de narrador, este va contando una historia en la cual cada vez que nombra los miembros de la familia o a los animales del zoológico, los representantes que tienen uno de estos roles asignados deben salir corriendo alrededor de las sillas, hasta volver a su puesto. El primero en llegar y sentarse obtiene un punto para el equipo.

Ejemplo:

Narrador: Un día caluroso de verano, los padres Giraldo (P1) decidieron salir de paseo. (Cuando se dice padres Giraldo, el participante de cada grupo que tenga dicho rol deben salir corriendo alrededor de las sillas, hasta llegar a ocupar su puesto inicial; gana punto quien se siente primero).



Nota: El participante que se siente primero en el lugar que le corresponde obtendrá un punto para su equipo, el participante que sea el último en sentarse continúa en el juego, pero no obtiene punto para el equipo.

Retroalimentación



Una vez terminada la historia, se da por concluido el juego y se les comparte a los estudiantes el propósito de la secuencia didáctica, en la cual van a disfrutar de diferentes actividades relacionadas con los textos narrativos

Actividad 2

Busquemos el tesoro es un juego donde el docente esconde, en diversos espacios de la Institución Educativa, diez botellas, cinco de un color y otras cinco de otro, cada una contiene una pieza de rompecabezas (las piezas del rompecabezas corresponden a 2 textos narrativos, anexo 1 y 2). Después de encontrar las piezas del rompecabezas y armar el texto, los estudiantes preparan una representación del texto leído.

Texto 1: El misterio de la casa abandonada. Ver anexo 1

Texto 2: El ladrón de ladrones. Ver anexo 2

Instrucciones

- Distribuya el grupo en dos equipos
- A cada uno de los equipos se le asigna un color (del mismo que están pintadas las botellas que deben encontrar en la búsqueda del tesoro).
- Alrededor de la Institución Educativa se deben esconder cinco botellas para cada equipo, en las cuales están las fichas de un rompecabezas cuyo contenido es un texto narrativo (Para cada equipo un texto diferente).
- Entregue a cada equipo las pistas para encontrar las botellas (las pistas se encuentran en el anexo 3)
- Indique a los estudiantes que deben salir a buscar las botellas siguiendo las pistas entregadas.

- Después de encontrar todas las botellas que contienen las fichas del rompecabezas los estudiantes deben armarlo y posteriormente leerlo.
- Dé la instrucción para que, cada equipo organice la representación del texto correspondiente, con el fin de mostrarla a los demás compañeros.

Retroalimentación



Pregúnteles a los estudiantes cómo se sintieron en la actividad y qué dificultades tuvieron para encontrar y armar el rompecabezas.

Actividad 3

Después de ejecutada la actividad anterior, invite a los estudiantes a realizar la identificación de aspectos importantes del texto que les correspondió representar, en forma grupal, en la guía del estudiante N°1.



Retroalimentación



Cada grupo debe exponer la identificación del texto realizada a los demás compañeros.

Referencias:

- Nehuén (s.f) La casa abandonada. Recuperado de: <https://bit.ly/2DIDveu>
- (s.f) El misterioso ladrón de ladrones. Recuperado de: <http://www.cuentosbreves.org/el-misterioso-ladron-de-ladrones/>



Anexo

1

Textos para el rompecabezas

La casa abandonada (Tes Nehuén)

Siempre íbamos a jugar a esa casa. Nos gustaba la sensación de estar en terreno de nadie. No, no era una casa en realidad, tan sólo el reflejo de lo que en otro tiempo había sido: unas pocas paredes que luchaban contra el tiempo y que se resistían al olvido. Un edificio cuyo techo ya había colapsado hacía años y que carecía de ventanas y puertas.

A nosotros nos gustaba sentarnos en lo que decíamos que era el salón y jugar a que estábamos en otra época. Huemul se sentaba sobre una piedra, que era un inmenso sillón junto a una lámpara y comenzaba a leer toda clase de historias. Las leía en voz alta y yo lo escuchaba con suma atención porque era muy pequeña para leer. ¡Me gustaban tanto su voz y sus historias!

Una tarde cuando llegamos a nuestro refugio un cordón de plástico con enormes letras lo cercaban por completo, y un montón de policías rodeaban nuestras queridas paredes. Un agente se hallaba sentado en el sillón, pero en vez de leer, observaba el suelo y anotaba algo en una libretita mientras algunos de sus compañeros pintaban círculos rojos en las paredes. Nos acercamos, ¿quién había invadido nuestra casa? Nos echaron a empujones. Éramos niños y no podíamos estar allí.

Les explicamos que ahí vivíamos, que nos pasábamos las tardes en esas paredes y que, si había ocurrido algo con esa casa, debíamos saberlo.

–A lo mejor hasta podemos ayudarlos –había dicho Huemul osado.

El policía nos miró con una chispa de ironía en los ojos mientras nos preguntaba.

– ¿Conocen a un hombre que se hace llamar Gago Cafú?

De algo nos sonaba ese nombre, pero no llegábamos a saber bien cuándo, dónde ni por qué lo habíamos oído.



–No lo sé, a lo mejor si me deja verlo, puedo responderle. ¿Dónde está o qué ha hecho? – Cada vez me sorprendía más la valentía con la que mi amigo era capaz de enfrentarse a esa situación.

No nos lo dijeron. Debíamos irnos y no regresar por ahí. Finalmente nos fuimos porque amenazaron con dispararnos y muerta de miedo conseguí que Huemul recapacitara y se diera cuenta de que estaba jugando con fuego.

Estuvimos varios días, quizás meses, sin regresar a la casa. Una tarde decidimos que ya había pasado el suficiente tiempo y que podíamos volver a nuestro refugio. Así lo hicimos. No había policías, ni cordones, ni rastros de la pintura en las paredes. Solamente encontramos a un hombre sentado que se presentó como Gago Cafú y nos pidió que compartiéramos con él ese lugar porque no tenía adónde ir.

Desde entonces, cada vez que vamos a la casa nos encontramos con él y Huemul lee cuentos para los dos: Cafú tampoco sabe leer.

Tomado de: <http://www.cuentosbreves.org/la-casa-abandonada/>

El Caco Malako, era todo un experto en el arte de robar. Nada se le resistía y eran tan bueno en su oficio, que jamás lo habían capturado. Su tranquila vida, se truncó un buen día, cuando una noche, descubrió que alguien había entrado en su casa.

Muy a su pesar, decidió buscar ayuda de la policía, para encontrar al valiente, que había sido capaz de robarle en su propia casa. Desde ese día, comenzó a sospechar de todos los vecinos, los cuales, quizás enterados de sus robos, habían decidido vengarse. Pero nada pasó en unos cuantos días, así que Malako, pensó que no volvería a repetirse.

Por desgracia para el Caco, volvieron a robarle, ayudados por la oscuridad de la noche. Sin otra solución, tuvo que regresar a la policía, que, ante su tozudez, le instaló en su casa una cámara de video, para lograr identificar a ladrón, en el caso de que volviera de nuevo a su hogar.

Algo que volvió a suceder unas noches después. Gracias a la cámara, la policía pudo averiguar quién era el culpable y avisó a nuestro Caco, para que identificara a su ladrón.

Cuando el video comenzó a funcionar, el Caco Malako, se quedó muy sorprendido, el ladrón de su casa, era él mismo. Algunas noches, se levantaba sonámbulo y escondía todos los objetos de su casa, junto a los que había ido sisando a lo largo del tiempo.



Anexo 3 Pistas

Pistas para esconder las botellas con las fichas de los rompecabezas. Cada equipo recibe rótulos con las pistas para que entre todos las descifren.

- Entre tubos de ensayo y probetas en este lugar realizas experimentos y experiencias (laboratorio).
- En este lugar con un clic puedes acceder a la red para obtener entretenimiento e información (sala de sistemas).
- En la hora del descanso es nuestro lugar favorito, con tus amigos compartes y juegas (cancha).
- Nada más rico que ir al descanso y encontrar un plato caliente servido (restaurante).
- Entre páginas y hojas, encuentras un mundo mágico que te lleva a lugares inimaginados (biblioteca).



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

En el siguiente diagrama, describe los elementos que allí aparecen, de acuerdo con el texto leído. (La casa abandonada o El misterioso ladrón de ladrones).



Expone el trabajo realizado con tus compañeros

Momento 2 Enunciación

Entre historias y personajes • Duración: 90 minutos

Materiales

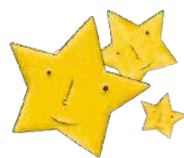
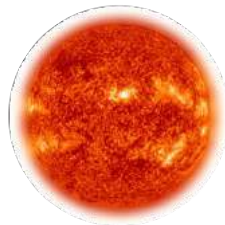
- ✓ Rótulos con personajes
- ✓ Guía del estudiante N°2
- ✓ Pliego de papel bond (1 por cada 4 estudiantes)

Actividad 1

Para esta actividad escriba en el tablero los nombres de los personajes que aparecen en la lista. A través de un conversatorio los estudiantes deben expresar lo que conocen de estos personajes, ¿qué han escuchado sobre ellos?, ¿qué características tienen?, ¿serán inventados o existen?, ¿cuál o cuáles son los que más les gustan y por qué?

Personajes:

- | | | |
|-----------------|--------------------------|-------------------------|
| • La llorona | • El mohán | • El agua |
| • La luna | • Caperucita Roja | • El dorado |
| • El sol | • Hansel y Gretel | • La madre monte |
| • Las estrellas | • Blancanieves | • El hombre caimán |
| • La lluvia | • La liebre y la tortuga | • El renacuajo paseador |
| • El sombrero | • El león y el ratón | • Pinocho |



Actividad 2

Conforme grupos de cuatro estudiantes y a cada uno entregue un paquete de rótulos con cada uno de los personajes anteriores. Cada uno de estos rótulos serán manipulados por los estudiantes; dé la instrucción para que los estudiantes, en un pliego de papel bond, clasifiquen los personajes. Los estudiantes agrupan los personajes en cuatro categorías, (mito, leyenda, fábula y cuento), de manera libre, de acuerdo con lo que conozcan de estos.

Compañero docente:

La intención de esta actividad es que los estudiantes lleguen al reconocimiento de los tipos de texto narrativo (mitos, leyendas, cuentos, fábulas), de acuerdo con los personajes y lo que conocen de estos.

Después de ubicar los personajes en categorías realice las siguientes preguntas de forma oral, las cuales van orientadas a la caracterización de personajes según diferentes textos narrativos.

1. ¿Cómo clasificó los personajes?
2. De acuerdo con las categorías realizadas, ¿Qué características tienen en común los personajes?
3. ¿Sabes que es un cuento, una fábula, un mito o una leyenda?

Actividad 3

En una hoja de papel bond escriba las siguientes palabras: mito, leyenda, cuento, fábula. En grupos de cuatro estudiantes deben escribir qué conocen acerca de estos tipos de textos. (Ver ejemplo en la página siguiente).

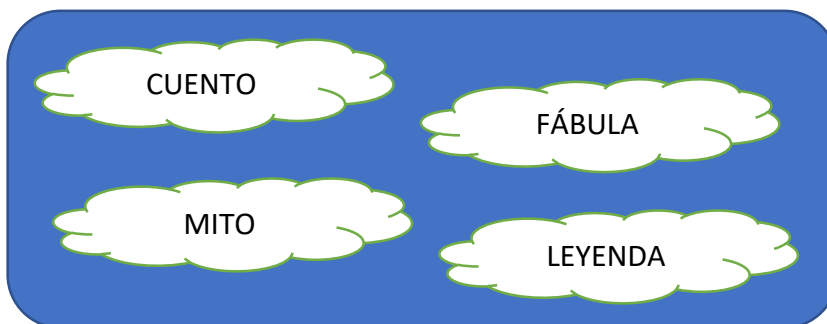
Retroalimentación



Cada grupo de estudiantes debe exponer el trabajo realizado. A partir de la socialización realizada por los estudiantes, acompañe la construcción del concepto en torno a los textos narrativos (mito, leyenda, fábula y cuento).

Actividad 4

Proponga a los estudiantes escribir la explicación sobre los textos narrativos en la guía del estudiante N°2.



Compañero docente, para la identificación de los textos narrativos se tienen en cuenta las siguientes definiciones:

El Cuento:
Es un tipo de texto narrativo, cuyo objetivo es entretener. El cuento se caracteriza por tener tres componentes, introducción, nudo y desenlace.

Fábula:

Es una forma literaria en el cual intervienen animales y su objetivo principal es dejar una moraleja o enseñanza.

Mitos:

Llamamos mitos en general a una serie de personificaciones de fuerzas naturales que gobiernan la vida del pueblo, especialmente en el ambiente campesino.

Los mitos buscan dar explicación al origen de las cosas que nos rodean.

Leyendas:

Son narraciones que tienen principio en recuerdos históricos o en hazañas, pero a las que se agregan fantasías y habladurías populares. No sólo refieren los sucesos reales ocurridos sino otros de dudosa veracidad o misteriosos.

Tomado de:

<https://www.todacolombia.com/folclor-colombia/mitos-y-leyendas/index.html>

<https://www.todacolombia.com/folclor-colombia/mitos-y-leyendas/index.html>

<https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1bula>



Guía del estudiante

2

Nombre:

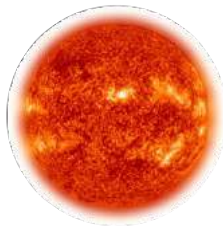
I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

En el pliego de papel bond clasifica los siguientes personajes en cuatro categorías: cuento, fábula, mito y leyenda, de acuerdo a lo que conozcas de cada uno de ellos.

Personajes:

- La llorona
- La luna
- El sol
- Las estrellas
- La lluvia
- El sombrero
- El mohán
- Caperucita Roja
- Hansel y Gretel
- Blancanieves
- La liebre y la tortuga
- El león y el ratón
- El agua
- El dorado
- La madre monte
- El hombre caimán
- El renacuajo paseador
- Pinocho



Actividad 2

En compañía de tus compañeros escribe las definiciones de mito, fábula, cuento y leyenda, de acuerdo con la explicación dada por tu profesor.

Mito:

.....
.....
.....
.....
.....

Fábula:.....

.....
.....
.....
.....
.....

Cuento:.....

.....
.....
.....
.....
.....

Leyenda:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Momento 3 Modelación

Leamos para conocer, leamos para comprender • Duración: 60 minutos

Materiales

- ✓ 4 textos narrativos:
 - El nacimiento de la luna y el sol (mito) Anexo 4
 - La llorona (leyenda) Anexo 5
 - El congreso de los ratones (Fábula) Anexo 6
 - Ginna y la bruja maléfica (Cuento) Anexo 7

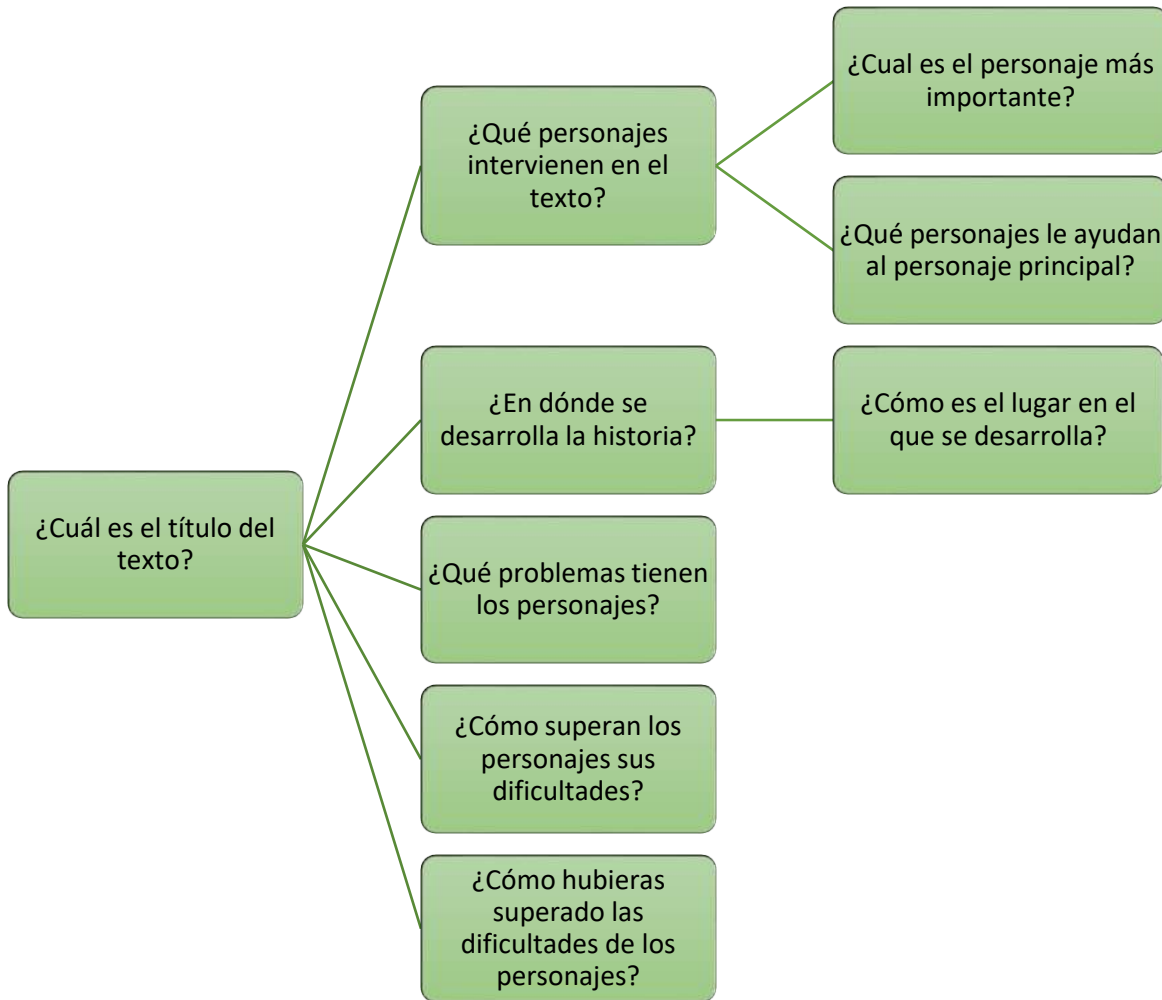
Actividad 1

En diferentes espacios del aula de clase ubique cuatro textos narrativos: fábula, mito, leyenda y cuento (anexos 4, 5, 6 y 7). Los textos deben ir enumerados de 1 a 4 para ser identificados, y luego fijados en la pared.

El grupo de estudiantes se divide en cuatro grupos, a cada uno se le asigna un número y con el número asignado deben ubicarse en la lectura que le corresponda. A manera de carrusel se realizan cuatro rotaciones para que todos los estudiantes tengan la posibilidad de hacer las cuatro lecturas.

Actividad 2

Con los estudiantes elija uno de los textos sugeridos para la lectura, con el propósito de hacer un análisis interpretativo del mismo. Realice el análisis del texto por medio de preguntas escribiéndolas en el tablero, descubriendo así los aspectos más relevantes del texto para su interpretación. Las preguntas serán resueltas por los estudiantes de forma oral.



Referencias:

- (s.f) El nacimiento de la luna y el sol. www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/mitos/nacimiento-de-la-luna-y-el-sol/
- (s.f) La llorona. Tomado de: www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/leyendas/la-llorona/
- (s.f) Samaniego. El congreso de ratones. Tomado de: www.365fabulasparaninos.com
- (s.f) Ginna y la bruja maléfica. Tomado de: <https://bit.ly/2FF9ZJ7>



Anexo 4 El nacimiento del sol y la luna

En medio de la oscuridad una hermosa india arhuaca tuvo dos niños que desprendían luz por todo el cuerpo. Ella, temerosa de que al verlos se los robaran, los escondió en una cueva, Sin embargo; el resplandor que producían era tanto que se filtraba por las hendiduras de la puerta y fácilmente fue visto por los demás indios que, curiosos, quisieron saber qué había dentro.

Con flautas, caracoles y tambores llegaron hasta las cercanías de la cueva y empezaron a tocar una música hermosísima. Las suaves notas llegaron a los oídos de los niños indios y Yuí, el varón, salió para escucharla mejor.

Al verlo los indios trataron de cogerlo, pero Yuí voló y subió hasta el cielo en donde se convirtió en sol; los indígenas que miraron quedaron convertidos en piedra.

Empero, la luminosidad que había en la cueva continuaba y tenues rayos se asomaban por las hendiduras; los indígenas decidieron tocar más hermoso y Tima, la hermana de Yuí. también salió para escucharla mejor; los indios, temerosos de que se les escapara, le arrojaron cenizas a los ojos para así cegarla, pero ella voló en la misma dirección de su hermano y se situó muy cerca.

Como la cara le había sido encenizada, no tuvo el mismo resplandor de Yuí, pero en las noches vigila los prados de los Icjas. Tima se convirtió en luna.

Tomado de: <https://bit.ly/2BZHQZQ>



Anexo 5 La Llorona

Entre los cafetales y los yarumos, en las noches de luna llena, se escucha el grito de la Llorona. De rostro cadavérico, cubierta de harapos pringados por la lluvia y el sol, la Llorona alguna vez fue una mujer hermosa de ojos audaces que enloquecía a los hombres de los pueblos con su cuerpo de acróbata del placer. Ahora, desprovista de esplendor, deambula sin sosiego por las veredas, atormentada por la culpa del crimen y los delirios de una madre que cree llevar entre los brazos a un niño imposible.

Plañidera, diosa de los tábanos y el desconsuelo, la Llorona; como algunas aves de la espesura, jamás cesa en su canto fúnebre, aunque, intente olvidarlo atraída por el silencio de las cañadas, por el tejido invisible de las mariposas en el aire de los ríos. Algunas noches, incluso lo intenta, rodando las ventanas de las aldeas. Allí se detiene, perdida en el dolor y la sombra, mientras escucha las guitarras, las voces que con aroma de aguardiente y tabaco ahuyentaban el alba.

Dama de hiel, vagabunda del alarido, la Llorona tiene cualidad de espejismo. Algunos, la han contemplado con el lamento infanticida, bella como antes del maleficio. Otros, con el rostro de calavera, los ojos ardientes, el pelo alborotado y el quejido que sacude la montaña.

Cualquiera que sea la aparición, nadie desea ver a la Llorona. Basta con reconocer el olor, el grito desesperado, para saber que algo terrible se esconde en la maleza.

Tomado de: <https://bit.ly/2KyS9q3>



Anexo 6 El congreso de los ratones (Samaniego)

Había una vez una familia de ratones que vivía en la despensa de una casa, pero temiendo siempre los ataques de un enorme gato, los ratones no querían salir. Ya fuera de día o de noche este terrible enemigo los tenía vigilados.

