

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

Versión 2
(Digital)

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 aprendizaje de los estudiantes y docentes del departamento de Antioquia, mediante un proceso integral que incluye 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

Validadora de contenido
YANETH CARDONA PÉREZ

Autores

Municipio de Andes

LUZ ESTELLA GIL OSORIO
PAULA ANDREA ZAPATA BEDOYA
I. E. Juan de Dios Uribe
Sede La Soledad

Municipio de San Vicente Ferrer

MARTA LICINIA CARMONA CARDONA
I. E. R. Chaparral

Municipio de El Santuario

JENNY VIVIANA AVELLANEDA LONDOÑO
C. E. R. José Ignacio Botero Palacio
Sede Valle Luna

Municipio de Puerto Nare

AURORA ISABEL MARTÍNEZ MERCADO
MARICELA MONTILLA QUIROZ
I. E. Jorge Enrique Villegas

Municipio de Vigía del Fuerte

SANTA E. RINCÓN ESTRADA
I. E. Embera del Atrato Medio

Mediadora pedagógica estrategia de lenguaje

MÓNICA VIVIANA URREGO LOPERA
Corporación Centro de Ciencia
y Tecnología de Antioquia - CTA

Corrección de textos

SILVIA VALLEJO

Ilustraciones, diseño y diagramación

ALEJANDRO VALENCIA L.
SUSAN PAOLA ARTEAGA G.
mr.robotu@gmail.com

Impresión

IMPRESOS BEGÓN S. A. S.
impresosbegon@une.net.co

Cítese como:

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

Sello Editorial CTA

ISBN:
Primera edición - Medellín, Antioquia
Noviembre, 2018

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**

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



Secuencia 1 8

Imaginar y describir para crear cuentos

Municipio de Andes

Secuencia 2 33

Al infinito y más allá

Municipio de San Vicente Ferrer

Secuencia 3 61

Entre fábula y fábula me leo y me recreo

Municipio de El Santuario

Secuencia 4 83

La magia de la lectura

Municipio de Puerto Nare

Secuencia 5 105

Titirin, titiritero, vamos a crear cuentos con esmero

Municipio de Puerto Nare

Secuencia 6 131

Yo cuento mi cuento

Municipio de Vigía del Fuerte

Prólogo

Siete maestras de centros educativos rurales de Antioquia aceptaron el reto de pensar opciones pedagógicas según sus contextos, basadas en la metodología Aprender Haciendo y en la pedagogía conceptual, para mejorar el desarrollo de las competencias comunicativas de sus estudiantes. Dichos contenidos 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 permanezca en las escuelas y evolucione, invitando constantemente a la confrontación 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 las docentes creadoras de diseñar secuencias didácticas que sistematicen aquellas actividades que, habitualmente, aplican en sus aulas. La reflexión constante y el análisis pedagógico de las temáticas propuestas por estas maestras, 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, para que conozca seis guías de aprendizaje compuestas por una serie de secuencias didácticas cuyo diseño es una adaptación del modelo propuesto por la pedagogía conceptual; modelo pedagógico que propende por la formación de seres humanos afectivamente competentes y creativamente talentosos, y el cual plantea la estructura de cualquier acto educativo en seis momentos, cada uno 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.

Este libro 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 estas siete maestras que día a día cuestionan, reflexionan y adaptan su práctica pedagógica con el ejemplar y hermoso propósito de formar niños 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

Presentación

Es de amplio conocimiento que dos de las competencias esenciales en la vida son la lectura y la escritura, y desde la escuela se hacen infinidad de esfuerzos para que los niños, jóvenes e incluso maestros no solo se acerquen a la literatura en general, sino al ejercicio propio de escribir y de compartir conocimiento con otros. Las palabras traen consigo un cúmulo de significados que pueden transmutarse según el contexto, la edad y los gustos de quien lee o escribe. Conectarse con una audiencia, ya sea de niños pequeños con el ansia propia de su edad, dispuestos a empezar un camino, y de otros con más años encima, que han trasegado por este mundo y cuentan con más experiencias, más recuerdos, más palabras, es el objetivo perseguido por la educación: formar ciudadanos críticos y constructores de sociedad.

El vocabulario se construye a partir de la interacción con otros: la familia, los amigos, los compañeros de clase, los colegas laborales. Mucho de este conocimiento, además, se adquiere a través de la lectura de diferentes textos, y aquí es donde siete maestras creadoras de los municipios de Andes, San Vicente Ferrer, El Santuario, Puerto Nare y Vigía del Fuerte, en Antioquia, aceptaron el desafío de diseñar sus propias secuencias didácticas para contribuir con la mejora de la comprensión lectora y escrita de niños y jóvenes, mediante talleres lúdicos, divertidos y sencillos, de fábulas, cuentos y ciencia ficción.

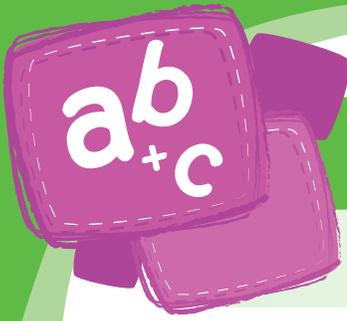
En la ruralidad de nuestro departamento el programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, bajo la dirección del Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia, de la mano de sus entidades aliadas, encontró diversas situaciones que los maestros enfrentan en su cotidianidad y que obstaculizan su impulso innovador, rezagándolos a un taciturno ir y venir de los años escolares con materiales estandarizados y descontextualizados. Fue en esas mismas aulas donde, como programa, enfrentamos barreras impuestas por los propios docentes, y otras ajenas a ellos: falta de reconocimiento a su labor extracurricular, dificultades de acceso a mejores programas ofimáticos y, por supuesto, el miedo y la inseguridad a la hora de sistematizar, de recopilar evidencias y de escribir las secuencias.

A pesar de dichos contratiempos estas maestras, a quienes exaltamos por su compromiso, fueron más allá de esas barreras: organizaron sus horarios, dejaron a un lado sus miedos y se lanzaron con determinación a una labor dura, pero gratificante, donde los espacios de reflexión en torno a la didáctica de la lectura y la escritura fueron el centro de la discusión pedagógica, al pensar contenidos más acordes con las necesidades de los estudiantes, con más conciencia de los impactos que se quieren lograr. Todo esto con una metodología que pone en primera línea el aprendizaje, el ensayo, la conversación amena y coherente entre la teoría y la práctica.

Con la publicación *De maestro a maestro: leer para pensar, escribir para construir* se plantea una reflexión en torno a la lectura como práctica sociocultural, a la creación de contenidos a partir de la secuencia didáctica y la pedagogía conceptual, y al acompañamiento constante, dado por el Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia, en todo el proceso creativo y de construcción de las secuencias que acá se incluyen. Este es un material que esperamos sea de gran acogida en las escuelas, como un apoyo fundamental para la formación de estudiantes y la cualificación de maestros.

Felicitemos, nuevamente, a las docentes por enfrentar sus temores y prejuicios sobre la escritura de secuencias didácticas, de la sistematización de sus saberes y de la transferencia de conocimiento. Educar representa una misión poderosa en la que recaen grandes responsabilidades y, a la vez, enormes recompensas. Este grupo de valientes docentes aceptó el llamado de la educación y de la transformación social de los territorios, y por eso aplaudimos sus esfuerzos y los sacrificios asumidos para aportar formas y metodologías innovadoras para vivir el lenguaje en el aula.

SANTIAGO ECHAVARRÍA ESCOBAR
Director
Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia - CTA



Imaginar y describir para crear cuentos

Guía del docente

Autoras: Luz Estella Gil Osorio • Paula Andrea Zapata Bedoya
Institución Educativa Juan de Dios Uribe • Sede La Soledad
Municipio de Andes - Antioquia

Grado: tercero de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Identificar la estructura del cuento mediante la comprensión e interpretación de textos narrativos orales y escritos	Aprovechar el ejercicio de la producción textual de cuentos en el aula para que el estudiante exprese su pensamiento, vivencias e intereses de acuerdo con su contexto	Escribir textos narrativos de forma didáctica y lúdica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del tercer grado, mejorando así las habilidades comunicativas en su entorno escolar

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Describe el proceso para la construcción de textos narrativos orales y escritos que fortalezcan sus habilidades comunicativas	Practica la lectura y la escritura a través de las vivencias de su entorno escolar y familiar	Escribe textos narrativos en forma ordenada y coherente a partir de vivencias de su entorno cotidiano

Presentación de la secuencia didáctica

En nuestra experiencia docente, en la Institución Educativa Juan de Dios Uribe, Sede La Soledad, del municipio de Andes, hemos identificado las dificultades que tienen los estudiantes para plasmar sus pensamientos de forma escrita, observando en ellos mayor dominio del lenguaje oral. Por esta razón presentamos la secuencia didáctica "Imaginar y describir para crear cuentos" como una estrategia para estimular la creatividad en la producción de textos, despertar en los estudian-

tes del grado tercero el interés por su propio aprendizaje, explorar la imaginación y motivar la escritura y la oralidad desde las vivencias cotidianas.

Cada una de las actividades propuestas busca que nuestros niños reconozcan la estructura narrativa de los cuentos a través de una serie de actividades lúdicas y pedagógicas, motivadas por la herramienta didáctica “La máquina de los cuentos”, con el propósito de crear personajes fantásticos, espacios, ambientes y situaciones nunca antes imaginadas por ellos, permitiéndoles comunicar ideas y sentimientos a través de sus escritos.

Esperamos que disfruten estas maravillosas actividades.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

El despertar de tu imaginación I • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 1 hoja de bloc por estudiante
- ✓ Lápicos
- ✓ Colores
- ✓ Biografía: “El pequeño y fantasioso Dalí” (texto adaptado por las docentes a partir de la biografía del autor)
- ✓ Imágenes de las obras del artista Salvador Dalí
- ✓ Guía del estudiante N.º1

Actividad 1

Para dar inicio a este momento de la motivación realice una lluvia de ideas con las siguientes preguntas:

1. ¿A quién le gusta pintar?
2. ¿A quién dibujar?
3. ¿A quién bailar?
4. ¿A quién escribir cuentos?
5. ¿A quién cantar?

Luego de conocer la opinión de los estudiantes expréseles que esas acciones las realizan los artistas, y presénteles en un cartel la siguiente definición de lo que es un artista.

Un artista es:

una persona que practica alguna de las bellas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, danza, literatura, cine), en especial si se dedica a ello profesionalmente. Un artista es una persona que hace creaciones, puede ser fotógrafo, cineasta, escenógrafo o escritor. Todas estas cosas las hacía Salvador Dalí, que era un gran artista. Se dice que es de los mejores porque sus obras estaban elaboradas a partir de su grandísima imaginación.

Actividad 2

Realice la presentación detallada del personaje invitado, Salvador Dalí, despertando el interés y la curiosidad por el artista (es recomendable que, con antelación, el docente lea la biografía y ambiente el espacio con la imagen y las obras del artista, para enriquecer los elementos de los que va hablar).

A continuación, lea la biografía adaptada del artista Salvador Dalí

El pequeño y fantasioso Dalí



Hace mucho tiempo, en una mañana soleada del año 1904, nació un niño llamado Salvador Dalí. Vivía con sus padres y hermanos en un pueblecito que se llamaba Figueras. A Salvador le encantaba cocinar tanto que, de mayor, quería ser cocinero.

Pero... ¡terminó pintando cuadros y fue muy, pero muy buen artista, todo porque lo que imaginaba lo pintaba!

Bueno... ahora que sabes qué es un artista, continuemos con la historia.

Salvador, más conocido por su apellido Dalí, pintó su primer cuadro mirando a través de la ventana de su casa. Él pintaba lo que creía ver en cada objeto; a este niño le encantaba soñar, imaginar, crear y reflejaba todos sus sueños pintándolos en cuadros.

Sigamos conociendo mucho más...

Salvador fue creciendo y se hizo muy famoso por todas sus obras de arte, como también por su forma de ser, era extrovertido y se mostraba al mundo como un loco soñador. Se casó con una hermosa dama llamada Gala, a quien pintó infinidad de veces; de esta manera, demostraba su sentimiento y amor hacia ella. Gala, mientras tanto, acariciaba la cabellera de su esposo, la que le bajaba hasta los hombros, y también adoraba peinarle los bigotes enroscados que iban casi hasta cada oreja; además, le encantaba mirarlo fijamente a los ojos porque parecían de loco y ella sabía que él estaba loquísimo de amor por ella.

Dalí quiso pintar los sueños que había tenido siendo pequeño, para que nunca llegaran a su fin, viajó y viajó y pintó por doquier llevando al mundo entero la locura de su imaginación. Un artista extremadamente imaginativo cuyo objeto era atraer la atención pública. Estas obras motivaban a la gente a criticarlo por su raro estilo al pintar.

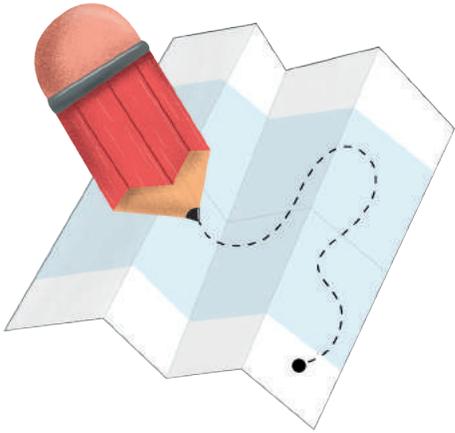
Decía el artista Dalí: "La única diferencia entre un loco y yo es que yo no estoy loco". Colorín colorado Dalí ya se ha marchado.

Al finalizar la lectura pregúntele a los estudiantes cómo se imaginan a Salvador Dalí y luego reparta hojas de bloc para que dibujen al artista según lo escuchado en la biografía. Luego, invite a los niños a mostrar el dibujo realizado y a expresar cómo se imaginaron a Dalí.



Retroalimentación

Realice una retroalimentación de toda la actividad con una conversación en torno a las impresiones que les generó conocer la vida del artista Salvador Dalí.



Guía del estudiante

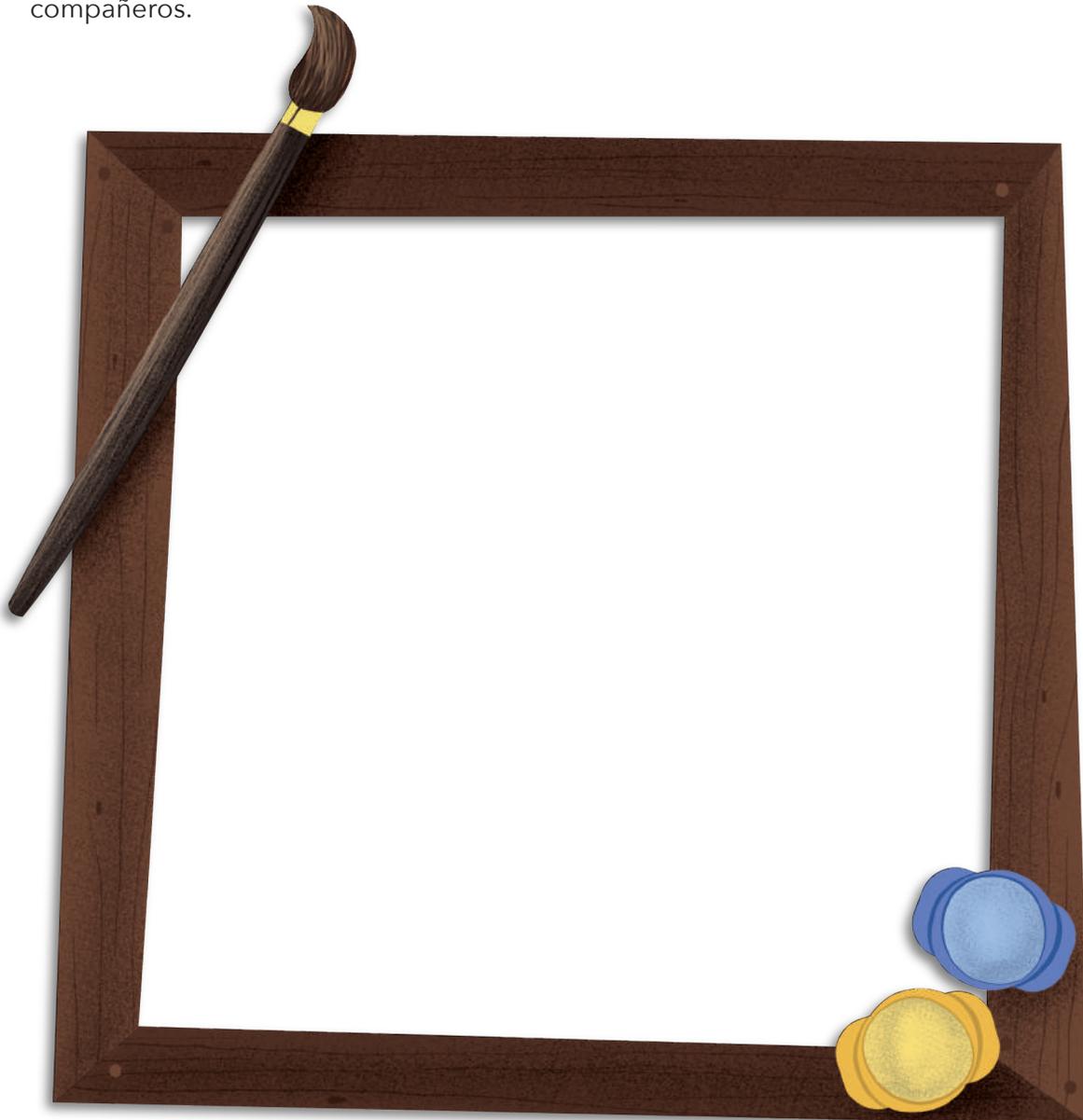
1

Nombre:

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

Actividad 1

Dibuja con lápiz y colores a Salvador Dalí de acuerdo con las características físicas escuchadas en el cuento. Al finalizar, expondremos nuestra obra artística a todos nuestros compañeros.



Guía del docente

2

Momento

1

Motivación

El despertar de tu imaginación II • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 1 octavo de cartulina por estudiante
- ✓ Dos bolsas de papel
- ✓ Imágenes de cabezas y cuerpos de animales por separado (en blanco y negro), dos imágenes por estudiante para formar una figura completa
- ✓ Tijeras
- ✓ Bigotes en cartulina negra, elaborados con anterioridad, simulando el bigote del artista Dalí. Uno por estudiante.
- ✓ Guía del estudiante N.º 2



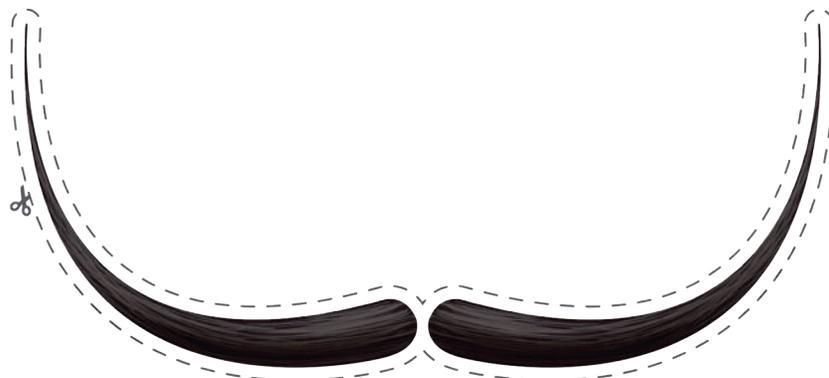
Actividad 1

Retome el tema del momento anterior planteándole a los estudiantes las siguientes preguntas, que deben responder de forma oral:

1. ¿Quién era Salvador Dalí?
2. ¿Qué hacía Salvador Dalí?
3. ¿Por qué era famoso Salvador Dalí?

Invite a los niños a ser Salvador Dalí entregándoles un bigote característico del personaje, motivándolos a despertar su imaginación para la nueva creación que se va a realizar. Se sugiere que durante todo el desarrollo de la secuencia didáctica los niños se coloquen el bigote cada que vez que se haga una construcción de cuentos.

Nota: recuerde hacer los bigotes con anterioridad, en cartulina negra, y forrados con Contac para utilizarlos en todas las sesiones. Puede guiarse por el siguiente ejemplo:



Actividad 2

Proceda a jugar a la creación de animales fantásticos; para ello utilice dos bolsas de papel. En una ponga cuerpos de animales sin cabeza y en la otra cabezas de animales sin cuerpo. Permita que cada estudiante saque una imagen de cada bolsa y pídale que, con las dos imágenes obtenidas, realicen la creación de un nuevo animal. Para ello deben recortar las imágenes, pegarlas en el octavo de cartulina, colorearlas, darle un nombre nuevo al animal y responder las siguientes preguntas.

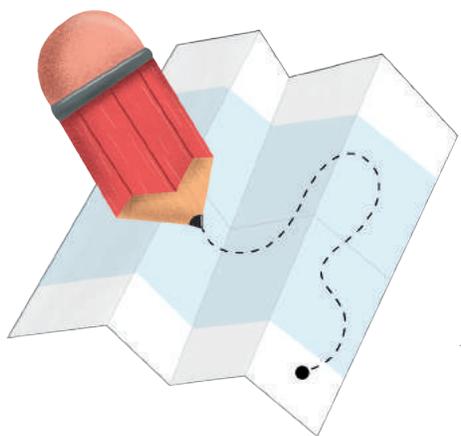
1. ¿Cómo se llama?
2. ¿En qué lugar vive?
3. ¿Qué come?

Retroalimentación



Terminada la actividad abra un espacio para que los estudiantes socialicen sus creaciones, explicando las características de cada animal a través de las preguntas que se propusieron.

Busque un espacio abierto, diferente del aula de clase, donde otras personas puedan observar la exposición de las creaciones de los estudiantes. Póngale un título llamativo a la exposición.



Guía del estudiante

2

Nombre:

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

Actividad 1

Arma el animal fantástico a partir de las imágenes que saques de las bolsas y responde a las siguientes preguntas:

¿Cómo se llama?

.....

.....

.....

¿En qué lugar vive?

.....

.....

.....

¿Qué come?

.....

.....

.....

Momento 2 Enunciación

Creación de cuentos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N.º 3
- ✓ Cuento “En busca del peor libro del mundo” de Pedro Pablo Sacristán (disponible en <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/en-busca-del-peor-libro-del-mundo>)

Actividad 1

Lea el título del cuento “En busca del peor libro del mundo” y a partir de este realice las siguientes preguntas de predicción a los estudiantes.

1. ¿Sobre qué crees que tratará esta historia?
2. ¿Cómo te imaginas el personaje principal del cuento?
3. ¿Cómo te imaginas el peor libro del mundo?

Se sugiere que el estudiante seleccione las palabras desconocidas del cuento para que, en medio de la lectura, socialice los significados con los estudiantes.

Antes de realizar la lectura del cuento, “En busca del peor libro del mundo”, indague acerca del conocimiento que tienen los estudiantes sobre los elementos de la estructura narrativa, inicio, nudo y desenlace.

Realice la lectura del cuento y, al finalizar, presente los conceptos de la estructura narrativa relacionando el contenido de la historia con estos.

Qué es un cuento:

es una narración corta que se puede presentar de manera oral o escrita, y que al final nos deja una moraleja o una lección.

INICIO: donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Lo que se muestra en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

NUDO: es la parte donde se plantea el conflicto, el problema, donde 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.

FINAL: parte donde se suele dar el clímax, la solución a la historia y en donde termina la narración. Incluso en los textos con final abierto hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no.

Actividad 2

Entregue a los estudiantes la Guía del estudiante N.º 3 para que, a partir del título “El peor paseo del mundo”, escriban una pequeña historia siguiendo las instrucciones de la plantilla.

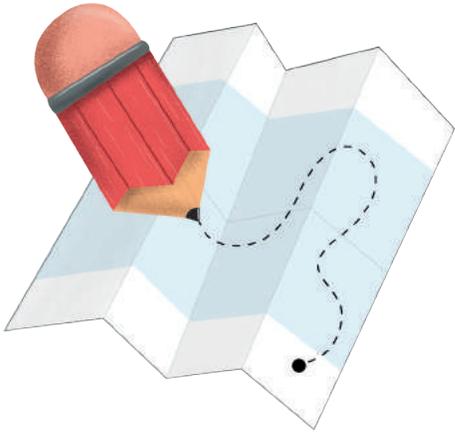


Retroalimentación

Escoja al azar algunos cuentos escritos por los estudiantes y léalos en voz alta, señalando las partes del cuento: inicio, nudo y desenlace, en cada uno de ellos.

Referencias

- Dalí (s. f.). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/441634307193888979/?lp=true>
- La estructura de un cuento (2014). Recuperado de <https://elrincondeloscuentos.wordpress.com/2014/05/31/la-estructura-de-un-cuento/>
- Sacristán, P.P. (2018). En busca del peor libro del mundo. Recuperado de <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/en-busca-del-peor-libro-del-mundo>



Guía del estudiante

3

Nombre:

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

Actividad 1

Escribe una pequeña historia a partir del siguiente título.

El peor paseo del mundo

Inicio

Nudo

Desenlace

Guía del docente

4

Momento

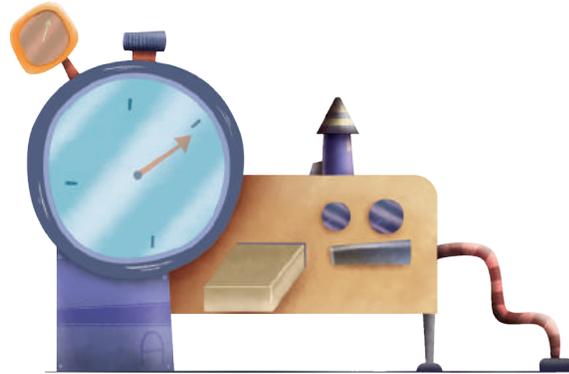
3

Modelación

Retroalimentación mi aprendizaje • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía para la construcción de "La máquina de los cuentos" (Anexo 1)
- ✓ "La máquina de los cuentos"
- ✓ Guía del estudiante N.º 4



Actividad 1

Lea las instrucciones de "La máquina de los cuentos" y proceda a su construcción (véase el Anexo 1 donde se explica en qué consiste y cómo se construye).

Presente a los estudiantes "La máquina de los cuentos" y explique cómo se emplea; para

ello gire cada una de las ruletas y con cada uno de los elementos obtenidos escriba en el tablero una historia, teniendo en cuenta los elementos de la estructura narrativa.

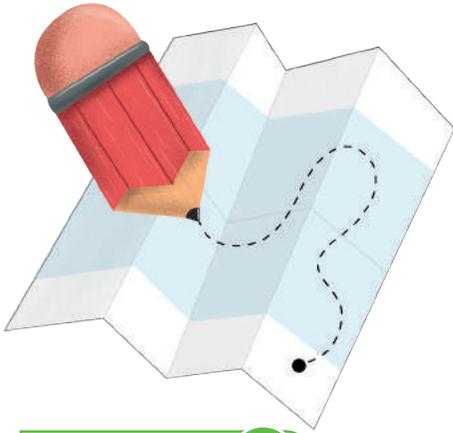
Actividad 2

Indique a los estudiantes que se dividan por parejas, luego que se dirijan al docente para jugar con "La máquina de los cuentos". A continuación, girar las ruletas y en la Guía del estudiante N.º 4 escribir cada uno de los elementos obtenidos al jugar con la máquina. Solicítele a los estudiantes dibujar cada uno de los elementos en la plantilla propuesta en la guía del estudiante.



Retroalimentación

Al finalizar la actividad propicie un espacio para que los niños intercambien con sus compañeros sus creaciones y realicen una lectura de imágenes. Luego pídale socializar algunos dibujos.



Guía del estudiante

4

Nombre:

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

Actividad 1

Juega, dibuja y colorea cada uno de los elementos de "La máquina de los cuentos".

La máquina de los cuentos

Dibujo y colorea los elementos del cuento

Ruleta 1 Personaje principal

Ruleta 4 Amigo fiel

Ruleta 2 Objetivo de la historia

Ruleta 5 Elementos de la trama

Ruleta 3 Lugar

Ruleta 6 Obstáculos encantados



Anexo

1

Construcción de "La máquina de los cuentos"

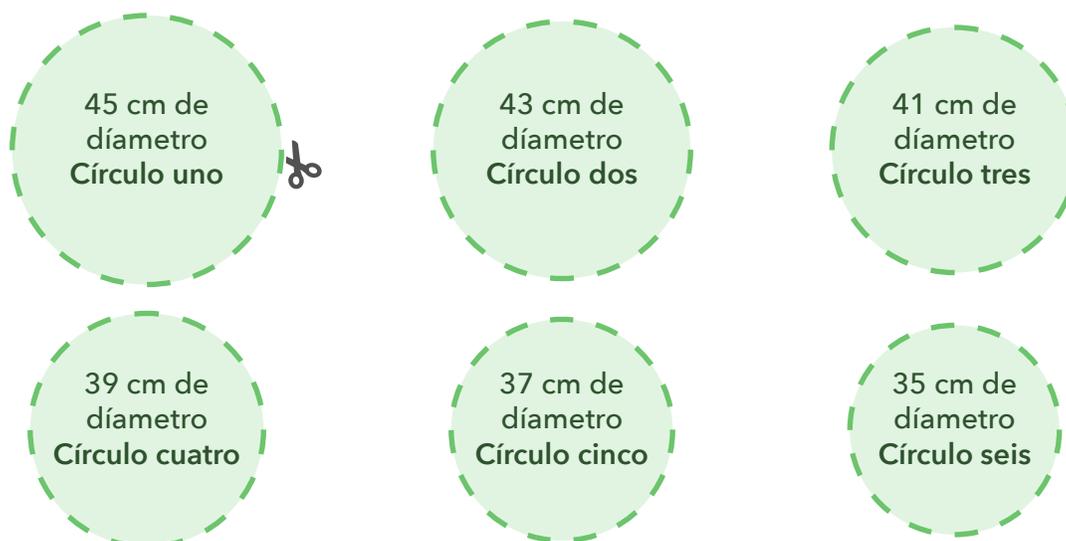
"La máquina de los cuentos" es una herramienta metodológica conformada por seis círculos; cada uno está nombrado de la siguiente manera: personaje principal, objetivo de la historia, lugar, amigo fiel, elementos de la trama y obstáculos encantados. Cada elemento, tiene diez posibilidades de juego, las cuales se obtienen girando cada uno de los círculos.