Un buen día decidieron poner fin al problema, por lo que celebraron una asamblea a petición del jefe de los ratones, que era el más viejo de todos.

El jefe de los ratones dijo a los presentes:

- Os he mandado reunir para que entre todos encontremos una solución. ¡No podemos vivir así!

- ¡Pido la palabra! - Dijo un ratoncillo muy atento.

- Ateamos un cascabel al gato, y así sabremos en todo momento por dónde anda. Tan interesante propuesta fue aceptada por todos los roedores entre grandes aplausos y felicidad. Con el cascabel estarían salvados, porque su campanilleo avisaría de la llegada del enemigo con el tiempo para ponerse a salvo.

- ¡Silencio! - Gritó el ratón jefe, para luego decir:

- Queda pendiente una cuestión importante:

- ¿Quién pone el cascabel al gato?

Al oír esto, los ratoncitos se quedaron repentinamente callados, muy callados, porque no podían contestar a aquella pregunta. Y corrieron de nuevo a sus cuevas-, hambrientos y tristes.

Moraleja: es más fácil proponer ideas que llevarlas a cabo

Tomado de: www.365fabulasparaninos.com



Anexo 7 Ginna y la bruja maléfica

Érase una vez en un pueblo muy lejano, una joven llamada Ginna, quien siempre había deseado salir de ese pequeño pueblo. A Ginna no le importaba nada: ni su familia, ni sus amigos y ni siquiera el colegio. Detestaba con todo su ser la idea de no ser alguien más que una simple pueblerina.

Cierto día la gran noticia se extendió por todo el pueblo: El príncipe Harry recorrería el país en busca de la joven ideal para unirse con ella en matrimonio; Cuando Ginna escuchó la buena noticia se juró a si misma que se ganaría el corazón del príncipe, no importaba lo que tendría que hacer ya que si lo lograba por fin podría salir de su hogar y vivir rodeada de lujos.

El día en el que el príncipe llegaría a su Pueblo se acercaba a una velocidad impresionante, y Ginna aún no tenía ninguna estrategia para enamorarle, fue entonces cuando recordó la historia de la bruja de la isla llamada Maléfica, quien podría ayudarle a hacer un hechizo o poción para enamorarle.

Un día antes de la llegada del príncipe, Ginna tomo todo el dinero que tenía y se dirigió a la isla de la bruja y le explico su situación, se sorprendió mucho cuando la bruja rechazó su dinero, preparó una poción que dijo que la tenía que beber minutos antes de hablar con el príncipe, y que el caería rendido a sus pies del enamoramiento. La joven cogió la poción, le agradeció a la bruja y se marchó... Lo que Ginna no tomó en cuenta es que toda la magia tiene un precio.

El día de la presentación de las jóvenes, Ginna llevó la poción en el bolso, cuando vió al príncipe en la lejanía se tomó la poción de un solo trago y se acercó a él. No sabía de donde le estaban saliendo palabras tan encantadoras, que al príncipe lo enamoraban cada vez más, Ginna se sentía diferente, se presentó al príncipe con el nombre de Maléfica sin darse cuenta, sentía que su cuerpo no obedecía las ordenes de su cerebro, sin embargo, continuaba hablando con ese tono encantador que enamoró al príncipe, quien no dudó en anunciar al pueblo que ya tenía a la mujer indicada para ser su esposa.



Ginna no se encontraba bien, a pesar de la felicidad de ser la prometida del príncipe, sentía que no era ella, se dirigió al baño y fue entonces cuando se dio cuenta, su cara no parecía la suya, se parecía más a una versión joven de la bruja con la que había hablado, se asustó tanto que se desmayó. Cuando abrió los ojos, se encontró en la cabaña de Maléfica, justo en la isla de la bruja. En la puerta había un mensaje para ella que decía: “Gracias por darme tu juventud al beber la poción, ahora tú serás la bruja del pueblo y yo me casaré con el príncipe”

Al verse al espejo dio un grito horrorizada pues se había convertido en una anciana.

Tomado de: <http://www.cuentosbreves.org/ginna-y-la-bruja-malefica/>

Momento 4 Simulación

Entre juegos y casillas, voy comprendiendo • Duración: 1 hora

Materiales

- ✓ 1 tablero de juego
- ✓ 1 dado
- ✓ Banco de lecturas de textos narrativos que correspondan a mitos, fábulas, leyendas y cuentos. Se anexan textos para banco de lecturas (anexo 8)
- ✓ Fichas con enunciados a resolver, relacionados con la competencia interpretativa, argumentativa y propositiva. (Se proponen preguntas sugeridas para cada competencia)

Actividad 1

Para esta fase proponga la ejecución de un juego de mesa (más adelante encontrará las convenciones y significados de colores para las diferentes casillas), para esto cree el siguiente tablero.



Fuente: imagen tomada del juego creado por la docente

¿Cómo realizar el tablero?

1. Recorta una cartulina de 60cm de largo x 40 cm de ancho
2. Recorta 21 círculos de 8 cm de diámetro de tres colores diferentes (a cada círculo se le asigna un número, se pegan en el tablero de forma intercalada, cada color en el tablero significa una competencia a desarrollar Interpreta, Argumenta, Propone.
3. Corta cuatro rectángulos de 10cm x 15cm de color diferente (deben corresponder a los colores de los círculos del punto anterior), en cada uno de los rectángulos escribes las palabras Interpreta, Argumenta, Propone.
4. Imprima las siguientes preguntas, de acuerdo con la competencia a desarrollar se ubican en el tablero encima de las palabras Interpreta, Argumenta, Propone o sorpresa.

Preguntas por competencias

Preguntas de interpretación	Preguntas de argumentación	Preguntas de proposición
¿En qué escenario se desarrolla el texto leído?	Si fueras un personaje de la historia ¿Cuál serías? ¿Por qué?	¿Qué inicio le hubieras dado al texto?
¿Cuáles son las características del personaje principal de texto?	¿Qué tipo de texto narrativo leíste? ¿Por qué?	¿Qué final le hubieras dado al texto?
¿Cuáles son las características del personaje secundario del texto?	¿Crees que la actuación para resolver las dificultades presentadas en el texto fue correcta? ¿Por qué?	Si el personaje principal pudiera tener un poder ¿Cuál sería?

¿Cómo se superaron las dificultades presentadas en el texto?	¿Cuáles son las características del texto que leíste?	¿Qué característica le cambiarías al personaje principal?
¿Cuáles son las ventajas que tienen los personajes para resolver dificultades?	¿Cuál es el escenario de la historia? ¿Por qué crees que este fue elegido por el autor?	Si tu fueras el personaje principal ¿Cómo hubieras resuelto las dificultades?

Para las casillas de sorpresa:

- Adelanta 2 casillas
- Cuenta un chiste
- Pasa un turno
- Retrocede 2 casillas
- Escoge un texto del banco de lectura y léelo a tus compañeros.



Instrucciones para jugar:

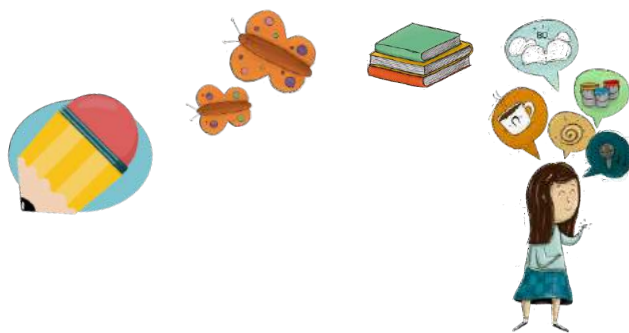
1. Para iniciar se escoge del banco de lecturas un texto a partir del cual se realizará el juego (las preguntas se responden de acuerdo con la lectura escogida y los estudiantes pueden participar de forma individual o en grupo de acuerdo con la cantidad de estudiantes en el aula).
2. Asignar el orden de turnos para el juego. Para determinar el orden puede hacer un lanzamiento de dados entre los participantes y quien saca el mayor número inicia el juego.
3. De acuerdo con el color de la casilla que salga cuando el jugador mueve su ficha, el participante toma una de las fichas que se encuentran ubicadas en los respectivos espacios de *Interpreta*, *Argumenta*, *Propone* o *sorpresa* del tablero. Gana el juego quien llegue primero a la estrella.

Nota:

Cada color indica el tipo de pregunta que se realizará:

- Fucsia: Preguntas de interpretación
- Verde Oscuro: Preguntas de argumentación
- Azul: Preguntas de proposición
- Verde Claro: Preguntas sorpresa

El tablero del juego debe contener un banco de lecturas de textos narrativos (Ver Anexo 8)

**Referencias:**

- Colección secretos para contar. Lecturas fantásticas. Fundación Secretos para Contar 2009. Medellín.
- Colección secretos para contar. Cuentos y pasatiempos. Fundación Secretos para Contar. 2007. Medellín.



Anexo 8 Lecturas para el banco de textos narrativos

El hombre que contaba historias

Había una vez un hombre muy querido en su pueblo porque contaba historias. Todas las mañanas salía al campo, y cuando volvía por las noches, los trabajadores de la aldea, tras haber bregado todo el día, se reunían alrededor y le decían:

-Vamos, cuéntanos, ¿Qué has visto hoy?

Él empezaba:

- He visto entre los arboles a un fauno que tocaba una flauta y que obligaba a bailar a un grupito de dioses del bosque.
- Sigue contando, ¿qué más has visto? - decían los hombres.
- Al llegar a la orilla del mar he visto, sobre la cumbre de las olas, a tres sirenas que peinaban sus verdes cabellos con un peine de oro.

Y los hombres lo apreciaban porque les contaba historias.

Una mañana dejó su pueblo, como todas las mañanas... más al llegar a la orilla del mar vio a tres sirenas tres sirenas que sobre la cumbre de las olas peinaban sus cabellos verdes con un peine de oro. Y, al continuar su paseo, llegando cerca del bosque, vio a un fauno que tocaba la flauta y a un grupo de dioses... Aquella noche, cuando regreso a su pueblo, tal como los otros días, sus amigos le preguntaron:

- Vamos cuenta: ¿qué has visto?

Él respondió:

- No he visto nada.



Mitos de la creación

En ese tiempo no había nada. Tan solo el vacío, un vacío insensible y ciego.

Al vacío insensible y ciego le gustaba pensar de vez en cuando, sólo de vez en cuando. Y cada vez que pensaba, los pensamientos se quedaban suspendidos, flotando en el vacío, y se fueron sumando, los pensamientos, y se conocieron en el vacío. Y se pusieron a jugar. Jugando, jugando, fueron creando nuevos pensamientos.

Al vacío comenzaron a hacerle como turupes, como jorobas... y esas jorobas estallaron y formaron palabras, porque el vacío era insensible y ciego, pero no mudo.

Las palabras rápidamente se levantaron y comenzaron a distinguirse: unas se volvieron árboles, enredaderas, arbustos y florecitas. Otras se hicieron agua, y hubo las que se pusieron a nadar y ser volvieron peses y las que se sentaron a descansar y se convirtieron en rocas. Las palabras *"aire voladoras"* se hicieron pájaros.

Hasta que las palabras, aburridas de nombrar: dijeron mujer, dijeron hombre y la palabra *"mujer"* y *"hombre"* caminaron, se encontraron y se amaron. Le pusieron nombre a las palabras. Apareció la palabra *"casa"* y la mujer y el hombre la habitaron. Se dijo la palabra *"mesa"* y hubo donde sentarse a comer. Con la palabra *"palabra"*, apareció la primera herramienta, y sentados alrededor de la palabra *"fuego"*, la mujer y el hombre se contaron las primeras historias.



Estrellitas y duendes

En el país de los cuentos, había una vez un pequeño duende muy travieso que siempre andaba riendo y saltando de un lado para otro.

Vivía en una casita toda rodeada de montañas. A su lado, un pequeño río discurría plácidamente por la falda de la ladera describiendo un paisaje difícil de imaginar.

Lo que más le gustaba al duendecillo era ver como cada mañana, con los primeros rayos del sol, todas las flores de su jardín iban abriendo, una por una, sus pétalos.

Uno de aquellos días, encontró una flor preciosa. Nunca había visto otra de igual belleza. Le había cautivado tanto, que pasó toda la tarde mirándola. Era maravilloso ver como se contoneaba, cada vez que el viento acariciaba sus hojas.

Al día siguiente y al siguiente y al otro. Volvió para estar a su lado y mirarla. Un día nuestro duendecillo vio como de una de las hojas caía una

pequeña lágrima. No entendía cómo la flor más maravillosa del mundo podía estar triste. Se acercó a ella y le preguntó:

- "¿Por qué lloras?" - y contesto la flor "me siento triste aquí entre las rocas, sin nadie que me mire salvo tú. Me gustaría vivir en un jardín como el tuyo y ser una más de entre las flores. Además, te concederé el deseo que más quieras si me llevas allí". El pequeño duende la tomó entre sus manos y, con todo el cariño del mundo la plantó en el lugar más bonito de su jardín.

Una vez cumplido el deseo, la flor le dijo al duendecillo:

"Y bien, ahora que me has llenado de felicidad al traerme aquí, ¿qué es lo que más deseas en este mundo?"

Y el duendecillo la miró fijamente y contestó:

"quiero ser flor como tú, para sentirme por siempre a tu lado".



El niño abandonado

Una pobre mujer tenía un niño llamado Masha. Una mañana cuando iba por agua Masha vio un hatillo envuelto en un trapo, junto a la puerta de su casa. Dejó los cubos de agua en el suelo y desato el hatillo. En cuanto tocó el trapo que lo envolvía, alguien hizo "ua, ua, ua." Y Masha vio que era un recién nacido. Estaba muy colorado y gritaba: "¡Gue, gue, gue" la niña lo llevó a su casa, donde le dio a beber leche a cucharadas.

- ¡Qué has traído? - pregunto su madre.

- Un niño recién nacido, que encontré en la puerta.

- Somos muy pobres. ¿Cómo vamos a alimentarlo? Voy a decirle al alcalde que lo recoja.

Mamaíta quedémonos con él, ya veraz como no va a comer mucho- exclamo Masha, echándose a llorar-. Fíjate que arrugadas y qué coloraditas tiene las manos.

La madre de Masha miro al recién nacido y le dio lástima de él. Consintió en que se quedara. Desde entonces, Masha fajaba al pequeño, le daba de comer y le cantaba canciones para dormir.



Final para un cuento fantástico

- ¡Que extraño! - dijo la muchacha avanzando cautelosamente-. ¡Qué puerta más pesada!

La tocó, al hablar, y se cerró de pronto, con un golpe.

- ¡Dios mío! -Dijo el hombre-. Me parece que no tiene cerradura del lado de adentro. ¡Cómo, nos han encerrado a los dos!

- A los dos no. A uno solo-dijo la muchacha.

Pasó a través de la puerta y desapareció.

Los tres cerditos

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndoles para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacer una casa. El pequeño la hizo de paja, para acabar rápido y poderse ir a jugar.

El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él.

El mayor trabajaba con su casa de ladrillo.

- Van a ver lo que hace el lobo con sus casas- dijo a sus hermanos mientras estos jugaban en el bosque.

Días después el lobo salió detrás del cerdito pequeño y el corrió hasta su casita de paja, pero el lobo soplo y soplo y la casita de paja derrumbo. El lobo persiguió al cerdito por el bosque, y este corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo soplo y soplo y la casita de madera derribó. Los dos cerditos salieron corriendo de allí para escapar del lobo.

Casi sin aliento, con el lobo siguiendo sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien las puertas y ventanas. El lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por donde entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado, para meterse por la chimenea. Entonces el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón, descendió por el interior de la chimenea, cayendo en el agua hirviendo y se quemó.

Escapo de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron por todo el bosque. Se cuenta que nunca más el lobo quiso comer cerditos.



La mosca que soñaba que era un águila

Había una vez una mosca que todas las noches soñaba que era un águila y que se encontraba volando por Alpes y por los andes.

En los primeros momentos esto la volvía loca de felicidad; pero pasado un tiempo le causaba una sensación de angustia, pues hallaba las alas demasiado grandes, el cuerpo demasiado pesado, el pico demasiado duro y las garras demasiado fuertes; bueno, que todo ese gran aparato le impedía posarse a gusto sobre los ricos pasteles o sobre las inmundicias humanas, así como sufrir a conciencia dándose topes contra los vidrios de su cuarto.

En realidad, no quería andar en las grandes alturas o en los espacios libres, ni mucho menos.

Pero cuando volvía en si lamentaba con toda el alma no ser un águila para remontar montañas, y se sentía tristísima de ser una mosca, y por eso volaba tanto, y estaba tan inquieta, y daba tantas vueltas, hasta que lentamente, por la noche, volvía a poner las sienes en la almohada.

Momento 5 Ejercitación

Leer para comprender... comprender para aprender • Duración: 1 hora

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°3

Actividad 1

Para el momento de ejercitación, entregue la guía del estudiante N°5 y proponga la lectura del fragmento del cuento *El príncipe feliz* de Oscar Wilde. El propósito es que los estudiantes analicen el texto respondiendo a las diferentes preguntas planteadas, respondiéndolas en el lado posterior de la hoja. Estas preguntas están orientadas a las tres competencias: interpretativa, propositiva y argumentativa.

Retroalimentación



Pídeles a los estudiantes que socialicen las respuestas dadas a la lectura del cuento y el análisis que realizaron a partir de las preguntas para la interpretación.

Referencias:

- Wilde, O (s.f) El príncipe feliz. Tomado de www.mundoprimaria.com



Guía del estudiante

3

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Lee el siguiente texto:

El príncipe feliz (Fragmento)

Oscar Wilde

En la parte más alta de la ciudad, sobre una columnita, se alzaba la estatua del Príncipe Feliz.

Estaba toda revestida de madreperla de oro fino. Tenía, a guisa de ojos, dos centelleantes zafiros y un gran rubí rojo ardía en el puño de su espada.

Una noche voló una golondrinita sin descanso hacia la ciudad. Entonces divisó la estatua sobre la columnita.

-Voy a cobijarme allí -gritó- El sitio es bonito. Hay mucho aire fresco.

Y se dejó caer precisamente entre los pies del Príncipe Feliz.

-Tengo una habitación dorada -se dijo quedamente, después de mirar en torno suyo.

Y se dispuso a dormir.

Pero al ir a colocar su cabeza bajo el ala, he aquí que le cayó encima una pesada gota de agua.

-¡Qué curioso! -exclamó-. No hay una sola nube en el cielo, las estrellas están claras y brillantes, ¡y sin embargo llueve! El clima del norte de Europa es verdaderamente extraño. Al Junco le gustaba la lluvia; pero en él era puro egoísmo.

Entonces cayó una nueva gota.

-¿Para qué sirve una estatua si no resguarda de la lluvia? -dijo la Golondrina-. Voy a buscar un buen copete de chimenea.

Y se dispuso a volar más lejos. Pero antes de que abriese las alas, cayó una tercera gota.

La Golondrina miró hacia arriba y vio... ¡Ah, lo que vio!

Los ojos del Príncipe Feliz estaban arrasados de lágrimas, que corrían sobre sus mejillas de oro.

Su faz era tan bella a la luz de la luna, que la Golondrinita sintióse llena de piedad.

- ¿Quién sois? -dijo.

-Soy el Príncipe Feliz.

-Entonces, ¿por qué lloriqueáis de ese modo? -preguntó la Golondrina-. Me habéis empapado casi.

-Cuando estaba yo vivo y tenía un corazón de hombre -repitió la estatua-, no sabía lo que eran las lágrimas porque vivía en el Palacio de la Despreocupación, en el que no se permite la entrada al dolor. Durante el día jugaba con mis compañeros en el jardín y por la noche bailaba en el gran salón. Alrededor del jardín se alzaba una muralla altísima, pero nunca me preocupó lo que había detrás de ella, pues todo cuanto me rodeaba era hermosísimo. Mis cortesanos me llamaban el Príncipe Feliz y, realmente, era yo feliz, si es que el placer es la felicidad. Así viví y así morí y ahora que estoy muerto me han elevado tanto, que puedo ver todas las fealdades y todas las miserias de mi ciudad, y aunque mi corazón sea de plomo, no me queda más recurso que llorar.

Actividad 2

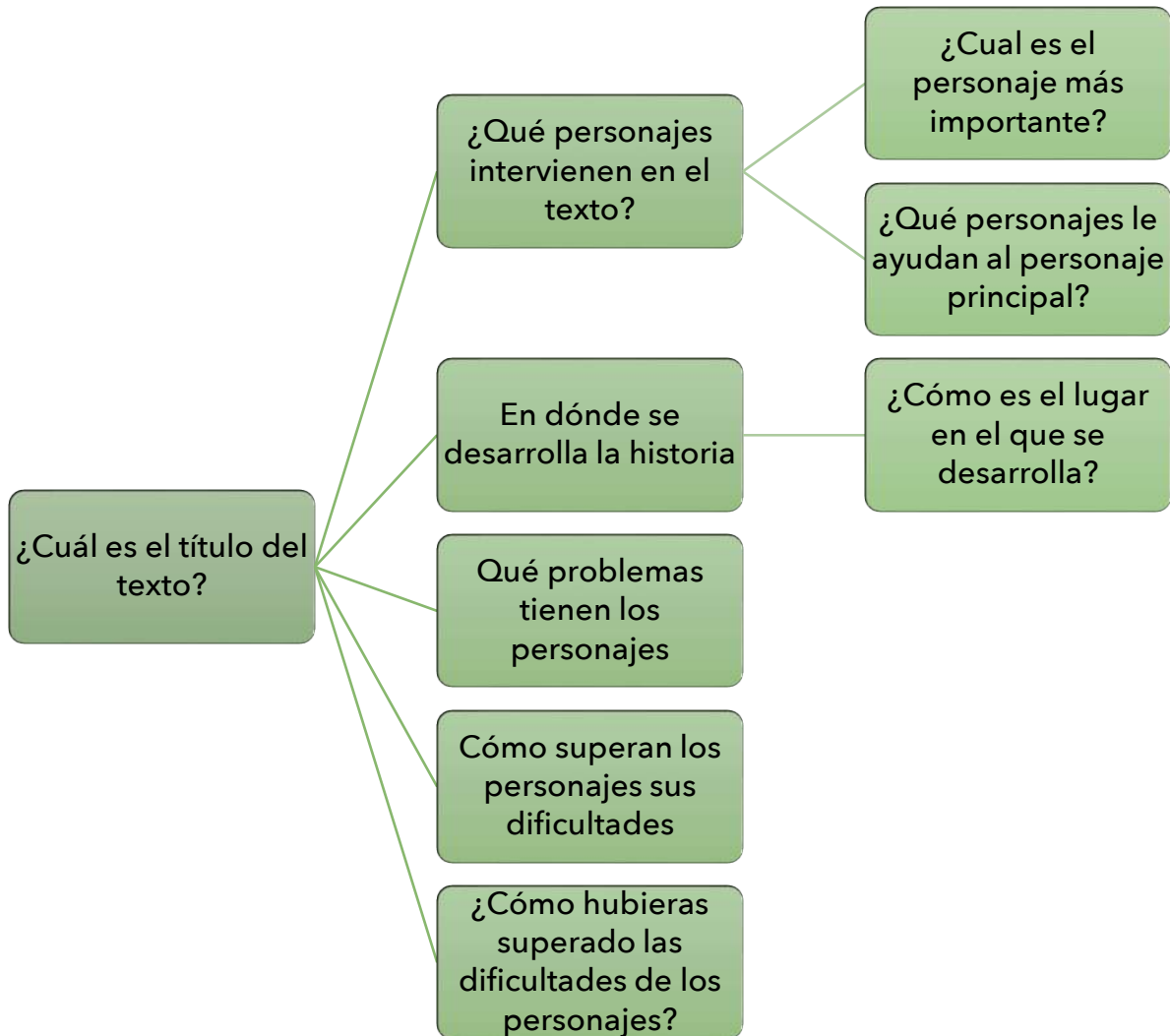
Responde las siguientes preguntas de comprensión

1. ¿Cuál era el material del que estaba hecho el corazón del príncipe feliz?
 - a. Plomo
 - b. Rubíes
 - c. Oro blanco
 - d. Piedra
2. ¿Antes de morir en dónde vivía el príncipe feliz?
 - a. En un monasterio
 - b. En una cabaña
 - c. En el palacio
 - d. En el palacio de la despreocupación
3. ¿Cuál era el motivo del llanto del Príncipe Feliz?
 - a. Porque no quería ser estatua
 - b. Porque le asustaba de la golondrina
 - c. Porque veía todas las miserias de la ciudad
 - d. Porque extrañaba a su familia
4. ¿Qué vio la golondrina al mirar al cielo?
 - a. Una nube gris
 - b. La lluvia caer
 - c. El Príncipe Feliz Llorando
 - d. El llanto de las golondrinas
5. ¿De qué material eran los ojos del príncipe feliz?
 - a. Rubíes
 - b. Oro
 - c. Botones
 - d. Zafiros
6. ¿Qué final le hubieras dado al príncipe Feliz?
7. ¿Cómo podría ayudar el Príncipe Feliz a su pueblo a salir de la miseria?
8. Si el príncipe pudiera tener un súper poder para ayudar

9. a su pueblo ¿Cuál sería?
¿Por qué?

10. ¿Por qué cortesanos
llamaban al príncipe
"Príncipe feliz"?

11. Completa en la parte de
atrás de esta hoja el
siguiente esquema de
acuerdo con la
interpretación del texto.



Momento 6 Demostración

Cortos, historias y personajes • Duración: 90 minutos

Materiales

- Computador
- Video beam o televisor
- Corto: Cuenta la leyenda Humberstone. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=i0sqUAc3JcM>
- Corto: El zorro y el ratón. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=k6kCwj0Sk4s>
- Corto: La fantástica historia de los libros voladores. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nwO5vUbWd4>
- Corto: Alma. Disponible en: <https://bit.ly/XxYHLC>
- Guía del estudiante N° 4

Actividad 1

Proyecte a los estudiantes por medio de video Beam, televisor o computador, los cortos *Humberstone*, *El zorro y el ratón*, *La fantástica historia de los libros voladores* y *Alma* (estos videos deben ser previamente descargados en las direcciones web descritas en los materiales).

Actividad 2

Conforme grupos de tres estudiantes con el fin que realicen un análisis interpretativo de uno de los cuatro cortos animados, los estudiantes deben

responder de forma escrita las siguientes preguntas orientadoras en la guía del estudiante N°6, y posteriormente socializarlo en el grupo de forma oral:

- ¿Cuál es el título del corto?
- Si el corto fuera un texto narrativo ¿Qué tipo de texto narrativo sería?
- ¿Qué personajes intervienen en el corto?
- ¿Qué personajes primarios y secundarios identificas en el corto?
- ¿Qué dificultades fueron superadas por los personajes en el corto?
- Si hubieras realizado el corto ¿Cómo superarías las dificultades?
- ¿Qué final alternativo le hubieras dado al corto?

Retroalimentación



Cada equipo debe exponer el análisis interpretativo que realizó de uno de los cuatro cortos. Una vez terminada la socialización, pregunta a los estudiantes ¿cómo se sintieron durante la implementación de la secuencia didáctica?, ¿qué aprendizajes obtuvieron?, ¿qué fue lo más les gustó? y ¿qué les gustaría que se repitiera?



Guía del estudiante

4

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Observa los cortos animados que serán presentados por el docente.

Actividad 2

En grupos de tres estudiantes:

1. Escoge uno de los cortos observados
2. Responde de forma escrita las siguientes preguntas de acuerdo con el corto animado elegido.
 - ¿Cuál es el título del corto?
 - Si el corto fuera un texto narrativo ¿Qué tipo de texto narrativo sería?
 - ¿Qué personajes intervienen en el corto?
 - ¿Qué personajes primarios y secundarios identificas en el corto?
 - ¿Qué dificultades fueron superadas por los personajes en el corto?
 - Si hubieras realizado el corto ¿Cómo superarías las dificultades?
 - ¿Qué final alternativo le hubieras dado al texto?
3. Presenta a tus compañeros y maestra el análisis realizado del corto animado elegido de forma oral.



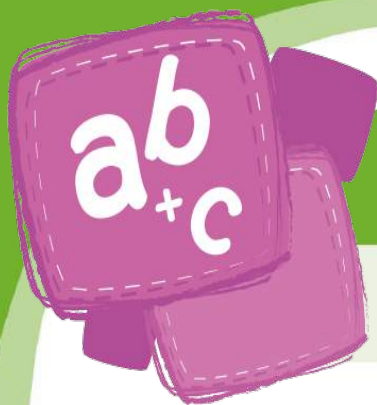
Agradecimientos

Muchas veces los maestros en el aula nos hemos dedicado a copiar modelos, metodologías que otros han creado. Pocas veces el maestro es un sujeto activo que construye el currículo y se convierte así en un “operario”; por tanto, creación de contenidos se convirtió en la posibilidad de pensar en las necesidades de mi institución educativa, y a partir de ellas crear un contenido que respondiera a las necesidades de mi contexto.

Por medio de los talleres desarrollados fue posible reconocer el contexto educativo y sus necesidades, lo cual se erige como una parte fundamental del proceso educativo, puesto que el maestro puede generar procesos reflexivos entorno a su práctica docente y de las estrategias que puede implementar para favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

Agradezco la posibilidad de haber culminado satisfactoriamente este proceso de creación de contenidos, a la I.E Jorge Alberto Gómez por generar los espacios para asistir a los procesos de capacitación del talento humano; a la profesional de lenguaje Lina Marcela Pérez, por su paciencia y acompañamiento en la creación de esta secuencia didáctica, y a las entidades que han sumado esfuerzos para que todo este proceso se culminara de forma satisfactoria.

Mary Luz Osorio Cortes- Docente de preescolar
Institución Educativa Jorge Alberto Gómez sede Álvaro Herrera
Municipio de Granada



Los cuentos de miguelito

Guía del docente

Autor(es): Julián Camilo López Díaz
Diana Marcela Rodríguez
I.E.D.R. Miguel Valencia
Municipio Jardín
Grado: Cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Conocer la estructura de los textos narrativos para la producción de cuentos, siguiendo un plan de escritura y siendo conscientes del proceso creativo.	Interesarse por los procesos de creación, revisión y valoración de las producciones que se van desarrollando durante la secuencia didáctica.	Producir textos narrativos de forma oral y escrita para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Reconoce en el cuento los elementos básicos como los personajes, espacio, lugar y acciones.	Escribe cuentos teniendo en cuenta la estructura de este género.	Participa activamente de la revisión y valoración de los textos producidos. Acoge las sugerencias y valoraciones hechas a las producciones textuales, teniendo en cuenta las competencias a desarrollar.



Presentación de la secuencia didáctica

La habilidad de contar historias fortalece la expresión tanto oral como escrita de los estudiantes, permitiéndoles utilizar su creatividad para crear un mundo de posibilidades, ya que pueden jugar con las palabras para llevar a sus personajes a enfrentarse a diversas hazañas, a contar lo que hacen en sus vidas o a crear historias que nadie ha imaginado. El cuento es un tema que a chicos y grandes nos fascina, porque nos lleva a conocer el mundo con los ojos del autor.

Con esta secuencia didáctica se pretende lograr que los estudiantes escriban cuentos coherentes y con sentido, después de comprender la estructura interna del texto narrativo. Para ello se diseñaron diferentes actividades que favorecen el desarrollo de habilidades en producción textual, revisión de textos y escritura creativa. Al generar estos espacios, los estudiantes tendrán la posibilidad de viajar a mundos imaginarios y poder contar historias a partir de sus vivencias.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

¿Y tú qué sabes? • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Hojas de bloc
- ✓ Lápices
- ✓ 5 pliegos Cartulina
- ✓ Tijeras
- ✓ 10 témperas
- ✓ 10 papel iris
- ✓ 1 cinta pegante
- ✓ 2 tubos de papel aluminio
- ✓ 2 kilos plastilina de color café
- ✓ 1 libra de plastilina negra
- ✓ 5 cajas palillos de dientes
- ✓ Objetos característicos de los cuentos (manzana -trenza larga - candelabro -

capa roja - nariz de cerdo -
espada - tacón - bota)

- ✓ Cuento "el erizo y el globo"
<https://bit.ly/2RpN3Pz>
- ✓ Rótulos con palabras (anexo 1)

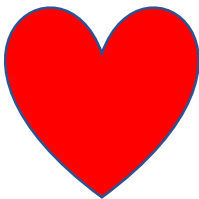
Actividad 1

Para motivar la actividad personifique un mago que busca historias. Lleve al aula una bolsa con varios elementos característicos de los cuentos como: manzana, escoba, espada, varita mágica, gorro, orejas, narices, capa; entre otros. A medida que usted muestra cada elemento, invite a los estudiantes a identificar a qué cuento pertenece, y a interpretar algún animal, elemento de la naturaleza o personaje del cuento, que les sean familiares.

Ejemplo:

Manzana - Blanca Nieves
Trenza larga - Rapunzel
Candelabro - la bella y la bestia
Capa roja - caperucita
Nariz de cerdo - los tres cerditos
Espada - Alibaba y los 40 ladrones
Tacón - la cenicienta
Bota - el gato con botas

Ejemplo



El docente saca un corazón y representa un enamorado, lo hace de manera graciosa y detallada para que los estudiantes adivinen este personaje a cuál cuento corresponde.

- Blanca Nieves
- Rapunzel
- La bella y la bestia.
- Caperucita roja
- Los tres cerditos
- Alibaba y los 40 ladrones
- La cenicienta
- El gato con botas

Retroalimentación



Realice la lectura del cuento La bella y la bestia para recordar este cuento clásico. Finalizada la actividad exponga el propósito de la secuencia didáctica, el cual es leer, identificar las partes del cuento y escribir para crear nuevas historias.

Actividad 2

Proyecte el video cuento “El erizo y el globo”, luego invite a cada estudiante a elaborar una manualidad con el personaje principal el erizo.

Instrucciones para la elaboración del erizo:

1. Elaboramos una bola con el papel de aluminio.
2. Hacemos una bola con la plastilina de color rosa, la aplanamos y cubrimos la bola de papel aluminio con la plastilina y le damos forma en una de las puntas, haciéndole una especie de hocico.

3. Cortamos los palillos y los clavamos uno por uno en el cuerpo, estas serán las púas del erizo, respetando la parte de la cara.
4. Por último, hacemos tres bolitas pequeñas con plastilina negra, dos serán los ojos y una será la nariz.

Con la construcción de los erizos, se les entrega un rótulo a cada pareja con una invitación a crear una narración oral en la que los erizos sean los protagonistas (Anexo 1). Luego se socializan las historias.



Anexo 1 Rótulos

Erizo va a la escuela

Erizo quiere ser médico

Erizo visita el zoológico

Momento 2 Enunciación

¿Y ahora qué sabes? • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Hojas bloc tamaño carta, una por pareja de estudiantes
- ✓ Lápices
- ✓ Siluetas de estrellas
- ✓ Siluetas de nubes
- ✓ 1 silueta de luna
- ✓ Tijeras
- ✓ Hojas de papel iris
- ✓ Cinta pegante
- ✓ Guía del estudiante N°1, una por estudiante

Actividad 1

Actividad de apertura: Conceptualización

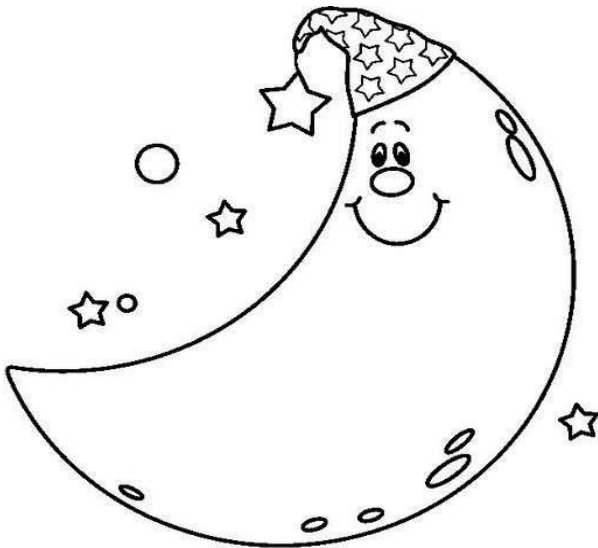
Durante el desarrollo de este momento, comparta con los estudiantes los conceptos relacionados con los elementos de la estructura del texto narrativo, para ello fije en el tablero una imagen de la luna donde va consignada la pregunta ¿Qué es narrar?; seguidamente, entregue a los estudiantes la silueta de una estrella para que, por parejas, comenten la pregunta que aparece en la luna y escriban la respuesta a la pregunta de acuerdo con sus presaberes. Luego, cada pareja pega su respuesta junto a la imagen de la luna, para ir formando el concepto de manera colectiva.

Retome las ideas propuestas por los estudiantes, y refuerce el concepto de la estructura narrativa pegando en el tablero la imagen de varias nubes en las que presente el concepto de lo que es narrar y los elementos que componen la acción en la narración (inicio, nudo, desenlace).

Narrar significa relatar un hecho que sucede o sucedió. Tal hecho puede ser real o imaginario.

Estructura de los textos narrativos:
**El inicio*, introduce lo que va a suceder. Presenta los personajes, el tiempo y espacio donde suceden los hechos.

**El nudo o problema*, describe lo que sucede en la historia.



Es
contar
historia

**El desenlace o final,
nos cuenta cómo
termina el
acontecimiento.*

Es hablar
sobre lo
que nos
pasa

Características de los textos narrativos:

- ✓ Cuentan hechos reales o imaginarios.
- ✓ Están escritos en prosa.
- ✓ Sus personajes pueden ser personas, animales o cosas.
- ✓ Sus partes son inicio, nudo y desenlace.

Es contar
un cuento

Tomado de <https://bit.ly/2KNZ132>

Retroalimentación



Invite a los estudiantes a comparar las respuestas de ellos consignadas en las estrellas con las propuestas por usted en las siluetas de las nubes. Permita la expresión libre de semejanzas y diferencias en este ejercicio conceptual. Aclare dudas y retroalimente los conceptos.

Actividad 2

A continuación, pídeles a los estudiantes que resuelvan la sopa de letras de la guía del estudiante N°1, para encontrar los principales conceptos de la estructura narrativa y definirlos en sus propias palabras, y así reforzar los conceptos vistos.

Retroalimentación



Cuando los estudiantes terminen de resolver la sopa de letras, retroalimente los conceptos vistos en este momento de la enunciación, relacionándolos con el cuento “La bella y la bestia” leído en el primer momento de la secuencia didáctica.

Actividad 3

A continuación, proponga la elaboración de un cuento por parejas para que los estudiantes pongan en práctica los conceptos aprendidos. Para ello, se propone un ejercicio de escritura creativa donde el resultado surge del azar.

Cada estudiante se ubica con un compañero, toman una hoja, y por turnos responden las siguientes preguntas.

¿Quién era?
 ¿Dónde estaba?
 ¿Qué dijo?
 ¿Qué dijo la gente?
 ¿Cómo acabó?

La dinámica consiste en ir respondiendo cada pregunta de forma imaginativa, lo que se les ocurra, sin que la pareja vea la respuesta del otro. Ejemplo: el primero responde la primera pregunta *¿quién era?*, luego dobla la hoja y se la pasa a su compañero, para que este responda la segunda pregunta, *¿dónde estaba?*, dobla nuevamente la hoja y se la devuelve al compañero para que responda la tercera pregunta. Así hasta finalizar las cinco preguntas.

Finalmente, luego de responder todas las preguntas abren la hoja y leen el texto resultante a todos sus compañeros.

Docente, se le sugiere escribir cada una de las preguntas en el tablero a medida que cada pareja va respondiendo.

Retroalimentación



Se intercambian entre las parejas el ejercicio de escritura para ponerle un título de acuerdo con el contenido. Se leen nuevamente y se les invita a reflexionar, de forma oral, sobre la siguiente pregunta: ¿Los elementos del cuento aparecen en esta narración? ¿Es posible identificar un personaje, un lugar, un inicio, un nudo, un desenlace? ¿Qué hace falta para que sea una historia completa?

Referencias:

- Imágenes de luna y estrellas. Recuperado de <https://bit.ly/2KNZ132>



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 2

En esta sopa de letras encontrarás los diferentes elementos con los cuales puedes crear cuentos. Resalta cada uno de ellos con un color diferente, y define el significado de cada uno al frente de cada palabra.

P	L	U	G	A	R	L	I	M	A
N	E	O	P	N	A	Q	N	R	I
S	T	R	U	U	R	W	I	X	S
Y	L	A	S	D	R	B	C	D	A
E	A	F	G	O	A	H	I	J	T
K	N	M	P	I	N	I	O	L	N
T	I	E	M	P	O	A	S	T	A
M	F	N	B	V	C	R	J	U	F
J	O	L	J	S	O	H	C	E	H
D	E	S	E	N	L	A	C	E	S

Personajes:

Nudo:

Desenlace:

Inicio:

Lugar:

Hechos:

Narrar:

Fantasia:

Final:

Tiempo:

Momento

3

Modelación

¿Qué cara tiene tu cuento? • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 1 hoja de cartón paja
- ✓ Tijeras
- ✓ 8 vinilos colores surtidos
- ✓ Tres cubos de cartón 5 x 5 cm con las siguientes imágenes: fuente, rey, globo, castillo, ogro, pozo, varita mágica, huellas de oso, la noche, jardín, esqueleto, un niño, flor, duende, árbol, luna, niña, río.
- ✓ Tablero
- ✓ 2 marcadores borrables
- ✓ Guía del estudiante N°2, una por estudiante
- ✓ Impresión de cuentos y plantillas para evaluar la comprensión lectora (anexo 2)

Actividad 1

Para el desarrollo de este momento modele una actividad en la que cree un cuento y se ponga en práctica los conceptos abordados en el momento anterior. Para esto diseñe tres cubos en cartón paja que midan por cada lado 5 cm x 5 cm; cada lado tiene imágenes que invitan a crear historias.

Un cubo representa el inicio, el otro el nudo y el tercer cubo el desenlace,

lance uno a uno los dados, y de acuerdo con el resultado que obtenga, construya una historia de forma oral.

En la guía del estudiante N°2 los estudiantes deben representar por medio del dibujo, en tres cuadros, la historia narrada de forma oral por el docente, teniendo en cuenta el inicio, el nudo y el desenlace.

Retroalimentación



Invite a los estudiantes a socializar la representación que realizaron, por medio del dibujo, del inicio, el nudo y el desenlace. Indague por qué el orden dado a la historia, y analice con el grupo cuál de las representaciones se acerca más al contenido de la narración.

Actividad 2

Organice tres mesas dentro del salón de clase. En cada una ubique frases que inviten a crear una historia; para ello se sugieren las siguientes frases:

Mesa 1: había una vez... en un país muy lejano... hubo un rey...una bruja malvada...

Mesa 2: ...y sus padres salieron a buscarlo desesperadamente por el bosque con temor de que la bruja se lo llevara para un lugar desconocido..., una tarde que iba caminando tranquilamente por la selva..., de pronto abrió los ojos y se dio cuenta que no estaba solo...

Mesa 3: ...el gato se convirtió en un gran señor y corrió tras las ratas para divertirse con ellas..., así que construyeron una casa en la que pudieran vivir todos juntos..., regresaron a sus casas muy felices porque habían derrotado...

El grupo dividido en equipos de tres estudiantes, pasan por cada mesa y toman una frase de cada una, luego escriben una historia en la guía del estudiante N°2.

Docente: las frases son un ejemplo para el desarrollo de la actividad de las bases, se pueden utilizar otras opciones y diversas combinaciones.

Retroalimentación



Al finalizar las actividades reúna al grupo en un círculo con el fin de socializar los cuentos que cada equipo creó, teniendo en cuenta la estructura del cuento (inicio, nudo, desenlace).

Nota: Para favorecer el proceso de la producción textual, se propone la lectura de varios cuentos, durante cada día de una semana, para analizar con los estudiantes diferentes aspectos de la estructura narrativa y así lograr mayor comprensión. A continuación, encontrará los anexos con los cuentos y unas plantillas en las cuales se proponen actividades de comprensión lectora para después de cada lectura.

La lectura de los cuentos día por día se propone para después de la fase de la modelación.

Referencias:

- Cuentos tomados de: Cuentos para contar, cuentos populares colombianos. De la colección de lecturas Secretos para contar. Fundación Secretos para Contar, mayo 2014.