Materiales

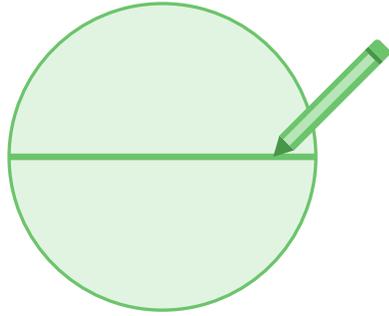
- ✓ Cartón industrial de 80 cm x 100 cm
- ✓ Flecha elaborada en cartón paja de 17 cm x 17 cm
- ✓ Tijeras
- ✓ Regla
- ✓ Una varilla de madera de 10 cm de largo por 1 cm de diámetro
- ✓ Base de madera de 35 cm x 35 cm² con un grosor aproximado de 2 cm
- ✓ 10 aros de ábacos
- ✓ 1 lija
- ✓ Vinilos de diferentes colores
- ✓ Pinceles
- ✓ Colbón para madera

Instrucciones del trabajo

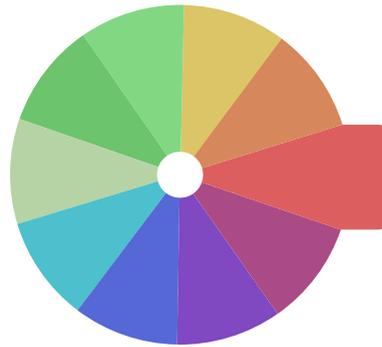
1. En una hoja de cartón industrial recorte 6 círculos de diferentes tamaños con los siguientes diámetros:



- 2. Recorte los círculos y lije pulidamente cada uno.
- 3. Trácele un diámetro a cada círculo.
- 4. Luego divida la circunferencia, de cada círculo, en diez sectores de 36° . Cada sector debe pintarse con un color diferente.



- 5. Realice una perforación en el centro a cada círculo y anéxele, a cada uno, una pestaña, como se muestra en la imagen.



- 6. Esta es la imagen de como se ve cada círculo de "La máquina de los cuentos". En la siguiente tabla encontrará el detalle del contenido que debe ir en cada uno.





7. En la siguiente tabla se encuentran descritos los elementos de "La máquina de los cuentos", los cuales deben ir en cada círculo. En la pestaña de cada uno se escribe el título y, en cada división, las diez posibilidades de juego que acompañan cada ruleta.

Ruleta 1 Personaje principal

- ✓ Un héroe
- ✓ Un niño
- ✓ Una princesa
- ✓ Un rey
- ✓ Un leñador
- ✓ Un animal
- ✓ Un objeto
- ✓ Una planta
- ✓ Un fantasma
- ✓ Un dinosaurio

45 cm de diámetro

Ruleta 4 Amigo fiel

- ✓ La bruja misteriosa
- ✓ La tortuga Filomena
- ✓ Un fantasma volador
- ✓ El profesor sabiondo
- ✓ Un perro invisible
- ✓ El gladiador grotesco
- ✓ La serpiente cascabel
- ✓ El enano caprichoso
- ✓ El extraterrestre azul
- ✓ El súper abuelo

39 cm de diámetro

Ruleta 2 Objetivo de la historia

- ✓ Salvar el mundo
- ✓ Recuperar los poderes de la espada dorada
- ✓ Conquistar el amor
- ✓ Convertirse en un fantasma bueno
- ✓ Conseguir el trono perdido
- ✓ Convertirse en un gran mago
- ✓ Atravesar el espejo mágico
- ✓ Convertirse en un gran mago
- ✓ Convertirse en un sabio
- ✓ Atravesar los mares galácticos
- ✓ Encontrar el tesoro escondido

43 cm de diámetro

Ruleta 5 Elementos de la trama

- ✓ Un plan secreto
- ✓ El árbol llorón
- ✓ Una botella escondida
- ✓ El tapete volador
- ✓ Un sueño misterioso
- ✓ Una música encantada
- ✓ Un rayo láser
- ✓ El lazo que se envolvía
- ✓ Una sombra oscura
- ✓ Una huella gigante

37 cm de diámetro

Ruleta 3 Lugar

- ✓ En la galaxia
- ✓ En el árbol gigante
- ✓ En el planeta perdido
- ✓ En la selva
- ✓ En el fondo del mar
- ✓ En el desierto
- ✓ En el bosque encantado
- ✓ En la escuela
- ✓ En el castillo abandonado
- ✓ En el planeta marte

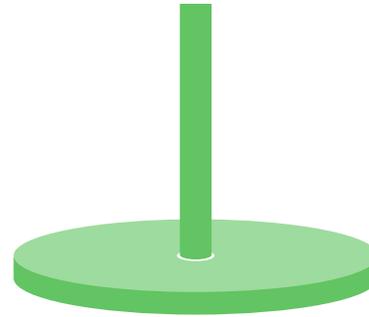
41 cm de diámetro

Ruleta 6 Obstáculo encantado

- ✓ Un fantasma
- ✓ La lámpara
- ✓ Una sombra misteriosa
- ✓ La risa contagiosa
- ✓ Un rayo luminoso
- ✓ Un duende
- ✓ El monstruo del pantano
- ✓ El dragón volador
- ✓ El conejo malvado
- ✓ El payaso travieso

35 cm de diámetro

8. Una vez tenga todas las ruletas listas, tome la base de madera de 35 cm², perfórela en el centro haciendo un círculo de 1 centímetro de diámetro. Luego, pegue la varilla a la base con colbón y deje secar.



9. Ubique cada ruleta con dos aros del ábaco, organizándolas de abajo hacia arriba, de mayor a menor, formando una estructura en forma de pirámide.
10. Elabore una flecha en cartón paja de 17 cm x 17 cm, con una perforación en su extremo para introducirla en la varilla. La flecha permitirá señalar los elementos solo de la primera ruleta. La función de la pestaña, en cada ruleta, es la de señalar los elementos que servirán para crear la historia. Ejemplo: se gira la flecha, se elige el primer elemento que será el protagonista de la historia; se gira la segunda ruleta, y la pestaña de la primera indicará el objetivo de la historia (salvar el mundo, conquistar el amor, etc.); se gira la tercera ruleta y la pestaña de la segunda ruleta define el lugar donde se desarrolla el cuento; se gira la cuarta ruleta y la pestaña de la tercera señala quién será el amigo fiel; se gira la quinta ruleta y la pestaña de la cuarta indica los elementos de la trama; finalmente, se gira la sexta ruleta y la pestaña de la quinta define el obstáculo encantado. De esta manera, se obtienen seis elementos con los cuales los estudiantes crearán un cuento.



Guía del docente

5

Momento

4

Simulación

Haciendo aprendo • Duración: 2 horas y 30 minutos

Materiales

- ✓ Lápiz, colores, tijeras y colbón
- ✓ Grabadora y música de relajación
- ✓ Guía del estudiante N.º 5
- ✓ Imágenes para recortar (Anexo 2)

Actividad 1

En este momento los estudiantes pondrán en práctica los conceptos aprendidos, escribiendo una pequeña historia a partir de imágenes. Entregue el Anexo 2, un anexo por pareja, para que observen las imágenes, las recorten y las peguen en una plantilla propuesta en la Guía del estudiante N.º 5, en forma secuenciada.

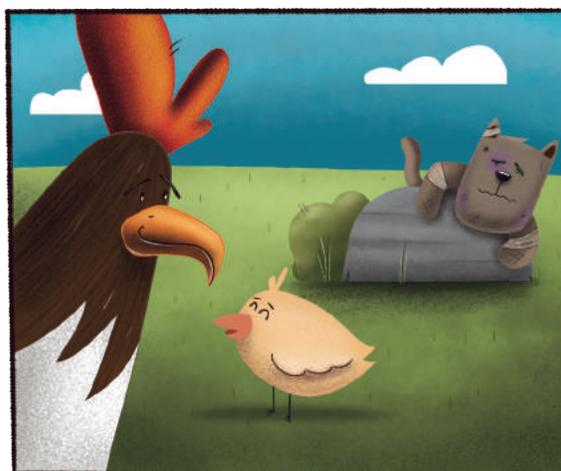
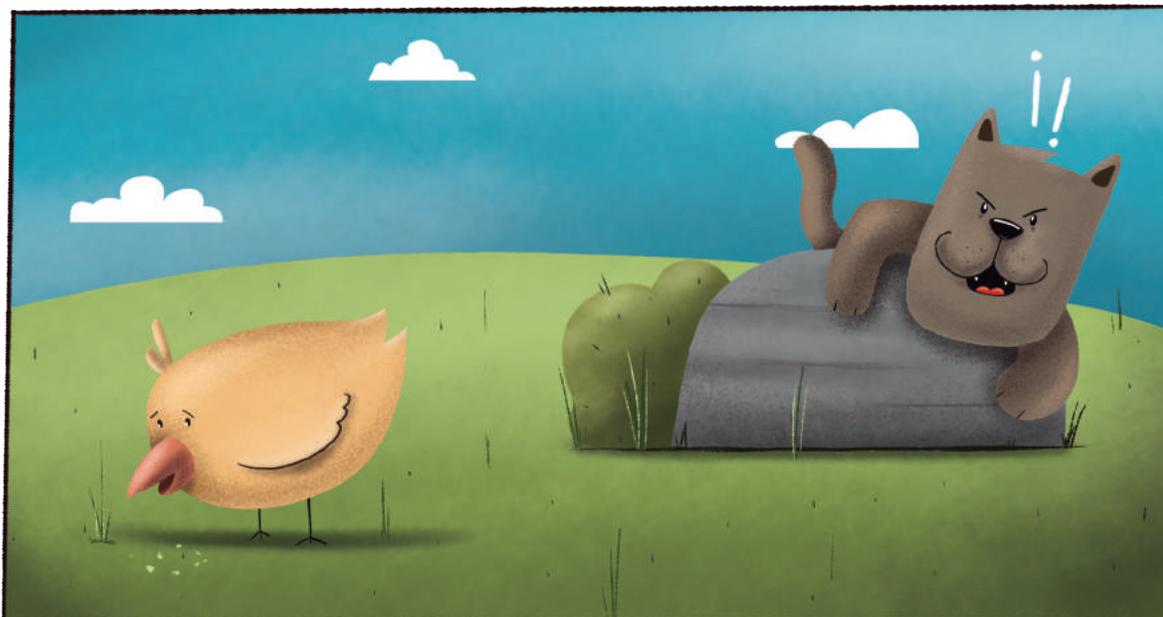
Una vez le hayan dado un orden a las imágenes pídale a los estudiantes escribir una pequeña historia, teniendo en cuenta los elementos de la estructura narrativa, inicio, nudo y desenlace.

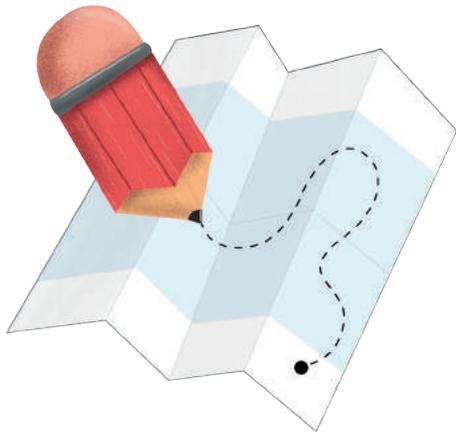
Retroalimentación



Una vez terminado el ejercicio de escritura los estudiantes intercambian las historias entre las parejas. Cada grupo debe leer la historia que le correspondió e identificar los elementos de la estructura narrativa, señalando con color rojo el inicio, con color azul el nudo y con color verde el desenlace del cuento. Posteriormente, de manera voluntaria, cada pareja expone el resultado del ejercicio para evaluarlo entre todos.

Anexo 2





Guía del estudiante

5

Nombre:

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

Actividad 1

Escribe una historia de acuerdo con el orden que le diste a las imágenes.

Arma tu cuento

1

2

3

4

5

Momento 5 Ejercitación

Escribir cuentos es maravilloso • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N.º 6
- ✓ Ficha para la construcción del cuento (Anexo 3)
- ✓ Hoja tamaño carta para cada pareja
- ✓ Herramienta metodológica "La máquina de los cuentos"
- ✓ Grabadora
- ✓ Música de relajación
- ✓ Bigote de Dalí

Actividad 1

En este momento, los estudiantes pondrán en práctica los conceptos aprendidos. Invite a los estudiantes para que pasen a jugar con "La máquina de los cuentos" usando el bigote de Dalí, porque van a crear como todos unos artistas.

Entregue por parejas la ficha de la construcción de los cuentos (Anexo 3) para que pasen a girar la máquina y escriban en las casillas correspondientes los elementos para la creación de la narración. Ambiente el aula con música relajante y pida a los estudiantes que se ubiquen en el lugar que más les guste, para que, de manera concentrada, escriban un cuento con los elementos obtenidos de la máquina y siguiendo el orden que está en la ficha.

Pase por cada grupo revisando los escritos y brindándoles las indicaciones que se requieran para encaminar a los estudian-

tes en el logro del propósito de escritura; de igual forma, pídale que revisen la caligrafía y la ortografía a medida que escriben.

Al terminar la creación, cada pareja intercambia la ficha de la construcción de los cuentos con otra, para que sus compañeros lean el cuento y dibujen, en la parte posterior de la ficha, lo comprendido de la historia.

Pida a los estudiantes que socialicen el dibujo que realizaron del cuento que les correspondió leer.

Entregue a cada estudiante una rúbrica evaluativa en la cual encontrarán una serie de preguntas, que permiten evaluar la coherencia de la narración de los cuentos que leyeron y dibujaron (véase Guía del estudiante N.º 6). Explíquelo a los estudiantes que una rúbrica es un instrumento de evaluación que consiste en responder a unas preguntas, para saber si se cumplió el objetivo de la actividad realizada. Socialice los componentes de la rúbrica entregada.

Retroalimentación



Maestro: entregue a cada pareja la ficha de su cuento y la evaluación que realizaron los compañeros de este; examine con ellos los aspectos que deben mejorar para reescribir su historia. Posteriormente, recoja los cuentos, revíselos y entréguelos en la próxima sesión.

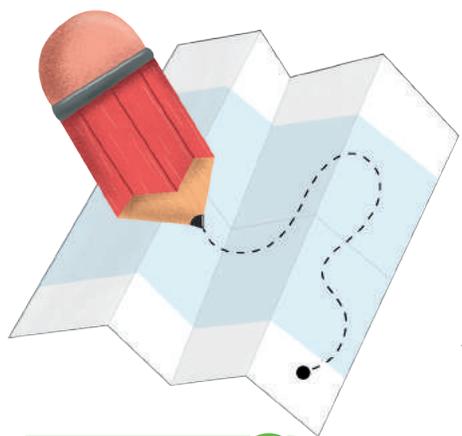
Anexo 3 ¡Vamos a jugar a inventar cuentos!

Construcción del cuento

Título del cuento:

Componentes del cuento

Personaje principal	Inicio
Objetivo de la historia	
Lugar	Nudo
Amigo fiel	
Elementos de la trama	Desenlace
Obstáculos encantados	
Moraleja	



Guía del estudiante

6

Nombre:

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

Actividad 1

Evalúa el cuento que te correspondió leer y dibujar según las indicaciones de tu profesor.

TÍTULO DEL CUENTO			
	Fácilmente	Medianamente	No lo identifiqué
Marca con una X la carita correspondiente al indicador			
Identificaste los personajes principales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identificaste los personajes al inicio del cuento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identificaste el problema del cuento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identificaste si se resolvió el problema del cuento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La letra se entendía fácilmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Momento 6 Demostración

Escribir cuentos es maravilloso • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Grabadora
- ✓ Música de relajación
- ✓ Bigote de Dalí
- ✓ Cuarto de cartulina de colores por pareja
- ✓ Flores para decorar el salón de la exposición
- ✓ Cartelera con Salvador Dalí para el salón de la exposición
- ✓ Hoja tamaño carta para cada pareja



Recuerde: es importante decorar y ambientar con música, flores y una imagen de Salvador Dalí el espacio elegido para la exposición de los cuentos, con el fin de resaltar el personaje fantástico que inspiró la construcción de cuentos.

Actividad 1

Entregue a los estudiantes los cuentos revisados, trabajados en el momento anterior, con las respectivas observaciones para que los mejoren. Pídale a los estudiantes que, en una hoja de bloc, escriban su cuento corregido y realicen el dibujo del mismo.

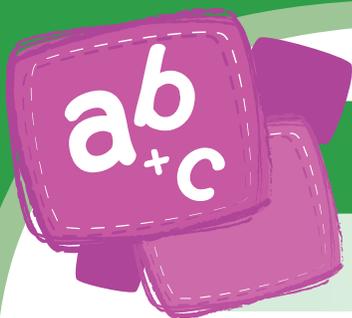
En el cuarto de cartulina cada pareja pega su cuento en el lugar dispuesto para que

los estudiantes compartan las versiones finales de sus historias. Invite a los estudiantes a usar el bigote de Dalí para que lean su cuento y expresen qué aprendieron y cómo se sintieron durante el desarrollo de la secuencia didáctica.

Retroalimentación



Al finalizar la exposición recoja los cuentos con el propósito de armar un libro que pueda compartirse con otros grados.



Al infinito y más allá

Guía del docente

Autora: Marta Licinia Carmona Cardona
Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer

Grado: quinto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Identificar la estructura del texto argumentativo en escritos cortos, fortaleciendo la competencia argumentativa en los estudiantes	Valorar críticamente diferentes textos a partir de las posiciones éticas que estos proponen	Producir la primera versión de un texto argumentativo atendiendo a requerimientos (formales y conceptuales) de la producción escrita en lengua castellana, con énfasis en algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, nombres, pronombres, entre otros) y ortográficos

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Reconoce la tesis, argumentos y conclusión en relatos cortos de textos argumentativos	Aprecia, de forma crítica, textos argumentativos y expresa su opinión	Diseña un plan de escritura para la elaboración de un texto argumentativo Escribe un texto argumentativo corto aplicando los usos de la gramática, ortografía y estructura de este tipo de texto



Presentación de la secuencia didáctica

Esta secuencia didáctica tiene como objetivo fortalecer, en los estudiantes del grado quinto, la competencia argumentativa; aquí el docente encontrará una serie de orientaciones pedagógicas y metodológicas para guiar al estudiante en el mejoramiento de dicha competencia mediante lecturas, preguntas y actividades lúdicas; asimismo, se le darán los elementos conceptuales y prácticos para la realización de cada momento de la secuencia.

Para el desarrollo de la secuencia didáctica es necesario que el docente motive y explique a los estudiantes la importancia de adquirir la competencia argumentativa, que le permita asumir posiciones críticas frente a diferentes situaciones de la vida diaria. De igual forma, el docente debe leer previamente y revisar las actividades que se proponen, identificando posibles dificultades que se puedan pre-

sentar, para establecer las modificaciones que se requieran de acuerdo con su contexto. Es fundamental que el docente cuente con el tiempo y la disposición para su ejecución.

La secuencia didáctica tiene como punto central la realización de una feria extraterrestre, la cual consiste en la elaboración y presentación de un texto argumentativo basado en la posibilidad de vida en otros planetas. Para esto, los estudiantes deben buscar información acerca de cuáles son las características necesarias para que haya vida en un planeta determinado. Para la elaboración del texto argumentativo los estudiantes deben proponer una tesis y ser capaces de defenderla mediante argumentos claros; también deben crear un modelo o prototipo de un extraterrestre basado en los parámetros dados en los momentos de la secuencia didáctica.

Guía del docente

1

Momento Motivación

De otro planeta • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Televisor, Video Beam
- ✓ Guía del estudiante N.º 1
- ✓ Video: *La abuela extraterrestre*, de Begoña Ibarrola (disponible en www.youtube.com/watch?v=STK9K3Kj9L8)

Actividad 1

Explíquelo a los estudiantes el objetivo que se pretende alcanzar con el desarrollo de esta secuencia didáctica, el cual es producir la primera versión de un texto argumentativo. Para lograrlo, deben hacer una serie de consultas acerca del tema de la vida en otros planetas, imaginar, escribir, argumentar y crear un ser de otro planeta con sus propias características. Al final de la secuencia se organiza una feria extraterrestre donde los estudiantes exponen sus creaciones.

También se les da el concepto de lo que es un texto argumentativo.

Un texto argumentativo:

es aquel que intenta convencer, modificar o, en ocasiones, reforzar la opinión del receptor, del destinatario del texto, mediante razones que sean aceptables, fuertes y capaces de resistir los argumentos en contra.

Inicie el momento de la motivación con las siguientes preguntas orientadoras, para ser respondidas de forma oral por los estudiantes.

1. ¿Tienes a tu abuela viva? o ¿recuerdas a tu abuela? ¿Qué recuerdas de ella?
2. ¿Cómo es tu relación con ella?
3. ¿Qué tan importante ha sido en tu vida?
4. ¿Qué pasaría si tu abuela fuera de otro planeta?

El **docente** realiza las preguntas a los estudiantes para motivar su participación.

Después de conversar con los estudiantes sobre sus abuelas, y su relación con ellas, proyecte el video *La abuela extraterrestre* de Begoña Ibarrola.

Posteriormente, debe pedirle a los estudiantes que completen la primera actividad de la Guía del estudiante N.º 1. En esta se propone que expliquen si creen que existe vida o no en otros planetas y sus razones. Una vez desarrollado este punto se hace una breve socialización, escuchando las respuestas de algunos estudiantes.



Actividad 2

Finalizado el cuento los estudiantes pasan a realizar el punto número 2 de la Guía del estudiante N.º 1; en este, se les propone hacer una comparación de cómo sería la vida de un ser humano y la de un extraterrestre, teniendo en cuenta las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde vive?
2. ¿De qué se alimenta?
3. ¿Cómo es su forma de vestir?

Terminado este momento se socializan algunas de las respuestas del cuadro comparativo.

Retroalimentación

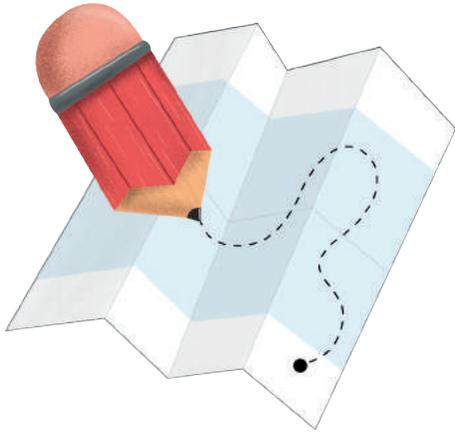


Se realiza una retroalimentación de la actividad con preguntas dirigidas, algunas de estas son:

1. ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Por qué?
2. ¿Qué sabes de la vida en otros planetas?
3. ¿Crees que existe vida en otros planetas?

Referencias

- Reyes, A. (2014). *La abuela extraterrestre* [video]. Recuperado de www.youtube.com/watch?v=STK9K3Kj9L8



Guía del estudiante



Nombre:

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

Actividad 1

En este momento vas a tener la posibilidad de expresar lo que sabes o piensas acerca de la vida en otros planetas.

Explica las razones por las cuales consideras que hay o no vida en otros planetas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Actividad 2

Realiza una comparación entre la vida de un ser humano y la vida de un extraterrestre.

	La vida de un ser humano	La vida de un extraterrestre
¿Dónde vive?	<hr/>	<hr/>
¿Cómo es?	<hr/>	<hr/>
¿De qué se alimenta?	<hr/>	<hr/>
¿Cómo se viste?	<hr/>	<hr/>

Guía del docente

2

Momento 2

Enunciación

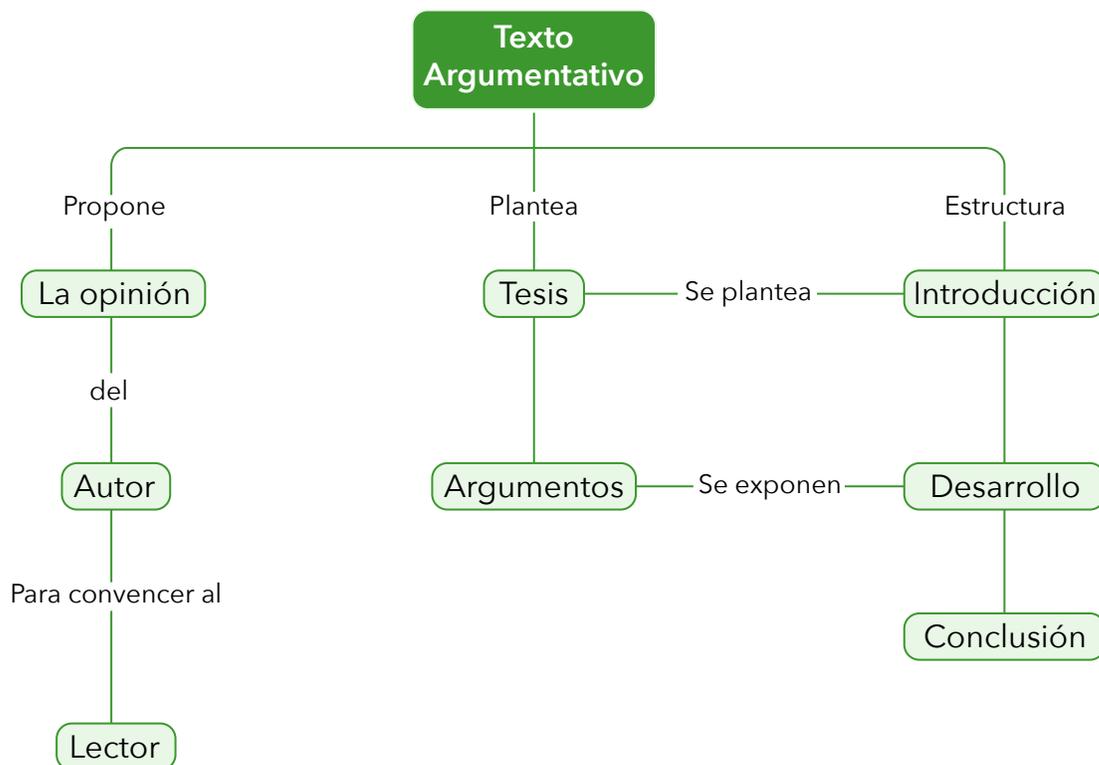
Argumentando-ando • Duración: 1 hora y 30 minutos

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N.º 2
- ✓ Lápices

Actividad 1

Esta actividad es muy importante porque se les dará a los estudiantes los conceptos básicos de lo que es un texto argumentativo. Para iniciar presente el siguiente mapa conceptual, que ayudará a explicar la estructura del texto argumentativo.



A continuación, se muestran algunos conceptos para complementar la explicación de este momento de la secuencia. Inicie explicando cuál es la intención de este tipo de texto.

Un texto argumentativo está compuesto por las siguientes partes.

Tesis	Argumentos	Conclusión
<p>Es la idea que se pretende defender o rebatir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una buena tesis debe ceñirse al tema; es decir, tener un alcance limitado (un tema muy amplio es difícil de desarrollar). ✓ Se debe formular de forma afirmativa. 	<p>Son las razones que apoyan la tesis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Es importante elegir bien los argumentos, ya que un argumento mal formulado invalida la tesis. ✓ Se deben escribir en orden de importancia y no olvidar poner ejemplos adecuados. ✓ Es importante, también, no olvidar los contraargumentos que se pueden oponer a nuestro razonamiento. 	<p>Es la parte final en la que repasamos los puntos más importantes de nuestra argumentación de forma resumida y ordenada, para que los recuerde el receptor y de ese modo consigamos convencerlo.</p>

Al finalizar la explicación, presente a los estudiantes el siguiente ejemplo de un texto argumentativo para contextualizar el tema y lograr una mayor comprensión.

Tema	Es el asunto sobre el que trata el texto.
	LA PENA DE MUERTE
Opinión o tesis	Es el punto de vista sobre el tema elegido.
	Estoy en contra de la pena de muerte
Argumentos	Son las razones o pruebas que el autor del texto presenta para sostener su tesis.
	137 países ya la han abolido. Amnistía Internacional declara que "la pena de muerte viola el derecho a la vida"
Conclusión	En ella se reitera la tesis inicial.
	Por todo ello estoy convencida de que debe ser abolida

Fuente: Apertura Curso Académico 2017-2018 (2018).