Guía del estudiante



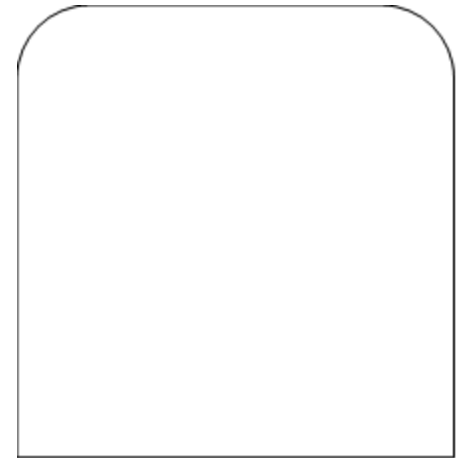
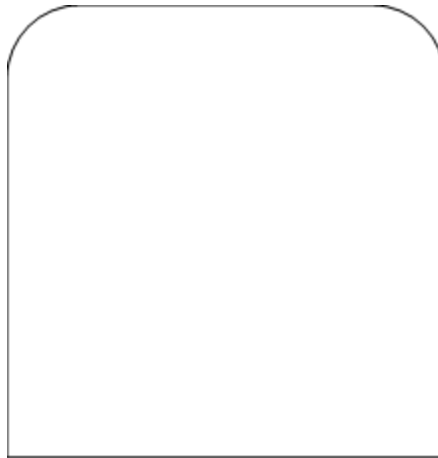
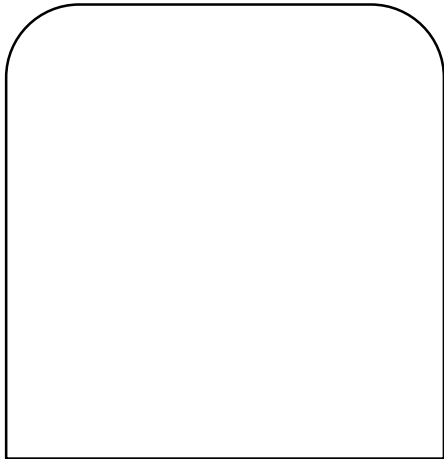
Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 2

En los siguientes recuadros dibuja los momentos más importantes del cuento narrado por el docente, teniendo en cuenta el inicio, el nudo y el desenlace.



Actividad 3

De acuerdo con las tres frases que elegiste de cada mesa, escribe un cuento con ayuda de tus compañeros.



Anexo 2 Cuentos

Cuento para el lunes:

¿Por qué los sapos no tienen cola?

“Una gran fiesta en el cielo había;
como el sapo alas no tenía,
al gallinazo engañó alado
para que al cielo lo llevara”.

El sapo llevaba muchos días maquinando para encontrar la manera de asistir a la fiesta celestial, pero cada idea era peor que la anterior. Después de mucho pensar y pensar, se le ocurrió un plan. Todos los animales debían aportar algo para la fiesta y él no podía ser la excepción, así que preparó un costalito con algunas cosas y le dijo a su esposa que cuando llegara el gallinazo se lo entregara. Después se fue a casa del gallinazo y le pidió el favor de recoger el paquete y llevarlo a la fiesta: él no podía ir, pero de todas formas enviaba su contribución.

El gallinazo aceptó. Se pusieron de acuerdo en la hora y el sapo se fue muy contento. Al llegar a su casa, se metió en el costalito y se quedó ahí, callado, esperando a que llegara el gallinazo a recogerlo. Éste llegó a la hora convenida, saludó a la señora rana, que le entregó la mochilita, se despidió y echó a volar. Subió, dando vueltas y más vueltas, y cuando estaba bien alto, muy cerca del cielo, dijo, sin saber lo que llevaba en el paquete: “¡Menos mal que no vino el chismoso del sapo! No hay fiesta en la que no esté hable que te hable: una vez empieza, no hay modo de pararlo”.

Entonces el sapo, desde el fondo de la mochila, dijo: “¡Aquí estoy, amigo! ¡Aquí estoy!”. Al oír la conocida y fea voz, el gallinazo hizo un gesto de desagrado, pero como ya estaba a las puertas del cielo no tuvo más remedio que terminar su viaje y llevar al indeseable a la fiesta. La celebración fue muy agradable y todos se



divirtieron mucho; el sapo, desde luego, no desaprovechó la oportunidad para echar sus habladurías aquí y allá y regar uno que otro chisme. Las cosas buenas, sin embargo, no duran, y el sapo, viendo que ya no faltaba mucho para tener que regresar a casa, empezó a darle trago al gallinazo para que no se diera cuenta de que lo llevaba otra vez. El gallinazo, ya medio borracho, no advirtió cuando el sapo se le trepó encima, y echó a volar.

Una vez más, dio vueltas y vueltas, bajando de a poquitos. Cuando ya estaba cerca del suelo, dijo: “¡Qué bueno! Por fin me libré del estorboso sapo, que a estas horas debe estar allá arriba viendo cómo hace para devolverse”. Y el sapo le gritó desde su espalda, donde estaba prendido como una garrapata: “¡Aquí estoy, compadre!”.

El gallinazo se puso furioso y empezó a hacer piruetas y a sacudirse, para hacer caer al sapo. Éste iba muerto del susto. Cuando creyó que estaba bien bajito, vio una piedra, que le pareció chiquita, y resolvió tirarse para evitar males mayores. Cayó sobre la piedra y se pegó tan duro que se quedó sin cola. Lamentándose de su suerte, juró que nunca más iría a una fiesta en el cielo. Desde entonces, los sapos no tienen cola y se la pasan cantando en las lagunas.

Mauricio Galindo Caballero.

Publicado en: Mitos y leyendas de Colombia: tradición oral indígena y campesina.

Bogotá. Intermedio Editores, 2003.

Ilustraciones: Alejandra Estrada.



Mapa del cuento

Título del libro:



Primero

Después



Al final



Cuento para el martes

El sancocho de piedras

Iba un hombre de viaje, a pie, caminando por un caminito en medio del monte, hora tras hora. Iba sin comer nada desde la madrugada, cuando salió con unos tragos de café.

Pensó que tal vez en el camino encontraría que comer, pero no encontró nada, ninguna fruta, ni animal ninguno que pudiera cazar. Pensó que en las casitas le darían algo, pero no había encontrado ninguna casita, solo pantano y tierra y un camino a ratos perdido entre el monte. Ya eran como las dos de la tarde, cuando vio un ranchito a la orilla del camino.

¡Qué alegría! Llamó a la puerta.

–¡Ave María purísima! –Nada.

–¡Ave María purísima! –Repitió. Y al ratico le contestó una vieja.

–¡Sin pecado concebida! –Y salió a abrir. Era una viejita muy vieja y casi sorda.

Estaba parada en la puertecita del rancho, que era un ranchito de cuatro guaduas clavadas en el suelo, al puro bordito del camino, y techado con paja. La vieja miró al recién llegado, joven, moreno claro, de ojos y cabellos castaños, con sombrero de paja echado hacia atrás, una ruana colgada del hombro, los pies descalzos y el pantano casi le llegaba a la rodilla.

La vieja lo mira como diciéndole: “¿Qué se le ofrece?”.

El hombre sonrío –Buenas y santas... –dice–Vengo rendido. ¡Qué camino! A ver si usted me hace la caridad y me regala un clarito con panela.



–Eh, ¡Ojalá! –La vieja menea la cabeza– Hoy no se hizo mazamorra en este ranchito.

–Bueno –vuelve a sonreír–. Me conformo con un traguito de leche. Con dulce de macho.

–¡Hum! –gruñó la vieja –Ojalá. ¡Pero aquí no hay vaca!

¡Y ese hombre muriéndose de hambre! –¿Yo qué pidiera, por la virgen...?

Sonríe y medio rascándose la cabeza, dice muy tranquilo.

–Bueno, está bien. ¡Deme, pues, un chocolatico y quedamos arreglados!

La vieja se pone la mano en la cara y dice muy preocupada:

–Vea señor, en esta casa no hay nada, nada. Y por aquí cerquita no se consigue nada, nada. ¿Usted viene de arriba? Para ese lado no hay nada; y para el lado de abajo se gastan dos o tres horas para llegar al pueblo. Yo aquí vivo con un hijo mío, que anda por el pueblo. Él se fue de madrugada, y debe llegar esta noche con mercado para la semana. Pero hoy no hay nada, ¡Nada!

La vieja está muy preocupada y quisiera ayudar al muchacho. Tiene pena de que en el rancho no haya nada. Nada. Y de golpe piensa que ese pobre muchacho puede ser Cristo, que anda sufriendo por el mundo y ella quiere ayudarlo, pero no hay nada. Si hubiera venido mañana...

–¡Pero, éntrese! Entre y descanse. Cúbrase, que viene bañado en sudor...

–¡Recorriendo! Ando recorriendo, señora, y lo malo es que todavía tengo que echar mucha pata hasta salir al Valle, o el Tolima–. Sonríe. Y luego, con cara de mucha resignación, dice:

–Bueno. ¡Será hacer un sancocho de piedras!

–¿Sancocho de piedras? –dice la viejita... –¿Habrás visto?

–¿Hay candela?



–Pues leña es lo único que sobra aquí.

–A ver mi señora: ¿tiene una ollita por ahí? Álcemela al fogón, me hace el bien. Llénemela de agua y atice la candela, que yo voy a traer las piedras para el sancocho.

Salta el paisa al camino y escoge tres piedras lisas, del tamaño de papas, las lava bien en el chorro y las echa a la olla. Después se sienta en la banquita y dice:

–Bueno, ahora lo único que hay que hacer es esperar a que hierva.
Descansemos.

La vieja, con los ojos muy abiertos, mira la ollita y mira al hombre, mientras refunfuña:

–¡Jim! ¡Sancocho de piedras! ¡Jim!

–Ya verá lo bueno que queda, mi señora. Ya verá. ¡Ah, pero nos faltaba la sal!
¡Qué descuido el de nosotros! La sal. ¡Qué mal cocinero soy! ¿Y qué más nos falta? Los aliños: ¿tiene un poquito? Eso es, cebolla, tomate, yerbitas.

–Tenga a ver. ¿Con esto habrá?

–¡Demás! –El paisano cuelga la ruana en un clavito y pregunta:

–¿Qué estaba haciendo usted cuando yo llegué...?

–¿Yo? Iba a barrer la cocina.

–Preste acá la escoba, yo se la barro –sonríe.

–¡No, ni por pienso! ¡Cómo se le ocurre!

–¡Yo se la barro! ¡Quite de ahí, para no echarle tierra en las patas!

–¡Ave María! –dice la vieja–. ¡Je, je, Je! Que tentación es ver un hombre barriendo, je, je, je–. Sale la mujer, muerta de la risa, y al momento regresa.

–Vea, allí me encontré dos papas y una yuca: ¿Se le pueden echar al sancocho de piedras?

–¡Uh, de más! Écheselas picadas en trocitos.

La mujercita empieza a picarlas con un cuchillo cocinero y dice de pronto:

–¿Con este sancocho también se come aguacates?

–¡Pues claro! ¿Dónde está el garabato para tumbarlos?



Sale el muchacho, y a poco regresa con un hermoso aguacate maduro, dos chócolos, plátano verde y una tira de carne oscura, seca, que muestra a la vieja mientras pregunta:

–¿Qué será esta gurupera, vieja?

–¿A dónde la encontró?

–Colgando de una horqueta.

–Ah, sí: eso es un pedazo de carne de guagua, de una que dejó Manuel secándose al sol.

–¿Y se pondrá bravo si la echamos a nadar un ratico?

La vieja ríe y la carne va a templar a la olla, con los chócolos partidos en rodajas, mientras la vieja aplasta tajadas de plátano verde para hacer patacones, que reemplazan el pan y hasta la arepa. Un poco más de candela, un agitar de la china y ya la olla empieza a hervir.

El muchacho se sienta en un banquito y se pone a charlar con la vieja de la madre monte y los duendes, de las patasolas y los rescoldaos. Hablan también del tigre, que se oye por la noche en las cañadas, y de las culebras de todas clases y colores.

Hasta que al fin la vieja dice:

–Bueno: esto como que ya está.

Bajan la olla, y empieza el muchacho a servirse un buen sancocho de guagua en un plato de peltre con flores amarillas, que lavó bien al chorro.

Un aroma exquisito llena la cocina. El hombre come en silencio, sin dar descanso a la pañadora de naranjo. Engulle de lo lindo y la vieja goza viéndolo comer. No le quita los ojos de encima, esperando el momento en que se coma las piedras del fondo.



El hombre come y come, hasta que ya no puede más. Con la última cucharada se levanta y dice:

–Comida hecha, compañía deshecha, pero me tengo que ir ligero, no vaya a ser que me coja la noche en el camino...

–Que mi Dios le pague y le dé el cielo...

Sale el joven a la puerta del ranchito, se tira su ruana al hombro....

–¿Y las piedras, joven...? ¡Las piedras! ¿No se las va a comer, pues?

–Ojalá, mi señora –dice el paisa, guiñando un ojo con gracia y con marrulla.

La vieja se recuesta en la puerta del rancho y ve cómo se va alejando el muchacho a grandes zancadas, camino adelante.

–Adiós, niño. ¡Que la virgen lo lleve con bien!

Piensa la vieja en sus hijos, que andan recorriendo el mundo, y una lágrima enturbia sus pupilas... y sonrío feliz.

Agustín Jaramillo Londoño.

Publicado en: Testamento del paisa.



Medellín. Editorial Bedout, 1961.

Adaptado por: Alberto Quiroga 2010.

Ilustraciones: Johana Bojanini



Ficha para el martes

Hablemos del personaje	
Así luce el personaje	Palabras que describen el personaje
Nombre	
	
¿Qué le paso al personaje?	¿Te gusta el personaje? Explica.
	



Cuento para el miércoles

Los Tres Consejos

Era una vez un hombre muy pobre que vivía en un ranchito. Cansado ya de tanta miseria, resolvió irse a recorrer el mundo y probar fortuna. Su mujer trató de disuadirlo de sus propósitos, y hasta le dijo que pronto tendrían un hijo, pero ni así logró detenerlo.

El hombre hizo su viaje a pie. Caminó de pueblo en pueblo sin encontrar ningún trabajo que le interesara. Al fin, después de mucho andar, llegó a un pueblo que le gustó y pidió trabajo en la panadería.

El dueño de la panadería lo aceptó, pero a cambio no le dio sueldo alguno. Sólo le daba en pago comida y ropa. Así pasaron los años, hasta que un día el hombre se acordó de su esposa y le dijo al dueño que deseaba volver a su pueblo. El panadero le dijo que hacía muy bien en volver a su casa y que, si prefería dinero en pago de tantos años de trabajo, o tres consejos.

Después de mucho pensar, nuestro hombre se decidió por los tres consejos. Entonces, el panadero le dijo:

–No dejes camino real por vereda. No te hospedes nunca en donde el amo de la casa sea un viejo. No hagas nunca de noche aquello de lo que te puedas arrepentir por la mañana.

Ya para despedirse, el dueño le regaló un pan con la recomendación de que no lo partiera hasta no llegar a su casa.

Así, emprendió el regreso. En el camino se encontró con varios hombres que lo invitaron a viajar con ellos. Al llegar a una encrucijada, los compañeros opinaron que era preferible acortar camino tomando una vereda. Entonces recordó el primer consejo:

“No dejes camino real por vereda”, y abandonó a sus compañeros. Al llegar al pueblo cercano, se enteró de que unos bandidos habían matado a sus compañeros de camino.



Siguió, pues, su viaje solo. Una tarde, ya caía la noche y estaba todavía lejos el pueblo, vio una casa y se acercó a pedir posada. Al tocar, salió a recibirlo un viejo acompañado de su esposa, una mujer joven. Recordó de inmediato el segundo consejo: "No te hospedes nunca en donde el amo de la casa sea un viejo". Y después de saludar atentamente, se despidió y siguió su camino.

Cercano a la casa estaba un caney abandonado, donde colgó su chinchorro y se acostó.

Muy entrada la noche, se despertó, pues sintió ruido en la casa cercana y se levantó para averiguar qué pasaba. Oculto detrás de un árbol, vio que de la casa salía un hombre arrastrando un bulto; pasó muy cerca de él y se detuvo un momento, lo que aprovechó para cortar un pedazo de la capa del hombre.

Al clarear, emprendió de nuevo su camino y al llegar al pueblo cercano se encontró con una multitud que rodeaba el cadáver del anciano dueño de la casa en donde no había querido hospedarse. Nadie sabía quién lo había matado. Entre los curiosos que rodeaban el cadáver, nuestro hombre vio al que le faltaba un pedazo de capa y se dio cuenta de que era el asesino. Fue al tribunal y lo denunció presentando como prueba el pedazo de capa que había guardado.

Ante la prueba, el hombre confesó su crimen diciendo que se había puesto de acuerdo con la esposa del viejo para hacerlo. La justicia le dio las gracias y él continuó su camino.

Después de muchos días de viaje, una noche de luna en la que había gran claridad, llegó a su casa, entró y vio a un hombre durmiendo en un chinchorro. Iba a caerle a palos, creyendo que su mujer se había casado con otro, cuando recordó el tercer consejo: "No hagas nunca de noche aquello de lo que te puedas arrepentir por la mañana". Entonces salió y se sentó cerca de la puerta a esperar el día para hablar con su esposa.

Al empezar a aclarar oyó la voz de su mujer que decía:



–Hijo, hijo, levántate.

Entonces se acordó del anuncio de la esposa, cuando decidió partir, de que iba a tener un hijo, y entró de inmediato a la casa donde fue reconocido por la esposa. Abrazó al hijo y todo era alegría para los tres después de tan larga separación. Para celebrar el encuentro se sentaron a desayunar y el hombre sacó el pan, regalo del dueño de la panadería. Al cortarlo salieron una cantidad de monedas de oro que el dueño de la panadería había puesto en recompensa de sus buenos servicios.

Y desde entonces todos fueron felices.



Miércoles

Entrevista después de la lectura

Cuéntame un poco sobre el autor:



Cuéntanos de que trata.

¿Tiene parecido con alguna historia de la vida real?



¿Recomendarías esta lectura a una persona?
¿Por qué?



Cuento para el jueves

Bulto de sal

Hace tiempo vivía un hombre que tenía mala suerte, la peor de las suertes. Tenía tan mala suerte que, en los pocos días de verano, cuando salía de su casa, una nube venía a situarse sobre su cabeza y se ponía a llover, solo para él. Todos sus conocidos –porque amigos no tenía, tal era su suerte –lo llamaban Bulto de sal, lo que con el uso se había convertido en su nombre: Bultoesal. A fuerza de desgracias y sinsabores comenzó a preguntarse por las raíces de su infortunio y se le ocurrió que la culpable de todo era su madre. Es una tendencia muy humana y particularmente masculina, esa de culpar a la madre de todos los males y Bultoesal no fue la excepción. Se fue a ver a su señora madre y le preguntó qué era lo que ella había hecho mal para que su suerte fuera tan negra.

–¡No señor!, –le respondió la honorable mujer–. Hasta donde yo sé todo lo hice bien. Además, no lo hice sola, su papá y yo todo lo hicimos bien. Mejor dicho: si usted quiere averiguar por qué tiene mala suerte lo que tiene que hacer es hablar con Dios o con el destino–. Como es tan difícil hablar con el destino, Bultoesal se fue a hablar con Dios.

Apenas había dado sus primeros pasos en el camino hacia Dios, cuando se encontró con un lobo. No era un lobo como esos que aparecen, tan a menudo, en los cuentos. Éste era un pobre lobo hambriento, todo pellejo y huesos, muelco, que más que miedo producía lástima. Al ver pasar a Bultoesal, el lobo se atrevió a preguntarle para dónde iba, a lo que Bultoesal respondió que iba a hablar con Dios. Si lo encuentras, por favor pregúntale cómo puedo saciar mi hambre–. Y Bultoesal siguió su camino en busca de Dios.

Al cabo de un trecho, Bultoesal pasó frente a una casa donde había una joven que, con la mirada clavada en el suelo, no paraba de llorar y sollozar. La muchacha lo vio, y entre lágrimas y sollozos, le preguntó quién era y a dónde se dirigía.



–Soy un hombre que tiene mala suerte –respondió Bultoesal. –Y voy a hablar con Dios para que me dé una explicación.

–Si lo encuentras pregúntale qué puedo hacer para no estar tan triste –imploró la joven.

–Así lo haré –concluyó Bultoesal y, sin siquiera pensar en despedirse, siguió.

Más adelante, al lado de un río, había un árbol que, en lugar de tener sus ramas erguidas hacia el cielo, las dejaba caer hacia el agua del río. Cuando Bultoesal pasó a su lado, el árbol le preguntó de dónde venía, quién era y para dónde iba.

–Vengo de mi ciudad, soy un hombre que tiene mala suerte y voy a hablar con Dios –respondió el malaventurado.

–Si lo encuentras pregúntale cómo puedo calmar mi sed –rogó el árbol.

–No lo olvidaré –dijo Bultoesal–, y apurando el paso se alejó.

Después de mucho caminar se encontró con Dios. Le hizo las tres preguntas que le habían encargado, escuchó las respuestas y ya se disponía a irse cuando, en un instante de suerte –hablando con Dios eso le pasa a cualquiera–, se acordó de su asunto y le preguntó por qué él tenía tan mala suerte.

–Tú tienes mala suerte porque tú te lo has buscado –respondió Dios y desapareció.

Bultoesal se quedó desconcertado y, maldiciendo su suerte, exclamó: tenía que ser yo para que me ocurriera algo nefasto y desafortunado. Voy a hablar con Dios y me dice que yo mismo soy la víctima y el culpable de mi infortunio, eso sí que es tener mala suerte. De regreso a su ciudad se encontró con el árbol que le preguntó
qué había dicho Dios.



–Dios dice que allí donde tus ramas deberían encontrar el agua, hay un baúl escondido lleno de oro y el oro, que puede traer alegría a los hombres, resulta venenoso para los árboles.

–¿No quieres cavar y sacar ese baúl para ti?

– ¡Nooo! Yo tengo tan mala suerte que, si me pongo a cavar, no lo encuentro. Si lo encuentro, resulta que ya no hay oro. Si de pronto hay oro, le resulta dueño. Y si no, entonces capaz que aparecen por aquí unos ladrones y me matan por quitármelo, mejor dejémoslo allí.

Más adelante se encontró con la joven que seguía sumida en su desgarradora melancolía y que le dijo:

–¿Tienes alguna respuesta de Dios a mi pregunta?

–Dios dice que debes buscar compañía en el primer hombre amable que pase frente a tu casa.

La joven miró a Bultoesal y, con una hermosa sonrisa en sus labios, le preguntó si estaría dispuesto a acompañarla. ¡Ni que estuviera loco!, respondió Bultoesal. Si me quedo contigo, con la suerte que tengo, de pronto me enamoro y luego tú te aburres de mí y me abandonas. O te enamoras de otro hombre y me engañas. O te mueres primero que yo y me dejas solo. ¡Es mejor que dejemos las cosas como están!

Siguió su camino y se encontró con el lobo aquel, que al verlo le preguntó qué había dicho Dios.

–Dios dice que debes comerte al primer imbécil que pase. Sí, justamente eso, lo que ustedes están pensando, fue lo que ocurrió. Desde entonces los lobos comen hombres.

Nicolás Buenaventura.

Publicado en: A contracuento.

Editorial Norma. Bogotá 2000.



Bulto de sal.... jueves

Temas

Personaje

Conflicto

Solución

Ambiente

Propósito de autor



Cuento para el viernes

El leñador

Érase un joven leñador muy honrado. Un día salió al campo a "leñar". Llegó a la orilla de una laguna y se puso a tumbar un árbol muy seco.

El leñador estaba hachando, hache que hache, y estaba sudando porque el palo era grueso. Debido al sudor, el hacha se resbaló de sus manos y se le fue al río. El río era hondísimo y el leñador no hallaba cómo sacar su hacha. Entonces, muy triste, se sentó a llorar.

Una ninfa del agua se le apareció al leñador, y le preguntó por qué lloraba.

El joven le dijo a la ninfa: "Porque el hacha se me fue al río. ¿Cómo hago para rescatarla?".

La ninfa se sumergió en las aguas y reapareció con un hacha de oro, y le preguntó al joven:

–¿Será ésta tu hacha, joven? –No, no es mía.

La ninfa desapareció otra vez bajo el agua y trajo un hacha de plata. Y le dijo: –¿Será esta tu hacha? –No, tampoco.

De nuevo la ninfa se hundió en el agua y le trajo la propia hacha. Y el joven, como era tan honrado, reconoció su hachita y la recibió. Y la ninfa, por ser tan honrado, le regaló las dos hachas que sacó primero.

Vino, después, otro joven leñador, más ambicioso que el otro. Al principio, se puso a hacer lo mismo que hizo el otro, y hache y hache, hasta que él mismo soltó el hacha y se puso a llorar a la orilla del río.



Apareció de nuevo la ninfa del agua y le preguntó que por qué lloraba. El joven le contestó: “Se me perdió mi hachita, no hallo cómo sacarla, ¿usted me puede ayudar?”.

La ninfa se sumergió en el agua y sacó la misma hacha que le había mostrado al otro joven. Al mirar esa hacha tan preciosa y tan bonita y tan brillante, el hombre se emocionó y cuando la muchacha le preguntó:
–¿Ésta es tu hacha? Respondió –Sí, es mi hacha.

Entonces la ninfa desapareció, y el hacha preciosa desapareció, y desapareció también su propia hacha.

Carlos J. Silva A.
Publicado en: Cuentos conta-dos.
Bogotá – Colombia.
(Casanare – indígena sáliva)



El leñador...viernes

¿Quién?

¿Qué hizo?

¿Cuándo?

¿En dónde?

¿Por qué?

The illustration shows a boy with a backpack and a magnifying glass, and a boy with a large letter 'J' on his head.

Momento 4 Simulación

Cada pista tiene su cuento • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Disfraz de investigador secreto para que el docente motive la participación en la carrera de observación (gafas, chaleco, lupa, sombrero, botas, gabán)
- ✓ Fotocopias de cuentos (Anexo 3)
- ✓ 4 pliegos de cartulina.
- ✓ 1 bloc iris
- ✓ 1 rollo de cinta
- ✓ 10 marcadores permanentes colores variados
- ✓ 1 tijera

Para llegar a conocer los gustos y conocimientos que los estudiantes tienen sobre el cuento, inicie con un conversatorio alrededor de las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de cuentos te gustan? ¿Qué clase de cuentos conoces? ¿Prefieres leer un cuento, o que te lo lean, o prefieres observarlo por medio de imágenes? ¿Te motivan más los cuentos de terror o fantásticos?, Pídales comentar las preguntas por parejas para luego socializarlas ante el grupo.



Actividad 1

Carrera de observación: Son cinco pistas

La carrera de observación consiste en buscar cuatro cuentos (Anexo 3), cada uno tiene un color diferente, y está dividido en inicio, nudo y desenlace, más el título;

además, cada una de sus partes se encuentra en cuatro lugares diferentes. A cada grupo se le asigna un color relacionado con uno de los cuentos, así que solo deben tomar el fragmento correspondiente con el color de su equipo.

Presénteles las pistas que deben seguir para encontrar los trozos de cada cuento y así armar cada historia. Motive la búsqueda de las historias con un disfraz de investigador secreto.

A continuación, encontrará ejemplos de cómo diseñar las pistas para la carrera de observación teniendo en cuenta el contexto de la institución educativa donde se desarrolla la actividad:

Aliméntate muy bien,
sanamente y muy
caliente, vete rápido al
lugar, tienes que ser muy
valiente.

El restaurante

Es un lugar muy
importante, se recicla sin
cesar: tarros, vidrios y
cartón, ¡corre con mucha
emoción!

La caseta
de reciclaje

Retroalimentación

Se socializan los cuentos encontrados y armados por los estudiantes, y se hacen preguntas en relación con la estructura para responder de forma oral.

¿Cuántas partes encontraron de la historia?

¿El título se relaciona con el cuento?

¿Qué problema se presentó en el cuento?

¿Cómo terminó la historia?

¿Lo que encontraste fue un cuento, por qué lo sabes?

¿Qué enseñanza te dejó el cuento?



Anexo 3 Cuentos

Actividad 1: Carrera de observación

<https://www.guiainfantil.com>

Esta es la increíble historia de un niño muy singular. Siempre quería aquello que no tenía: los juguetes de sus compañeros, la ropa de sus primos, los libros de sus papás... y llegó a ser tan envidioso, que hasta los pelos de su cabeza eran envidiosos.

Un día resultó que uno de los pelos de la coronilla despertó de color verde, y los demás pelos, al verlo tan especial, sintieron tanta envidia que todos ellos terminaron de color verde. Al día siguiente, uno de los pelos de la frente se manchó de azul, y al verlo, nuevamente todos los demás pelos acabaron azules. Y así, un día y otro, el pelo del niño cambiaba de color, llevado por la envidia que sentían todos sus pelos.

A todo el mundo le encantaba su pelo de colores, menos a él mismo, que tenía tanta envidia que quería tener el pelo como los demás niños. Y un día, estaba tan enfadado por ello, que se tiró de los pelos con rabia. Un pelo delgadito no pudo aguantar el tirón y se soltó, cayendo hacia al suelo en un suave vuelo... y entonces, los demás pelos, sintiendo envidia, se soltaron también, y en un minuto el niño se había quedado calvo, y su cara de sorpresa parecía un chiste malo.

Tras muchos lloros y rabias, el niño comprendió que todo había sido resultado de su envidia, y decidió que a partir de entonces trataría de disfrutar de lo que tenía sin fijarse en lo de los demás. Tratando de disfrutar lo que tenía, se encontró con su cabeza lisa y brillante, sin un solo pelo, y aprovechó para convertirla en su lienzo particular. Desde aquel día comenzó a pintar hermosos cuadros de colores en su calva cabeza, que gustaron tantísimo a todos, que con el tiempo se convirtió en un original artista famoso en el mundo entero.



Carrera de zapatillas

Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago. También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales. La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos:

- Ja, ja, ja, ja, se reía de la tortuga que era tan bajita y tan lenta.
 - Jo, jo, jo, jo, se reía del rinoceronte que era tan gordo.
 - Je, je, je, je, se reía del elefante por su trompa tan larga.
- Y entonces, llegó la hora de la largada.

El zorro llevaba unas zapatillas a rayas amarillas y rojas. La cebra, unas rosadas con moños muy grandes. El mono llevaba unas zapatillas verdes con lunares anaranjados.

La tortuga se puso unas zapatillas blancas como las nubes. Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar desesperada. Es que era tan alta, que ¡no podía atarse los cordones de sus zapatillas!

- Ahhh, ahhhh, ¡qué alguien me ayude! - gritó la jirafa.

Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

- Tú te reías de los demás animales porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo necesitamos.

Entonces la jirafa pidió perdón a todos por haberse reído de ellos. Y vinieron las hormigas, que rápidamente treparon por sus zapatillas para atarle los cordones.

Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA! Cuando terminó la carrera, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la amistad.

Colorín, colorón, si quieres tener muchos amigos, acéptalos como son.



Laura cambia de ciudad

Las vacaciones se terminaron y Laura estaba triste. De nuevo tenía que ir al colegio y no estaba entusiasmada con la idea. Y es que a su padre lo habían ascendido a director de una sucursal bancaria y por ello tuvieron que mudarse de ciudad. Ella quería volver al colegio de siempre donde tenía muchos amigos. Tan sólo le faltaba un mes para cumplir los cinco años y pensaba que en su fiesta no tendría ningún amigo. Sin embargo, en presencia de sus padres disimulaba, sus papás andaban muy ilusionados con la casa que habían adquirido y ella no quería "aguarles" la fiesta. De camino para el colegio, siempre de la mano de su mamá, iba pensando en su maestra Cristina y lo bien que se la pasaba con ella ¡Desde luego, ya no sería lo mismo!

La madre la condujo hasta la puerta de la clase cuando, ¡Qué sorpresa! ¿Cristina estaba allí? ¿Estaba soñando? Pronto se aclaró el equívoco. La maestra se llamaba Rosa y era hermana gemela de Cristina. En la clase había veinte niños y estaban sentados por grupos de siete. Laura se sentó en el grupo donde había seis.

En dicho grupo estaba sentada María, que era hija de su maestra y que casualmente vivía en su misma urbanización. Ricardo y Jaime eran dos niños muy divertidos y habladores. Estaba también Carmen, una niña de etnia gitana de ojos grande y tez morena, pero la que más le llamó la atención era una niña de rasgos distintos de los de todos.

Era china y sus padres acababan de instalar un bazar frente al colegio, por lo que llevaba poco tiempo residiendo en la ciudad. Se llamaba Yenay y todavía no sabía hablar español. Laura, desde el primer momento, conectó con Yenay y se entendían perfectamente sin palabras. Había pasado un mes y Laura ya estaba mucho más alegre.

Jugaba constantemente en el recreo con los niños de su grupo y además se había propuesto enseñarle su lengua a Yenay. Sus papás le habían preparado una fiesta de cumpleaños a la que habían acudido todos los niños sin faltar ninguno de los de su grupo.

También acudieron a dicha fiesta amiguitos antiguos, ya que la distancia entre las dos ciudades era de apenas veinte kilómetros.

Laura disfrutó muchísimo. Se había dado cuenta de que seguía teniendo los amigos de siempre y había conseguido otros nuevos con los que compartiría todos sus juegos.

FIN



El orejón

Era su segundo día de clase. Henry se sentó en el primer pupitre del aula, al lado de la ventana, como le recomendó su mamá. La profesora entró en clase y les dijo "buenos días". Hoy vamos a estudiar algunos animales. Comenzaremos con el asno, ese animal tan útil a la humanidad, fuerte, de largas orejas, y...

- ¡Como Henry!, la interrumpió una voz que salía de atrás del salón.

Muchos niños comenzaron a reír ruidosamente y miraban a Henry.

- ¿Quién dijo eso?, preguntó la profesora, aunque sabía bien quién lo había dicho.

- Fue Quique, dijo una niña señalando a su lado a un pequeñín pecoso de cinco años.

- Niños, niños, dijo Mily con voz enérgica y poniendo cara de enojo. No deben burlarse de los demás. Eso no está bien y no lo voy a permitir en mi salón. Todos guardaron silencio, pero se oía algunas risitas.

Un rato después una pelota de papel goleó la cabeza de Tomás. Al voltear no vio quien se la había lanzado y nuevamente algunos se reían de él. Decidió no hacer caso a las burlas y continuó mirando las láminas de animales que mostraba Mily. Estaba muy triste pero no lloró. En el recreo Henry abrió su lonchera y comenzó a comerse el delicioso bocadillo que su mamá le había preparado. Dos niños que estaban cerca le gritaron:

- Orejón, oye orejón, no comas tanto que va a salirte cola como un asno, y echaron a reír.

Otros niños a su alrededor lo miraron y tocando sus propias orejas, sonreían y murmuraban. Henry entendió por primera vez, que de verdad había nacido con sus orejas un poco más grandes. 'Como su abuelo Manuel', le había oído decir a su papá una vez.

De pronto se escucharon gritos desde el salón de música, del cual salía mucho humo. Henry se acercó y vio a varios niños encerrados sin poder salir, pues algún niño travieso había colocado un palo de escoba en los cerrojos.

A través de los vidrios se veían los rostros de los pequeños llorando, gritando y muy asustados. Dentro algo se estaba quemando y las llamas crecían.

Los profesores no se habían dado cuenta del peligro, y ninguno de los niños se atrevía a hacer nada. Henry, sin dudarle un segundo, dejó su lonchera y corrió hacia la puerta del salón y a pesar del humo y del calor que salía, agarró la escoba que la trababa y la jaló con fuerza. Los niños salieron de prisa y todos se pusieron a salvo.

Henry se quedó como un héroe. Todos elogiaron su valor. Los niños que se habían burlado de él estaban apenados.



En casa, Henry contó todo lo sucedido a su familia, por lo que todos estaban orgullosos de él. Al día siguiente, ningún niño se burló de Henry. Habían entendido que los defectos físicos eran sólo aparentes, pero en cambio el valor de Henry al salvar a sus compañeros era más valioso y digno de admirar.



Momento 5 Ejercitación

Lluvia de cuentos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 4 copias con imágenes "esto no es" libro álbum de Alejandro Magallanes (Anexo 4)
- ✓ Guía del estudiante N°3, una por estudiante
- ✓ Lápices

Actividad 1

Presente las imágenes del libro álbum "esto no es" del artista Alejandro Magallanes (anexo 4). Invite a los estudiantes a elegir la imagen que más les llamó la atención con el propósito de crear una historia respondiendo a las preguntas propuestas en la guía del estudiante N°3. Explíqueles a los estudiantes la guía de preguntas antes de entregárselas.

Retroalimentación

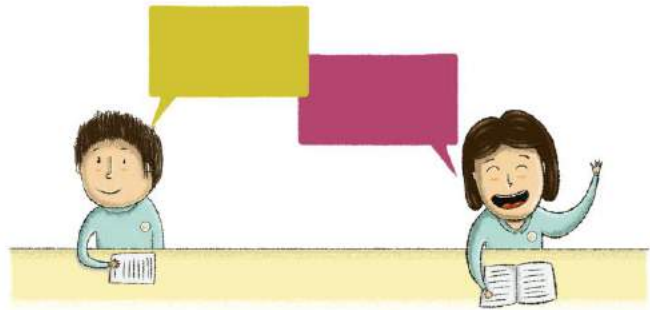


Pídales a los estudiantes que socialicen las respuestas que dieron a las preguntas planteadas.

Actividad 2

Con base en la planeación que se hizo del texto cada estudiante escribe la historia, en la parte posterior de la hoja, teniendo en cuenta las partes del cuento y su título acorde con el tema.

Para favorecer la producción textual, recuérdelos a los estudiantes los criterios que deben tener en cuenta al momento de escribir la historia (título de la historia, inicio, nudo, desenlace).

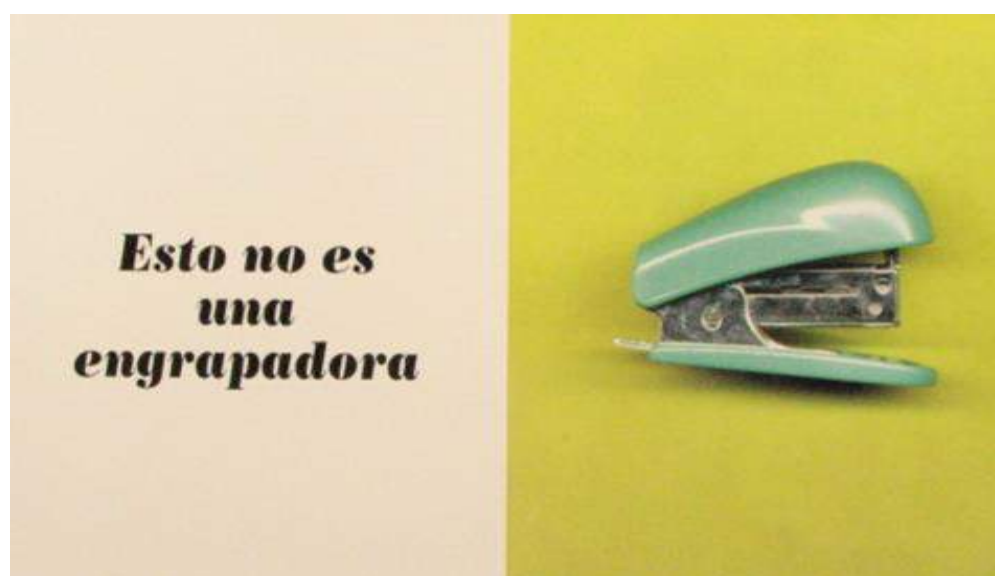


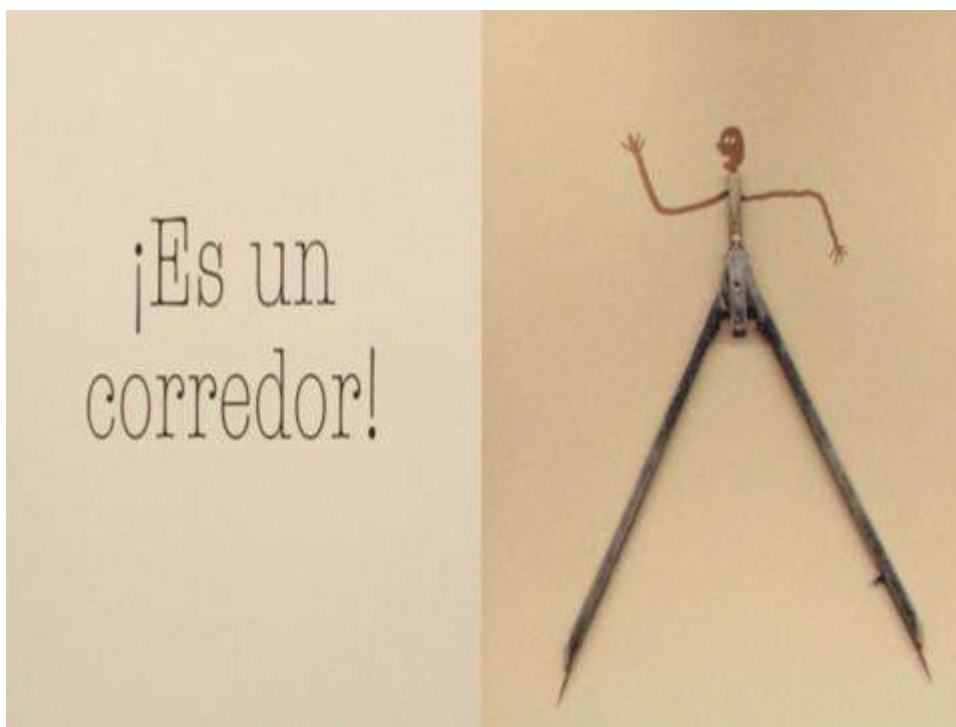
Referencias:

- Magallanes, A (2012). Esto no es. Editorial SM México.



Anexo 4 Imágenes





Fuente: libro álbum "Esto no es". Alejandro Magallanes



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Elige una de las imágenes del artista Alejandro Magallanes e inventa una historia respondiendo las siguientes preguntas.

Título de la historia	
¿Dónde ocurrirá la historia?	
¿Cómo será el personaje?	
¿Qué problema enfrentará el personaje?	
¿Cuál será la situación inicial?	
¿Cómo inicia el problema?	
¿Cómo se resolverá el problema?	
¿Qué enseñanza nos dejará la historia?	

Momento 6 Demostración

El escritor invitado • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 2 marcadores de colores
- ✓ 6 pliegos de papel bond
- ✓ 6 diccionario
- ✓ 1 cinta transparente
- ✓ Rúbrica de evaluación de los cuentos (anexo 5), una por estudiante

Actividad 1

Revise, junto con los estudiantes, los cuentos escritos en el momento anterior, para ello presente en el tablero los criterios de evaluación para corregir los textos (ver anexo 5). Examine los criterios con los estudiantes y pídale que algunos lean sus cuentos. A medida que se leen las historias se van revisando con los criterios propuestos. Recuérdeles a los estudiantes tener en cuenta los errores ortográficos, la

repetición de las palabras y la puntuación, para ello promueva el uso del diccionario.



Actividad 2

Disponga un espacio en la institución para exponer los cuentos de los estudiantes junto con las ilustraciones. Es importante que resalte el autor de cada cuento, por eso invite a cada estudiante a escribir una pequeña reseña sobre uno de sus compañeros, donde se tenga en cuenta el nombre del autor, donde nació, qué cualidades tiene y qué es lo que más le gusta hacer. Recoja los

textos, revíselos y pídale que los reescriban. Publique los textos y las ilustraciones.



Retroalimentación



Una vez finalice las actividades reúnanse con el grupo y pídeles expresar cómo se sintieron durante la implementación de la secuencia didáctica; qué fue lo que más les gustó, qué aprendieron y cuáles actividades les gustaría repetir.



Anexo 5 Rúbrica de evaluación de los cuentos

Criterios de evaluación	SI	NO	¿Qué debes mejorar de tu cuento?
¿El título da cuenta de la historia?			
¿En el inicio aparece el personaje y la situación inicial?			
¿En el nudo se presenta claramente el conflicto o situaciones que se van a resolver?			
¿En el desenlace se presenta la solución del conflicto?			

Agradecimientos

La motivación de participar en las jornadas de creación de contenido surge de la necesidad de retroalimentar nuestra práctica pedagógica y hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje un momento lúdico de goce y disfrute, donde se comparten diversas experiencias que día a día unen lazos de manera significativa.

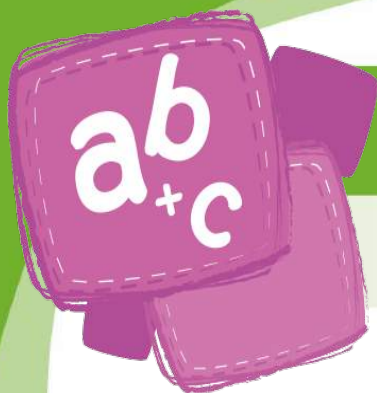
Permanecemos en los talleres gracias a la energía que proyectaban los estudiantes en cada una de las actividades. Con su participación demostraban el interés de continuar en el proceso; además, el trabajo en equipo fortalece los valores y competencias ciudadanas.