Como estrategia para verificar que los estudiantes efectivamente comprenden el texto argumentativo, realice un conversatorio en el que, de forma oral, den un ejemplo similar al presentado anteriormente; para ello proponga el tema "La alimentación en los niños de hoy". Aquí los estudiantes

tienen la posibilidad de pensar cómo es la alimentación de cada uno, si les parece importante alimentarse sanamente o no, cuáles deberían ser los alimentos que debe consumir un niño para su adecuado crecimiento, entre otras opiniones que surgirán dentro del conversatorio.

Nota: es muy importante que el docente despierte el interés de los estudiantes y los vincule de forma activa, por medio de preguntas referentes a lo que está exponiendo.

Una vez realizado el ejercicio anterior, invite a los estudiantes a seguir con la actividad propuesta en la Guía del estudiante N.º 2, la cual consiste en ubicar las partes que conforman un texto argumentativo (tesis, argumentos y conclusión) en el texto "Los videojuegos".



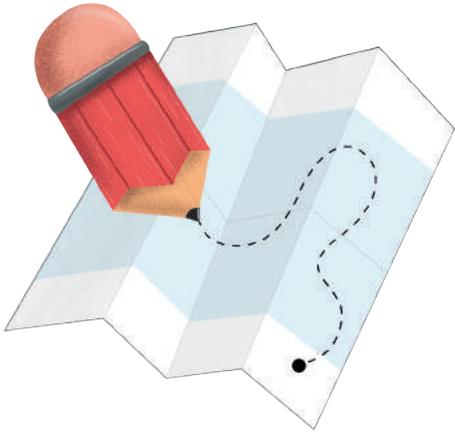
Retroalimentación

Una vez que los estudiantes hayan realizado el ejercicio propuesto, intercambian sus trabajos con otros compañeros y comparan la manera como cada uno ubicó, dentro del texto, la tesis, los argumentos y la conclusión.

Acérquese a los estudiantes para verificar la comprensión de los conceptos relacionados con el texto argumentativo y aclare las dudas que puedan surgir durante la socialización del ejercicio.

Referencias

- Apertura Curso Académico 2017-2018 (2018). Recuperado de http://www.zenodoto.com/gestion-docs/cursosacademicos/manualesrecursos/materialambitos/0001/materiales_ep/Ambito_Com_LE/Bloque03/SEC_NI_LE_0302_Tema2/contenido/ODE-48e63884-f1a9-3afd-9fe0-fb2ecd8d11fe/3_organizo_mis_argumentos.html
- Blog atómico. Ejemplo de texto argumentativo para niños corto, los videojuegos (2013). Recuperado de <http://atomico.es/formacion/ejemplo-de-texto-argumentativo-para-ninos-corto/>
- Lengua 6º- tema 9 - textos argumentativos - (Parte IV). Milagro Tic (2017). Recuperado de <http://milagrotic.blogspot.com.co/2017/02/lengua-6-tema-9-textos-argumentativos.html>



Guía del estudiante

2

Nombre:

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

Actividad 1

Ubica, en el siguiente texto argumentativo, diferentes secciones, teniendo en cuenta esta información:

- ✓ Colorea con **amarillo** la tesis, con **verde** los argumentos y con **rojo** la conclusión.



Los videojuegos

Abusar de los videojuegos es malo para tu salud, porque si pasas muchas horas frente a la pantalla tus ojos se cansan y al final tendrás que usar gafas debido al esfuerzo al que los sometes. También es malo abusar de las horas de videojuegos, pues al estar mucho tiempo sentado te volverás obeso. Además, te pierdes de jugar con otros niños, pasear al aire libre o practicar deportes. Por lo tanto, lo ideal es no jugar más de una hora al día a los videojuegos si no quieres estar obeso y tener que usar gafas.

Fuente: Ejemplo de texto argumentativo para niños corto (s. f.).



Guía del docente

3

Momento

3

Modelación

En cuerpo ajeno, ¿realidad o fantasía? • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Lápices
- ✓ Televisor
- ✓ Computador
- ✓ Video Beam
- ✓ Guía del estudiante N.º 3
- ✓ Texto "Primer trasplante de cabeza" (Anexo 1)



Actividad 1

Para este momento de la secuencia se propone desarrollar las actividades a partir del tema de los trasplantes, por ser un asunto de interés de los estudiantes; además, permite transversalizar otras áreas del conocimiento e introducir la temática para la construcción de un texto argumentativo.

El **docente** tiene la posibilidad de elegir otro tema de acuerdo con el contexto y las necesidades e intereses que presente su grupo de estudiantes.

Inicie con la activación de los conocimientos previos sobre el tema de trasplantes; para esto, los estudiantes responden las preguntas 1, 2 y 3 de la Guía del estudiante N.º 3.

Preguntas:

1. ¿Qué es un trasplante?
2. ¿Qué clases de trasplantes se pueden realizar?

3. ¿Resultan importantes los trasplantes?
¿Por qué?

Una vez terminada esta actividad se hace una socialización de las respuestas dadas por los estudiantes.

A continuación, proponga el tema de los trasplantes y, en este caso, el primer trasplante de cabeza. Aquí es importante tener

claros algunos conceptos como **trasplante** y **donante**, para abordar el tema con los estudiantes. Diríjase a las direcciones en línea que se encuentran en las referencias para ampliar la información.

Posteriormente, proyecte a los estudiantes la entrevista realizada a Valeri Spiridónov,

primera persona cuya cabeza será trasplantada a otro cuerpo. Terminada la proyección del video los estudiantes realizan la Actividad 2 de la Guía del estudiante N.º 3, la cual consiste en hacer un dibujo de lo que más les gustó o les llamó la atención del video observado.

Retroalimentación

Finalizada esta actividad, se propone un conversatorio con los estudiantes acerca del tema del primer trasplante de cabeza. Aquí se escuchan sus opiniones, tanto a favor como en contra, sobre este tipo de procedimientos. Estas son algunas preguntas para orientar el conversatorio:

1. ¿Qué piensan de este tema?
2. ¿Será posible realizar este trasplante? ¿Por qué?
3. ¿Están de acuerdo en que se realicen experimentos de trasplantes con otros seres vivos? ¿Por qué?



Actividad 2

Para iniciar esta actividad presente un ejemplo de un texto argumentativo realizado a partir del tema del trasplante de cabeza (Anexo 1), señalando las partes que conforman su estructura. Este servirá de apoyo para explicar a los estudiantes posibles errores o dificultades que se pueden presentar en el momento de escribir un texto que busque convencer; como desviarse del tema, incluir un tema nuevo, incluir argumentos subjetivos o que no tienen ninguna validez, redundar en los argumentos expuestos, entre otros.

Ubique en un lugar visible el ejemplo del texto argumentativo, para que les sirva de base a los estudiantes en sus creaciones.



Retroalimentación

Una vez terminada la actividad pídale a los estudiantes exponer sus dudas o inquietudes respecto al tema de la argumentación, con el objetivo de dar mayor claridad frente a la temática.

Referencias

- Donación y trasplantes de órganos y tejidos (s. f.). Recuperado de http://donacion.organos.ua.es/submenu3/inf_sanitaria/proceso/tx-organos.asp
- Ejemplo de texto argumentativo para niños corto (s. f.). Recuperado de <http://atomico.es/formacion/ejemplo-de-texto-argumentativo-para-ninos-corto/>
- Entrevista realizada a Valeri Spiridónov, primera persona cuya cabeza será trasplantada a otro cuerpo [video] (2015). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GjhHVtMIJUK>
- Huenece, N. (s. f.). Trasplante de órganos en seres humanos. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos98/transplante-organos-seres-humanos/transplante-organos-seres-humanos.shtml#ixzz4nDSzj4GP>



Anexo 1 Texto argumentativo

Tema

Primer trasplante de cabeza

Tesis (introducción)

Desde hace muchos años se han realizado trasplantes de diferentes órganos, como riñones, corazones, hígados, intestinos, manos y piel; incluso se han hecho trasplantes de cara; pero ¿será posible que se pueda realizar un trasplante de cabeza?

Argumentos

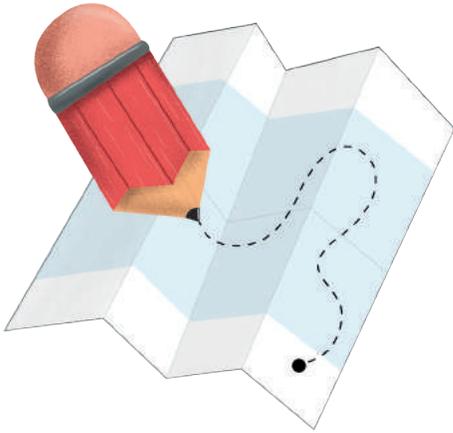
Este es un tema que está causando controversia en la comunidad médica y científica. Se espera que en el 2018 se realice dicho procedimiento que, de ser exitoso, traerá grandes beneficios, como dar solución a muchas enfermedades con el cambio de un cuerpo sano y la prolongación de la vida. Para el paciente que se someterá a la cirugía esta es la única esperanza que le permitirá tener una mejor calidad de vida. Como él, muchos pacientes podrán aspirar a realizarse este tipo de trasplante.

A pesar de todos los beneficios que podrían lograrse son muchos los que no apoyan este procedimiento. Tal es el caso de la Iglesia católica, para quien se convierte en un dilema moral el hecho de que un condenado a muerte sea el donante.

También hay división en la comunidad médica, dado que, aunque se han realizado muchos experimentos de trasplantes de cabeza en animales estos no han tenido éxito porque después de algunas horas el animal muere, debido a que los tejidos se rechazan.

Conclusión

En definitiva, se podría decir que la medicina cada día está avanzando más y que, saliendo exitoso este primer trasplante de cabeza, sería un gran avance científico que contribuiría enormemente a mejorar la calidad de vida de muchos pacientes que no tienen un cuerpo funcional.



Guía del estudiante

3

Nombre:

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

Actividad 1

Responde las preguntas 1, 2 y 3 de acuerdo con tus conocimientos.

1. ¿Qué es un trasplante?

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

2. ¿Qué clases de trasplantes se pueden realizar?

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

3. ¿Resultan importantes los trasplantes?

.....
.....

✓ ¿Por qué?

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

Actividad **2**

Ahora puedes dibujar lo que más te gustó del video.



Momento 4 Simulación

La vida en otros planetas • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Texto "Los videojuegos" (Anexo 2)
- ✓ Lápices
- ✓ Televisor
- ✓ Película: *Marte necesita mamás*
- ✓ Computador
- ✓ Guía del estudiante N.º 4

Actividad 1

Inicie con una actividad introductoria basada en la presentación de la película *Marte necesita mamás* del director Simon Wells. El tema de la película es la vida en el espacio exterior, y el lugar donde ocurre es en el planeta Marte. Se sugiere preguntarle a los estudiantes, antes de iniciar la proyección, ¿qué saben sobre este planeta?, ¿con qué otro nombre es conocido?, ¿qué posición ocupa dentro de nuestro sistema solar?

A continuación, proyecte la película *Marte necesita mamás* como preámbulo al tema de la vida extraterrestre. Una vez observado el video, los estudiantes realizan la primera actividad de la Guía del estudiante N.º 4, la cual consiste en seleccionar uno de los personajes de la película y dibujarlo, complementando el dibujo con las características que se solicitan en la guía del estudiante. Para esta actividad se les dará un tiempo aproximado de 30 minutos.



Retroalimentación

Después de terminada la actividad se hace una breve socialización para compartir los trabajos realizados.

Nota: otras películas relacionadas con la misma temática son: *Avatar* y *Home, hogar dulce hogar*.

Actividad 2

Retome la película *Marte necesita mamá*, con el fin de recordar lo visto en ella, y realice algunas preguntas orientadoras para motivar la participación de los estudiantes:

1. ¿En qué lugar se desarrolló la trama de la película?
2. ¿Por qué estaban necesitando mamá en Marte?
3. ¿Cómo era ese planeta?
4. ¿Qué hacían las marcianas?

5. ¿Cómo hacían para sobrevivir los humanos en Marte?

A continuación, indíquele a los estudiantes que van a escribir la primera versión de su texto argumentativo y que, para ello, es importante tener en cuenta la organización de la información dentro del texto. Presente una lista de conectores que sirvan para ordenar la información, los cuales se ubican en un lugar visible del aula para que sirvan de referencia a los estudiantes en sus producciones escritas.

Conectores para ordenar la información

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

Explique la importancia del uso de los conectores dentro de un texto, pues son los encargados de darle sentido al mismo uniendo de forma coherente las ideas que se desean expresar. Puede dar algunos ejemplos y pedirle a los estudiantes que digan otros.

Retome el texto sobre los videojuegos trabajado en el momento de la enunciación, el cual va a tener unos espacios en blanco para ser completados por los estudiantes (Anexo 2). Para esto, entregue la siguiente lista de conectores para que ellos elijan cuáles deben ir en los espacios vacíos que se encuentran en el texto.

Conectores

En primer lugar • para comenzar • además • por último • también • para finalizar • por otra parte • luego • para continuar • posteriormente

Finalizado el ejercicio anterior, lea el texto original de los videojuegos para comparar los conectores propuestos por los estudiantes. Esto servirá de base para la Actividad 2 de la Guía del estudiante N.º 4, en la cual van a proyectar la creación de un texto argumentativo y donde se tienen en cuenta los saberes previos, lo observado en la película y los parámetros para su planeación. Es importante que permanezca atento al trabajo que realizan los estudiantes para que aclare dudas y corrija los elementos ortográficos y de puntuación.

Retroalimentación



Una vez terminada la Actividad 2 de la Guía del estudiante N.º 4 se socializan los textos. Puede elegir uno o dos para analizarlos junto con los estudiantes, con el propósito de que, a medida que observan las correcciones a los textos seleccionados, los demás estudiantes corrijan los suyos, los reescriban y los entreguen al docente para su revisión.

Referencias

- Blog atómico. Ejemplo de texto argumentativo para niños corto, los videojuegos (2013). Recuperado de <http://atomico.es/formacion/ejemplo-de-texto-argumentativo-para-ninos-corto/>
- Sotomayor, C. (2015). Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula. Recuperado de http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_7975_rubricas-y-otras-herramientas.pdf
- Wells, S. (2011). *Marte busca una mamá* [película]. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/co/film838459.html>



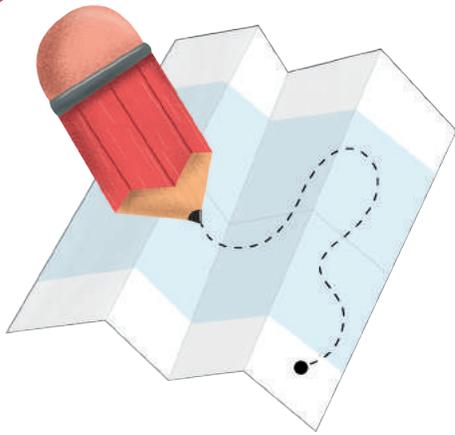
Anexo 2 Los videojuegos

Abusar de los videojuegos es malo para tu salud, porque si pasas muchas horas frente a la pantalla tus ojos se cansan y al final tendrás que usar gafas debido al esfuerzo al que los sometes.

es malo abusar de las horas de videojuegos pues estar mucho tiempo sentado te volverá obeso.

te pierdes de jugar con otros niños, pasear al aire libre o practicar deportes.

lo ideal es no jugar más de una hora al día a los videojuegos si no quieres estar obeso y tener que usar gafas.



Guía del estudiante

4

Nombre:

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

Actividad 1

Ahora debes seleccionar uno de los personajes que viste en la película, dibújalo y recuerda escribir al lado las características que te solicitan.

Ficha técnica

Personaje

Dónde vive

Características del lugar donde vive

Costumbres o formas de vida

Cómo es su apariencia

Actividad 2

En este momento vas a planear la creación de tu texto argumentativo; para ello ten presente tus saberes previos, lo observado en la película y los conectores trabajados en clase.

		"Vida extraterrestre"
Cómo planificar, revisar y reescribir mi texto argumentativo	En la introducción	<p>Planteo el tema (tesis) sobre el cual voy a escribir. Si la vida en la tierra estuviera a punto de acabar, ¿crees que sería posible irnos a vivir a otro planeta?</p>
	En el desarrollo	<p>Qué razones tengo para apoyar o no el tema o la tesis inicial. Argumentos a favor. Argumentos en contra. ¿Piensas que hay vida en otros planetas? ¿Por qué? Inicia cada párrafo con un conector de orden</p>
	En la conclusión	<p>Resumo los puntos más importantes de mi argumentación con el fin de convencer al receptor</p>

Momento 5 Ejercitación

Vida en el espacio exterior • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Un computador o tableta por estudiante
- ✓ Lápices
- ✓ Televisor
- ✓ Guía del estudiante N.º 5
- ✓ Imágenes de planetas del sistema solar
- ✓ Hoja de bloc por parejas



Actividad 1

Inicie este momento recordándole a los estudiantes que van a preparar la “Feria de otro planeta”, la cual consiste en exponer, de forma clara y muy bien argumentada, por qué un ser extraterrestre, creado por ellos, podría sobrevivir en un determinado planeta. Para esto deben consultar acerca de la vida en otros planetas de nuestro sistema solar, e imaginar y crear un ser que pueda vivir en uno de ellos, teniendo en cuenta características como el hábitat, la apariencia física, el idioma; todo lo que sea necesario para que su argumentación sea muy convincente.

Docente: la feria extraterrestre será un evento en el cual los estudiantes tendrán la posibilidad de mostrar los avances que han obtenido mediante el trabajo con la secuencia didáctica. Para esto, se adecúa un espacio que permita exponer, por parejas, el texto argumentativo creado, junto con un modelo o prototipo de un extraterrestre con las características necesarias para sobrevivir en el planeta consultado.

Seguidamente, organice a los estudiantes en parejas y entrégueles una imagen con el nombre de un planeta del sistema solar. Luego pídale que se dirijan a la sala de cómputo a buscar información relacionada con las características del planeta que les correspondió: atmósfera, la distancia a la que se encuentra del sol, temperatura, características del suelo, principales gases.

Además, con base en las características del planeta, deben imaginar qué tipo de seres podrían vivir en este, realizando una descripción física.

Entregue la Guía del estudiante N.º 5 para que realicen la primera actividad. La información obtenida les servirá para escribir su texto argumentativo.

Nota: se sugiere que el docente imprima las imágenes de los planetas del sistema solar para entregarlas a los estudiantes. De no contar con Internet se puede hacer uso de la biblioteca escolar para realizar las consultas.



Retroalimentación

Pida a cada pareja socializar los datos que obtuvieron al completar la plantilla.

Actividad 2

Esta actividad se realiza en una nueva sesión de trabajo.

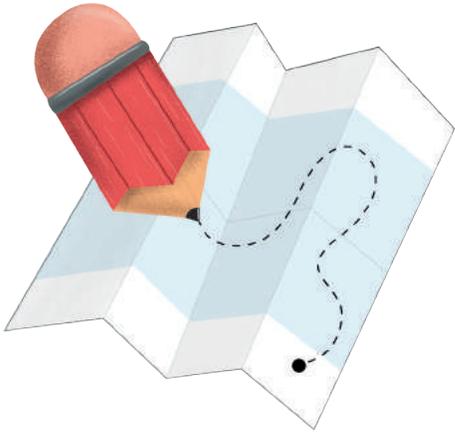
Para iniciar, retome la sesión anterior y pídale a los estudiantes que formen nuevamente las parejas y hagan uso de la plantilla que ya completaron. Con esta información van a escribir un texto argumentativo, donde tendrán la misión de convencer al receptor de por qué es posible que el ser que crea-

ron, con los datos obtenidos en la plantilla, pueda sobrevivir en el planeta que les correspondió consultar. Para esto van a desarrollar la segunda actividad de la Guía del estudiante N.º 5. Acompañe a cada pareja revisando la ortografía y la coherencia de los escritos.



Retroalimentación

Una vez terminada la actividad cada pareja lee a sus compañeros el texto argumentativo que ha elaborado, para que entre todos realicen sugerencias que ayuden a fortalecer y mejorar los textos.



Guía del estudiante

5

Nombre:

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

Actividad 1

Consulta en Internet la información de la siguiente plantilla y complétala.

Planeta

Atmósfera

.....
.....

Distancia al sol

.....
.....

Temperatura

.....
.....

Características del suelo

.....
.....

Principales gases de la atmósfera

.....
.....

Características

Actividad 2

Escribe con tu compañero el borrador de lo que sería tu texto argumentativo, de acuerdo con el planeta que te correspondió, y argumenta por qué es posible la vida allí. Utiliza la información obtenida en la Actividad 1.

		"Es posible la vida en..."
Borrador de mi texto argumentativo	En la introducción	<p>Planteo el tema sobre el cual voy a escribir.</p> <p>La vida en...</p>
	En el desarrollo	<p>Razones o argumentos que tengo para apoyar o no el tema. Dos argumentos a favor. Un argumento en contra.</p> <p>Es posible la vida en... porque...</p>
	En la conclusión	<p>Puntos importantes para convencer al receptor.</p>

Momento 6 Demostración

Creando mi propio extraterrestre • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Un tubo de papel higiénico
- ✓ 2 o 3 hojas de colores
- ✓ Lápices y marcadores de colores
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón
- ✓ Pliego de papel Bond
- ✓ Guía del estudiante N.º 6

Actividad 1

Para este momento de la secuencia los estudiantes retoman el texto argumentativo creado en la clase anterior, el cual será transcrito, con buena letra y ortografía, a un pliego de papel Bond. El propósito es invitar a los estudiantes a la exposición de sus textos en la feria, por tanto, se debe insistir

en el tamaño de la letra para facilitar la visualización de los asistentes.

Entregue a cada pareja un pliego de papel Bond, regla y marcadores para que transcriban su texto.

Actividad 2

Para finalizar, elabore un extraterrestre con anterioridad y preséntelo a los estudiantes, invitándolos a imaginar cómo sería la apariencia de un extraterrestre si viviera en uno de los planetas que consultaron. Realice un conversatorio en torno a la creación de su extraterrestre y todo lo relacionado con su hábitat y forma de vida. Se puede basar en los siguientes ítems: nombre del extraterrestre, planeta en el cual vive, características de este planeta, alimentación, entre otros.

Una vez terminado el conversatorio invite a los estudiantes a desarrollar la Guía del estudiante N.º 6. Solicite con anterioridad los materiales necesarios; también pueden utilizar otro tipo de materiales reciclados. Es importante recordarle a los estudiantes que para esta actividad plástica deben basarse en el texto argumentativo creado, dado que esta es la idea que van a defender en la feria extraterrestre: "Por qué mi extraterrestre puede sobrevivir en...".

Retroalimentación

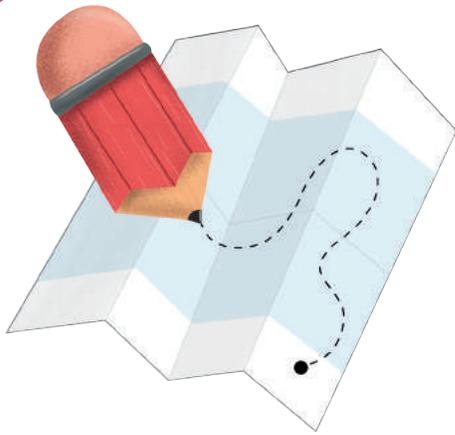


Acompañe cada uno de los grupos observando y dando algunas orientaciones o sugerencias con respecto a la transcripción del texto y la creación del extraterrestre.

Finalizada la feria extraterrestre, abra un espacio con sus estudiantes para conversar acerca de los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de la secuencia.

Referencias

- Manualidad con rollo de papel higiénico: el extraterrestre. Manualidades de DLTK para niños (2018). Recuperado de <http://www.dltk-ninos.com/festivos/halloween/extraterrestre.htm>



Guía del estudiante

6

Nombre:

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

Actividad 1

Creando mi propio extraterrestre

Ahora te convertirás en un gran artista y tendrás la oportunidad de ser el creador de un personaje de otro planeta. Debes elaborarlo teniendo en cuenta el texto argumentativo que escribiste.

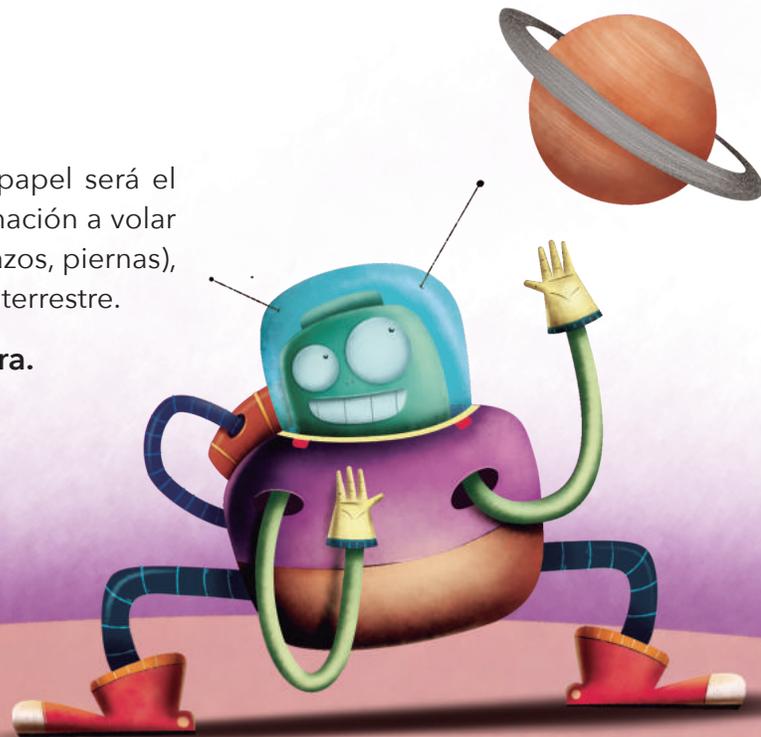
Necesitas los siguientes materiales:

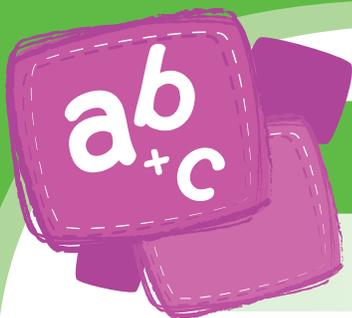
- ✓ Un tubo de papel higiénico
- ✓ Hojas de colores
- ✓ Lápices y marcadores de colores
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón

Ten en cuenta que el tubo de papel será el cuerpo, y debes poner tu imaginación a volar para hacer las extremidades (brazos, piernas), la cabeza y armar tu propio extraterrestre.

Buena suerte y manos a la obra.

Aquí va una muestra





Entre fábula y fábula me leo y me recreo

Guía del docente

Autora: Jenny Viviana Avellaneda Londoño
Centro Educativo Rural José Ignacio Botero Palacio, Sede Valle Luna
Municipio de El Santuario - Antioquia

Grado: transición y primero

Competencias

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Comprender y ampliar el vocabulario a partir del acercamiento a diversas fábulas, para descubrir el gusto por la lectura y afianzar el proceso de lectoescritura	Reconocer la estructura de una fábula por medio de actividades lúdicas para la construcción de sus propios textos narrativos	Mostrar interés en relacionar fábulas con la vida personal, para comunicar sus ideas y su visión del mundo

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Relaciona con su propio entorno las palabras aprendidas a través de la lectura de diferentes fábulas, para lograr un aprendizaje significativo desde la lectoescritura	Construye fábulas a través de los elementos que ofrece su entorno para apropiarse del lenguaje narrativo	Desarrolla habilidades para acercarse a la lectura de diversas fábulas, sintiendo confianza con las nuevas palabras aprendidas



Presentación de la secuencia didáctica

La secuencia didáctica "Entre fábula y fábula me leo y me recreo", además de motivar a los estudiantes en el proceso de lectoescritura, para que logren apropiarse poco a poco del código escrito, les permite disfrutar del aprendizaje de las letras a través de narraciones como la fábula. Por tanto, de manera dinámica, lúdica y vi-

vencial, se busca que los estudiantes se adueñen de nuevas palabras y que, a su vez, participen de la escritura de una fábula teniendo en cuenta las características del texto narrativo, favoreciendo así la comprensión y la producción de textos.

Es así como la fábula se convierte en un pretexto para acercar a los estudiantes al disfrute de los primeros pasos de la lectura y la escritura por medio del juego, la música, la personificación de animales, el trabajo en equipo, la expresión de ideas y anécdotas, la escritura, la lectura y el lenguaje expresivo, logrando que los niños adquieran el gusto por la literatura.

Guía del docente

1

Momento 1 Motivación

Mi aventura con la fábula • Duración: 3 horas

Materiales

- ✓ Hojas de diversos tamaños y colores
- ✓ Lápices
- ✓ Tijeras
- ✓ Fichas de cartulina de 20 cm x 15 cm (de 10 a 15 fichas)
- ✓ Cinta de enmascarar
- ✓ 5 rollitos de lana
- ✓ Canciones infantiles (Anexo 1)

Actividad 1

Para iniciar el momento de la motivación debe realizar las siguientes preguntas:

1. ¿Qué nombres de animales recuerdas?
2. ¿Qué animales hay en tu casa?

A medida que ellos responden las preguntas escriba los nombres de los animales en las fichas de cartulina y fíjelas en un lugar visible del salón.

Luego, elabore con los estudiantes algunos distintivos con las características físicas de los animales propuestos. Para esto es importante tener presente que los niños son de cinco y seis años, por tanto, es conveniente que lleve al aula algunos distintivos adelantados, en su elaboración, de los animales más comunes. Los estudiantes pueden hacer parte de la creación recortando o

pintando los distintivos; una vez terminados pueden jugar representando un animal en específico.

Ejemplo de distintivos animales:

✓ **Vaca:** elabore manchas para pegarse en el cuerpo.

✓ **Conejo:** elabore orejas largas y cola lanuda.

✓ **Ratón:** elabore nariz y bigotes.

✓ **Serpiente:** elabore una lengua bífida.

Es importante dar posibilidades a los niños de vestirse, personificar e imitar los sonidos de los animales, para que se motiven al desarrollo de la secuencia didáctica.

El paso a paso de esta actividad es el siguiente:

1. Preguntar por los animales que conozcan y elaboración de fichas con sus respectivos nombres.
2. Creación de distintivos.
3. Personificación de diferentes animales.
4. Juego libre en el que se propone a los niños divertirse mientras representan los animales.

Actividad 2

El objetivo de esta actividad es asignarles cualidades de comportamiento a los animales personificados. Para ello, retome las palabras escritas en las fichas y proponga a los estudiantes que describan las características de cada uno de los animales. A medida que relacionen cada animal con dos o tres cualidades escriba esta información en el tablero.

Por ejemplo:



Es importante el ejercicio de escritura y reconocimiento de las palabras para permitir la apropiación y conocimiento de vocabulario nuevo.

Actividad 3

Invite a los estudiantes a recordar canciones relacionadas, en lo posible, con los animales que están personificando, para cantar y representar por medio de gestos y movimientos.

Algunas canciones para tener en cuenta: "La vaca lechera", "La serpiente de tierra caliente", "Lobo está", "A mi burro" (Anexo 1).

Permita que los estudiantes exploren movimientos al representar las canciones.

Retroalimentación



Invite a los estudiantes a expresar, con un sonido propio del animal que están personificando, cómo se sintieron durante las actividades. Cuando un estudiante emite un sonido el resto del grupo intenta adivinar qué significado tiene en relación con lo vivido durante el momento de la motivación; por ejemplo, "miau" se sintió alegre, "muuu" se sintió enojado y "kikiriki" se sintió emocionado.

Referencias

- Índice canciones infantiles (s. f.). Recuperado de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com.co/p/indice-de-canciones-por-titulo.html>



Anexo

1

Canciones

La vaca lechera

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche condensada,
para toda la semana,
tolón, tolón, tolón, tolón.
Un cencerro le he comprado,
y a mi vaca le ha gustado,
se pasea por el prado,
mata moscas con el rabo,
tolón, tolón tolón, tolón.

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada,
¡ay qué vaca tan salada!,
Tolón, tolón, tolón, tolón.
Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me hace torta de cereza,
¡ay qué vaca tan traviesa!
Tolón, tolón, tolón, tolón.

La serpiente

Ahí va la serpiente de tierra caliente, que cuando se ríe se le ven los dientes, ¡juy! que está demente critica la gente porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día se vino a tierra fría, para hacerse un peinado en la peluquería. Pero ¡ay qué tristeza! porque en su cabeza no tiene ni un pelito y no se pudo peinar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente, que cuando se ríe se le ven los dientes, ¡juy! que está demente critica la gente porque come plátanos con aguardiente.

La serpiente en un día se vino a tierra fría, a comprar zapatos en la zapatería. Pero ¡ay qué pereza! y que amarga sorpresa como no tiene patas nada pudo comprar.

Ahí va la serpiente de tierra caliente, que cuando se ríe se le ven los dientes, ¡juy! que está demente critica la gente porque come plátanos con aguardiente.

A mi burro

A mi burro, a mi burro
 le duele la cabeza
 y el médico le ha dado
 una gorrita gruesa
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
 le duelen las orejas
 y el médico le ha dado
 jarabe de cerezas
 jarabe de cerezas
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
 le duele la garganta
 y el médico le ha dado
 una bufanda blanca
 una bufanda blanca
 jarabe de cerezas
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
 Le duele el corazón
 Y el médico le ha dado
 gotitas de limón

gotitas de limón
 una bufanda blanca
 jarabe de cerezas
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
 le duelen las rodillas
 y el médico le ha dado
 un frasco de pastillas
 un frasco de pastillas
 gotitas de limón
 una bufanda blanca
 jarabe de cerezas
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

A mi burro, a mi burro
 ya no le duele nada
 y el médico le ha dado
 una manzana asada
 una manzana asada
 un frasco de pastillas
 gotitas de limón
 una bufanda blanca
 jarabe de cerezas
 una gorrita gruesa
 mi burro enfermo está
 mi burro enfermo está.

Guía del docente

2

Momento

2

Enunciación

Fabuleando-ando • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Video *El renacuajo paseador* (disponible en <https://youtu.be/hP-Qpg-g7t0>)
- ✓ Tablero
- ✓ Marcador borrable
- ✓ Guía del estudiante N.º 1

Una fábula:

es una composición literaria sencilla y breve, en verso o prosa, con personajes que generalmente son animales o seres inanimados. Estas composiciones literarias pueden ir enmarcadas en la didáctica, ya que buscan enseñar verdades morales que se resumen en la moraleja, al final del relato.

Fuente: Paredes (2014).

Actividad 1

Inicie escuchando y observando la canción del video *El renacuajo paseador*, para que los estudiantes la aprendan y se apropien de la letra. Para ello pídeles que tarareen la canción sonando el ritmo con los dedos medio y pulgar mientras la escuchan; luego, que la susurren imitando el sonido de las abejas y, por último, proponga que la canten en voz suave hasta que se sientan a gusto con ella.

Luego entregue la Guía del estudiante N.º 1, donde se encuentra la letra de la canción. Los estudiantes van cantando y siguiendo el texto con el dedo. Cuando usted lo indique, pídeles que señalen con un color algunas palabras dentro del texto, como animales conocidos, lugares y cosas. También puede escoger palabras que tengan un significado desconocido para ellos, por ejemplo: renacuajo, corbata, boda, y que estén dentro del texto. Escriba las palabras en el tablero y pídeles a los estudiantes relacionarlas con otras que inicien con la misma sílaba. Se propone un ejemplo:

- ✓ **Palabra inicial:** Renacuajo.
- ✓ **Palabras propuestas por los estudiantes:** Remiendo - Resorte - Renacer.

Actividad 2

Entregue a los estudiantes la Guía del estudiante N.º 1, donde están los dibujos de los personajes de la fábula "El renacuajo paseador", para que los coloren y al frente escriban el nombre, teniendo presente la actividad anterior.

Esto permite que los estudiantes asocien palabras con imágenes y se apropien de nuevo vocabulario.

Actividad 3

Luego de que los estudiantes aprendan la canción "El renacuajo paseador", conforme tres grupos con la intencionalidad de trabajar la estructura interna de la fábula (inicio, nudo, desenlace) a través de la dramatización.

Para ello divida la fábula "El renacuajo paseador" en tres partes, como se muestra a continuación:

Equipo 1: Inicio

Entregue el título y las imágenes del inicio de la fábula para que los estudiantes las dramaticen.

Equipo 2: Nudo

Entregue las imágenes del nudo de la fábula para que los estudiantes la dramaticen.

Equipo 3: Desenlace y moraleja

Entregue las imágenes del desenlace del cuento para que los estudiantes las dra-

maticen, y también la moraleja para que la presenten al grupo. Si se da la posibilidad, esta actividad puede ser realizada por dos equipos donde uno sea el desenlace y el otro la moraleja, dependiendo de la cantidad de estudiantes.

A medida que los equipos presentan sus dramatizaciones explique las partes de la fábula de una manera corta y clara, enfatizando en el inicio, el nudo, el desenlace y la moraleja.

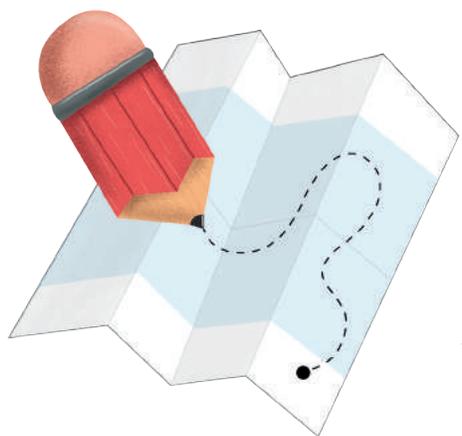
Retroalimentación

Para finalizar invite a los estudiantes a expresar cómo se sintieron en las actividades, para ello utilice tres ilustraciones que representan estados de ánimo. A continuación, se plantean unos ejemplos:

- ✓ Si se sintió súper bien... ilustración de un **dinosaurio feliz**.
- ✓ Si se sintió temeroso... ilustración de una **tortuga con rostro confundido**.
- ✓ Si se sintió triste... ilustración de un **gato llorando**.

Referencias

- Paredes, F. (2014). ¿Qué es una fábula? Definición, características y tipos. Recuperado de <http://fabulasanimadas.com/que-es-una-fabula/>



Guía del estudiante



Nombre:

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

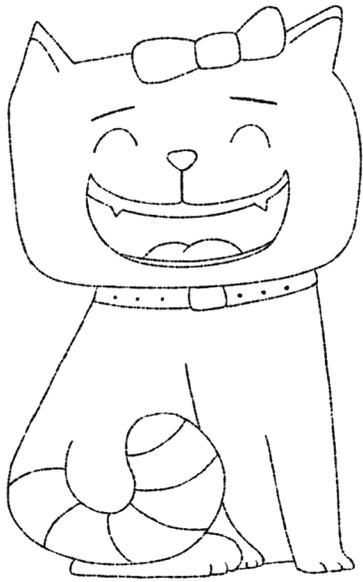
Actividad 1

El renacuajo paseador

El hijo de rana, rinrín renacuajo
 salió esta mañana muy tieso, muy majo.
 Con pantalón corto, corbata a la moda,
 sombrero encintado y chupa de boda.
 –¡Muchacho, no salgas! -le grita mamá,
 pero él hace un gesto y orondo se va.
 Halló en el camino, a un ratón vecino
 y le dijo: –¡Amigo!, venga usted conmigo,
 visitemos juntos a doña Ratona
 y habrá francachela y habrá comilona.
 A poco llegaron, avanza ratón,
 estira el cuello y coge el eslabón,
 da dos, tres golpes. Preguntan: ¿Quién es?
 –Soy yo, doña Ratona, beso a usted los pies
 ¿está usted en casa?
 –Sí señor, sí estoy,
 y celebro mucho ver a usted hoy.
 Estaba en mi oficio, hilando algodón,
 pero eso no importa, bienvenidos son.
 Se hicieron la venia, se dieron la mano,
 y dice Ratico, es más veterano:
 –Mi amigo el de verde rabia de calor,
 démele cerveza, hágame el favor.
 Y en tanto que el pillo consume la jarra
 manda a la señora traer la guitarra.

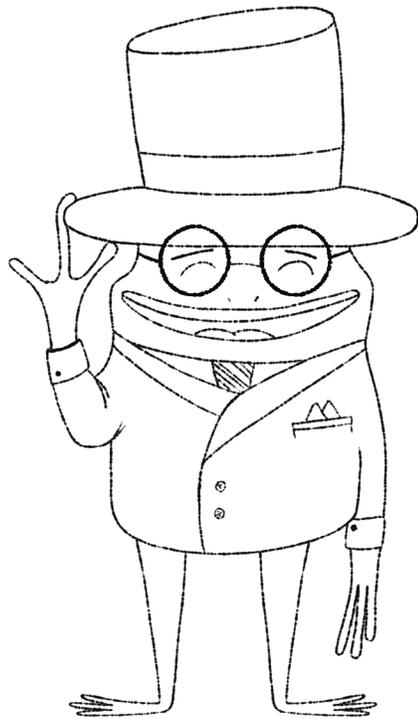
Y el renacuajo le pide que cuente
 versitos alegres, tonadas elegantes y...
 –¡Ay! de mil amores le hiciera la venia
 señora, pero es imposible darle a usted
 gusto ahora, que tengo el gaznate más
 seco que estopa y me aprieta mucho
 esta nueva ropa.
 –Lo siento infinito, -responde la tía Rata
 aflójese un poco el chaleco y corbata,
 y yo mientras tanto le voy a cantar
 una canción muy particular.
 Mas estando en esta brillante función
 de baile y cerveza, guitarra, canción,
 la gata y sus gatos saltan el umbral,
 y vuelven aquello el juicio final.

Actividad 2

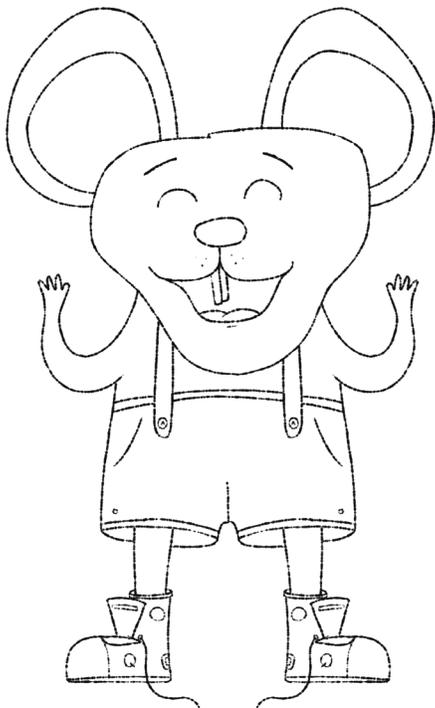


Empty rounded rectangular box with a dotted line for writing.

Empty rounded rectangular box with a dotted line for writing.



Empty rounded rectangular box with a dotted line for writing.



Guía del docente

3

Momento

3

Modelación

Mi aventura con la fábula • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 3 rompecabezas de fábulas: "El león y el ratón", "Los dos perros" y "Las ranas pidiendo rey" (Anexo 2). El docente recorta previamente las fichas de los rompecabezas.
- ✓ 1 copia de cada una de las fábulas (Anexo 3).
- ✓ Guía del estudiante N.º 2

Actividad 1

Divida el grupo de estudiantes en tres equipos, y a cada uno entregue un rompecabezas de tres fábulas diferentes, "El león y el ratón", "Los dos perros" y "Las ranas pidiendo rey" (Anexo 2). A medida que los grupos arman los rompecabezas narre a cada equipo la fábula que le corresponde de la imagen que armaron, haciendo énfasis en la estructura narrativa, inicio, nudo y desenlace de la fábula.

Posteriormente, en la Guía del estudiante N.º 2 los estudiantes, de manera individual, escriben el nombre de la fábula del equipo y realizan el dibujo de la misma.



Retroalimentación

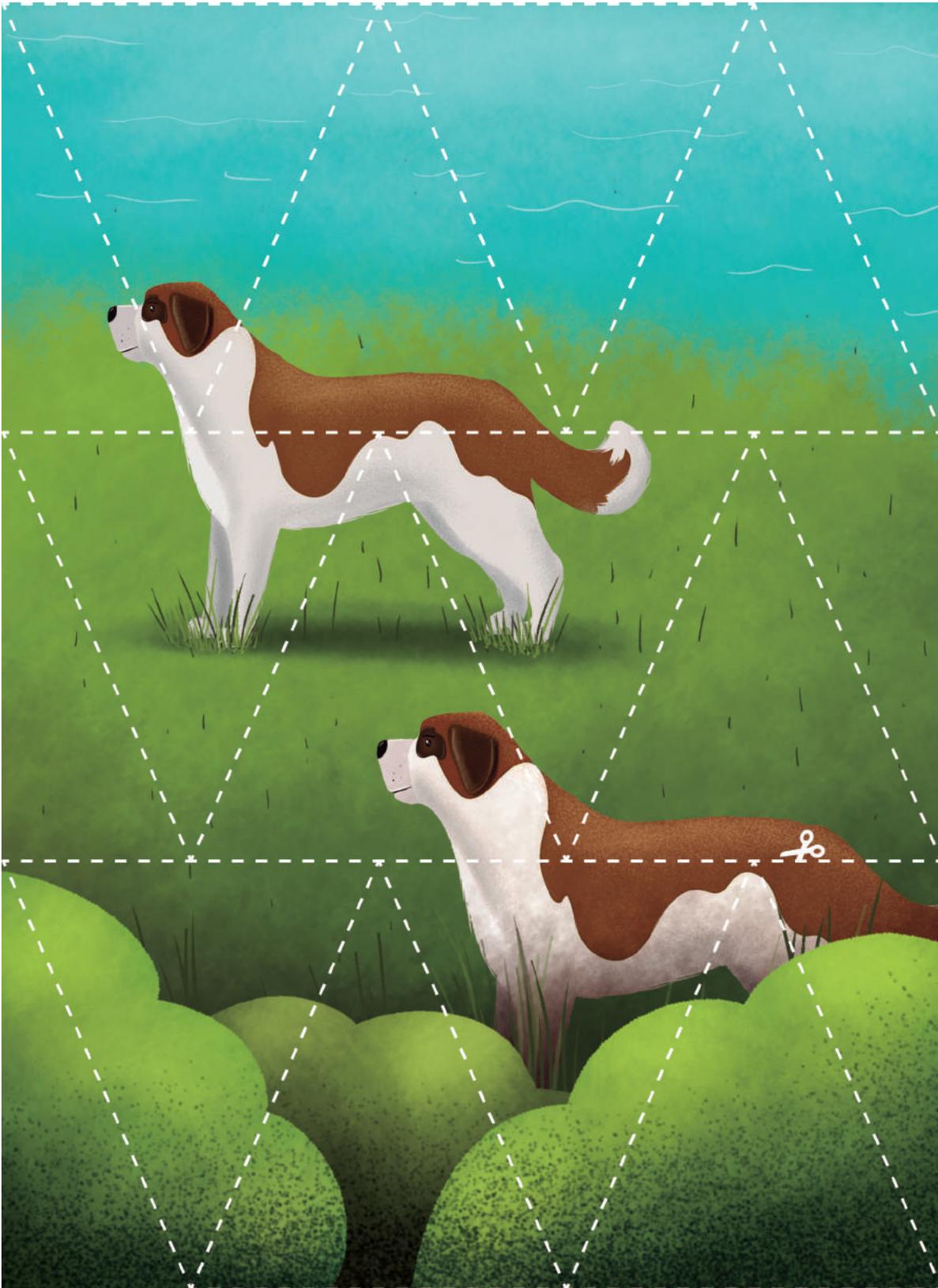
Cada equipo presenta, de forma oral, la fábula narrada, teniendo en cuenta lo que sucedió en el inicio, en el nudo y en el desenlace.

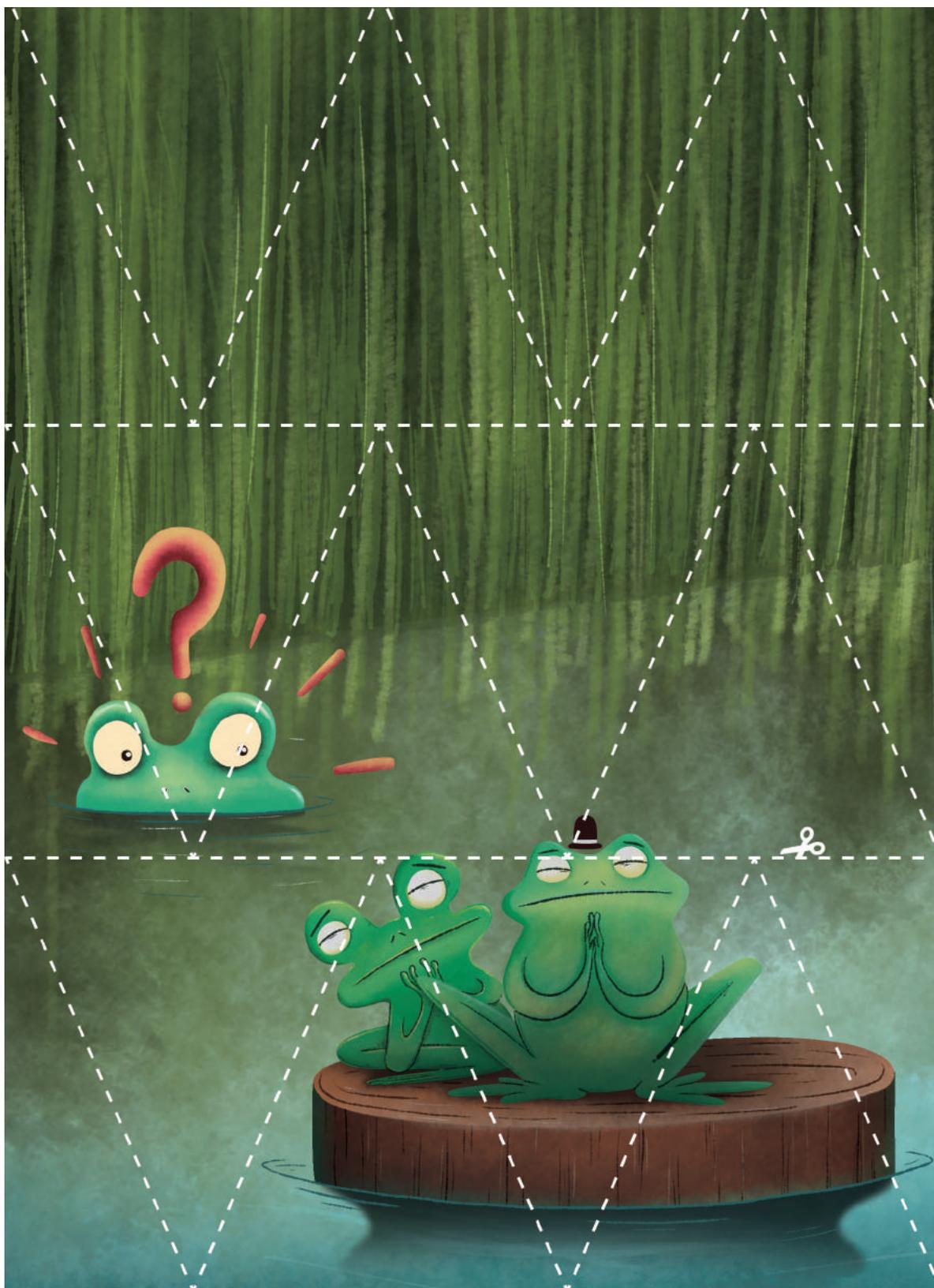
Referencias

- Fábulas de Esopo: Las ranas pidiendo rey (s. f.). Recuperado de <https://www.educapeques.com/cuentos-infantiles-cortos/fabulas-para-ninos/eso-po-ranas-pidiendo-rey.html>
- Los dos perros (s. f.). Recuperado de <https://www.fabulascortas3.com/2015/05/los-dos-perros.html>
- Medina, V. (2017). Fábulas para niños, el ratón y el león. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/1378/fabulas-para-ninos-el-leon-y-el-raton.html>

Anexo **2** Rompecabezas









Anexo 3 Fábulas

El león y el ratón

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 rio 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 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.

Moraleja

✓ Ningún acto de bondad queda sin recompensa.

✓ No conviene desdeñar la amistad de los más pequeños.

Los dos perros

Un rico labrador poseía dos hermosos perros. Mientras uno le acompañaba en sus largas jornadas de caza el otro se quedaba cuidando el hogar en el que vivía su dueño. Todos los días, cuando salía a cazar, el labrador guardaba la pieza más jugosa de todas las que había conseguido capturar para dársela al perro guardián nada más llegar a casa. Cansado de que esta situación se repitiera constantemente, el perro de caza comenzó a decirle a su querido compañero:

–No entiendo por qué yo debo correr hasta lastimarme las patas detrás de los conejos sin obtener ningún premio, mientras tu aquí parado sin hacer nada siempre consigues que nuestro dueño te dé la más sabrosa de las piezas.

Cuando el perro de caza se quedó en silencio, el guardián le respondió:

–Comprendo que estés molesto conmigo, pero el único culpable que hay en todo esto es nuestro dueño. Ve y quéjate a él, ya que fue el que te enseñó a ti a cazar y a mí a vivir apaciblemente.

Moraleja

- ✓ Todos tenemos una función o una tarea y nadie más que nosotros mismos podemos valorarla.

Las ranas pidiendo rey

Cansadas las ranas del propio desorden y anarquía en que vivían, mandaron una delegación a Zeus para que les enviara un rey.

Zeus, atendiendo su petición, les envió un grueso leño a su charca.

Espantadas las ranas por el ruido que hizo el leño al caer se escondieron donde mejor pudieron. Por fin, viendo que el leño no se movía más, fueron saliendo a la superficie y, dada la quietud que predominaba, empezaron a sentir tan grande desprecio por el nuevo rey que brincaban sobre él y se le sentaban encima, burlándose sin descanso.

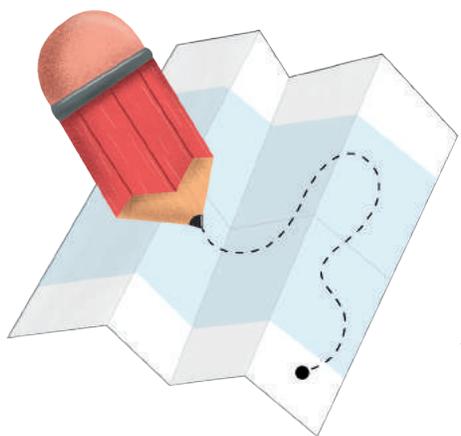
Y así, sintiéndose humilladas por tener de monarca a un simple madero, volvieron

donde Zeus, pidiéndole que les cambiara al rey, pues este era demasiado tranquilo.

Indignado, Zeus les mandó una activa serpiente de agua que, una a una, las atrapó y devoró a todas sin compasión.

Moraleja

- ✓ A la hora de elegir los gobernantes es mejor escoger a uno sencillo y honesto, en vez de a uno muy emprendedor pero malvado o corrupto.



Guía del estudiante

2

Nombre:

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

Actividad 1

Título de la fábula:

Dibujo.

Momento 4 Simulación

A crear y disfrutar • Duración: 1 hora

Materiales

- ✓ Marcador borrable
- ✓ Tablero
- ✓ Guía de planeación de la fábula (Anexo 4)



Actividad 1

Para el momento de la simulación se propone la construcción de una fábula con ayuda de los estudiantes. Para esto utilice el formato guía para la planeación del texto (Anexo 4). Puede transcribir el contenido del formato en el tablero o hacerlo en un cartel; lo importante es mantener la información en un lugar visible, porque a medida que los estudiantes aporten a la construcción con sus ideas estas se escribirán en el formato.

Para orientar la creación de la fábula plante las siguientes preguntas:

1. ¿En qué lugar se desarrolla la fábula?
2. ¿Qué personajes son los más importantes?
3. ¿Cuál problema se le presenta a los personajes?
4. ¿Cuál es la moraleja que se quiere dejar con la fábula?

Con base en las respuestas complete la guía de planificación.

Retroalimentación



Lea, junto con los estudiantes, el resultado del ejercicio e invítelos a expresar cómo les pareció la actividad; para ello utilice las ilustraciones del dinosaurio, la tortuga y el gato, empleadas en el momento de la enunciación.

Anexo **4**

Guía de planeación de la fábula

Escenario

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

Problema

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

Personajes

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

Moraleja

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

Momento 5 Ejercitación

Somos una fábula • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Tablero
- ✓ Marcador borrable

Actividad 1

Retome la guía de planeación de la fábula del momento de la simulación. El propósito es iniciar la escritura colectiva del texto con la ayuda de todos los estudiantes. Es importante estructurar el texto teniendo en cuenta los elementos de la narración, inicio, nudo y desenlace; para ello, invite a los estudiantes a participar de la descripción de los personajes, el desarrollo del conflicto y su resolución. Se proponen algunas preguntas que orienten esta creación.

1. ¿En qué lugar se encuentran los personajes?
2. ¿Qué hace el protagonista al encontrarse en esta situación?
3. ¿Qué personajes participan en el conflicto?
4. ¿Cómo se soluciona el problema?
5. ¿Qué personajes participan en la solución del conflicto?

A medida que los estudiantes expresan sus ideas escriba el texto en el tablero.

Retroalimentación



Lea con los estudiantes la fábula e invítelos a expresar lo que más les gusta del texto, cómo les pareció la actividad de escribir juntos, si están de acuerdo con el resultado y qué aprendieron durante la actividad.