La creación de contenidos lúdicos nos brinda la posibilidad de propiciar al estudiante espacios diversos de aprendizaje y ambientes que permitan adquirir el conocimiento de manera didáctica.

Queremos expresar nuestra gratitud a las personas que apoyaron el proceso: a nuestros estudiantes quienes hicieron posible el desarrollo de la secuencia didáctica con su participación activa; a la docente María Eugenia Peña, quien nos aportó en la primera parte de la elaboración de la secuencia didáctica; a la profesional Lina Marcela Pérez Vargas quien acompañó todo el proceso desde lo conceptual y lo teórico, siendo un pilar fundamental en la culminación de nuestra guía de aprendizaje y nuestras prácticas pedagógicas.

Al rector de la institución Jhon Jairo Roldán quien cedió los espacios para los diferentes encuentros y actividades durante el proceso, y finalmente a la profesional Luz Mayelly González Londoño quien nos brindó su acompañamiento en la finalización del proceso.

Julián Camilo López Díaz
Diana Marcela Rodríguez García
Docentes Institución Educativa de Desarrollo Rural Miguel Valencia
Municipio de Jardín



Narrar y contar, un viaje fantástico

Guía del docente

Autor(es): Luz Adriana Giraldo
I.E. El Jordán sede Carlos Ciro
Municipio San Carlos, Antioquia
Grado: Cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Fomentar la lectura comprensiva a través de diferentes de textos narrativos que les permita a los estudiantes mejorar su interpretación textual.	Promover la lectura y escritura de textos narrativos en los estudiantes para favorecer el desarrollo de su nivel de comprensión y producción textual.	Leer textos literarios ejercitando formas de comprensión a nivel literal e inferencial en los estudiantes de cuarto de primaria, para producir textos narrativos como las historietas.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende e interpreta adecuadamente textos narrativos.	Participa de forma adecuada en la elaboración de historias orales y escritas de acuerdo con la superestructura del texto narrativo.	Comprende y aplica el proceso cíclico de la escritura en la producción de textos narrativos.

Presentación de la secuencia didáctica

Esta secuencia didáctica se ofrece como una herramienta didáctica que permita a los estudiantes tener un mejor acercamiento a la comprensión lectora y, de manera especial, a la literatura. Para ello se han realizado diferentes estrategias en un orden secuencial, para tener un proceso coherente y obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de la competencia interpretativa.

Las actividades planteadas favorecen el reconocimiento de la estructura, análisis y comprensión de los textos narrativos, así como la capacidad creativa para escribir, esto con el objetivo de dinamizar el área de lenguaje y trabajar de manera lúdica con los estudiantes de cuarto grado de primaria.

Guía del docente

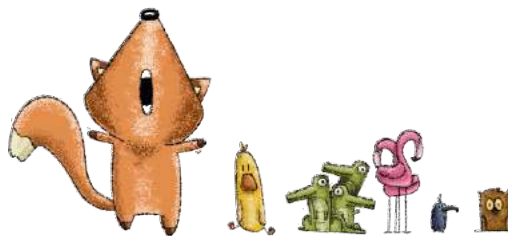
1

Momento **1** Motivación

Contemos y reflexionemos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Lápiz
- ✓ Colores
- ✓ Marcadores
- ✓ Hojas de bloc tamaño carta
- ✓ Guía del estudiante N°1



Actividad 1

Entregue a los estudiantes un kit de materiales con lápices, colores, marcadores y hojas de bloc. Luego, pídale que en parejas escriban una frase que caracterice un cuento clásico, y, además, que realicen un dibujo alusivo a la frase. Por ejemplo: *"Por qué tienes esas orejas tan grandes"*, el dibujo alusivo sería la escena en la que caperucita está con el lobo en la casa de la abuelita.

Una vez las parejas hayan terminado el trabajo, exponga en el tablero los trabajos y entre todos armen una historia de forma oral teniendo en cuenta las imágenes y las frases.

Finalmente, pídale a un estudiante que cuente con sus propias palabras la historia que crearon entre todos.

Actividad 2

Entregue la guía del estudiante N°1 y realice la lectura en voz alta de la fábula "El león y el ratón", los estudiantes siguen mentalmente la lectura. Una vez finalizada la lectura, pídale a los estudiantes responder las preguntas de comprensión que se encuentran en la guía.

Retroalimentación



Invite a los estudiantes a socializar las preguntas relacionadas con la fábula y a exponer los dibujos realizados.

Referencias:

- Fábulas para niños. El león y el ratón (2017). Recuperado de <https://bit.ly/2q9AU4H>



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 2

1. A continuación, encuentras un cuento popular, presta mucha atención y disfruta de la lectura.

El león y el ratón Cuento popular

Una tarde muy calurosa, un león dormitaba en una cueva fría y oscura. Estaba a punto de dormirse del todo cuando un ratón se puso a corretear sobre su hocico. Con un rugido iracundo, el león levantó su pata y aplastó al ratón contra el suelo.
- ¿Cómo te atreves a despertarme? -gruñó- Te-voy a espachurrar.

-Oh, por favor, por favor, perdóname la vida -chilló el ratón atemorizado-Prometo ayudarte algún día si me dejas marchar.

- ¿Quieres tomarme el pelo? -dijo el león-. ¿Cómo podría un ratoncillo birrioso como tú ayudar a un león grande y fuerte como yo?

Se echó a reír con ganas. Se reía tanto que en un descuido deslizó su pata y el ratón escapó.

Unos días más tarde el león salió de caza por la jungla. Estaba justamente pensando en su próxima comida cuando tropezó con una cuerda estirada en

medio del sendero. Una red enorme se abatió sobre él y, pese a toda su fuerza, no consiguió liberarse. Cuanto más se removía y se revolvía, más se enredaba y más se tensaba la red en torno a él.

El león empezó a rugir tan fuerte que todos los animales le oían, pues sus rugidos llegaban hasta los mismos confines de la jungla. Uno de esos animales era el ratoncillo, que se encontraba royendo un grano de maíz. Soltó inmediatamente el grano y corrió hasta el león.

–¡Oh, poderoso león! -chilló- Si me hicieras el favor de quedarte quieto un ratito, podría ayudarte a escapar.

El león se sentía ya tan exhausto que permaneció tumbado mirando cómo el ratón roía las cuerdas de la red. Apenas podía creerlo cuando, al cabo de un rato, se dio cuenta de que estaba libre.

-Me salvaste la vida, ratónenle –dijo–. Nunca volveré a burlarme de las promesas hechas por los amigos pequeños.

2. Después de esta maravillosa narración, responder.

¿Qué mensaje te deja esta narración?

.....
.....
.....

¿Porque el león se burla del ratoncillo?

.....
.....
.....

¿Quién salvó al león de las redes?

.....
.....
.....

Representa en cuatro cuadros, de forma secuencial, la fábula "El león y el ratón"

Momento 2 Enunciación

Las historietas también narran • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Historietas comic
- ✓ Cuento "Caperucita roja" de Charles Perrault (Anexo 1). Fuente: <https://bit.ly/2BxT4EI>
- ✓ Imágenes del cuento de caperucita roja (Anexo 2)
- ✓ Revistas
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón
- ✓ Hojas de bloc tamaño carta por parejas

Actividad 1

Realice la lectura del cuento clásico «Caperucita roja» de Charles Perrault (Anexo 1); posteriormente, señale la estructura del texto narrativo teniendo en cuenta el texto leído y el mapa de conceptos que se muestra a continuación.

¿Cómo se estructura un texto narrativo? Como todos los textos narrativos, es necesario que exista una introducción, un nudo, donde se plantea el conflicto de la historia, y el desenlace o final de la misma. ¿Cuáles de estos elementos encontramos en el cuento clásico de caperucita roja?



Fuente: <https://bit.ly/2DKjfsM>

Actividad 2

Entregue a parejas de estudiantes algunas revistas para buscar y recortar imágenes que permitan crear una secuencia para contar una historia, teniendo en cuenta los elementos de la narración vistos en la actividad anterior.

Retroalimentación



Cada pareja expone su creación ante el grupo para que sus compañeros realicen una lectura de las imágenes y traten de interpretar la historia que allí se narra. Finalmente, el grupo expositor evalúa la interpretación y aporte de sus compañeros mostrándoles la historia tal como se la imaginaron.

Actividad 3

Recorte del periódico diferentes historietas, forme grupos de estudiantes y entrégueles el material para que lo observen y traten de responder qué

características tiene este tipo de texto en la manera como está estructurada la historia. Abra un espacio para que los estudiantes socialicen sus ideas.

Como hacer una historieta

El argumento: en primer lugar, tenemos que buscar la idea, el argumento, lo que queremos contar. Una vez que tenemos el argumento rico en detalles de personajes y ambientes, procedemos a la división del argumento en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para su comprensión. Cada una de estas unidades en la que dividimos el argumento constituye el número de viñetas a dibujar.

Planificación: se elige luego, el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas.

Montaje: se establecen los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, tipo y tamaño de formato...

Expresiones anímicas y faciales: a partir de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Al mismo tiempo que se

establecen las características físicas de los personajes hay que definir su psicología. Cuanto más sencillo sea el dibujo que realices, más fácil será repetirlo de un cuadro a otro.

El lenguaje: a través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje. Hay historietas mudas que no lo requieren.

El tamaño: es aconsejable variar de tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página. No es necesario enmarcar todas las viñetas, el hecho de usar algunas imágenes sin enmarcar el cuadro es un recurso visual que dinamiza la página.



Actividad 4

Forme grupos de tres estudiantes, entrégueles la historieta del cuento caperucita roja. Esta se encuentra el desorden, el propósito es que los estudiantes le den un orden lógico de acuerdo con el argumento que plantea el cuento, enumerando cada uno de los cuadros para seguir el orden (Ver anexo 2).

Retroalimentación



Cada grupo expone el orden que le dio a la historia de caperucita roja, explicando por qué de dicho orden y qué tuvieron en cuenta para hacerlo, así como las dificultades que se presentaron.

Referencias:

- Noboa, J (2017). Las clásicas tiras cómicas. Recuperado de <https://bit.ly/2Alyi9g>
- Imágenes del cuento caperucita roja. Recuperado de http://mikapanteleon.blogspot.com/2013/02/blog-post_23.html



Anexo

1

Caperucita roja - Cuento clásico

Había una vez una dulce niña que quería mucho a su madre y a su abuela. Les ayudaba en todo lo que podía y como era tan buena el día de su cumpleaños su abuela le regaló una caperucita roja. Como le gustaba tanto e iba con ella a todas partes, pronto todos empezaron a llamarla Caperucita roja.

Un día la abuela de Caperucita, que vivía en el bosque, enfermó y la madre de Caperucita le pidió que le llevara una cesta con una torta y un tarro de mantequilla. Caperucita aceptó encantada.

Ten mucho cuidado Caperucita, y no te entretengas en el bosque.
¡Sí mamá!

La niña caminaba tranquilamente por el bosque cuando el lobo la vio y se acercó a ella.

- ¿Dónde vas Caperucita?
- A casa de mi abuelita a llevarle esta cesta con una torta y mantequilla.
- Yo también quería ir a verla.... así que, ¿por qué no hacemos una carrera? Tú ve por ese camino de aquí que yo iré por este otro.
- ¡Vale!

El lobo mandó a Caperucita por el camino más largo y llegó antes que ella a casa de la abuelita. De modo que se hizo pasar por la pequeña y llamó a la puerta. Aunque lo que no sabía es que un cazador lo había visto llegar.

- ¿Quién es?, contestó la abuelita.
- Soy yo, Caperucita - dijo el lobo.
- Que bien hija mía. Pasa, pasa.

El lobo entró, se abalanzó sobre la abuelita y se la comió de un bocado. Se puso su camisón y se metió en la cama a esperar a que llegara Caperucita.



La pequeña se entretuvo en el bosque cogiendo avellanas y flores y por eso tardó en llegar un poco más. Al llegar llamó a la puerta.

- ¿Quién es?, contestó el lobo tratando de afinar su voz.
- Soy yo, Caperucita. Te traigo una torta y un tarrito de mantequilla.
- Qué bien hija mía. Pasa, pasa.

Cuando Caperucita entró encontró diferente a la abuelita, aunque no supo bien porqué.

- ¡Abuelita, qué ojos más grandes tienes!
- Sí, son para verte mejor hija mía.
- ¡Abuelita, qué orejas tan grandes tienes!
- Claro, son para oírte mejor...
- Pero abuelita, ¡qué dientes más grandes tienes!
- ¡¡Son para comerte mejor!!

En cuanto dijo esto el lobo se lanzó sobre Caperucita y se la comió también. Su estómago estaba tan lleno que el lobo se quedó dormido.

En ese momento el cazador que lo había visto entrar en la casa de la abuelita comenzó a preocuparse. Había pasado mucho rato y tratándose de un lobo... ¡Dios sabía que podía haber pasado! De modo que entró dentro de la casa. Cuando llegó allí y vio al lobo con la panza hinchada se imaginó lo ocurrido, así que cogió su cuchillo y abrió la tripa del animal para sacar a Caperucita y su abuelita.

- Hay que darle un buen castigo a este lobo, pensó el cazador.

De modo que le llenó la tripa de piedras y se la volvió a coser. Cuando el lobo despertó de su siesta tenía mucha sed y al acercarse al río, ¡zas! se cayó dentro y se ahogó.

Caperucita volvió a ver a su madre y su abuelita y desde entonces prometió hacer siempre caso a lo que le dijera su madre.



Anexo 2 Imágenes cuento "Caperucita roja"



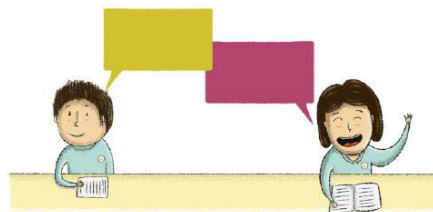
Fuente: http://mikapanteleon.blogspot.com/2013/02/blog-post_23.html

Momento 3 Modelación

Dibujando, narro y creo historias • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Media cartulina por estudiante
- ✓ Lápices de Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Guía del estudiante N°2



Actividad 1

Previo a esta actividad represente, en media cartulina, una narración en forma de historieta; para esto puede tomar un cuento clásico, un chiste o una anécdota personal como un viaje, o un evento especial que quiera compartir con sus estudiantes. Es importante que tenga en cuenta los elementos que componen la historieta para realizar su narración.

En un espacio abierto de la institución comparta con los estudiantes el trabajo realizado haciendo énfasis en el argumento, la planeación, el montaje, las expresiones anímicas y faciales, y también el lenguaje empleado en su creación.

Retroalimentación



Pregunte a los estudiantes si tienen claridad acerca de cómo crear una historieta, recuerde con ellos los elementos básicos de este tipo de texto.

Actividad 2

En estos momentos de la secuencia didáctica, los estudiantes van a crear una historieta con base en una anécdota personal que quieran compartir, un suceso del día, de la institución o a partir de una historia que conozcan. Para la planeación de la historieta, entregue a cada estudiante la guía N°2 para que planeen su historia y una vez lista, la escriben en media hoja de cartulina para exponerla luego a sus compañeros.

Retroalimentación

Los estudiantes socializan los trabajos realizados y hacen aportes y observaciones de acuerdo con los conceptos vistos.



Guía del estudiante

2

Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Planea la historia de lo que quieres compartir con tus compañeros.

Momento 4 Simulación

Compartiendo y observando voy retroalimentando • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Guía de estudiante N°3
- ✓ Media cartulina por grupos de cuatro estudiantes
- ✓ Una hoja de bloc por grupo
- ✓ Lápices de Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Marcadores

Actividad 1

Organice los estudiantes en grupos de cuatro integrantes, y propóngales el tema de la convivencia escolar para que a partir de esta temática creen una historieta, la cual debe partir de las situaciones que viven en su propio contexto. Entregue una hoja de bloc para que planeen la historia.



Actividad 2

Los grupos intercambian la planeación de la historieta, y con base en una rúbrica de evaluación, que se encuentra en la guía de estudiante N°3, puedan hacer la coevaluación de su creación. Es importante que explique los criterios que se van a evaluar y que esté atento a las dudas que puedan surgir.

Una vez los estudiantes evalúan las rúbricas las devuelven a sus creadores para que realicen los ajustes pertinentes. Entregue medio pliego de cartulina a cada equipo para que plasmen la historieta corregida.

Retroalimentación

Formando un círculo, los estudiantes expondrán su trabajo con el fin de socializar y compartir las escenas creadas.



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Con base en esta rúbrica evalúa el trabajo de tus compañeros.

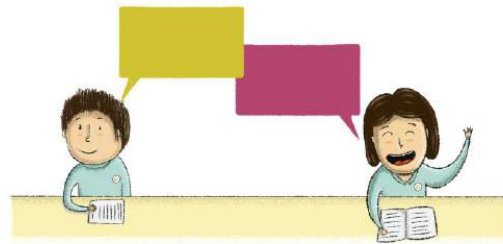
Criterio de evaluación	Si	No	¿Cómo puedo mejorar?
¿La historieta tiene un título?			
¿En el inicio de la historieta se presenta al personaje?			
¿La historieta tiene viñetas?			
¿En la historieta se muestra la secuencia de los hechos?			
¿En la historieta se presenta un conflicto?			
¿La historieta tiene un final?			
¿La secuencia de la historia se desarrolla correctamente?			

Momento 5 Ejercitación

La historieta convertida en cuento • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía de estudiante N°4, una por estudiante
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador



Actividad 1

Para este momento de la secuencia didáctica, es importante que los estudiantes apliquen de forma independiente los conceptos vistos durante las diferentes actividades. En la guía del estudiante N°4 los estudiantes realizan una lectura de imágenes y escriben los diálogos que hacen falta en la historieta propuesta.

Retroalimentación



Recoja las guías del estudiante y exhiba los trabajos realizados por los estudiantes para que todos observen los diálogos que propusieron sus compañeros al observar las imágenes de la historieta.

Referencias:

- Ruíz, M (2016). Cómo hacer un comic. Recuperado de <https://webdelmaestro.com/como-hacer-un-comic/>



Guía del estudiante **4**

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad **1**

Escribe en cada nube la secuencia de la historia teniendo en cuenta las partes del texto narrativo.



Fuente: Ruíz, M (2016)

Momento 6 Demostración

Mira lo que aprendí • 2 horas

Materiales

- ✓ Media cartulina por grupo de tres estudiantes
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Colores
- ✓ Bloc tamaño carta blanco y a rayas
- ✓ Papel Iris
- ✓ Guía del estudiante N°5



Actividad 1

Para esta actividad divida el grupo en equipos de tres estudiantes y asígnele a cada uno un cuento tradicional (*Blancanieves y los siete enanos, Cenicienta, Rapunzel, La bella durmiente, La bella y la bestia, Juan y la habichuela mágica, Ricitos de oro, caperucita roja, Los tres cerditos, Los siete chivitos*), luego pídeles que, con base al cuento que les correspondió, realicen una historieta.

Pase por cada equipo y revise la construcción de la historieta verificando que la escritura sea correcta y la secuencia de imágenes corresponda con el argumento del cuento clásico asignado. Una vez terminadas todas las historias, elabore junto con los estudiantes, un libro artesanal donde compile todas las producciones de los estudiantes. El propósito es compartir el libro con los niños y niñas de grados inferiores que se encuentran en la etapa de adquisición del código escrito, para favorecer así su proceso de lectoescritura.



Guía del estudiante



Nombre:

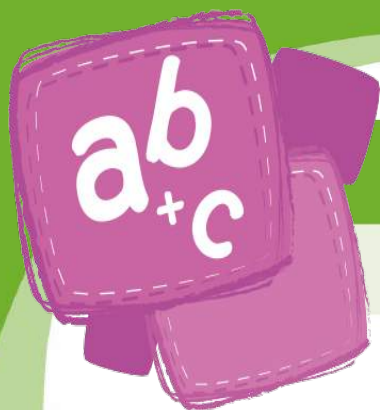
.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

A partir del cuento clásico que te correspondió crea una historieta.

Título de la historieta:



Comprendiendo Aprendemos

Guía del docente

Autor(es): Dorian Eugenia Murillo Hoyos

I.E.R. El Jordán sede Juan XXIII

Municipio San Carlos

Grado: Cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Fortalecer la comprensión textual a través de los niveles de lectura literal e inferencial para mejorar el desempeño de los estudiantes de cuarto grado en la interpretación de textos.	Promover la lectura de textos narrativos en los estudiantes para favorecer el desarrollo de su nivel de comprensión.	Leer y comprender textos narrativos mediante ejercicios en los modos de leer literal e inferencial, que ayuden a mejorar el desempeño en la competencia lectora, de los estudiantes de cuarto grado de primaria.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende e interpreta adecuadamente textos narrativos.	Participa en las actividades de lectura narrativa y en los diferentes ejercicios con enfoque literal e inferencial.	Realiza análisis de textos narrativos leídos, a partir de la identificación del argumento, ideas principales, ideas secundarias, personajes, escenario y el tiempo en el que se desarrollan.



Presentación de la secuencia didáctica

Esta secuencia didáctica se ofrece como una herramienta didáctica que permita a los estudiantes tener un mejor acercamiento a la comprensión lectora y, de manera especial, a la literatura. Para ello se han realizado diferentes estrategias en un orden secuencial, para tener un proceso coherente y obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de la competencia interpretativa.

Las actividades planteadas favorecen el reconocimiento de la estructura de los textos narrativos su análisis y la comprensión, así como la capacidad creativa para escribir, esto con el objetivo de dinamizar el área de lenguaje y trabajar de manera lúdica con los estudiantes de cuarto grado de primaria.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Nos hablan en silencio • Duración: 30 minutos

Materiales

- ✓ Máscaras de diferentes animales: gallina, perro, gato, cerdo
- ✓ Guía del estudiante N°1
- ✓ Colores
- ✓ Cuento "La gallina y el grano de maíz" (anexo 1)
- ✓ Hoja de bloc tamaño carta, una por estudiante

Actividad 1

Representación del cuento “la gallina y el grano de maíz”.

Dramatización de un cuento tradicional

Para el momento de motivación se propone la representación del cuento “La gallina y el grano de maíz”. Pídeles a cuatro estudiantes asumir el rol de los personajes del cuento (la gallina, el perro, el gato y el cerdo) y entrégueles el anexo 1 para que conozcan la historia.

Una vez que hayan leído y asumido cada uno su rol, inicie la lectura en voz alta del cuento mientras los cuatro estudiantes lo representan haciendo uso de los gestos, pero sin usar la voz.