Guía del docente

6

Momento 6

Demostración

Manos a la obra • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Pliegos de cartón Durex (de acuerdo con el número de escenas de la fábula)
- ✓ Lápices
- ✓ Tijeras
- ✓ Colores y marcadores permanentes



El libro álbum:

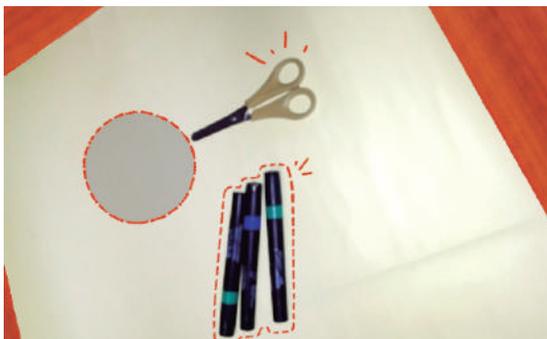
es un libro donde el texto y la imagen funcionan de manera inseparable, construyendo una historia.

Fuente: Cassano (2011).

Actividad 1

Luego de la redacción colectiva de la fábula, en el momento anterior, invite a los estudiantes a transcribirla por grupos en un libro álbum, donde el texto y la imagen juegan un papel importante y donde serán los estudiantes quienes escriban e ilustren su creación literaria. El libro tiene un formato que permite que los estudiantes interactúen con este, tomando el lugar de los personajes. A continuación, se encuentran los pasos para la elaboración del libro.

Paso a paso para la realización del libro álbum interactivo

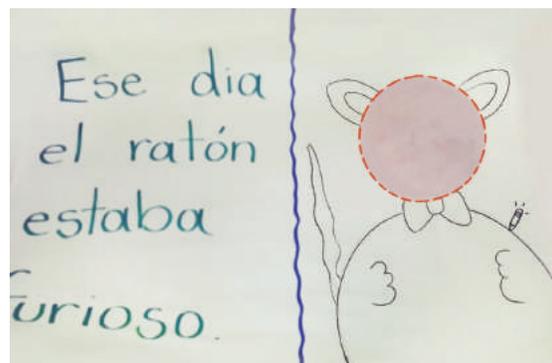


Para esta actividad se necesitan tijeras, pliegos de cartón Durex, colores y marcadores.

A cada grupo se le facilita la escena de la fábula que va a representar y el material para realizar la página del libro.

Paso a paso:

1. Tome cada uno de los pliegos de cartón Durex y dóblelos por la mitad de manera horizontal.
2. Elija uno de los lados para transcribir las escenas de la fábula.
3. Recorte un círculo en cartulina de modo que quede un orificio en el rostro del personaje.



4. Pida a los estudiantes dibujar los personajes de acuerdo con la escena, teniendo presente que abarquen la totalidad de la hoja, como se muestra en la imagen.
5. Invite a los estudiantes a pintar cada uno de los personajes para luego unir todas las partes en una sola historia.

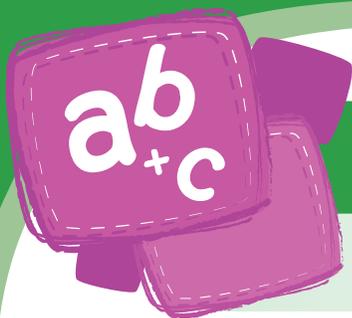
Retroalimentación



Para el cierre de esta secuencia didáctica propicie un espacio en donde los estudiantes expongan su creación a otros compañeros de grados diferentes y a sus familias; así pueden evidenciar el resultado de la implementación de la secuencia didáctica y la función social y comunicativa de la escritura en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Referencias

- Cassano, C. (2011). Recursos pedagógicos. ¿Qué son los libros álbum? Recuperado de <http://integrar.bue.edu.ar/integrar/blog/articulo/que-son-los-libros-album/>



La magia de la lectura

Guía del docente

Autora: Aurora Isabel Martínez Mercado
Institución Educativa Jorge Enrique Villegas
Municipio de Puerto Nare - Antioquia

Grado: cuarto de primaria

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Comprender la estructura del texto narrativo para leer comprensivamente y escribir textos con sentido, de acuerdo con una temática elegida y una intención comunicativa clara	Demostrar una actitud positiva en los espacios de lectura comprensiva y producción textual de diferentes textos narrativos	Aplicar estrategias de lectura y escritura que fortalezcan el desempeño lector y escritor de los estudiantes, siguiendo los parámetros propuestos por la estructura narrativa

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Reconoce la estructura del texto narrativo como el cuento, atendiendo su intencionalidad discursiva	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

La secuencia didáctica “La magia de la lectura” tiene como propósito que los estudiantes reconozcan la estructura narrativa para leer comprensivamente y producir textos coherentes, en los que elaboren historias siguiendo un plan de escritura. Para ello, se realizan preguntas de nivel literal e inferencial, se hace lectura de imágenes, de textos narrativos y actividades de escritura creativa, así como el análisis de la estructura narrativa en los textos sugeridos por el docente y en los escritos por los estudiantes.

De esta manera, la presente secuencia busca favorecer la comprensión de los elementos discursivos de los textos narrativos que, aunque trabajados cotidianamente en el aula, requieren el análisis de su estructura interna para que los estudiantes puedan crear sus propios textos.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Arma el rompecabezas • Duración: 1 hora

Materiales

- ✓ Imagen de rompecabezas (Anexo 1)
- ✓ Guía del estudiante N.º 1

Actividad

1

El objetivo de la actividad es extraer información a partir de la observación de una imagen, por medio de preguntas literales e inferenciales. Para ello, pídale a los estudiantes reunirse en grupos de cuatro, entregue a cada grupo el rompecabezas del Anexo 1 y la Guía del estudiante donde encontrarán las preguntas que deben resolver de acuerdo con la imagen.



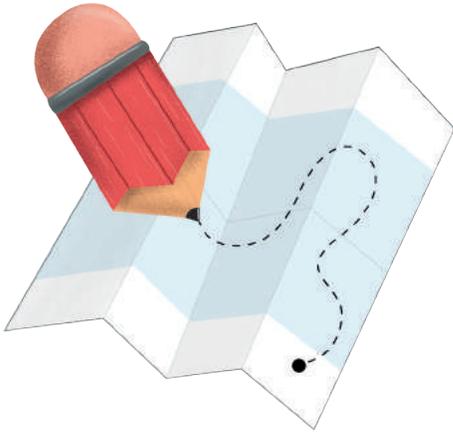
Retroalimentación

Al finalizar la actividad se realiza un conversatorio para conocer las respuestas de cada equipo y la manera como comprendieron el contenido de la imagen.



Anexo 1 Recorte las fichas del rompecabezas





Guía del estudiante

1

Nombre:

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

Actividad 1

De acuerdo con la imagen del rompecabezas observa y responde las siguientes preguntas.

Responde

1

¿Cuál consideras que es el título más apropiado?

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

5

¿Qué tiene en la mano la niña de la imagen?

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

2

¿Cuántos niños hay en los columpios?

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

6

¿Qué hace el niño que lleva en su espalda un bolso?

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

3

¿A qué juega el niño que está sentado en el suelo?

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

7

¿Qué sucede con los niños que juegan al fútbol?

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

4

¿Qué juega el niño del sombrero?

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

8

¿En qué lugar están jugando los niños de la imagen?

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

Guía del docente

2

Momento

2

Enunciación

El cuento y su estructura narrativa • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Mapa conceptual con los elementos de la narración (Anexo 2)
- ✓ Historieta "Un viaje de ida y vuelta". Una por estudiante (Anexo 3)
- ✓ Plantilla para armar secuencia de imágenes (Anexo 4)
- ✓ Plantilla para escribir (Anexo 5)
- ✓ Tijeras
- ✓ Colbón

Actividad 1

Explique los elementos que conforman la estructura del cuento (inicio, nudo, desenlace) a través de un mapa conceptual (Anexo 2), con el propósito de fortalecer los conceptos relacionados con el texto narrativo y su estructura.

Luego, entregue a cada estudiante una historieta en desorden (Anexo 3), la cual deben recortar por escenas y ordenarlas de acuerdo con la interpretación de cada estudiante. Pídale que peguen la historieta en el Anexo 4.

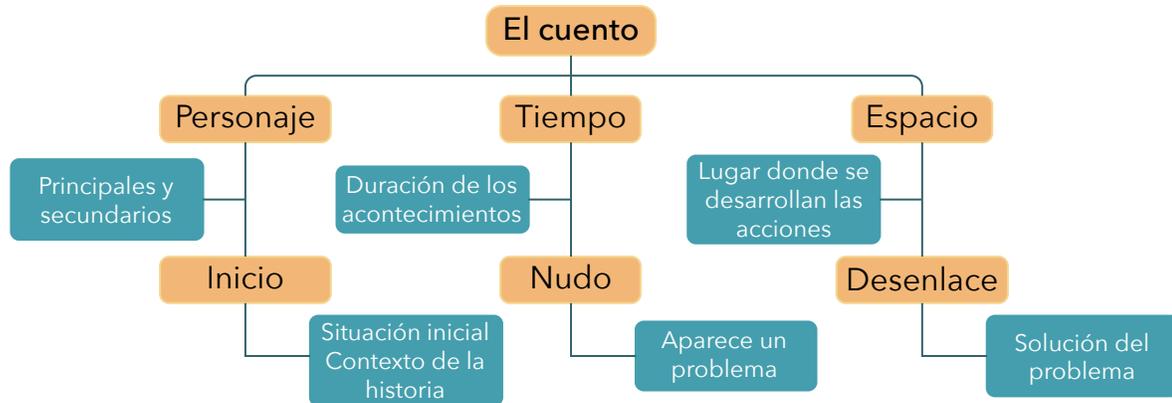
Por último, entregue el Anexo 5 en el que los estudiantes escriben lo que ocurre en el inicio, en el nudo y en el final de la historieta que armaron de acuerdo con su interpretación.

Retroalimentación

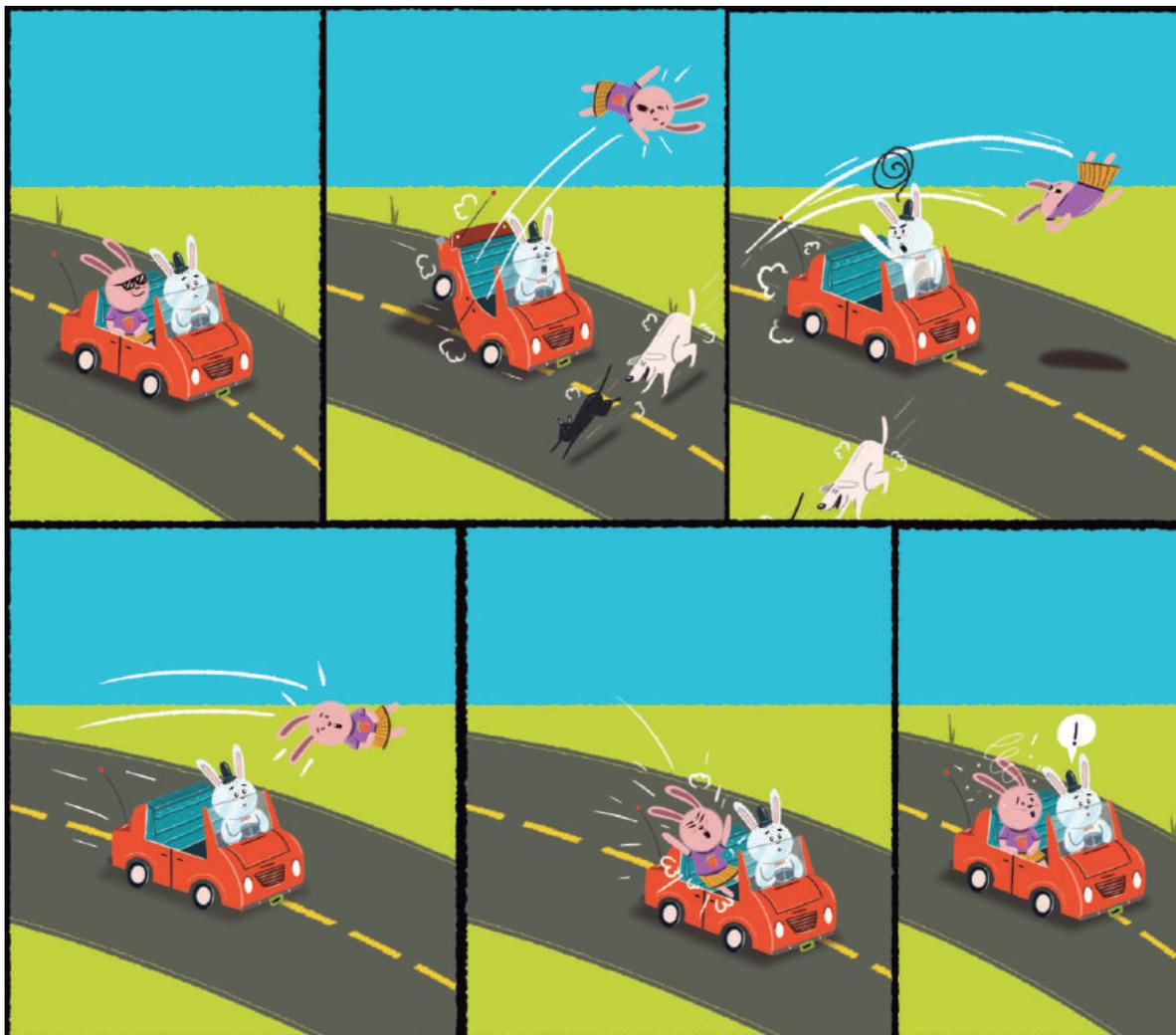


Se le pide a los niños, de manera voluntaria, que tomen su historieta ya terminada y se la expliquen a sus compañeros, exponiendo el porqué del orden que le dieron a la misma.

Anexo 2

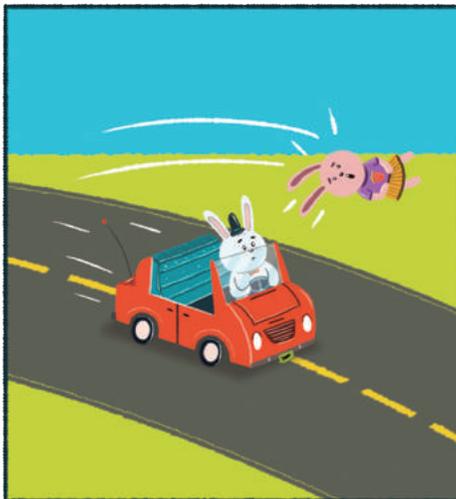
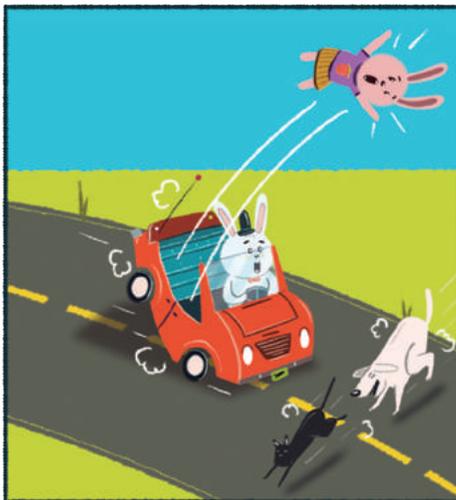
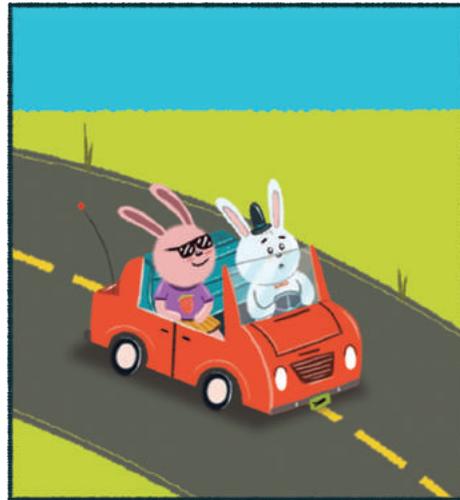


Historieta en su orden

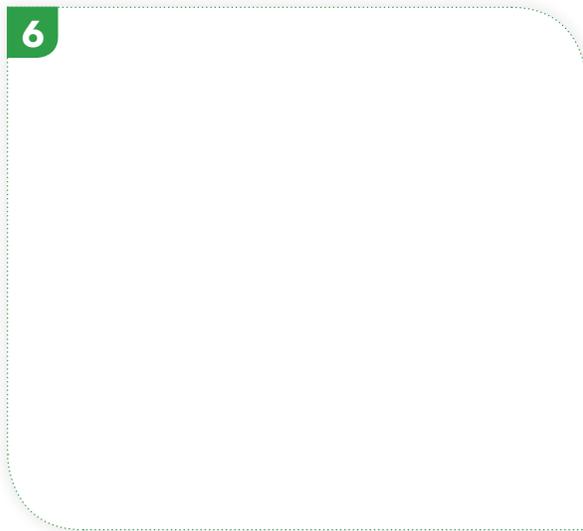
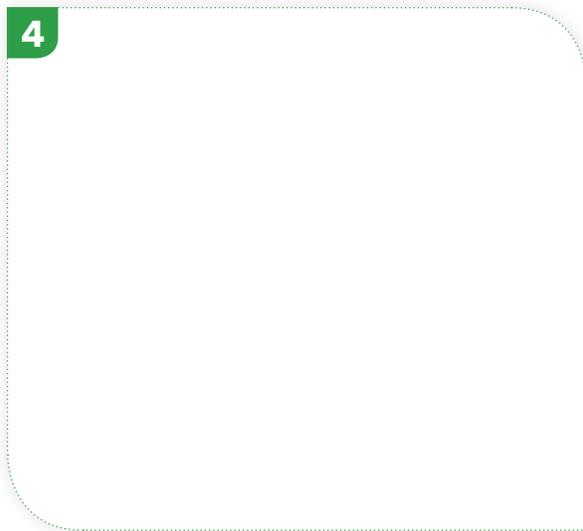
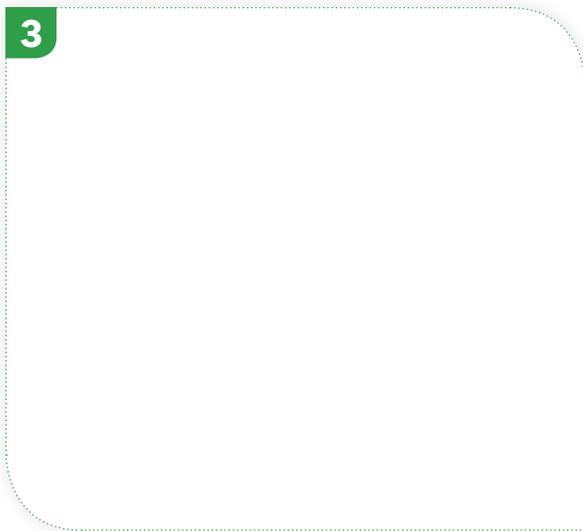
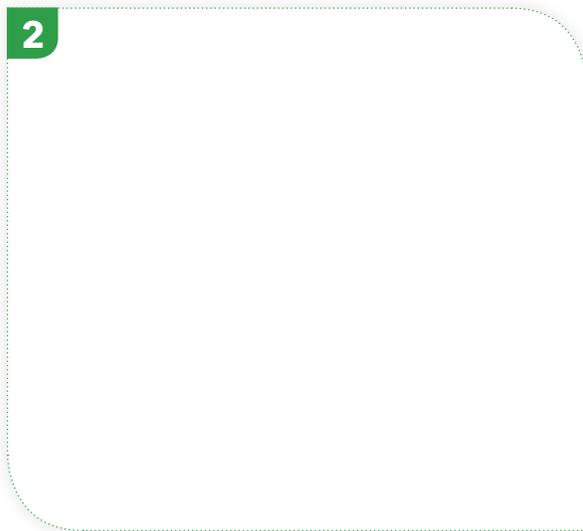


Anexo 3

Historieta en desorden



Anexo **4** Plantilla para organizar imágenes





Anexo

5

Plantilla para la escritura

Inicio

Handwriting practice area for the 'Inicio' section, featuring six horizontal dotted lines for text entry.

Nudo

Handwriting practice area for the 'Nudo' section, featuring six horizontal dotted lines for text entry.

Desenlace

Handwriting practice area for the 'Desenlace' section, featuring six horizontal dotted lines for text entry.

Momento 3 Modelación

La descripción en la narración • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ 16 fotocopias con 4 imágenes de personas, animales, objetos y lugares (Anexo 6)
- ✓ Una bolsa de papel
- ✓ Tijeras, colbón
- ✓ Guía del estudiante N.º 2

Actividad 1

Presente a los estudiantes cuatro ilustraciones: una persona, un animal, un objeto y un lugar. Permita que las observen y, posteriormente, realice una descripción de cada imagen, de manera oral, resaltando las cualidades físicas de las mismas. A medida que realiza la descripción escribala en el tablero. En el siguiente cuadro se propone un ejemplo:



Paisaje natural

Con una hermosa granja, un campesino trabajador, a lo lejos una cordillera, un tractor, animalitos: un gallo y una gallina con sus pollitos, una vaca, una oveja, pasto, una casita roja para el almacenamiento de los cultivos, un cielo azul, un paisaje encantador.

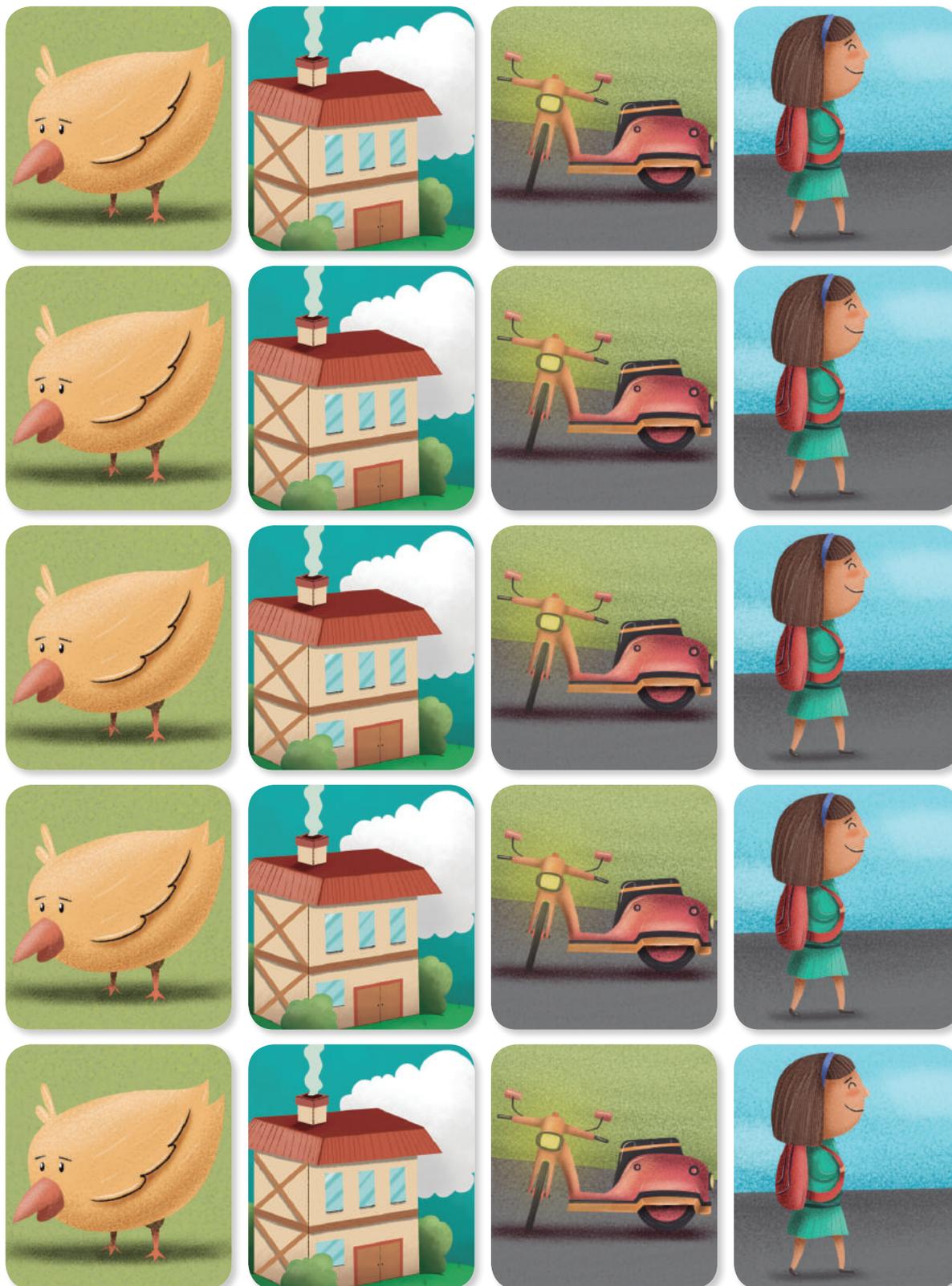
Entregue a cada estudiante cuatro ilustraciones, así: una persona, un animal, un objeto y un lugar para que observe lo que se ve en cada imagen (Anexo 6). En la Guía del estudiante N.º 2 los estudiantes deben pegar cada imagen en el lugar que corresponda, realizando una corta descripción de la misma.

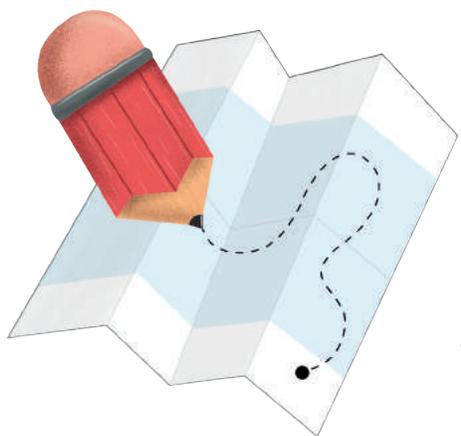
Posteriormente, tome al azar dos de las cuatro imágenes presentadas a los estudiantes y escriba un cuento en el tablero, llamando la atención acerca de los elementos que lo constituyen: inicio, nudo, desenlace, personajes, tiempo y espacio.

Seguidamente, cada estudiante toma al azar, de una bolsa de papel, dos de las cuatro imágenes (una persona, un animal, un objeto o un lugar). Cada estudiante debe inventar y escribir su propio texto narrativo (cuento) con los personajes que le correspondieron, y si es necesario agregar otros, teniendo en cuenta sus cualidades físicas y el lugar donde se desarrolla la historia (Guía del estudiante N.º 2).

Para terminar, cada niño realiza su dibujo del cuento creado.

Anexo **6** Imágenes





Guía del estudiante

2

Nombre:

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

Actividad 1

Pega las imágenes en el lugar que corresponde y describe cada una.

	Imagen	Descripción
Lugar	
Animal	
Persona	
Objeto	

Actividad **2**

Cuento:

Handwriting practice area with 15 horizontal dotted lines.

Ilustración

Guía del docente

4

Momento

4

Simulación

Rúbrica para la comprensión textual • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Guía del estudiante N.º 3. Una para cada estudiante
- ✓ Hojas de bloc. Una para cada estudiante



Actividad 1

Entregue a cada estudiante la Guía del estudiante N.º 3, la cual contiene una rúbrica con criterios para que cada estudiante evalúe el texto escrito en el momento anterior y establezca si este cumple o no las condiciones o características propias del cuento: inicio, nudo, desenlace, personajes, tiempo y espacio.

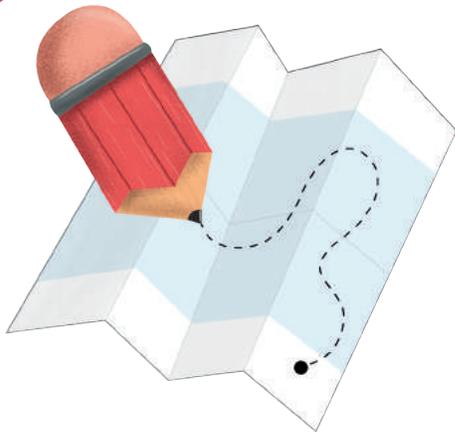
Cada estudiante lee los criterios contenidos en la rúbrica y hace la autoevaluación del cuento escrito. Si no cumple con algún criterio debe explicar qué debe mejorar en su cuento.

Retroalimentación



Pídales a los estudiantes, de forma voluntaria, que socialicen los resultados de la evaluación de sus cuentos basados en la rúbrica, con el propósito de verificar y retroalimentar la claridad que tiene el grupo frente a los elementos de la estructura narrativa.

Con base en las observaciones realizadas en la retroalimentación, cada estudiante reescribe su cuento en una hoja de bloc entregada por el docente.



Guía del estudiante

3

Nombre:

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

Actividad 1

Evalúa tu cuento teniendo en cuenta los siguientes criterios, mejóralo y reescríbelo en una hoja de bloc.

Criterios de evaluación	Sí	No	¿Qué debes mejorar en tu cuento?
Al inicio del cuento se presentan los personajes y el lugar donde se desarrolla la historia			
En el texto escrito aparecen personajes secundarios			
En el nudo se presenta el problema por el que deben pasar los personajes			
En la historia se puede reconocer claramente el tiempo en el que ocurren los hechos			
En el desenlace se le da solución al problema que tenían los personajes de la historia			

Guía del docente

5

Momento

5

Ejercitación

La misma historia - varios finales • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Cuento en video: "Pinocho el astuto" de Gianni Rodari (disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ZL3xaigSA1s>)
- ✓ Libro digital: *Cuentos para jugar* de Gianni Rodari (disponible en [http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/secundaria/fi-](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/secundaria/fi-les/2011/12/veinte-cuentos-de-Gianni-Rodari-con-tres-finales-.pdf)
- les/2011/12/veinte-cuentos-de-Gianni-Rodari-con-tres-finales-.pdf)
- ✓ Tablero inteligente o televisor
- ✓ Guía del estudiante N.º 4

Actividad 1

El propósito del momento de la ejercitación es que los estudiantes propongan finales diferentes a los cuentos creados, corregidos y reescritos, por cada uno, en los momentos anteriores. Para esto, inicie la actividad proyectando el video del cuento "Pinocho el astuto", la versión de Gianni Rodari, en el cual se muestran varios finales para una misma historia. Cada estudiante debe estar muy atento a la observación y escucha del cuento, porque al finalizar debe elegir cuál de los finales propuestos por el escritor le gustó más, cuál menos y por qué. Permita que los estudiantes socialicen sus respuestas de forma oral.

Docente, si no cuenta con recursos para la proyección del cuento llévelo impreso.

Actividad 2

Ahora propóngale a los estudiantes cambiar el final de las historias que escribieron. Para ello organice grupos de cuatro estudiantes y entregue la Guía del estudiante N.º 4. Dentro del grupo cada estudiante lee su historia y entre todos eligen una que será la que participará del carrusel de la escritura; dicho carrusel consiste en intercambiar, entre los grupos, el cuento elegido para proponerle un nuevo final; de esta manera se realiza una rotación de los cuentos en la que cada grupo plantea una versión distinta en cada caso.

La actividad se concluye cuando cada grupo reciba su narración con diferentes finales propuestos por sus compañeros.

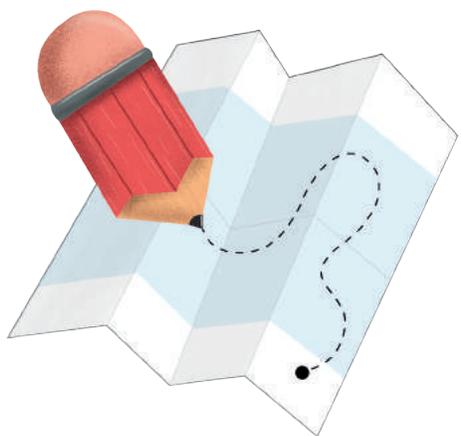
Retroalimentación



Para la retroalimentación de la actividad proponga una mesa redonda en la que un representante de cada grupo socialice las diferentes versiones finales de los cuentos, mientras que los demás compañeros escuchan muy atentos la lectura, expresando luego su opinión acerca de los finales realizados por sus compañeros.

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>



Guía del estudiante

4

Nombre:

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

Actividad 1

Escribe un final diferente para cada historia.

Cuento 1

Título:

Final:

Cuento 2

Título:

Final:

Cuento 3

Título:

Final:

Cuento 4

Título:

Final:

Momento 6 Demostración

Manos a la obra • Duración: dos sesiones de 60 minutos

Materiales

- ✓ 4 ilustraciones por grupo (Anexo 7)
- ✓ Plantilla para historia (Anexo 8)
- ✓ Colbón
- ✓ 4 pliegos de papel periódico
- ✓ 4 marcadores permanentes
- ✓ 4 hojas de bloc tamaño carta. Una por grupo de estudiantes
- ✓ Tijeras

Actividad 1

Forme grupos de cuatro estudiantes, entrégueles cuatro ilustraciones (Anexo 7) y pídale que las organicen de manera secuenciada formando una historia. Cada grupo recibe una hoja de bloc en la que debe hacer el ejercicio de planear las ideas que ayudarán a crear la historia que se va a escribir (preescritura): personajes, ambiente, acciones, problema, solución del problema.

Posteriormente, los estudiantes pasan a escribir su historia, teniendo en cuenta las ideas antes planteadas y los elementos de la narración (el inicio, el nudo, el desenlace); también deben recordar darle un título (escritura).

Recoja los escritos hechos por los estudiantes y corrija los errores de escritura, redacción y ortografía (revisión). Luego socialice los errores más comunes encontrados en los escritos, para que los estudiantes mejoren su proceso de escritura.

Finalmente, entregue una plantilla (Anexo 8) donde deben pegar las imágenes de forma secuenciada y escribiendo debajo lo que sucede de acuerdo con las correcciones realizadas (reescritura).

Retroalimentación



Cada grupo socializa su historia al grupo en general.

Cuando todos los grupos de trabajo hayan socializado sus escritos recoja las historias y organice un libro artesanal, creativo, lúdico e ilustrado, el cual se rotará por el grupo para que puedan admirar sus creaciones.

Referencias

- Jeffers, O. (2009). *Perdido y encontrado*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.



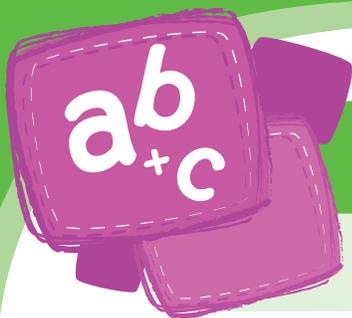
Anexo

7

Imágenes



Fuente: Jeffers (2009).



Titirin, titiritero, vamos a crear cuentos con esmero

Guía del docente

Autora: Maricela Montilla Quiroz
Institución Educativa Jorge Enrique Villegas
Municipio de Puerto Nare - Antioquia

Grado: tercero y 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 y siendo conscientes del proceso cíclico de la escritura	Fomentar espacios en los que se pueda interactuar con el lenguaje, a través de ejercicios didácticos que mejoren las habilidades comunicativas en los estudiantes	Leer, comprender y producir textos narrativos atendiendo aspectos formales y básicos del lenguaje escrito, en los estudiantes de los grados tercero y cuarto

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende la intención comunicativa de los textos narrativos	Participa activamente de la implementación de todos los momentos de la secuencia didáctica	Produce textos narrativos, teniendo en cuenta la macro estructura y un plan estructurado de escritura



Presentación de la secuencia didáctica

La presente secuencia didáctica se plantea con el objetivo fundamental de fomentar espacios en los cuales los estudiantes puedan interactuar con el lenguaje, de una manera amena, mediante ejercicios didácticos que los ayuden a mejorar la lectura y a comprender y producir textos narrativos, atendiendo aspectos formales de la escritura y fortaleciendo así la competencia lectora y escritora.

El docente encontrará que, a lo largo de la secuencia didáctica, se describen ejercicios que invitan al estudiante a detenerse en la lectura y en la producción de textos

narrativos como los cuentos, conociendo y empleando su estructura, sus elementos y siguiendo un plan de escritura y corrección.

Finalmente, el reconocimiento de la estructura del texto narrativo permite que los estudiantes comprendan que cada texto, en su interior, tiene unas normas básicas para la creación, las cuales permiten que el lector comprenda la intención comunicativa de quien escribe; de ahí la importancia de crear en el aula espacios reflexivos en torno a la producción escrita.

Guía del docente

1

Momento

1

Motivación

Titirin, titiritero, vamos a crear cuentos con esmero • Duración: 2 horas

Materiales

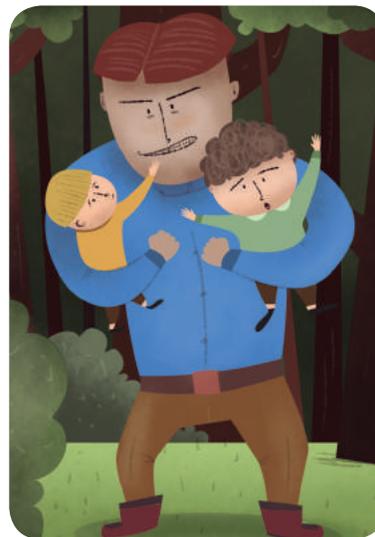
- ✓ Imágenes en secuencia. Cada una en tamaño carta (Anexo 1)
- ✓ 2 cajas de cartón medianas (puede ser de cualquier producto) forradas en papel regalo
- ✓ Rótulos con palabras (Anexo 2)
- ✓ Hojas de bloc tamaño carta, una por estudiante

Actividad

1

Presente a los estudiantes seis imágenes (Anexo 1) con las siguientes ilustraciones: un gigante atrapando a unos niños, un niño hablando con un rey, una anciana hablando con unos niños, un niño hablando con unos pájaros, el gigante caído y un niño en medio de un bosque reunido con varios niños.

En dos esquinas del salón se instalan dos cajas con las siguientes palabras: gigante, altos, niño, blancas, cabello castaño, contento, frondoso, silla, anciana, nariz grande, anciano, amarillo, malo, ingenioso, sentado, abierta, valiente, gordo, bueno, verde oscuro, cabello liso, verde claro, blanca, fuerte y azul claro (Anexo 2).



"Los palitos de la suerte" son una estrategia pedagógica que estimula la participación de los estudiantes. Cada uno tendrá un palito de paleta marcado con sus respectivos nombres. Se depositan en un vaso desechable o una bolsa y se sacan al azar, el que salga será el dueño de la oportunidad de participar.

Por medio de "Los palitos de la suerte" cada uno de los estudiantes participa de la actividad, para extraer una palabra de cada caja y ubicarla en la imagen correspondiente. Luego de tener todas las palabras ubicadas alrededor de las imágenes se le debe entre-

gar a cada estudiante una hoja de bloc para que escriba un texto narrativo, con base en las imágenes expuestas. En su escrito también debe incluir las palabras que rodean las ilustraciones y un título adecuado para la historia.

Retroalimentación



Invite a los estudiantes a leer algunos textos de manera voluntaria y a expresar su sentir frente a la experiencia de crear historias a partir de imágenes. Al final, pregúnteles si saben qué tipo de texto escribieron y las características del mismo, con el objetivo de indagar sobre sus conocimientos acerca de la estructura narrativa.

Referencias

- Creamos un cuento (2018). Recuperado de <https://creamosuncuentotercergrado.wikispaces.com/CREAMOS+UN+CUENTO>

Anexo 1



Fuente: Creamos un cuento (2018).



Anexo

2

Recorte cada una de las siguientes palabras

Vuelan	Cabello negro	Bajo	Cabello rubio	Caído
Gigante	Altos	Niño	Blancas	Cabello castaño
Contento	Frondoso	Silla	Anciana	Nariz grande
Anciano	Amarillo	Malo	Ingenioso	Sentado
Dormido	Valiente	Gordo	Bueno	Verde oscuro
Cabello liso	Verde claro	Blanca	Fuerte	Azul claro



Momento 2 Enunciación

Escuchando, viendo y haciendo es que aprendo • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Textos escritos por los estudiantes en el momento de la motivación
- ✓ 5 carteles con los conceptos del texto narrativo (Anexo 3). El docente elabora un cartel para cada concepto, el tamaño depende de la cantidad de estudiantes
- ✓ Videos para profundizar en los elementos del texto narrativo. Si el docente no cuenta con recursos para proyectar puede utilizar solo los carteles (videos sugeridos disponibles en https://www.youtube.com/watch?v=_O0Xt_cMQWw y <https://www.youtube.com/watch?v=-Vkk5-t5HRiY>)
- ✓ Cuento "El leñador honrado" (Anexo 4) (disponible en <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/12/Cuentos-desordenados.pdf>)
- ✓ Tablas con los elementos de la narración (Anexo 5)
- ✓ 1 hoja de bloc tamaño oficio por equipos de cuatro estudiantes
- ✓ 1 hoja de papel periódico por equipos de cuatro estudiantes
- ✓ 10 marcadores permanentes, colores variados

Actividad 1

Para esta actividad elija uno de los textos escritos por los estudiantes en la sesión anterior, utilizando la estrategia de participación "Los palitos de la suerte". Para ello, escoja un palito, lea el nombre del estudiante, busque el cuento y léalo en voz alta. Finalizada la lectura invite a los estudiantes a responder preguntas relacionadas con los elementos del texto narrativo.

Ejemplo:

1. ¿Quiénes son los personajes?
2. ¿Quién o quiénes son los principales y los secundarios?
3. ¿Cuál fue el problema?
4. ¿En qué lugar ocurrieron los hechos?
5. Según el texto, ¿cómo es el lugar?
6. ¿Cuál es el tiempo en el que ocurrieron los hechos?
7. ¿Cómo se solucionó el problema?

Explique los principales elementos del texto narrativo; para esto, presente cinco carteles con la información expuesta en el Anexo 3. También puede profundizar en los conceptos proyectando los siguientes videos.

- ✓ *Textos narrativos y sus elementos* (disponible en https://www.youtube.com/watch?v=_O0Xt_cMQWw)
- ✓ *Elementos de la narración* (disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=-Vkk5-t5HRiY>)

Organice grupos de cuatro estudiantes y entregue a cada uno una bolsa con un cuento recortado en párrafos (Anexo 4), cuya estructura (inicio, nudo y desenlace) se distingue con colores diferentes.

Posteriormente, entregue una hoja de bloc tamaño oficio para que armen el cuento siguiendo el orden lógico de la narración. En la misma hoja se encuentran unas tablas (Anexo 5), una para cada grupo, donde deben clasificar, con base en el cuento, los personajes, el espacio y el tiempo, el tipo de narrador y los recursos de la narración. Entregue a cada grupo marcadores para que completen la tabla.

Retroalimentación



Terminada esta actividad, cada equipo transcribe la tabla que le correspondió en una hoja de papel periódico para socializarla ante sus compañeros; realice, junto con los estudiantes, las observaciones que complementen la información, en caso de ser necesario.

Referencias

- Molina, Y. (2017). *Elementos de la narración* [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Vkk5-t5HRiY>
- Vicencio, A. (2015). *Textos narrativos y sus elementos* [video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_O0Xt_cMQWw
- *Zoom al lenguaje 5°* (2014). Bogotá: Libros y Libros.

Anexo **3**

LUGAR Y TIEMPO DE LA NARRACIÓN

LUGAR ABIERTO: se encuentra al aire libre.

CERRADO: se encuentra en un ambiente interno.

TIEMPO CRONOLÓGICO: duración y ordenación de los acontecimientos.

TIEMPO ATMÓSFERICO: hace referencia al clima de los lugares donde suceden los hechos.

LOS RECURSOS DE LA NARRACIÓN

LOS DIÁLOGOS: se emplean para dar a conocer la voz de los personajes. Se introducen en el relato a través de guiones.

LAS PERSONIFICACIONES: consisten en atribuirle cualidades propias de las personas a los objetos, animales y elementos de la naturaleza.

LAS DESCRIPCIONES: se emplean para dar a conocer detalles de un objeto, un personaje o una situación.

PERSONAJES DE LA NARRACIÓN

PRINCIPALES: son los protagonistas de la historia.

SECUNDARIOS: son aquellos que cumplen un papel, el cual puede ser oponerse al personaje principal o ayudarlo.

NARRADOR EN LA NARRACIÓN

NARRADOR PROTAGONISTA: cuenta directamente los hechos que ocurren como si le hubiesen sucedido a él.

NARRADOR OMNISCIENTE: cuenta los hechos que le suceden a los personajes.

ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN

INICIO: momento en el que se presenta el personaje principal, el lugar y el tiempo del relato.

NUDO: es el problema o trama.

DESENLACE: momento donde se da solución al problema.



Anexo

4

Recorte cada una de las siguientes palabras



El leñador honrado



–¡Oh, gracias, gracias! ¡Esa es la mía!
Pero, por tu honradez, yo te regalo las otras dos. Has preferido la pobreza a la mentira y te mereces un premio.



Al instante ¡oh, maravilla! Una bella ninfa aparecía sobre las aguas y dijo al leñador:
–Espera, buen hombre: traeré tu hacha.



Había una vez un pobre leñador que regresaba a su casa después de una jornada de duro trabajo.
Al cruzar un puentecillo sobre el río se le cayó el hacha al agua.
Entonces, empezó a lamentarse tristemente:
–¿Cómo me ganaré el sustento ahora que no tengo hacha?



Se hundió en la corriente y poco después reaparecía con un hacha de oro entre las manos. El leñador dijo que aquella no era la suya. Por segunda vez se sumergió la ninfa, para reaparecer después con otra hacha de plata.
–Tampoco es la mía, dijo el afligido leñador.



Por tercera vez la ninfa buscó bajo el agua. Al reaparecer llevaba un hacha de hierro.

Anexo

5

Tablas elementos de la narración

(Tabla por equipo)

Tabla 1

Personajes en la narración	
Principales	
Secundarios	

Tabla 2

Lugar y tiempo en la narración	
Lugar	
Tiempo	

Tabla 3

Tipo de narradores	
Narradores en primera persona (Protagonista)	
Narradores en segunda persona (Omnisciente)	

Tabla 4

Recursos Literarios	
Diálogos ¿cuáles?	
Personificaciones ¿cuáles?	
Descripciones ¿cuáles?	

Guía del docente

3

Momento

3

Modelación

¿Conoces los cuentos? • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Lápices, borradores, sacapuntas
- ✓ Láminas o imágenes en forma de siluetas (Anexos 6 y 7)
- ✓ 50 palos de chuzo o de paleta
- ✓ Tablero inteligente
- ✓ Video Beam
- ✓ Computador
- ✓ Cuento clásico "Caperucita roja"
- ✓ Una bolsa de papel

Actividad 1

Para esta actividad de comprensión lectora lleve al aula imágenes de los personajes principales y secundarios, así como de los elementos de lugar y tiempo del cuento clásico "Caperucita roja". Se sugiere utilizar palitos de paleta para hacer pequeños títeres, como se muestra en el Anexo 6. También, junto con los elementos del cuento elegido, puede llevar personajes diferentes para fijar la atención de los estudiantes en la actividad.

Realice la lectura del cuento. Cuando finalice utilice los títeres para hablar de los elementos narrativos presentes en la historia. En ocasiones, tome un personaje equivocado para comprobar la atención de los estudiantes en la actividad.

Actividad 2

Presente en el tablero inteligente un texto llamado "Rizos de oro y los tres osos" (tomado del libro *Cuentos en verso para niños perversos* del escritor Roald Dahl). Si no hay acceso al tablero se lleva impreso el cuento y se entrega una hoja por pareja, para que todos participen de la lectura; primero de una manera silenciosa y luego, tanto el docente como los estudiantes, realizan una lectura compartida.

Inicie la lectura en voz alta haciendo buen uso de los signos de puntuación, la entonación, la pronunciación, sirviendo como ejemplo para los estudiantes.

Con anterioridad, busque imágenes que ilustren los personajes, el tiempo en el que se desarrolla la historia, el lugar y el tipo de narrador del cuento clásico "Rizos de oro y los tres osos". Unas imágenes que pertenezcan a la historia y otras que sean totalmente diferentes,

pegadas en el extremo superior de un palo (puede ser de chuzo o paleta), en forma de títere. En una bolsa de papel inserte rótulos con las palabras: personajes, tiempo, lugar y narrador. Utilizando "los palitos de la suerte" invite a un estudiante para que saque al azar un elemento de la narración y lo relacione con los pequeños títeres expuestos.



Retroalimentación

A medida que los estudiantes hacen la clasificación los demás compañeros deben expresar, por medio de señales, dedo pulgar arriba, si están de acuerdo, dedo pulgar abajo, en desacuerdo, argumentando su respuesta. Retroalimente el ejercicio para aclarar las dudas en caso que se presenten.

Referencias

- Dahl, R. (1998). Rizos de oro y los tres osos. En *Cuentos en verso para niños perversos*. Recuperado de <http://relatos.in/FP/fp-content/attachs/62373366-CUENTOS-EN-VERSO-PARA-NINOS-PERVERSOS-Ronald-Dahl.pdf>

Anexo 6



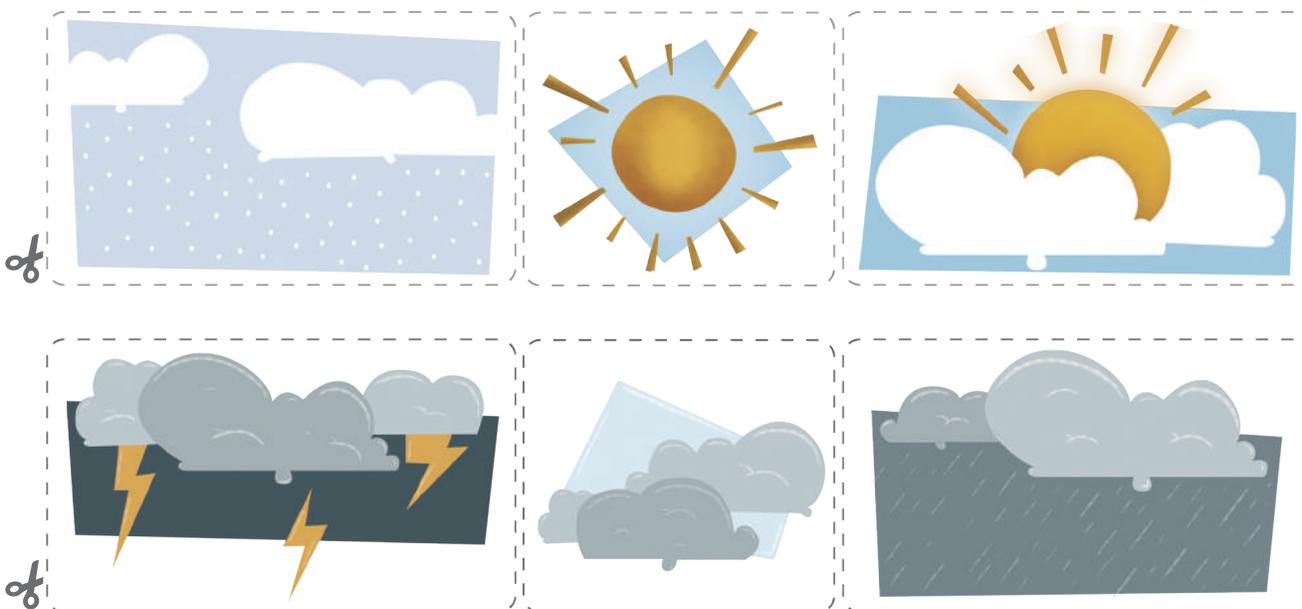




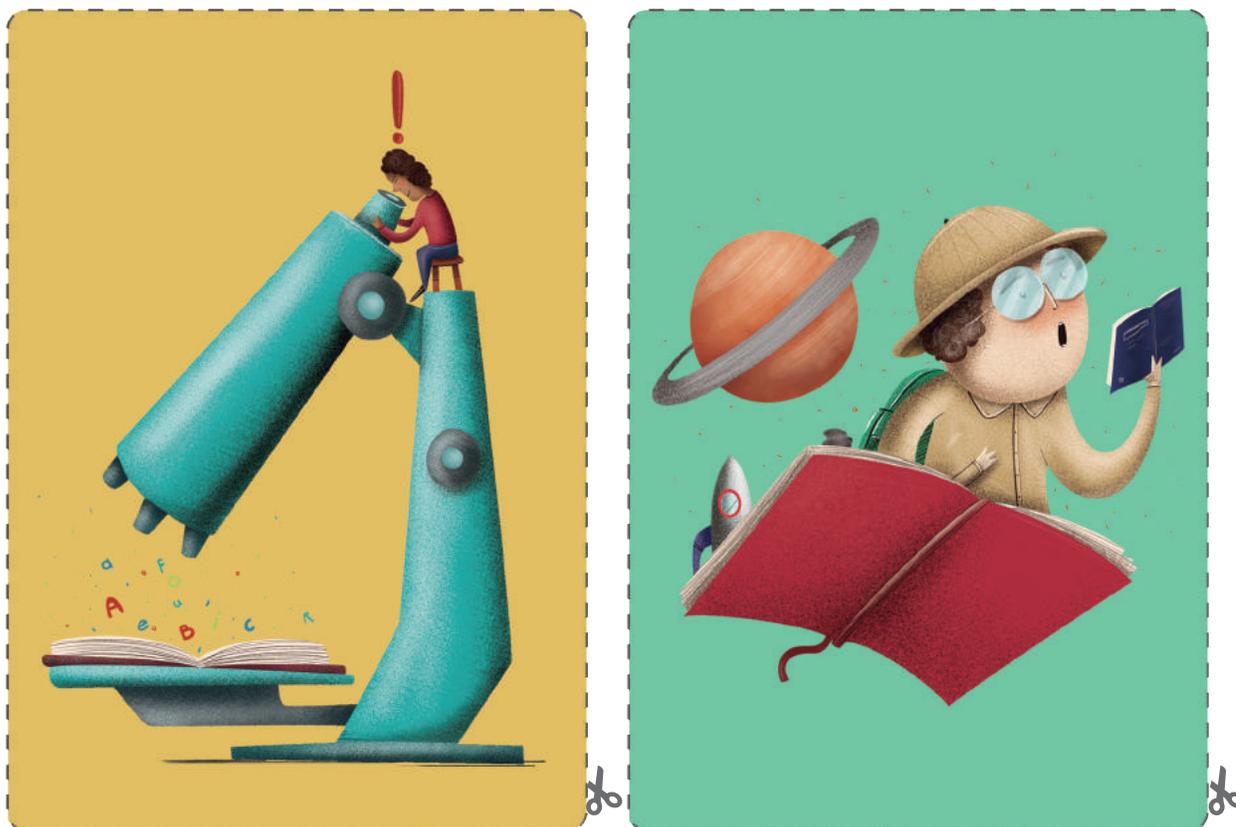
Escoger el lugar de los hechos



Escoger el tiempo de la narración (atmosférico o cronológico)



Escoger el tipo de narrador (omnisciente o protagonista)



Guía del docente

4

Momento

4

Simulación

Rompe cocos • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Parlante
- ✓ USB
- ✓ 4 bolsas plásticas medianas
- ✓ 4 rompecabezas de imágenes en cartulina (Anexo 8)
- ✓ 8 hojas de bloc blancas tamaño carta
- ✓ Lápices, borradores
- ✓ Rúbrica de evaluación (Anexo 9)

Actividad 1

Organice los estudiantes en grupos de cuatro integrantes, y luego entregue a cada equipo una bolsa. Dentro de esta se encuentra un rompecabezas con una escena del cuento clásico "Hansel y Gretel" (Anexo 8). Cada imagen es diferente para cada equipo, deben armarla y escribir un cuento con base en los elementos de la narración (lugar, personajes, tiempo, inicio, nudo, desenlace).



Retroalimentación



Cada integrante del equipo lee la historia creada con base en una escena del cuento "Hansel y Gretel"; luego, realice la lectura, en voz alta, del cuento clásico.

Actividad 2

Recoja las historias creadas y entréguelas aleatoriamente a cada equipo. Cada grupo debe evaluar el cuento que le correspondió con una rúbrica de evaluación, la cual permite analizar si los elementos de la narración están presentes en los cuentos escritos (Anexo 9). Es importante que el docente explique el contenido de la rúbrica de evaluación y los elementos que deben ser observados en cada texto.



Retroalimentación

Un estudiante de cada grupo devuelve el cuento a quien lo escribió; luego entregue una hoja en blanco para hacer la re-escritura con base en las observaciones realizadas.

Referencias

- Hansel y Gretel (s. f.). Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/558094578804061127/>
- Hansel y Gretel, cuentos infantiles (2013). Recuperado de <http://www.cuentosyfabulas.es/2014/03/hansel-y-gretel-cuentos-infantiles.html>
- Hansel y Gretel (2015). Recuperado de <http://www.childrenstory.info/demo/children-stories/fairy-tales/hansel-and-gretel/3/>

Anexo 8

Equipo 1



Equipo 2



Equipo 3



Equipo 4



**Anexo 9**

Evaluación	Sí	No
¿El título da cuenta de la historia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿En el inicio aparecen los personajes y la situación inicial?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿En el nudo se presenta claramente el conflicto o las situaciones que se van a resolver?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿En el desenlace se presenta la solución del conflicto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿El texto tiene diálogos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Momento 5 Ejercitación

¡Escribiendo, escribiendo, vamos aprendiendo! • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Cuentos: "Una aventura de amigos" y "Las mariposas de siete colores" (Anexos 10 y 11). Uno por estudiante
- ✓ Lápices



Actividad 1

Para esta actividad utilice dos cuentos, en los cuales los estudiantes proponen un inicio o un final. Al cuento "Una aventura de amigos" le hace falta el final (Anexo 10) y a "Las mariposas de siete colores" le hace falta el inicio (Anexo 11). Entregue a cada

estudiante uno de los cuentos y propóngales completarlo con un inicio o un final, de acuerdo con el cuento asignado y recordando los elementos que deben tener en cuenta para que lo propuesto por ellos sea coherente con la historia.

Retroalimentación



Terminada la actividad, utilice la estrategia de participación "Los palitos de la suerte", para que algunos socialicen el ejercicio asignado, explicando qué elementos tuvieron presentes al momento de escribir el inicio o el final de la historia.

Referencias

- Cuento infantil corto, con inicio, nudo y desenlace (s. f.a). Recuperado de <https://brainly.lat/tarea/622152>
- Cuento infantil corto, con inicio, nudo y desenlace (s. f.b). Una aventura de amigos. Recuperado de <https://brainly.lat/tarea/381934>



Anexo 10 Cuento 1

Una aventura de amigos

Había una vez un hermoso caballo blanco al que le gustaban los paseos al campo. Este caballito salía siempre a pasear con su amo Julián, al cual le gustaba peinarlo y darle de comer. Siempre salían por las tardes y contentos volvían a casa para cenar.