Actividad 2

Diseñe unas plantillas con imágenes para ser visualizados e interpretados por los estudiantes (a continuación, se presenta un ejemplo), luego entrega a cada uno la guía del estudiante N°1, para que observen la imagen propuesta y realicen una pequeña descripción.

Retroalimentación



Por último, se socializan todas las interpretaciones escritas por los estudiantes de manera verbal y por turnos.



Anexo 1 La gallina y el grano de maíz

La gallinita amarilla vivía en un corral con muchos animales, entre otros un gato, un cerdo y un perro. Un día mientras la gallinita escarbaba en la tierra encontró un grano de maíz y pensó que debía sembrarlo para que creciera y sirviera de alimento a todos los animalitos que vivían en su corral.

- ¿Quién me ayuda a sembrar este grano de maíz? -preguntó.

-Yo no pienso ayudarte -dijo el perro.

-Yo tampoco, estoy muy cansado -dijo el gato.

-Yo menos -dijo el cerdo.

-Pues si nadie me ayuda lo tendré que hacer yo sola.

Así lo hizo, con mucho cuidado sembró el grano de maíz. Al poco tiempo empezó a brotar y a crecer. Ahora hacía falta regarlo para que no se secase y siguiera creciendo, de modo que volvió a preguntar a sus amigos:

- ¿Quién quiere regar el maíz?

Todos se quedaron callados. Ninguno estaba dispuesto a echar una mano a la gallinita para que el maíz siguiera creciendo.

-Yo no pienso regarlo -dijo el perro.

-Pues yo tampoco, bastantes cosas hago ya -dijo el gato.

-De ninguna manera voy a perder el tiempo regando. ¡Qué tontería! -dijo el cerdo.

-Pues si nadie quiere ayudarme lo haré yo solita -dijo la gallinita.

Durante varias semanas estuvo cuidando y regando el maíz hasta que salieron grandes mazorcas.



-Ahora hay que desgranar las mazorcas y moler el maíz. ¿Alguien quiere hacerlo?

De nuevo los tres animales se negaron y ella sola las desgranó y molió el maíz en el molino.

- ¿Quién hará las tortas con esta harina? -preguntó Gallinita amarilla.

-Yo no -dijo el gato.

-Yo tampoco -dijo el cerdo.

-Yo menos -contestó el perro.

-Entonces cocinaré yo -dijo la gallinita.

Empezó a cocer la harina en el horno hasta que salieron unas tortas tan ricas que todos se quedaron mirando.

- ¿Alguien quiere comerse conmigo estas ricas tortitas?

-Yo sí -dijo el gato.

-Yo también -dijo el cerdo.

-A mí me encantan -gritó el perro.

La gallinita, con mucha tranquilidad, preparó una gran merienda con todas las tortitas que ella sola había cocinado. Cuando todos estaban a punto de comer, la gallinita dijo:

-No señores, ahora, como todo lo demás, lo voy a hacer yo solita.

Y la gallinita se comió las tortitas mientras todos se quedaron mirando.

Y colorín, colorado

Cuento infantil recuperado de <https://bit.ly/2P1RJZT>



Guía del estudiante



Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

1. Observa las imágenes, interpreta y escribe lo que observas en ellas.

Veo



Fuente: niño y niña hablando (2018)

Interpreto: ¿Qué ves en la imagen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

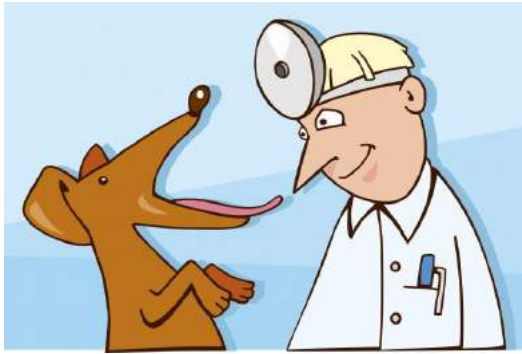
.....

.....

.....

.....

Veo



Fuente: Perro y veterinario (2018)

Interpreto: ¿Qué ves en la imagen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Momento 2 Enunciación

Conozcamos más sobre los cuentos y su estructura • Duración: 60 minutos

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°2
- ✓ Marcadores permanentes
- ✓ Cuento: ¿Te da miedo la oscuridad? (anexo 2)
- ✓ Otros cuentos: Caperucita roja, Pinocho, Pulgarcito, los músicos de Bremen, los tres cerditos y Rapunzel.

Actividad 1

El cuento infantil "¿Te da miedo la oscuridad?" (anexo 2), recórtelo en tres fragmentos, inicio, el nudo y el desenlace, y ubíquelo en el tablero, en desorden, al frente de los estudiantes. En compañía de los estudiantes, lean cada fragmento del cuento e invítelos a darle un orden lógico a la historia, haciendo énfasis en la estructura del texto narrativo.

Posteriormente, conforme grupos de estudiantes y entréguelos cuentos clásicos recortados, cada uno en tres partes inicio, nudo y desenlace. Para el ejercicio de comprensión se sugieren los siguientes cuentos: *Caperucita Roja*, *Pinocho*, *Pulgarcito*, *los músicos de Bremen*, *los tres cerditos* y *Rapunzel*.



Retroalimentación



Una vez terminada la lectura y organización de los cuentos de manera coherente, se abre el espacio para que los estudiantes socialicen el ejercicio en el que comenten cómo lograron armar los párrafos en los cuentos correspondientes.

Partes del cuento

El cuento se compone de tres partes

- **Introducción o planteamiento:** la parte inicial de la historia donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.
- **Desarrollo o nudo:** es la parte donde se presenta el conflicto o problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.
- **Desenlace o final:** parte donde se suele dar el clímax, la solución a la historia y finaliza la narración.

Tomado de: <http://elcuentoenprimaria.blogspot.com.co/p/tipos-de-cuentos.html>

Actividad 2

Exponga los conceptos relacionados con la estructura del texto narrativo. Se sugiere para la explicación tomar como ejemplo uno de los cuentos clásicos abordados en la anterior actividad.

Finalmente, proponga a los niños escribir un cuento de misterio, en la guía del estudiante N°2, utilizando los personajes de los cuentos tradicionales de la actividad anterior.

Retroalimentación



Una vez escrito el cuento, pídales a los estudiantes de forma voluntaria, que lean en voz alta algunas de las producciones.

Referencias:

- Farr, J. (2009) Plip y Charly en ¿Te da miedo la oscuridad? fondo de cultura económica, Leer es mi cuento.



Anexo 2

Cuento: ¿Te da miedo la oscuridad?

Llego la hora de dormir.

Dijo Mónica.

¡no apagues la luz! -dijo Charly

A plip le da miedo.

A mí no, ¡a ti sí!

¿les da miedo la oscuridad?

-pregunto Mónica.

¡se oyen ruidos en la noche!

Respondieron plip y Charly.

Asómate-susurró Charly

No ¡asómatetú!-susurró plip (inicio)

Así que contaron hasta cinco

Y echaron un vistazo.

Shhhh-dijo el ogro tembloroso

¿oyen ese ruido?

Asómate-dijo el ogro.

No, ¡asómate tú!

No, no ¡asómate tú!

Así que contaron hasta cuatro

Y echaron un vistazo.

Shhhh-dijo el vampiro tembleque-

¿oye eso?

-viene de las escaleras, ¡ve a ver!

No, ¡ve tú!

-¡ve tú!

Así que contaron hasta tres

Y echaron un vistazo.

Shhhh-dijo el fantasma temblón

¿oyen eso?

Viene de la cocina,

¡vayan a ver!

No, ¡ve tú!

¡No, no! ve tú ¡(Nudo)

No, ¡ve tú!

Así que contaron hasta dos

(el ogro no sabía contar más)

Y echaron un vistazo.

Mmm, rico queso- dijo el ratón

Juntos tuvieron un festín de medianoche....

Y llegó la hora de dormir (desenlace)

Escrito por Jonathan Farr

Momento 3 Modelación

Aprendamos de los cuentos • Duración: 30 minutos

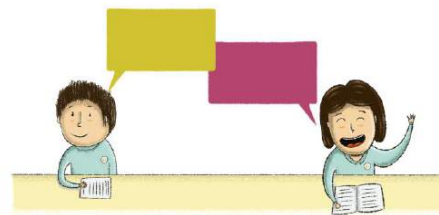
Materiales

- ✓ Video beam
- ✓ Computador
- ✓ Cuento: "El niño que no creyó en el cuento de Pedro y el lobo". Fabio Silva Vallejo. (Anexo 3)

Actividad 1

Proyete la historia "El niño que no creyó en el cuento de Pedro y el lobo"; a medida que se realiza la lectura, haga pausas para repasar con los estudiantes la estructura del cuento. Al finalizar se hacen preguntas sobre la historia de manera oral.

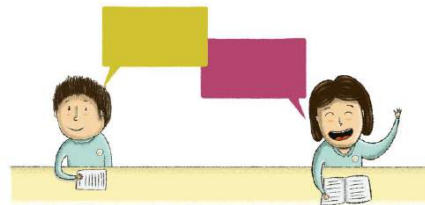
1. ¿Cómo era Luis?
2. ¿Qué plan idearon los compañeros de Luis?
3. ¿Quién se disfrazó de mohán?
4. ¿Cómo era el mohán?
5. ¿Por qué no se deben cazar los pajaritos del bosque?
6. ¿Por qué crees que los niños se cansaron de las mentiras de Luis?
7. ¿Qué hubieras hecho si fueras Luis?
8. ¿Qué consejo le darías a Luis?
9. ¿Qué piensas de lo que hicieron los compañeros de Luis?



Actividad 2

Luego de analizar el anterior cuento, con base en la estructura narrativa, tome uno de los cuentos escritos por los estudiantes en el momento de la enunciación y analice cómo está estructurado el cuento y si se evidencian los elementos que debe tener el inicio, el nudo y el desenlace. Este ejercicio permite afianzar los conocimientos adquiridos en relación con el texto narrativo.

- ¿Cuáles son los personajes?
- ¿Dónde ocurre la historia?
- ¿Cómo inicia?
- ¿Cuál es el nudo?
- ¿Cómo es el final?



Retroalimentación



Realice un recuento, junto con los estudiantes, de lo comprendido en la historia “El niño que no creyó en el cuento de Pedro y el lobo” con el propósito de conocer el nivel de apropiación de los conceptos abordados.

Referencias:

- Silva, F (1989) El niño que no creyó en el cuento de Pedro y el lobo. En: Lectura y expresión, leer es vivir 2, voluntad, Educación básica primaria.



Anexo 3 Texto

“El niño que no creyó en el cuento de Pedro y el lobo”. Autor: Fabio Silva Vallejo

Esa tarde en clase de lectura, la profesora Margarita leyó el cuento de Pedro y el lobo. A todos los niños les agradó; menos a Luis que exclamó:

- ¡Esas son mentiras!

Luis era un niño muy travieso y mentiroso. Cuando salía de la escuela se iba a cazar tortolitas y otras aves, o lo que se moviera entre los árboles. Y cuando llegaba a estudiar al día siguiente, contaba las fantásticas historias que le habían pasado la tarde anterior en el bosque.

- ¡A mi si se me aparece el lobo! Y... yo no me pongo a gritar, sino que me le enfrento y siempre sale perdiendo.

...cómo serán las palizas que le he dado, que ya no ha vuelto a salir.

-Era una de las tantas aventuras que contaba a sus compañeros.

Un día, cuando ya estaban cansados de oír tantas mentiras, los niños idearon un plan. Como en una clase la profesora contó la leyenda del Mohán, decidieron disfrazarse de él, Juancho que era el más alto sería el Mohán, le pusieron barbas hechas en algodón, consiguieron ropas bien grandes y una peluca hecha en fique, le pintaron con carbón la cara y fueron al río a esperar que Luis llegara de cazar pajaritos.

Al poco rato llegó el niño, y los muchachos que ya se habían escondido muy bien detrás de unos arbustos comenzaron a hacer ruidos. Por un momento, Luis no prestó atención...de pronto....

-Ja,jaja y del monte saltó un hombre con barbas blancas y piel tiznada. Luis soltó la fonda y quedó quieto del susto; el hombre misterioso se le fue acercando lentamente mientras le decía:



-Soy el Mohán, y he venido a castigarte por cazar pajaritos, venir sólo al río y por mentiroso....

Luis que había quedado pálido, corrió torpemente, al tiempo que gritaba llorando:

_ ¡Mamacita...papá... sálvenme!

Al día siguiente, todos los compañeros esperaron impacientes a Luis, pero por tres días no fue a la escuela.

Cuando volvió, contó que había tenido una gran aventura con un extraño hombre, al que había vencido en una gran pelea y que por culpa de las heridas que éste le había hecho, no había podido volver a la escuela. No había terminado de contar la historia cuando todos los de la clase rieron a carcajadas y Luis, sorprendido, pensó que se habían vuelto locos y no siguió hablando.

Momento 4 Simulación

Escribamos nuevos cuentos • Duración: 60 minutos

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Revistas
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón
- ✓ Cinta pegante
- ✓ 2 hojas blancas tamaño carta por grupos

Actividad 1

De acuerdo con el número de estudiantes, divida el grupo en subgrupos y entrégueles una revista para que elijan una imagen, la peguen en una hoja de bloc y la pongan en una parte visible del salón de clase. Luego, cada grupo va pasando por el salón observando cada una de las imágenes expuestas.

Entregue una hoja de bloc a cada grupo y pídeles que escriban una historia tomando como base la imagen que más les haya llamado la atención. Terminada la actividad, los grupos intercambian las historias para identificar a qué imagen pertenece la narración que les correspondió leer.

Retroalimentación



Los estudiantes socializan las historias leídas y las relacionan con la imagen a la cual hace alusión. Es importante invitarlos a expresar si tuvieron dificultades para relacionar la imagen con la historia justificando su respuesta.

Actividad 2

Divida el grupo en cuatro subgrupos y entregue a cada uno, una fábula corta para ser leída y analizada. Con esta actividad se pretende que los estudiantes respondan preguntas orientadas a la comprensión lectora, con el propósito de favorecer la interpretación del texto.

Se sugiere entregarles a los grupos una de las siguientes fábulas: *La liebre y la tortuga*, *El león y el ratón*, *La hormiga y la cigarra*, *El pastorcito mentiroso*, deben leer y responder preguntas de comprensión lectora en la guía del estudiante N°3.

Retroalimentación



Se socializan las preguntas que fueron contestadas en la guía del estudiante.



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Lee el texto con tus compañeros y completa el formato con las preguntas sobre la lectura.

Título del texto	
¿Cuáles son los personajes?	
¿Cómo inicia?	
¿Cuál es el nudo?	
¿Cómo es el final?	
¿Qué nos enseña el texto?	
¿Dónde ocurre la historia?	
Inventamos otro final y lo escribimos	

Momento 5 Ejercitación

¿Qué nos cuentan las canciones? • Duración: 30 minutos

Materiales

- ✓ Video beam
- ✓ Grabadora
- ✓ Tablero
- ✓ Canciones que cuenten historias: "El oso" (anexo 4)
- ✓ Canciones que no cuentan historias: "El gato volador"



Actividad 1

Proyete la letra de la canción "El oso" y analice los elementos de la estructura narrativa presentes en el texto. Escuche la canción con los estudiantes y pregúnteles qué sentimientos despierta en ellos y si conocen canciones que cuenten historias. Posteriormente, invítelos a escuchar la canción "El gato volador" e indague si en esta también se puede identificar el inicio, el nudo y el desenlace de la estructura narrativa.

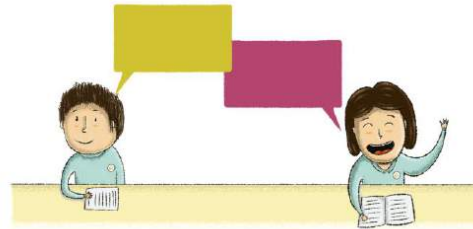
Retroalimentación



Invite a los estudiantes a comentar la diferencia entre las canciones donde unas cuentan una historia y otras no. Dialogue con los estudiantes sobre la estructura de los cuentos y reconocer dicha estructura en las canciones.

Actividad 2

Pídales a los estudiantes reunirse en parejas y elegir una canción conocida por todos en los que se cuente una historia, para presentarla a sus compañeros.



Retroalimentación



Se abre el espacio para que cada pareja exponga su canción. Deben presentarla contándole a sus compañeros por qué eligieron dicha canción y qué historia se cuenta en esta. Propóngales que pueden presentarla de manera creativa; pueden cantarla acompañándose de diferentes objetos o también dramatizarla. Permita que los estudiantes exploren, de manera independiente, diferentes maneras de exponer el ejercicio.



Anexo

4

Texto: El oso (Tango feroz)



Yo vivía en el bosque muy contento
 Caminaba, caminaba sin cesar
 Las mañanas y las tardes eran mías
 A la noche me tiraba a descansar.

Pero un día, vino el hombre con sus jaulas
 Me encerró y me llevo a la ciudad
 En el circo me enseñaron las piruetas
 Y yo así perdí mi amada libertad.

Confórmate me decía un tigre viejo
 Nunca el techo y la comida han de faltar
 Solo exigen que hagamos las piruetas
 Y a los chicos podamos alegrar.

Han pasado cuatro años de esta vida
 Con el circo recorrí el mundo así
 Pero nunca pude olvidarme del todo
 De mis bosques, de mis tardes y de mí.



En un pueblito alejado alguien no cerró el candado
 Era una noche sin luna y yo deje la ciudad.
 Ahora piso yo el suelo de mi bosque
 Otra vez el verde de la libertad
 Estoy viejo pero las tardes son mías
 Vuelvo al bosque, estoy contento de verdad...

Canción el oso. Recuperado de <https://www.letras.com/tango-feroz/679920/>

Momento 6 Demostración



Cuentos en acción • 90 minutos

Materiales

- ✓ Cuento: *El perro que no sabía ladrar*, de Gianni Rodari en *Cuentos para Jugar*. Ed. Alfaguara, Madrid. 1.983. <http://parachiquitines.com/cuentos-y-mas/cuentos/el-perro-que-no-sabia-ladrar-autor-gianni-rodari/>
- ✓ Vestuario
- ✓ Cuento elegido por los estudiantes visto durante la secuencia.: *Pedro y el Lobo*, *Te da miedo la oscuridad*, *La gallinita y el grano de maíz*, *Pulgarcito*, *Caperucita roja*, *Los músicos de Bremen* y *Rapunzel*.
- ✓ Guía del estudiante N°4

Actividad 1

Realice la lectura del cuento: *El perro que no sabía ladrar* de Gianni Rodari. El cuento tiene tres posibles finales, comparta con los estudiantes las tres opciones de finales y pídale que en la guía del estudiante N°4 escriban el final que eligieron, con sus propias palabras, y también el porqué de dicha elección.

Retroalimentación



Los estudiantes comparten sus respuestas sobre el final que más les guste.

Actividad 2

Para finalizar la secuencia didáctica pídeles a los estudiantes elegir uno de los cuentos leídos durante el momento de la enunciación y que, entre todos, transformen el contexto del cuento, es decir, manteniendo los mismos personajes, pero ubicándolos en un lugar diferente al de la historia. Por ejemplo, Blancanieves viviendo en la ciudad, en un apartamento, asistiendo a la escuela, en fin, contar la historia cambiando algunos elementos.

Una vez hayan elegido el cuento y transformado el argumento, prepare la representación de la historia en la que todos los estudiantes participen desarrollando diferentes roles, por ejemplo: los que actúan, los que escriben los diálogos, los que decoran el espacio, los que buscan los implementos necesarios para la escenografía. Favorezca la participación y la creatividad de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

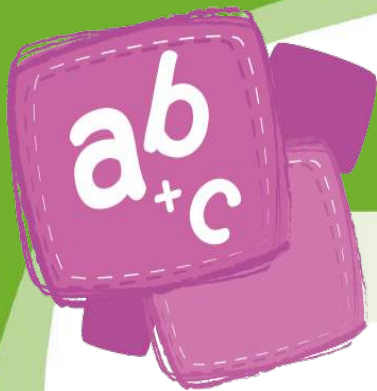
Una vez listo todo para la representación, invite a estudiantes de grados inferiores como actividad final de la secuencia didáctica.



Retroalimentación



Evalúe con los estudiantes cómo se sintieron en cada una de las actividades realizadas durante la secuencia didáctica, qué aprendieron, qué fue lo que más les gustó y por qué.



Palabras y travesuras

Guía del docente

Autor(es): Yamile Bejarano
I.E. Jorge Enrique Villegas
Municipio Puerto Nare

Grado: Primero de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Leer, comprender y producir textos narrativos, desde el nivel de lectura literal, inferencial y crítico textual, implementando las herramientas básicas de producción textual, con el fin de fortalecer las competencias lecto escriturales en los estudiantes del grado primero.	Fomentar espacios de lectura en los estudiantes del grado primero que mejoren su desempeño lector para el adecuado desenvolvimiento en su contexto.	Desarrollar herramientas básicas de interpretación y producción textual, para que los estudiantes del grado primero logren diseñar oraciones completas con sentido.

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende el nivel literal, inferencial y crítico textual en textos narrativos.	Participa activamente en el proceso de la guía del aprendizaje.	Utiliza adecuadamente las herramientas de producción textual. Produce oraciones con sentido completo.



Presentación de la secuencia didáctica

Con la presente secuencia didáctica se pretende favorecer experiencias de aprendizaje que estimulen el aprendizaje de la escritura y la lectura en los estudiantes del grado primero por medio de actividades que estimulen la atención y la memoria.

Estas prácticas escriturales mejoran la comunicación en los estudiantes porque aprenden nuevo vocabulario a partir de situaciones contextualizadas, y por medio de la metodología aprender haciendo, con una orientación hacia los niveles de lectura literal, inferencial y crítico intertextual.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Aprendo a escribir • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Guía del estudiante N°1, una por estudiante

Actividad 1

Para iniciar la actividad realice la lectura del cuento «La gallina roja», como una estrategia motivacional para animar a los estudiantes en el proceso lector que se va a iniciar con la secuencia didáctica.

LA GALLINITA ROJA

Había una vez una gallina roja llamada Marcelina, que vivía en una granja rodeada de muchos animales. Era una granja muy grande, en medio del campo.

En el establo vivían las vacas y los caballos; los cerdos tenían su propia cochiguera. Había hasta un estanque con patos y un corral con muchas gallinas. Había en la granja también una familia de granjeros que cuidaba de todos los animales. Un día la gallinita roja, escarbando en la tierra de la granja, encontró un grano de trigo.