Un día Julián se enfermó y estuvo en cama toda la mañana. Su madre llamó al doctor y este le dijo que el muchacho no podía salir a jugar hasta que se mejorara.

La madre aceptó la decisión del doctor y cuidó a Julián todos los días.

Sin embargo, su hermoso caballo deseaba jugar pero Julián no salía de casa.

Area for writing the story continuation, featuring horizontal dashed lines on a white background with rounded corners.

Anexo **11** Cuento 2

Las mariposas de siete colores

Handwriting practice area with 20 horizontal dotted lines.

Una mañana la mariposa de color amarillo se hizo daño de forma mortal y las otras mariposas, al verla grave, se pusieron muy tristes, por lo que le pidieron al señor del bosque que si ella llegaba a morir hiciera lo mismo con ellas porque no querían separarse nunca una de la otra. Entonces el señor del bosque les dijo que se fueran junto a ella. A los pocos segundos empezó una gran tormenta, el aguacero daba una tonalidad aún más triste, las mariposas se sentían desesperanzadas.

De repente, ocurrió que al despejarse las nubes y detenerse la lluvia salió el sol más resplandeciente que nunca, y con el baño de sus rayos las mariposas se hicieron inmortales, pudiendo destellar sus lindos colores en forma de arcoíris. Así nunca más se separaron una de la otra.

Guía del docente

6

Momento

6

Demostración

¡Luces, cámara, acción! • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Hojas de bloc. Una por estudiante

Docente, para realizar la representación de las historias permita que los estudiantes sean creativos, proponiendo los materiales y parte de la escenografía. Esto favorece el trabajo cooperativo al interior del aula.

Actividad 1

Para finalizar la secuencia propóngale a cada estudiante escribir un cuento, de manera individual, donde demuestre que alcanzó la competencia. Para ello escriba cuatro títulos de cuentos en el tablero y que cada estudiante elija uno; a partir de este debe narrar una historia.

Títulos:

- ✓ Blanca nieves en el país de las maravillas
- ✓ Caperucita visita a la abuela en la ciudad
- ✓ Cenicienta viaja a otro planeta con sus hermanastras
- ✓ Rapunzel y la peluquería mágica

Retroalimentación



Reúna a los estudiantes en grupos de cuatro, pídeles que cada uno lea su historia y que entre todos elijan aquella que cumpla con los elementos de la estructura narrativa trabajados durante toda la secuencia didáctica.

Actividad 2

El propósito es que los estudiantes representen el cuento elegido en la anterior actividad. Para ello se reúnen en los grupos, revisan nuevamente la narración y planean la manera de representar la historia ante los demás compañeros. Deben tener en cuenta, para la planeación, qué materiales requieren, cuáles puede proporcionar el docente y cuáles deben conseguir por fuera del aula, como vestuario u otros elementos. Reúnase con cada grupo y oriente con sus aportes a la planeación del montaje del cuento.

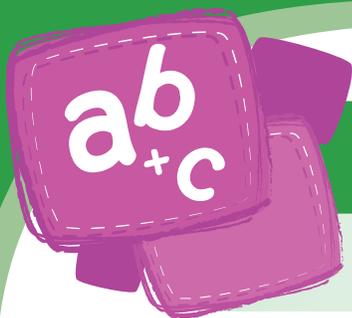


Retroalimentación

Luego de la representación organice a los estudiantes en mesa redonda para realizar el cierre de la secuencia didáctica. Para ello escriba en el tablero las preguntas que se proponen a continuación y pídale que respondan en una hoja sus reflexiones, en relación con los aprendizajes adquiridos durante las diferentes actividades.

- ✓ ¿Qué hicimos?
- ✓ ¿Qué aprendimos?
- ✓ ¿Qué me gustó? ¿Por qué?
- ✓ ¿Qué no me gustó? ¿Por qué?
- ✓ ¿Cómo me sentí? ¿Por qué?
- ✓ ¿Qué historia de las que representaron me gustó más y por qué?
- ✓ ¿Qué es importante tener en cuenta al escribir una historia?

Finalmente, invite a los estudiantes a leer sus respuestas de manera voluntaria.



Yo cuento mi cuento

Mua jaraya mu jaraya

Guía del docente

Autora: Santa E. Rincón Estrada
Institución Educativa Embera del Atrato Medio
Municipio de Vigía del Fuerte - Antioquia

Grado: sexto y séptimo de bachillerato

Competencias

Saber conocer	Saber ser	Saber hacer
Leer, comprender e interpretar textos narrativos que conduzcan al estudiante a la producción escrita	Valorar la creación textual como herramienta para el fortalecimiento del proceso formativo de los estudiantes	Producir textos narrativos teniendo en cuenta las relaciones semánticas y sintácticas del español (segunda lengua)

Indicadores

Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
Comprende y escribe cuentos manteniendo la superestructura de los textos narrativos, la coherencia y la cohesión	Socializa las interpretaciones y escritos con sus compañeros como estrategia de retroalimentación	Elabora textos narrativos identificando su intención comunicativa

Presentación de la secuencia didáctica

La siguiente secuencia didáctica está pensada desde un contexto educativo indígena, donde se busca que los estudiantes embera usen el español como segunda lengua y puedan, de esta manera, expresarse de forma oral y escrita por medio del español. Por lo tanto, esta propuesta pedagógica tiene como objetivo central que los estudiantes de los grados sexto y séptimo fortalezcan los procesos de comprensión lectora a partir de los textos narrativos, a través del reconocimiento de su estructura y sus principales características discursivas.

Lo anterior, por medio del uso de cuentos, imágenes y estrategias de escritura creativa, con los cuales se pretende que los estudiantes aprendan de manera individual y

colectiva a construir textos narrativos relacionándolos con su propio contexto. De igual manera, se busca que los docentes diseñen estrategias de enseñanza aprendizaje en el área de lenguaje, desde el enfoque metodológico Aprender Haciendo, lo que genera alternativas para que los estudiantes mejoren sus habilidades comunicativas.

Guía del docente

1

Momento 1 Motivación

De dónde vengo yo • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Medio pliego de papel Kraft por grupo de estudiantes
- ✓ Lápices
- ✓ Marcadores permanentes de colores
- ✓ Guía del estudiante N.º 1. Una por grupo de estudiantes

Actividad 1

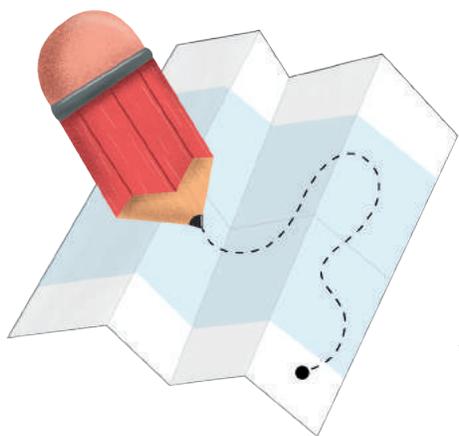
Conforme grupos de cuatro estudiantes, de acuerdo con la cantidad de estudiantes que se tengan en el salón de clase. Cada grupo debe inventarse un lugar, totalmente diferente a los que conocen, y hacer un listado de lo que allí se puede encontrar, definiendo aspectos como: espacio rural o urbano, tipo de transporte, estructura y materiales de las viviendas, entre otras características. También deben darle un nombre al lugar e imaginar cómo son las personas que allí viven, respondiendo las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo se visten?
- ✓ ¿Qué les gusta comer?
- ✓ ¿Cómo se comunican?
- ✓ ¿Cómo los nombran los habitantes de otros lugares?

Esta actividad se realiza en la Guía del estudiante N.º 1. Posteriormente, los estudiantes deben recrear este lugar por medio de un dibujo en el papel Kraft.

Retroalimentación

Al finalizar la actividad cada grupo realiza una presentación del lugar inventado a través del dibujo y las respuestas dadas inicialmente.



Guía del estudiante



Nombre:

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

Actividad 1

Imagina un lugar y completa la siguiente lista con aquello que crees que puedes encontrar allí. Luego responde las preguntas.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7. ¿Cómo se llama el lugar?
.....
8. ¿Cómo se visten las personas de este lugar?
.....
9. ¿Qué les gusta comer?
.....
10. ¿Cómo se comunican?
.....
11. ¿Cómo les dicen los habitantes de otros lugares?
.....

Dibuja en el papel Kraft el lugar imaginado.

Momento 2 Enunciación

Un tramo que no hallo • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Cuentos: “La apuesta del viento y la nube” y “El origen de las lluvias”. Publicados por la Fundación Secretos para Contar (disponibles en <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Laapuestadelvientoylanube.aspx?CurrentCatId=327>) (Anexo 1)
 - ✓ Mapa conceptual con la estructura narrativa del cuento (Anexo 2)
 - ✓ Guía del estudiante N.º 2 para cada estudiante
 - ✓ Lápices
- 
- ✓ Cinta de enmascarar
 - ✓ Cuento: “De por qué el armadillo lleva a cuestras una pesada concha” de Valeria Baena (Anexo 3)

Actividad 1

Para este momento, es importante que presente los conceptos relacionados con la estructura y los elementos lingüísticos de los textos narrativos. Para ello se sugiere que el docente utilice el mapa conceptual (Anexo 2), en el que se encuentra la explicación de los elementos que conforman la estructura de este tipo de textos, inicio, nudo y desenlace, junto con algunos elementos lingüísticos como adverbios de tiempo, lugar y espacio.

Retroalimentación



Propicie espacios para las preguntas e inquietudes relacionadas con la explicación dada durante el desarrollo de la enunciación, con el fin de que los estudiantes establezcan claridades acerca de la estructura de los cuentos, validando, de esta manera, la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes.

Actividad 2

Para el desarrollo de esta actividad entregue a los estudiantes, reunidos en grupos de trabajo de cuatro personas, los textos “La apuesta del viento y la nube” y “El origen de las lluvias”, tal como se muestra en el Anexo 1, con el fin de que cada grupo reconstruya el orden lógico de la estructura interna de los textos (inicio, nudo y desenlace). Una vez armados los relatos deben transcribirlos en la Guía del estudiante N.º 2.

Retroalimentación



Permita que cada grupo exponga la manera como reorganizó los textos, pegando cada uno de acuerdo con el orden dado y explicando el porqué de dicho orden, en relación con los elementos narrativos expuestos anteriormente. Esté atento para aclarar dudas o dificultades de los estudiantes.

Actividad 3

Presente el título del cuento “De por qué el armadillo lleva a costas una pesada concha” (Anexo 3). Con base en esta información indague sobre los conocimientos previos de los estudiantes a través de preguntas:

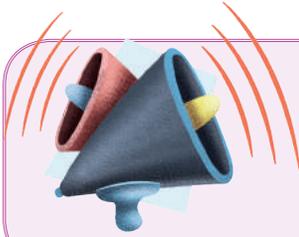
1. ¿Cómo es un armadillo?
2. ¿Dónde vive?
3. ¿De qué se alimenta?
4. ¿Cómo se reproduce?

Después de la indagación realice la lectura del texto propuesto. A medida que transcurra la lectura formule preguntas a los estudiantes que permitan conocer su opinión frente a la historia; por ejemplo:

1. ¿Por qué creen que el armadillo no ayuda a la anaconda?
2. ¿A qué le da más importancia el armadillo?
3. ¿Qué piensan del castigo que le dan al armadillo?

Al finalizar la lectura, invite a cada estudiante a escoger uno de los personajes del cuento para completar la ficha que se encuentra en la Guía del estudiante N.º 2. Los estudiantes deben darle nombre y características al personaje elegido, así estas no se encuentren detalladas en la historia.

Retroalimentación



Al finalizar la actividad, propóngale a los estudiantes que cada uno lea las características que le atribuyó al personaje escogido, que exprese por qué lo escogió y por qué definió así sus rasgos.

Referencias

- De por qué el armadillo lleva a cuestas una pesada concha (2011). Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Deporqu%C3%A9elarmadillolevaacuestasunapedrada.aspx?CurrentCatId=881>
- El origen de las lluvias (2011). Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Elorigendelaslluvias.aspx>
- La apuesta del viento y la nube (2011). Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Laapuestadelvientoylanube.aspx?CurrentCatId=327>



Anexo

1

Recorte los cuadros para que los estudiantes puedan armar la estructura narrativa

La apuesta del viento y la nube



En cierta ocasión se pusieron a conversar el viento y la nube y decidieron apostar para ver quién tenía más fuerza. La nube era más viva que el viento y decidió empujar de arriba hacia abajo, y lógico que al viento le tocó, al contrario, de abajo hacia arriba.



Empezaron la apuesta desde la mitad de la tierra. El viento tenía la desventaja de que la nube empujaba con mucha más fuerza porque soplaba para abajo. El viento se dio cuenta del engaño de la nube.



Entonces decidió atacar con más fuerza desde abajo, se vino rápidamente hasta la mitad de la nube y empujó muy fuerte para arriba, despedazándola toda. Por tal motivo es que la nube aparece por partecitas en el firmamento.



El origen de las lluvias



Los hombres, cansados del sol, no sabían qué hacer para que cayera agua sobre sus cultivos. Un día, Bigidima se encontraba recogiendo agua para regar su sembrado de yuca y chontaduro cuando, de pronto, saltó un gran pez de las profundidades del río, que lo asustó mucho.

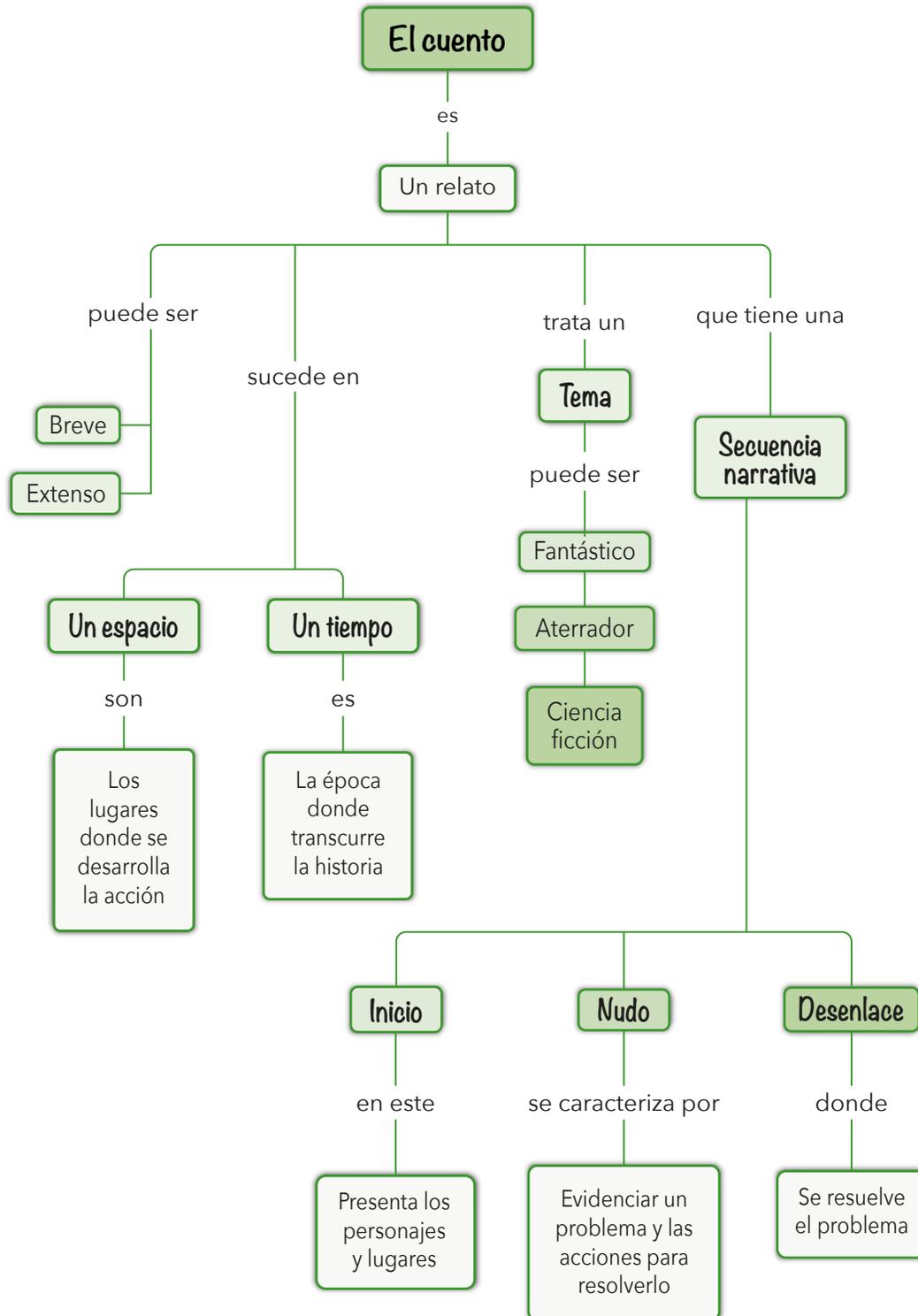


Enfurecido, Bigidima sacó su lanza y la arrojó con toda su fuerza, pero la punta de la lanza solo alcanzó el fuerte cuello del animal. Inmediatamente, el pez sopló con tal fuerza que el agua que había tomado salió por la herida y cayó en forma de lluvia.



Desde entonces, se sabe que siempre que hay lluvias el delfín del río está soplando por el orificio que le hizo la lanza del airado Bigidima.

Anexo 2





Anexo 3

De por qué el armadillo lleva a cuestas una pesada concha

En la Gran Selva vivía un armadillo al que no le gustaba la compañía de nadie y prefería vagar sin rumbo por el campo. Así pasó mucho tiempo, hasta que un buen día su vida cambió para siempre. Aquella mañana se levantó y se fue a tomar un baño en el río. Luego de caminar un buen rato se detuvo bajo un árbol a descansar, y en ese momento se le acercó una enorme anaconda a pedirle ayuda para desenredar la punta de su cola, atascada en un matorral. El armadillo le respondió:

–La verdad, señora anaconda, es que hoy tengo bastante prisa, pues antes del mediodía tengo que llegar al río, del otro lado de la Gran Selva. Disculpe, pero ya vendrá alguien que la ayude.

Dicho esto, el armadillo tomó su morral para seguir su camino, dejando a la anaconda atónita pues no esperaba semejante respuesta de un hermano de la selva. Al llegar a su destino, el armadillo se zambulló en el agua fresca. Al cabo de un rato decidió tomar una siesta en la orilla. Entonces un delfín se le acercó y con voz suave le dijo:

–Armadillo, necesito un favor tuyo. Al otro lado de la selva vive un mono que es gran amigo mío y mañana es su cumpleaños. Como no puedo salir a tierra firme, necesito que le lleves este regalo de mi parte. Con su boca le alargó una roca que destellaba hermosos colores bajo los rayos del sol. Pero el armadillo replicó:

–Señor delfín, usted me disculpará, pero debo volver inmediatamente a mi madriguera y no puedo desviarme. Será mejor que le pida el favor a otro animal que pase.

Con cara larga y triste, el delfín dio media vuelta y se alejó por el río.

Como el sol empezaba a declinar, el armadillo decidió emprender el regreso a casa. Esa noche, mientras descansaba en su madriguera de tan largo viaje, hubo un consejo de animales. Como en la Gran Selva no había secretos, todos sus habitantes supieron que el gruñón armadillo no quiso ayudar a la anaconda ni al delfín, por lo que decidieron que al perezoso animal había que castigarlo de alguna manera. Para ello invocaron a Tupana, el gran conductor del universo, y le solicitaron ayuda. Este no lo pensó mucho y decidió la suerte del armadillo. Fue así como al día siguiente, cuando el sol empezaba a despuntar en el horizonte, el armadillo se sintió más pesado que de costumbre al intentar levantarse: en su lomo llevaba una gran concha que le impedía moverse libremente como antes. Desde aquel entonces, todos los animales de la Gran Selva procuran ayudar a sus hermanos, pues ninguno quiere correr con la misma suerte del armadillo.

Fuente: De por qué el armadillo lleva a cuestas una pesada concha (2011).

Actividad 2

Escoge un personaje del cuento “De por qué el armadillo lleva a cuestras una pesada concha” y completa los datos de la siguiente ficha. Usa tu imaginación y crea las características del personaje.

Nombre:

Sexo: Apodo o alias:

Fecha de nacimiento:

Lugar de nacimiento:

Ocupación:

Su comida favorita:

Su color favorito:

Cosas que le gusta hacer:

.....

Dibuja aquí tu personaje

Momento 3 Modelación

Cuento lo que veo, veo • Duración: 4 horas

Materiales

- ✓ Imágenes relacionadas con textos literarios, impresas a color en tamaño carta (Anexo 4)
- ✓ Guía del estudiante N.º 3 para cada estudiante
- ✓ Fichas con preguntas (Anexo 5)
- ✓ Lápices

Actividad 1

Para esta actividad se propone realizar un ejercicio modelo sobre la planeación y escritura de un texto, por parte del docente, a partir de una imagen y teniendo en cuenta los elementos de la narración. Para ello, presente imágenes relacionadas con diferentes cuentos para que los estudiantes las observen; puede usar las que se encuentran en el anexo o las que considere pertinentes según su contexto y recursos. Luego, elija una de las imágenes y con base en la ficha 1 responda las preguntas que allí se proponen.

Preguntas:

1. ¿Qué lugar pueden observar en la imagen?
2. ¿Qué personajes logran identificar?
3. ¿Qué situación se está presentando en la imagen?

Estas respuestas pueden escribirse en el tablero o en un cartel, con el fin de que todos los estudiantes puedan observarlas.

A medida que se realiza la actividad se pueden usar las opiniones de los estudiantes para resolver la misma.

Al completar la información de la ficha 1 continúe con la información de la ficha 2; en esta se plantean algunos elementos de la estructura narrativa, como lugar, personajes, problema y solución. Es importante resaltar que en este momento se pueden cometer errores para que los estudiantes los identifiquen y compruebe si tienen claros los conceptos relacionados con la estructura del texto narrativo.

Posteriormente, de acuerdo con la información consignada en la ficha 1 y 2, redacte un texto narrativo que cumpla con la estructura: inicio, nudo y desenlace.

Actividad 2

Después de completado el ejercicio de escritura propóngale a los estudiantes que lean de manera grupal el texto, identificando los elementos enunciados en las fichas iniciales; para esto permita la participación voluntaria de diferentes estudiantes. A medida que identifiquen los elementos pídale que expliquen cómo lograron reconocer los mismos, esto permitirá que sean capaces de sustentar sus respuestas.

Posteriormente, permita que cada estudiante elija una imagen para realizar la misma actividad de planeación y escritura desarrollada anteriormente.

Retroalimentación



Realice una socialización grupal en la que cada estudiante presente su texto construido a partir de la imagen. Puede proponerle al grupo una coevaluación, en la que entre pares evalúen el texto de un compañero usando las fichas 1 y 2 para verificar que los textos contienen los elementos que allí se enuncian.

Referencias

- Rosen, M. (1998). *Vamos a cazar un oso*. Ediciones Ekaré.
- Weisner, D. (2013). *Flotante*. Editorial Océano Travesía
- Munsch, R. (1994). *¡Papá despierta!*. Edilux Ediciones.

Anexo 4 Imágenes de los libros álbum



Fuente: Rosen (1998) / Fuente: Weisner (2013) / Fuente: Munsch (1994).

Anexo

5

Fichas con preguntas

Ficha N.º 1

1. ¿Qué lugar puedes observar en la imagen?

.....

2. ¿Qué personajes o personaje logras identificar?

.....

3. ¿Qué situación se está presentando en la imagen?

.....

.....

Ficha N.º 2

Lugar

.....

Tiempo

.....

Personajes

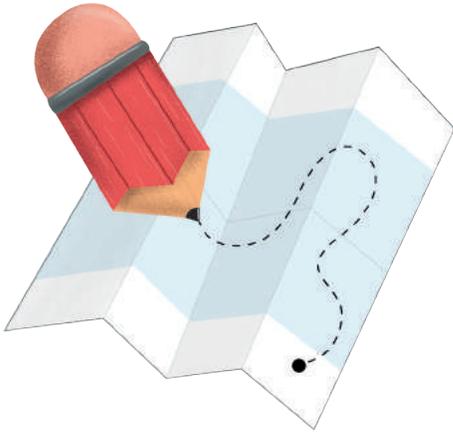
.....

Problema

.....

Solución

.....



Guía del estudiante

3

Nombre:

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

Actividad 1

Después de observar las imágenes selecciona la que más te guste para completar las siguientes fichas y escribir tu propia historia.

Ficha N.º 1

1. ¿Qué lugar puedes observar en la imagen?

.....

2. ¿Qué personajes o personaje logras identificar?

.....

3. ¿Qué situación se está presentando en la imagen?

.....

Ficha N.º 2

Lugar

.....

Tiempo

.....

Personajes

.....

Problema

.....

Solución

.....

Ahora escribe tu texto.

Guía del docente

4

Momento

4

Simulación

Hilando imágenes • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Imágenes impresas a color de personajes, lugares y tiempos, una de cada una para cada estudiante del grupo (Anexo 6)
- ✓ Lápices
- ✓ 3 bolsas de papel
- ✓ Guía del estudiante N.º 4

Actividad 1

El propósito de esta actividad es que los estudiantes escriban cuentos a partir de imágenes. Para ello presénteles a los estudiantes tres bolsas de papel diferentes en las cuales encontrarán: imágenes de personajes, imágenes de lugares e imágenes de tiempo (Anexo 6). Cada estudiante debe sacar una imagen de cada una de las bolsas, y una vez obtienen las tres imágenes escriben un cuento siguiendo los pasos propuestos en la Guía del estudiante N.º 4.

Al finalizar la actividad de escritura cada estudiante debe completar la rúbrica propuesta en la Guía del estudiante N.º 4, la cual le permitirá autoevaluar su proceso de escritura. Es importante recordarles que deben ser lo más honestos posible con el fin de realizar un verdadero ejercicio de autoevaluación.

Retroalimentación



Tome al azar algunas de las imágenes de la bolsa de personajes, para que los estudiantes que tienen el mismo personaje lean su texto ante los demás compañeros y conozcan las diferentes historias que pueden surgir de una misma imagen.

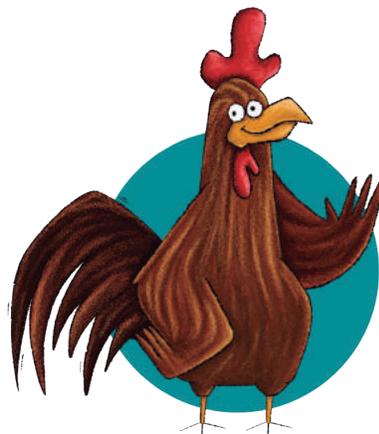
Anexo 6

Lugares





Personajes



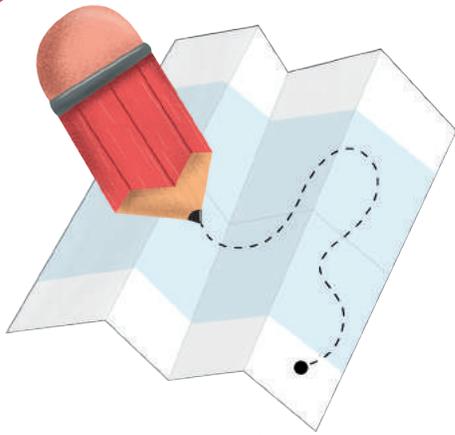
Tiempos

HACE DIEZ
AÑOS

HACE UNA
SEMANA

AYER POR
LA MAÑANA

EN EL
AÑO 2001



Guía del estudiante

4

Nombre:

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

Actividad 1

Con los tres elementos que sacaste de las bolsas de papel completa este cuadro, escribiendo un cuento.

Título
Personaje (s)
Tiempo

Inicio

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nudo

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Final

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ✓ Cuando termines de escribir tu cuento léelo nuevamente y completa la siguiente rúbrica, en la cual debes responder cada una de las preguntas a partir de la información que hay en tu texto.

Criterios	Sí	No
¿Tu cuento tiene inicio, nudo y final?		
¿Tu cuento tiene uno o dos personajes?		
¿Tu cuento presenta una situación problema?		
¿Usaste palabras que indicaban los lugares y espacios?		

Momento 5 Ejercitación

A este cuento le falta un pedazo • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Finales impresos de los cuentos “El tigre y el fuego” de Clara Helena Baquero, “El jaguar y la lluvia” de Isabel Crooke y “¿Por qué los sapos no tienen cola?” de Mauricio Galindo, uno para cada estudiante (Anexo 7).
- ✓ Guía del estudiante N.º 5
- ✓ Lápices

Actividad 1

Para este momento de la secuencia didáctica los estudiantes escribirán el inicio y el nudo de una historia de la cual solo reciben el final. Previamente, imprima los finales de los cuentos “El tigre y el fuego”, “El jaguar y la lluvia” y “¿Por qué los sapos no tienen cola?” (Anexo 7) y colóquelos todos en una bolsa de papel para que, posteriormente, cada estudiante tome uno y escriba las partes faltantes en la Guía del estudiante N.º 5.



Retroalimentación

Al finalizar la actividad abra un espacio en el cual los estudiantes intercambien entre sí los cuentos escritos; este se realiza entre los estudiantes que tuviesen el mismo final.

Luego de la socialización de las versiones escritas realice la lectura en voz alta de las historias completas, que fueron el detonante para este ejercicio de escritura creativa.

Referencias

- El jaguar y la lluvia (2015). Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Eljaguarylalluvia.aspx?CurrentCatId=328>
- El tigre y el fuego (2014). Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/Eltigreyelfuego.aspx?CurrentCatId=324>
- Galindo, M. (2014) ¿Por qué los sapos no tienen cola? Recuperado de <http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenidosytemas/porqu%C3%A9lossaposnotienencola.aspx?CurrentCatId=882>



Anexo 7

Final 1

Despertó el tigre y divisó su fuego al otro lado del río, mas como él no sabía nadar y el río había crecido mucho con la lluvia no podía ir a buscarlo. Así, pues, amaneció sin fuego. La lagartija llegó a donde estaban los demás, y así tuvieron fuego mientras que el tigre dejó de tenerlo, por lo cual ahora le toca comer carne cruda como antes les había tocado a los otros.



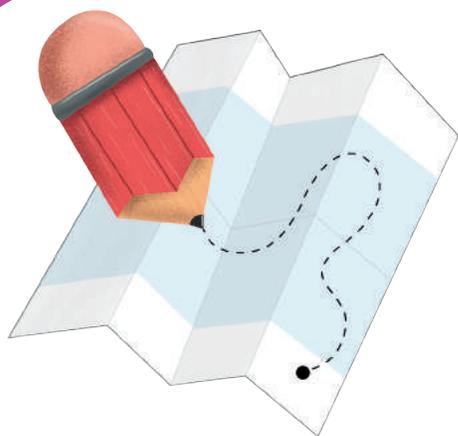
Final 2

Mientras tanto, el jaguar estaba avergonzado y hambriento, atascado debajo de una palma de hojas grandes. Al fin pasó la tormenta. El cielo se despejó y apareció nuevamente la nubecita blanca. –Jaguar, creo que gané la apuesta. La gente me tiene mucho más miedo que a ti. Y con esas palabras de despedida continuó su interminable viaje.



Final 3

El gallinazo se puso furioso y empezó a hacer piruetas y a sacudirse para hacer caer al sapo. Este 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.



Guía del estudiante

5

Nombre:

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

Actividad 1

Lee con atención el final que te correspondió e inventa una historia, escribiendo el título, el inicio y el nudo.

Título

Inicio

Nudo

Guía del docente

6

Momento

6

Demostración

Contando historias • Duración: 2 horas

Materiales

- ✓ Parámetros para la escritura del cuento (Anexo 8)
- ✓ Rúbrica de evaluación de los cuentos (Anexo 9)
- ✓ Guía del estudiante N.º 6

Actividad 1

Para finalizar la secuencia didáctica se propone realizar un concurso de cuento para que los estudiantes apliquen las habilidades adquiridas durante todo el proceso. El tema sobre el cual deben escribir los estudiantes es sobre el jaibaná, personaje representativo de las comunidades indígenas que personifica la autoridad, las tradiciones y las costumbres de sus ancestros. Esto con el propósito de darle mayor sentido al momento de crear sus propias historias.

Presente a los estudiantes los parámetros que deben tener en cuenta para escribir su cuento, número de párrafos, número de personajes, lugar y tiempo (Anexo 8); asimismo, socialice la manera como serán evaluados

sus cuentos y el puntaje que obtendrán de acuerdo con la calidad de sus historias. Para esto, presente la rúbrica que será utilizada para el proceso (Anexo 9) con el propósito de darle mayor objetividad al concurso de cuento. Los premios pueden ser simbólicos o de reconocimiento, de acuerdo con el presupuesto con el que cuente la institución para este tipo de eventos.

Adicionalmente, entregue la Guía del estudiante N.º 6 en la cual se orienta el proceso de escritura del cuento y donde los estudiantes escribirán la versión final, luego de recibir las asesorías del docente durante algunas horas de clase.

Retroalimentación



Los estudiantes expresan sus dudas y opiniones frente a la rúbrica de valoración aplicada para elegir el cuento ganador del concurso, y las condiciones del mismo. Docente, valide y genere un espacio de consenso para que sea comprensible el propósito de la actividad.

Anexo 8

Esta imagen podrá ser impresa y pegada en un lugar visible del aula, para que el estudiante tenga presente estas condiciones en el momento de escribir su cuento.



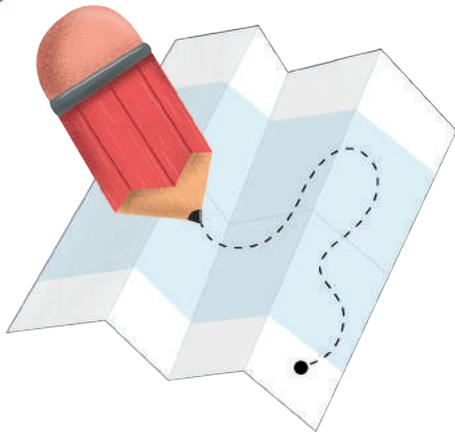
Escribe un cuento que tenga:

- ✓ Máximo 7 párrafos
- ✓ 4 personajes
- ✓ 2 lugares distintos
- ✓ Que aparezca el jaibaná
- ✓ Que cumpla con la estructura interna del cuento; es decir, inicio, nudo y desenlace
- ✓ Que use correctamente la ortografía, la gramática y los diferentes signos de puntuación



Anexo 9

	1	2	3
Extensión	El cuento no está estructurado en siete párrafos	El cuento está organizado, pero no es clara la transición de un párrafo a otro	El cuento está escrito en siete párrafos organizados y delimitados por signos de puntuación
Personajes	Los personajes principales son nombrados. El lector sabe muy poco sobre los personajes	Los personajes principales son nombrados y descritos. La mayoría de los lectores tienen una idea de cómo son los personajes	Los personajes principales son nombrados y descritos claramente en el texto. La mayoría de los lectores podrían describir los personajes con precisión
Lugar	El lector no logra identificar en cuáles lugares se va a desarrollar el cuento	El lector identifica los lugares donde se va a desarrollar el cuento, pero no hay continuidad en ellos	El lector logra identificar con claridad los lugares donde se desarrolla el cuento
Tiempo	En el cuento hay claridad sobre el tiempo en el que se desarrolla la historia	En el cuento faltan elementos que caractericen el tiempo de la historia	En el cuento no hay elementos que permitan ubicar el tiempo en la historia
Coherencia (inicio - nudo - final)	El cuento es un poco difícil de seguir. Las transiciones no son claras en más de una ocasión	El cuento está organizado. Una idea o escena parece fuera de lugar. Las transiciones usadas son claras	El cuento está bien organizado. Una idea o escena sigue a la otra en una secuencia lógica con transiciones claras
Cohesión (género - número)	Las palabras usadas no corresponden al género y número de las situaciones presentadas en el cuento	Algunas palabras usadas no corresponden al género y número de las situaciones del cuento	Las palabras usadas en el cuento corresponden al género y al número, según las situaciones y personajes del cuento



Guía del estudiante

6

Nombre:

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

Actividad 1

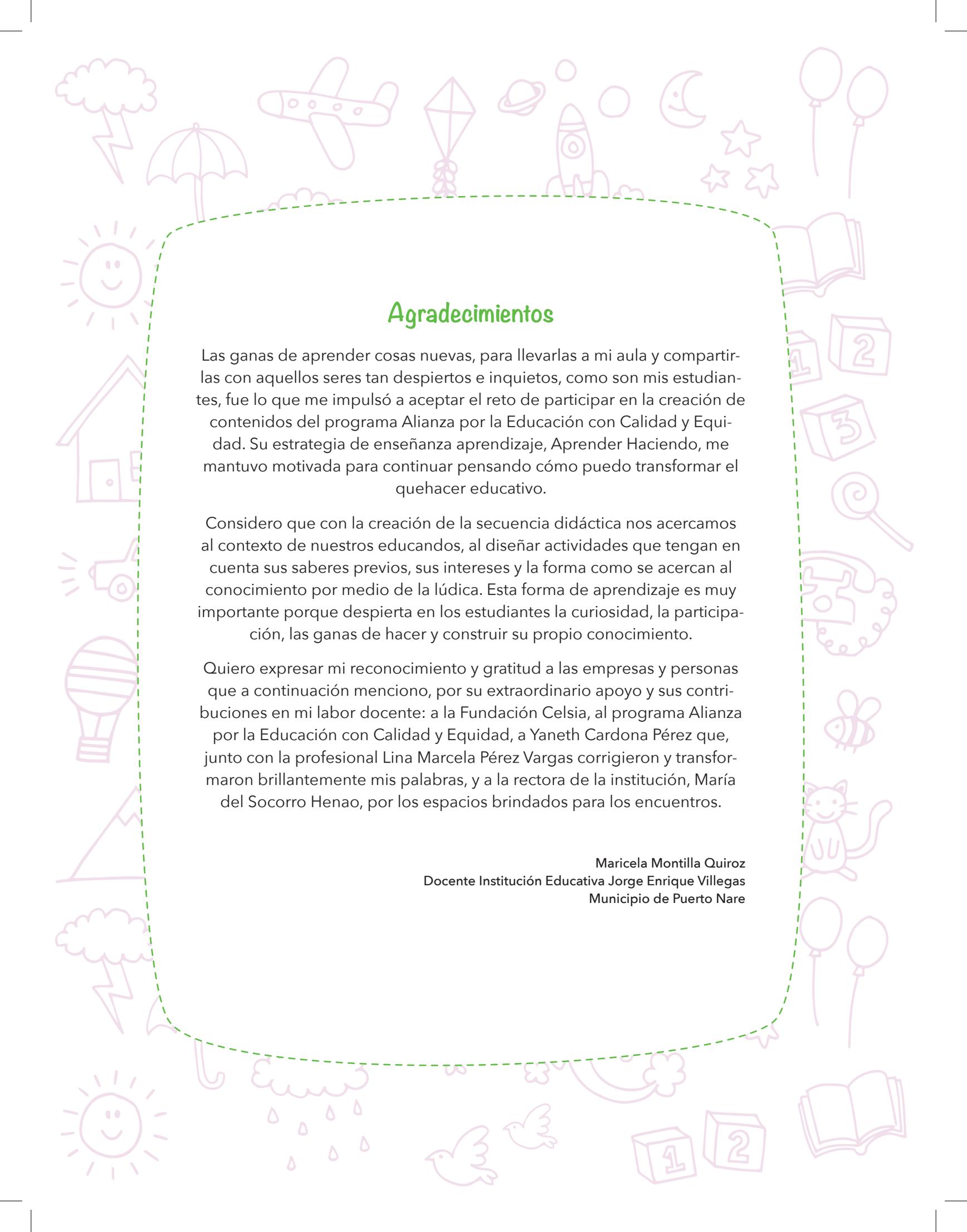
Escribe un cuento acerca del jaibaná y participa en el concurso de cuento. Ten presente las partes que componen la narración.

Título

Inicio

Nudo

Final



Agradecimientos

Las ganas de aprender cosas nuevas, para llevarlas a mi aula y compartirlas con aquellos seres tan despiertos e inquietos, como son mis estudiantes, fue lo que me impulsó a aceptar el reto de participar en la creación de contenidos del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad. Su estrategia de enseñanza aprendizaje, Aprender Haciendo, me mantuvo motivada para continuar pensando cómo puedo transformar el quehacer educativo.

Considero que con la creación de la secuencia didáctica nos acercamos al contexto de nuestros educandos, al diseñar actividades que tengan en cuenta sus saberes previos, sus intereses y la forma como se acercan al conocimiento por medio de la lúdica. Esta forma de aprendizaje es muy importante porque despierta en los estudiantes la curiosidad, la participación, las ganas de hacer y construir su propio conocimiento.

Quiero expresar mi reconocimiento y gratitud a las empresas y personas que a continuación menciono, por su extraordinario apoyo y sus contribuciones en mi labor docente: a la Fundación Celsia, al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, a Yaneth Cardona Pérez que, junto con la profesional Lina Marcela Pérez Vargas corrigieron y transformaron brillantemente mis palabras, y a la rectora de la institución, María del Socorro Henao, por los espacios brindados para los encuentros.

Maricela Montilla Quiroz
Docente Institución Educativa Jorge Enrique Villegas
Municipio de Puerto Nare



Agradecimientos

La educación integra todos los aspectos del hombre, su formación, la manera como se relaciona consigo mismo, con su entorno y su forma de ver el mundo.

En la carrera docente se debe estar siempre en la búsqueda de la propia formación, para poder generar experiencias de aprendizaje que permitan el desarrollo de los estudiantes como personas y que aporten lo mejor de sí mismas a la sociedad en la que viven.

Participar de la estrategia de creación de contenidos del programa Alianza motiva a la elaboración de estrategias contextualizadas y llamativas, en las que los estudiantes sean los principales actores de su propio conocimiento. También permite vincular la conceptualización y la teoría desde la metodología Aprender Haciendo, para generar contenidos más ricos en experiencias.

En el momento en que escogí pertenecer a la estrategia de lenguaje tuve muy claro lo que quería lograr, adquirir nuevos aprendizajes en el área de lenguaje y conocer estrategias que apoyaran mi labor docente, lo que me llevaría a generar actividades más significativas al interior del aula. Por estas razones, decidí llegar hasta el final del proceso y cumplir mi objetivo.

Mis agradecimientos van dirigidos a la Fundación Celsia, al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, que nos trajo las estrategias necesarias para el desarrollo de los talleres y de las secuencias didácticas; a Yaneth Cardona Pérez, que con sus orientaciones nos encaminó hacia el objetivo propuesto en la secuencia; a la profesional de apoyo Lina Marcela Pérez Vargas, que nos brindó pacientemente un soporte para el desarrollo y la ejecución de la secuencia, así como nuevas estrategias para llevar un mejor conocimiento al aula; a nuestra rectora María del Socorro Henao, por brindar los espacios para los encuentros de creación de contenidos y para el desarrollo de las estrategias que acompañan a la institución.

Aurora Isabel Martínez Mercado
Docente Institución Educativa Jorge Enrique Villegas
Municipio de Puerto Nare



Agradecimientos

La cualificación docente debe ser un proceso permanente; somos seres en constante formación y nuestros estudiantes requieren que, como sus mediadores de conocimiento, estemos a la vanguardia de metodologías que favorezcan su aprendizaje. La estrategia de creación de contenidos es una opción nueva para mí, pues me ha permitido implementar temáticas contextualizadas en relación con las necesidades e intereses de mis estudiantes, dejando a un lado los libros de referencia para brindarles una educación más cercana a ellos mismos, con mayor calidad y amor, pues el trabajo realizado durante la creación y ejecución de la secuencia didáctica fue hecho con el corazón.

Somos ejemplo de vida para nuestros estudiantes; por esta razón me gusta dar lo mejor de mí y que mis estudiantes sepan que todo lo que hago es por ellos. Me gusta aprender cosas nuevas y es gratificante ver avanzar algo que se ha hecho con esfuerzo, dedicación y mucho amor.

El mundo cambia demasiado rápido y ahora sabemos que los niños aprenden mediante el juego y las experiencias significativas, que llenan sus vidas de sentido; por eso, a la educación tradicional se le debe dar de baja, actualizando nuestro saber docente. Estamos en un mundo globalizado donde los estudiantes se encuentran rodeados por infinidad de elementos tecnológicos que los saturan de información; por lo tanto, los docentes, como mediadores entre los estudiantes y el conocimiento, podemos ayudar a valorar, con sentido crítico, la información que reciben a partir de los diferentes medios.

Hoy agradezco al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, que con su metodología Aprender Haciendo enriqueció nuestras prácticas pedagógicas y de aula, al mostrarnos una forma divertida de enseñar y aprender.

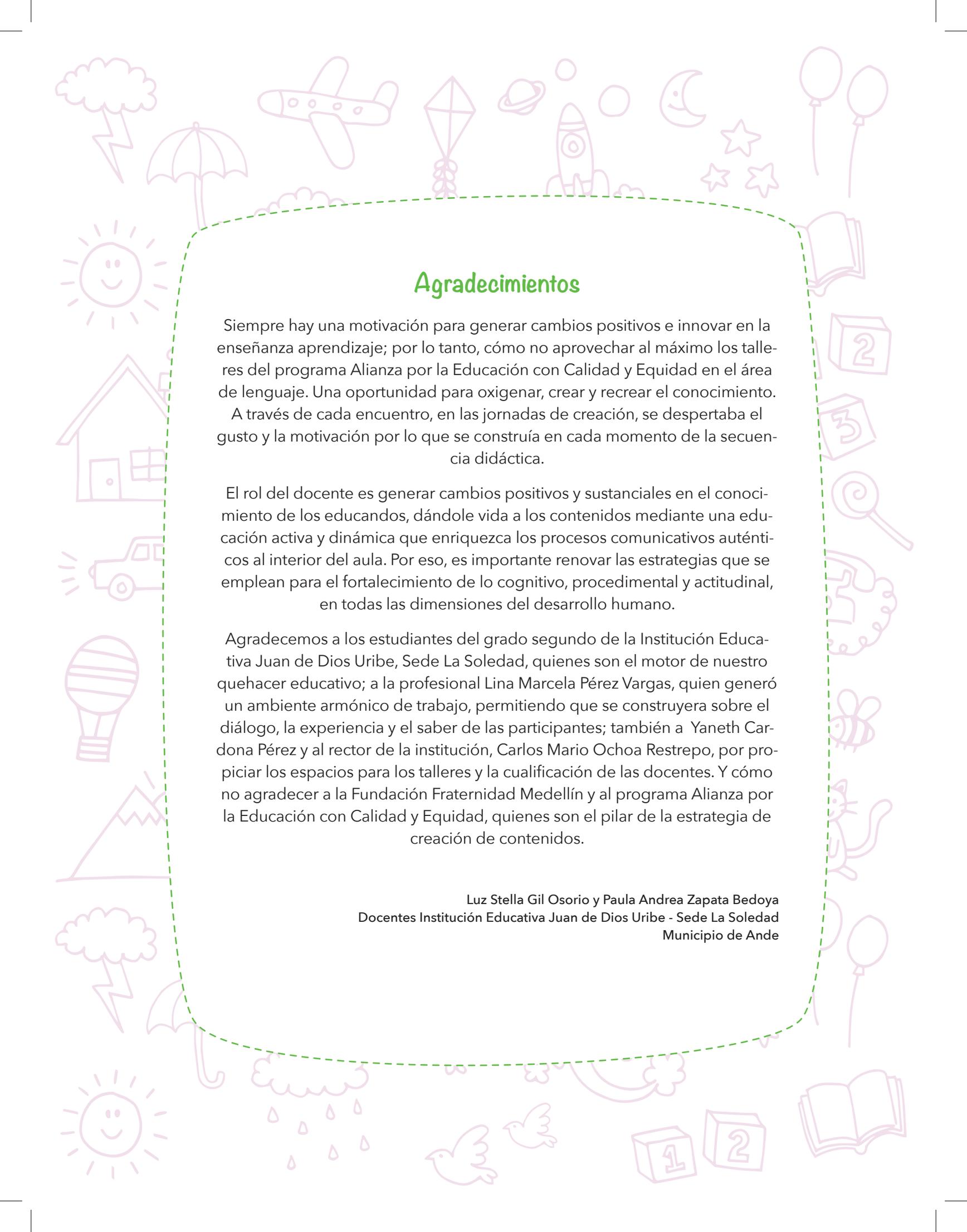
A la Fundación Fraternidad Medellín, aliada estratégica que llegó a nuestra institución para renovar y enriquecer nuestra labor docente.

A Yaneth Cardona Pérez, , quien con su profesionalismo orientó la creación de la secuencia didáctica "Al infinito y más allá".

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

A María Magnolia Díaz Jaramillo, rectora de la Institución Educativa Rural Chaparral por su gran gestión y liderazgo; con su apoyo incondicional nos motivó para mejorar nuestras prácticas de aula.

Marta Licinia Carmona Cardona
Docente Institución Educativa Rural Chaparral
Municipio de San Vicente Ferrer



Agradecimientos

Siempre hay una motivación para generar cambios positivos e innovar en la enseñanza aprendizaje; por lo tanto, cómo no aprovechar al máximo los talleres del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad en el área de lenguaje. Una oportunidad para oxigenar, crear y recrear el conocimiento.

A través de cada encuentro, en las jornadas de creación, se despertaba el gusto y la motivación por lo que se construía en cada momento de la secuencia didáctica.

El rol del docente es generar cambios positivos y sustanciales en el conocimiento de los educandos, dándole vida a los contenidos mediante una educación activa y dinámica que enriquezca los procesos comunicativos auténticos al interior del aula. Por eso, es importante renovar las estrategias que se emplean para el fortalecimiento de lo cognitivo, procedimental y actitudinal, en todas las dimensiones del desarrollo humano.

Agradecemos a los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Juan de Dios Uribe, Sede La Soledad, quienes son el motor de nuestro quehacer educativo; a la profesional Lina Marcela Pérez Vargas, quien generó un ambiente armónico de trabajo, permitiendo que se construyera sobre el diálogo, la experiencia y el saber de las participantes; también a Yaneth Cardona Pérez y al rector de la institución, Carlos Mario Ochoa Restrepo, por propiciar los espacios para los talleres y la cualificación de las docentes. Y cómo no agradecer a la Fundación Fraternidad Medellín y al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, quienes son el pilar de la estrategia de creación de contenidos.

Luz Stella Gil Osorio y Paula Andrea Zapata Bedoya
Docentes Institución Educativa Juan de Dios Uribe - Sede La Soledad
Municipio de Ande

Agradecimientos

Los grandes retos de la educación me motivaron a ser un maestro Alianza, y más en el contexto embera, donde el área de español predomina como segunda lengua, y donde se requiere de un trabajo pedagógico a partir de un enfoque diferencial y una metodología que respete el ritmo y la cosmovisión de dicha etnia. Es importante que el estudiante sea el centro del proceso de enseñanza y los modelos pedagógicos respondan ante sus necesidades.

Este trabajo con el programa Alianza ha servido para establecer diálogos de saberes, para aprender a dinamizar los procesos de aprendizaje, a pensar y repensar la pertinencia de las actividades, según la población, y ampliar el horizonte del conocimiento, replicando en otros escenarios la experiencia Alianza.

Los contenidos lúdicos contextualizados son fundamentales, porque tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes, su cultura y las tendencias actuales educativas y tecnológicas, para aportar contenidos de calidad que cautiven la atención e interés de los estudiantes y respondan a sus necesidades de aprendizaje.

Quiero agradecer a Dios y a santa Laura Montoya, por concedernos el espacio para realizar este trabajo en pro de los indígenas, quienes forman parte importante de nuestro accionar misionero, y a todas las personas que directa e indirectamente contribuyeron para que esta secuencia didáctica se hiciera realidad.

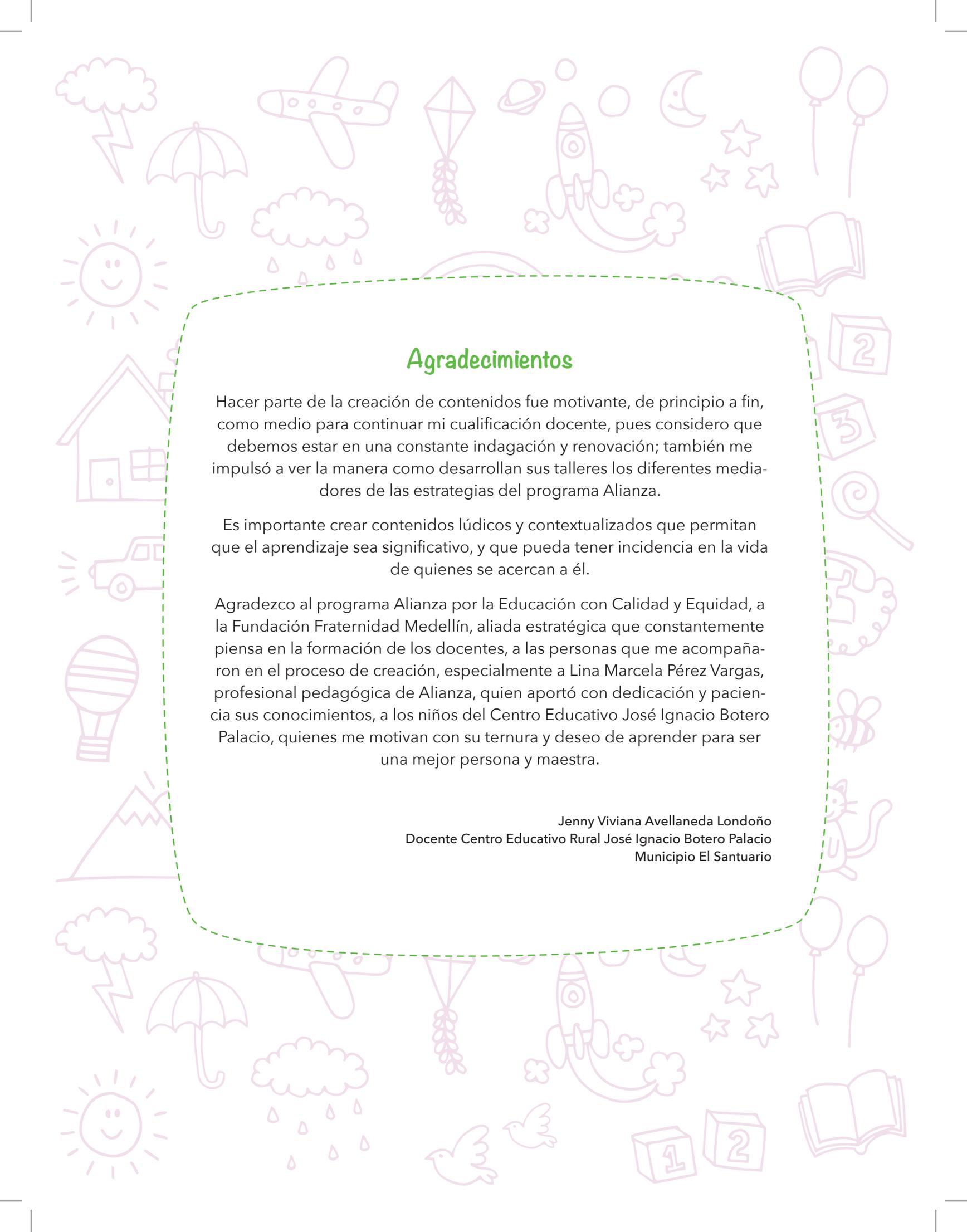
Al Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia, a través del programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, que se convirtió en respuesta a esos desafíos en calidad, equidad e innovación, para transformar paulatinamente y de manera positiva la didáctica, las estrategias educativas y la relación de los estudiantes con el conocimiento.

A la licenciada Mónica Viviana Urrego Lopera, por su paciencia, comprensión, amor, amistad, bondad y sacrificio para dar por concluida esta secuencia didáctica; al licenciado Cristian Camilo Molina Galíndez, quien inició el proceso; al licenciado Daniel Felipe Londoño, quien aportó a los avances de los momentos de la secuencia; a la comunicadora social Ingrid Serrate Calderas, compañera de área y con quien inicié la secuencia, y a la Institución Educativa Embera Atrato Medio, del municipio de Vigía del Fuerte, por ser el espacio donde se gestó esta iniciativa para mejorar la educación.

A todos por sus aportes profesionales y oportunos, los cuales fueron de vital importancia para la construcción de este trabajo y para mi crecimiento personal y profesional. Mil gracias por su apoyo, sus enseñanzas, su tiempo y confianza.

Esperamos que los docentes que decidan tener como referencia esta guía de aprendizaje la puedan disfrutar, explorar sus posibilidades pedagógicas y encuentren en ella una herramienta práctica y sencilla para aplicar en el aula.

Hermana Santa E. Rincón Estrada
Docente Institución Educativa Embera del Atrato Medio
Municipio Vigía del Fuerte



Agradecimientos

Hacer parte de la creación de contenidos fue motivante, de principio a fin, como medio para continuar mi cualificación docente, pues considero que debemos estar en una constante indagación y renovación; también me impulsó a ver la manera como desarrollan sus talleres los diferentes mediadores de las estrategias del programa Alianza.

Es importante crear contenidos lúdicos y contextualizados que permitan que el aprendizaje sea significativo, y que pueda tener incidencia en la vida de quienes se acercan a él.

Agradezco al programa Alianza por la Educación con Calidad y Equidad, a la Fundación Fraternidad Medellín, aliada estratégica que constantemente piensa en la formación de los docentes, a las personas que me acompañaron en el proceso de creación, especialmente a Lina Marcela Pérez Vargas, profesional pedagógica de Alianza, quien aportó con dedicación y paciencia sus conocimientos, a los niños del Centro Educativo José Ignacio Botero Palacio, quienes me motivan con su ternura y deseo de aprender para ser una mejor persona y maestra.

Jenny Viviana Avellaneda Londoño
Docente Centro Educativo Rural José Ignacio Botero Palacio
Municipio El Santuario