Pensó que si lo sembraba crecería y después podría hacer pan para ella y todos sus amigos. - ¿Quién me ayudará a sembrar el trigo?, les preguntó - Yo no, dijo el pato. - Yo no, dijo el gato. - Yo no, dijo el perro. - Muy bien, pues lo sembraré yo, dijo la gallinita.

Y así, Marcelina sembró sola su grano de trigo con mucho cuidado. Abrió un agujerito en la tierra y lo tapó. Pasó algún tiempo y al cabo el trigo creció y maduró, convirtiéndose en una bonita planta. - ¿Quién me ayudará a segar el trigo?, preguntó la gallinita roja. - Yo no, dijo el pato. - Yo no, dijo el gato. - Yo no, dijo el perro. - Muy bien, si no me queréis ayudar, lo segaré yo, exclamó Marcelina.

Y la gallina, con mucho esfuerzo, segó ella sola el trigo. Tuvo que cortar con su piquito uno a uno todos los tallos. Cuando acabó, habló muy cansada a sus compañeros: - ¿Quién me ayudará a trillar el trigo? - Yo no, dijo el pato. - Yo no, dijo el gato. - Yo no, dijo el perro. - Muy bien, lo trillaré yo.

Estaba muy enfadada con los otros animales, así que se puso ella sola a trillarlo. Lo trituró con paciencia hasta que consiguió separar el grano de la paja. Cuando acabó, volvió a preguntar: - ¿Quién me ayudará a llevar el trigo al molino para convertirlo en harina? - Yo no, dijo el pato. - Yo no, dijo el gato. - Yo no, dijo el perro. - Muy bien, lo llevaré y lo amasaré yo, contestó Marcelina.

Y con la harina hizo una hermosa y jugosa barra de pan. Cuando la tuvo terminada, muy tranquilamente preguntó: - Y ahora, ¿quién comerá la barra de pan? volvió a preguntar la gallinita roja. - ¡Yo, yo! dijo el pato. - ¡Yo, yo! dijo el

gato. - ¡Yo, yo! dijo el perro. ¡Pues No os la comeréis ninguno de vosotros! contestó Marcelina. Me la comeré yo, con todos mis hijos. Y así lo hizo. Llamó a sus pollitos y la compartió con ellos.

Autor: Byron Barton. Escritor e ilustrador de libros infantiles.

Actividad 2

Después de la lectura, entregue la guía del estudiante N°1 a cada estudiante, para que completen la información relacionada con el nombre de cada personaje del cuento “la gallinita roja”. Los estudiantes deben colorear la letra que hace falta en el texto para completar el nombre del personaje, relacionando la imagen con la letra que hace falta.

Retroalimentación



Finalmente, pida a los estudiantes, de manera voluntaria, que expongan a sus compañeros como realizaron la actividad.

También puede realizar el cierre con preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos puede servir? ¿Qué dificultades se presentaron?



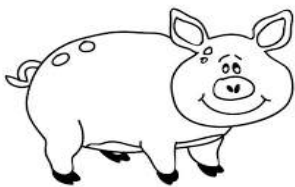
Guía del estudiante

1

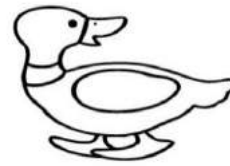
Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

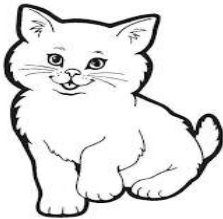
Actividad 2



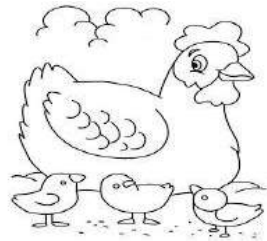
__erdo



__ato



__ato



__allina

g__LL__n__

p__t__

c__rd__

G__t__

P__rr__

V__C__

C__b__LL__

Momento 2 Enunciación

Me recreo recortando y pegando • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón
- ✓ Guía del estudiante N°2, una por estudiante
- ✓ Anexo 1

Actividad 1

Entregue a cada estudiante la guía N°2, en esta aparecen tres columnas encabezadas por una letra (la C, la G y la P), los estudiantes recortan del anexo 1 las palabras y las ubiquen en la letra que corresponda.

Una vez finalizado el ejercicio, se socializa la ubicación que cada uno le dio a las palabras.



Actividad 2

El objetivo de esta actividad es que cada estudiante se acerque al concepto de preguntas literales, inferenciales y críticas, con base en la conceptualización propuesta. Plantee ejemplos sencillos que sustenten los tipos de preguntas basado en la teoría propuesta.

Comprensión literal	Comprensión inferencial	Lectura crítica
<p>Se refiere a la información explícitamente planteada en el trozo. Se puede referir a:</p> <p>Reconocimiento de detalles: Requiere del alumno localizar e identificar hechos como: nombres de personajes, incidentes, tiempo, lugar del cuento.</p> <p>Reconocimiento de ideas principales: Requiere localizar e identificar una oración explícita en el texto, que sea la idea principal de un párrafo o de un trozo más extenso de la selección.</p> <p>Reconocimiento de secuencias: Requiere localizar e identificar el orden de incidentes o acciones explícitamente planteadas en el trozo seleccionado.</p> <p>Reconocimiento de las relaciones de causa y efecto: Requiere localizar o identificar las razones explícitamente</p>	<p>Requiere que el estudiante use las ideas e informaciones explícitamente planteadas en el trozo, su intuición y su experiencia personal como base para conjeturas e hipótesis. Las inferencias pueden ser de naturaleza convergente o divergente y el estudiante puede o no ser requerido a verbalizar la base racional de sus inferencias. En general, la comprensión inferencial se estimula mediante la lectura y las preguntas del profesor demandan pensamiento e imaginación que van más allá de la página impresa.</p> <p>Inferencia de detalles: Requiere conjeturar acerca de los detalles adicionales que el autor podría haber incluido en la selección para hacerla más informativa, interesante o atractiva.</p>	<p>Requiere que el lector emita un juicio valorativo, comparando las ideas presentadas en la selección con criterios externos dados por el profesor, por otras autoridades o por otros medios escritos; o bien con un criterio interno dado por la experiencia del lector, sus conocimientos o valores.</p> <p>Juicios de realidad o fantasía: Requiere que el alumno sea capaz de distinguir entre lo real del texto y lo que pertenece a la propia fantasía del autor.</p> <p>Juicio de valores: Requiere que el lector juzgue la actitud del o de los personajes.</p>

<p>establecidas que determinan un efecto.</p> <p>Reconocimiento de rasgos de personajes: Requiere localizar o identificar planteamientos explícitos acerca de un personaje, que ayuden a destacar el tipo de persona que es él.</p> <p>Recuerdo: Requiere que el estudiante reproduzca de memoria: hechos, época, lugar del cuento, hechos minuciosos, ideas o informaciones explícitamente planteadas en el trozo.</p> <p>Recuerdo de detalles: Requiere reproducir de memoria hechos tales como: nombres de personajes, tiempo y lugar del cuento, hechos minuciosos.</p> <p>Recuerdo de secuencias: Requiere dar de memoria el orden de incidentes o acciones explícitamente planteadas en el trozo.</p>	<p>Inferencias de ideas principales: Requiere inducir la idea principal, significado general, tema o enseñanza moral que no están explícitamente planteados en la selección.</p> <p>Inferencias de comparaciones: Requiere inferir semejanzas y diferencias en los personajes, tiempo y lugares.</p> <p>Inferencia de causa y efecto: Requiere hipotetizar acerca de las motivaciones de los personajes y de sus interacciones con el tiempo y el lugar. También implica conjeturar sobre las causas que actuaron, sobre la base de claves explícitas presentadas en la selección.</p>	
---	--	--

<p>Reconstrucción: Requiere que el estudiante analice, sintetice, y/o organice ideas o información explícitamente establecidas en el trozo.</p> <p>Clasificar: Requiere ubicar personas, cosas, lugares y/o eventos en categorías.</p>		
--	--	--

Fuente: Alliende y Condemarín (2002)

Retroalimentación



Realice el cierre de la actividad con las siguientes preguntas
¿Qué aprendimos? ¿Qué vocabulario conocimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos puede servir? ¿Qué dificultades se presentaron?

Referencias:

- Alliende, F. y Condemarín, M (2002). Taxonomía de Barret. La lectura: Teoría, evaluación y desarrollo. Editorial Andrés Bello.



Anexo 1 Palabras para recortar

Ganso

Cerdo

Gusano

Cana

Pipa

Cuna

Pepe

Gemelos

Girasol

Cita

Padre

Cuenta

Gira



Guía del estudiante

2

Nombre:

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

C	G	P

Momento 3 Modelación

Produciendo textos • Duración: 45 minutos

Materiales

- ✓ Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ Guía del estudiante N°3
- ✓ Cuento "¡Vaya apetito tiene el zorrillo!" Claudia Rueda
<https://corazonlector.files.wordpress.com/2014/12/cuento.pdf>

Actividad 1

Lectura: ¡Vaya apetito tiene el zorrillo!, autora: Claudia Rueda

Presente la portada del cuento "Vaya apetito tiene el zorrillo", para que los estudiantes realicen una lectura de imágenes e indaguen por el significado de los elementos que aparecen en esta.

Realice las siguientes preguntas literales e inferenciales:

¿Qué observamos en la portada?
 ¿Qué idea nos da el título? ¿Dónde crees que sucedieron los hechos?



Tomado de <https://bit.ly/2E0d7xx>

Durante la lectura:

Se sugiere detener la lectura en el momento en que el zorrillo halló el último huevo, el más grande que encontró, y donde contó los huevos y se dio cuenta que tenía diez (10) y luego regresó a su casa. Posteriormente, realice las siguientes literales e inferenciales.



¿Qué encontró el zorrillo? ¿Dónde los encontró?
 ¿Cuántos huevos ha encontrado? ¿Qué continuó buscando? ¿Imaginemos como continua la lectura?

Después de la lectura:

Terminada la lectura realice las siguientes preguntas literales, inferenciales y crítico textuales:

¿Cuántos huevos encontró? ¿Qué pasó con los huevos? ¿Con cuántos huevos hizo la tortilla? ¿Qué mensaje nos deja la lectura? ¿Podrías cambiar los personajes de la lectura por otros animales? ¿Cuáles? ¿Qué otro final le darías a la historia?

Actividad 2

Con base en el cuento “Vaya apetito tiene el zorrillo”, proponga la escritura de una receta para que los estudiantes escriban palabras relacionadas con este tipo de texto.

Plantee realizar la receta de huevos pericos preguntando a los estudiantes si saben qué es una receta. Dígalos que preparen una comida como la que hizo el zorrillo, y pregúnteles que ingredientes serán necesarios para hacerlo. De acuerdo con las ideas de los estudiantes, consigne los nombres de los ingredientes y el paso a paso de la preparación, escribiéndola en el tablero para que los estudiantes la registren en la guía del estudiante N°3.

Retroalimentación



Los estudiantes exponen los dibujos que realizaron de la receta y expresan qué nuevas palabras aprendieron con la actividad.



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Título de la receta			
Materiales			
Dibuja los ingredientes de la receta			
Escribe el nombre de los ingredientes de la receta			

Preparación	
1.Paso	
2.Paso	
3.Paso	
4.Paso	

Momento 4 Simulación

Juego y me recreo • Duración: 45 minutos

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N° 4
- ✓ Lápices, borradores, colores
- ✓ Plantilla
- ✓ Anexo 2

Actividad 1

Realice el dictado de las siguientes palabras para que los estudiantes las escriban en el cuaderno: Tomate, cebolla, sal, aceite, huevos.

Posteriormente, entregue a los estudiantes la guía del estudiante N°4 para busquen las palabras dictadas en una sopa de letras, relacionadas con el cuento "Vaya apetito tiene el zorrillo".



Retroalimentación



Una vez terminado el ejercicio, pídale a cada estudiante reunirse con otro, para que comparen las palabras encontradas.

Actividad 2

Previo a esta actividad solicite a los padres de familia hacer en casa una receta sencilla con los niños y las niñas para que luego, en clase, cada uno escriba la receta aprendida en casa. Para ello entregue el formato del anexo 2.

Para desarrollar un efectivo momento de simulación, esté atento a cómo trabajan los estudiantes el procedimiento enseñado, con el propósito de corregir sus errores y darle instrucciones más claras.

Retroalimentación



Finalmente, los estudiantes que quieran exponer sus trabajos de manera voluntaria explican a sus compañeros como realizaron la actividad programada de su propia receta.

Realice preguntas de cierre: ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos puede servir? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cuándo lo podemos aplicar?



Anexo 2 Escribe tu receta

Nombre de la receta:

Ingredientes

Preparación

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Dibuja los ingredientes



Guía del estudiante

4

Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Busca las siguientes palabras en la sopa de letras: Tomate, cebolla, sal, aceite, huevos.

T	O	M	A	T	E	S	D
U	X	S	L	C	S	P	B
S	C	O	B	O	L	L	A
A	X	V	A	Z	U	A	C
L	S	E	R	A	F	T	E
L	X	U	T	S	A	O	I
O	Z	H	L	M	U	I	T
B	B	C	N	N	K	P	E
E	V	U	O	A	Q	W	C
C	A	C	E	R	O	L	A

Momento 5 Ejercitación

A reconocer otros textos • Duración: 1 hora

Materiales

- ✓ Anexo 3
- ✓ Lápiz
- ✓ Colores

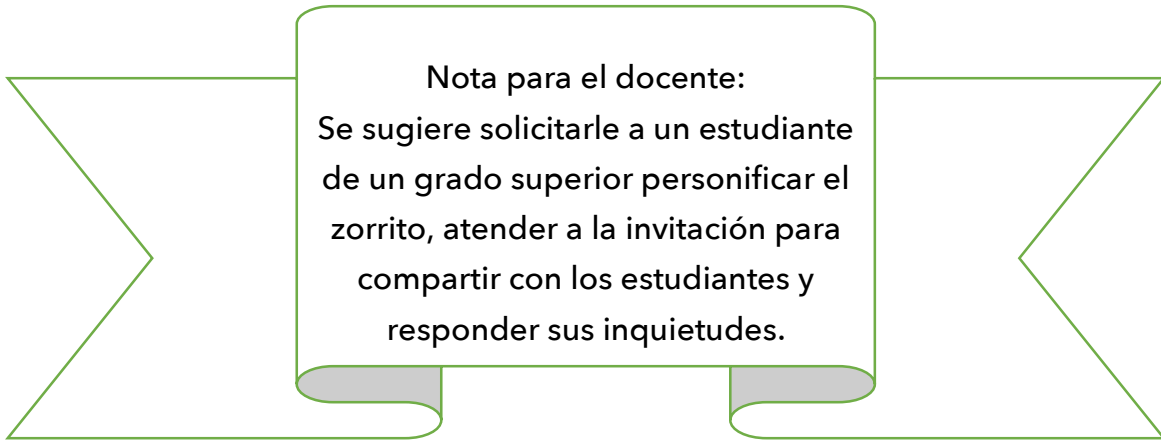
En este momento de la secuencia el estudiante debe trabajar sin su supervisión, para que logre aplicar correctamente las competencias de manera independiente.

Actividad 1

En este momento de la secuencia se propone elaborar una tarjeta de invitación para el zorrillo, con el propósito de compartir y conocer cómo viven los zorros. Para orientar la escritura de la invitación realice las siguientes preguntas:

- ✓ ¿A quién vamos a invitar?
- ✓ ¿Qué día lo vamos a invitar?
- ✓ ¿Dónde lo vamos a invitar?
- ✓ ¿A que lo vamos a invitar?

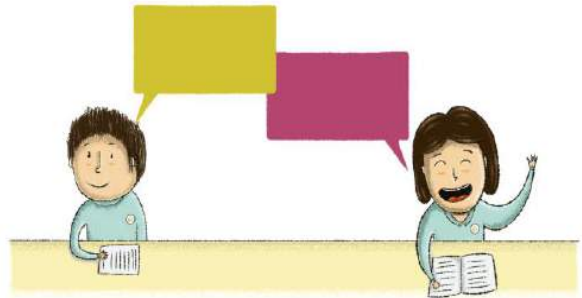
Para aprender de la vida del zorrillo invite a los estudiantes a formular preguntas orientadas a conocer mejor la vida de los zorros. A medida que propongan preguntas, escribálas en el tablero para que ellos la registren en su cuaderno.



Actividad 2

Organice equipos de trabajo de cuatro estudiantes para que cada uno elabore la invitación para el zorrillo. Para afianzar el trabajo en equipo, asigne los siguientes roles:

- ✓ El patinador: estudiante que recoge los materiales para entregarlos a sus compañeros.
- ✓ El relojero: estudiante que mide el tiempo.
- ✓ El mediador: estudiante que hace cumplir los acuerdos de aula.
- ✓ El coordinador: estudiante que expone los trabajos de sus compañeros a los demás en el momento de la socialización.



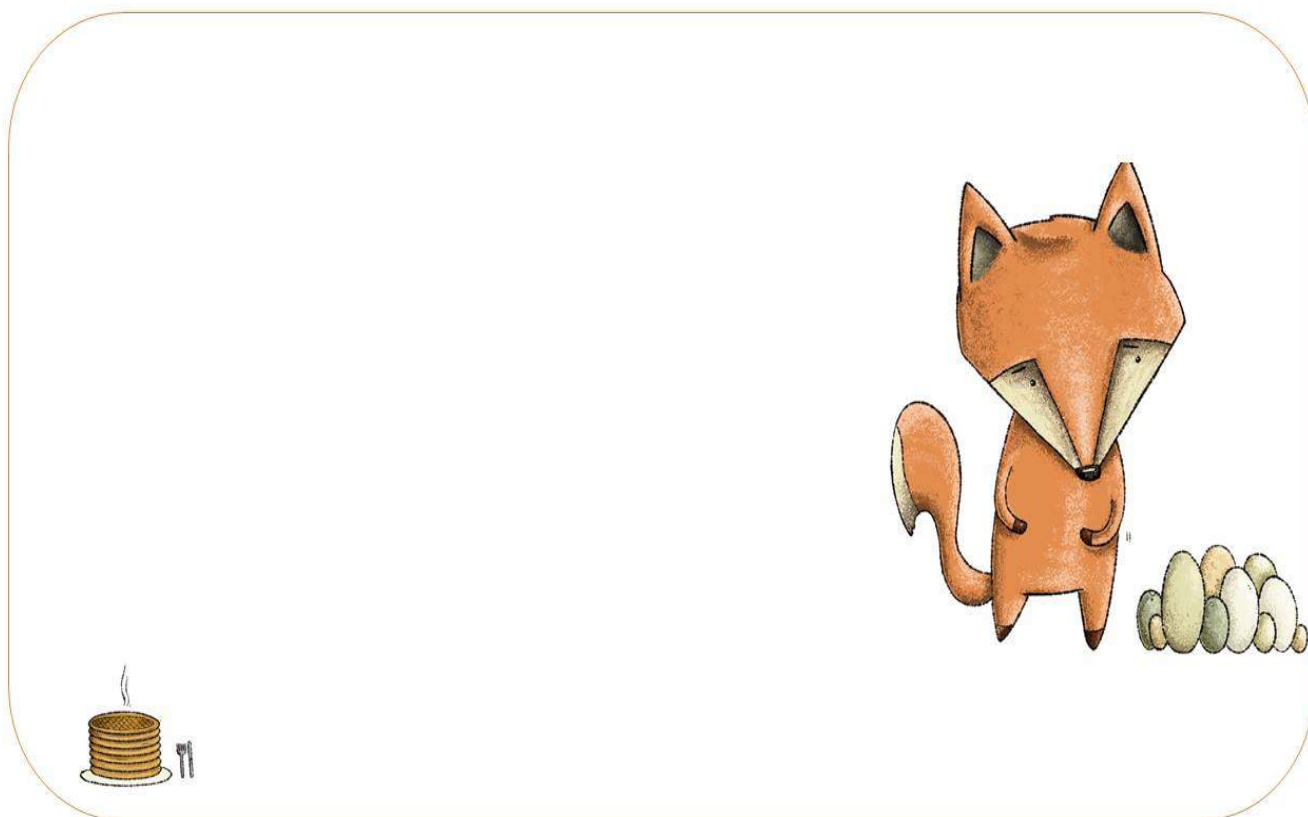
Inicia el patinador recogiendo el anexo 3 en el cual se encuentra la plantilla de la tarjeta de invitación para el zorrillo, la cual cada uno debe llenar y colorear. Cuando termine el tiempo habla el relojero y pega en el tablero los trabajos terminados de cada grupo; luego pasa cada coordinador y expone los trabajos. Finalmente, los mediadores determinan que grupo manejo bien su convivencia.

Retroalimentación

Realice el cierre de la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué tipo de texto escribimos? ¿Para qué nos puede servir? ¿Qué dificultades se presentaron al realizar la actividad? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cuándo lo podemos aplicar?



Anexo 3 Formato de invitación para el zorrito



Momento 6 Demostración

A reconocer otros textos • 3 horas

Materiales

- ✓ Fotocopia de receta
- ✓ Colores
- ✓ Lápiz
- ✓ Cuaderno
- ✓ Pegante
- ✓ Guía del estudiante N°5

Actividad 1

Es ahora cuando los estudiantes deben tener la capacidad de aplicar la competencia en las diferentes situaciones. La demostración propone actividades que permitan evidenciar la competencia aprendida.

Para este momento proponga a los estudiantes traer una fruta para que en clase preparen un salpicón para invitar al zorrillo. Una vez estén todas las frutas y los ingredientes listos, pídale a los estudiantes, escribir en la guía del estudiante N°5, cómo creen que debe prepararse el salpicón teniendo en cuenta el paso a paso de la preparación.

Retroalimentación



Pida a los estudiantes que compartan sus ideas acerca de cómo debe prepararse el salpicón, luego unifique las ideas en una sola receta, escríbala en el tablero e inicie la preparación de esta con todos los estudiantes.

Actividad 2

Prepare con los estudiantes la bienvenida al zorrillo, para ello prepare máscaras de papel con diferentes animales para cada uno de los estudiantes. Puede llevar la silueta de la máscara para que cada niño y niña la personifique.

Retroalimentación



Para el cierre la secuencia didáctica realice un conversatorio con los estudiantes en el que ellos expresen como se sintieron durante todas las actividades realizadas, ¿Qué aprendieron? ¿Para qué les puede servir los aprendizajes y cómo los pueden aplicar?



Guía del estudiante



Nombre:

.....

I. E. / C. E. R.: Grado:

Actividad 1

Escribe la receta del salpicón para invitar al zorrillo.

Nombre de la receta:

Ingredientes

Preparación

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Dibuja los ingredientes