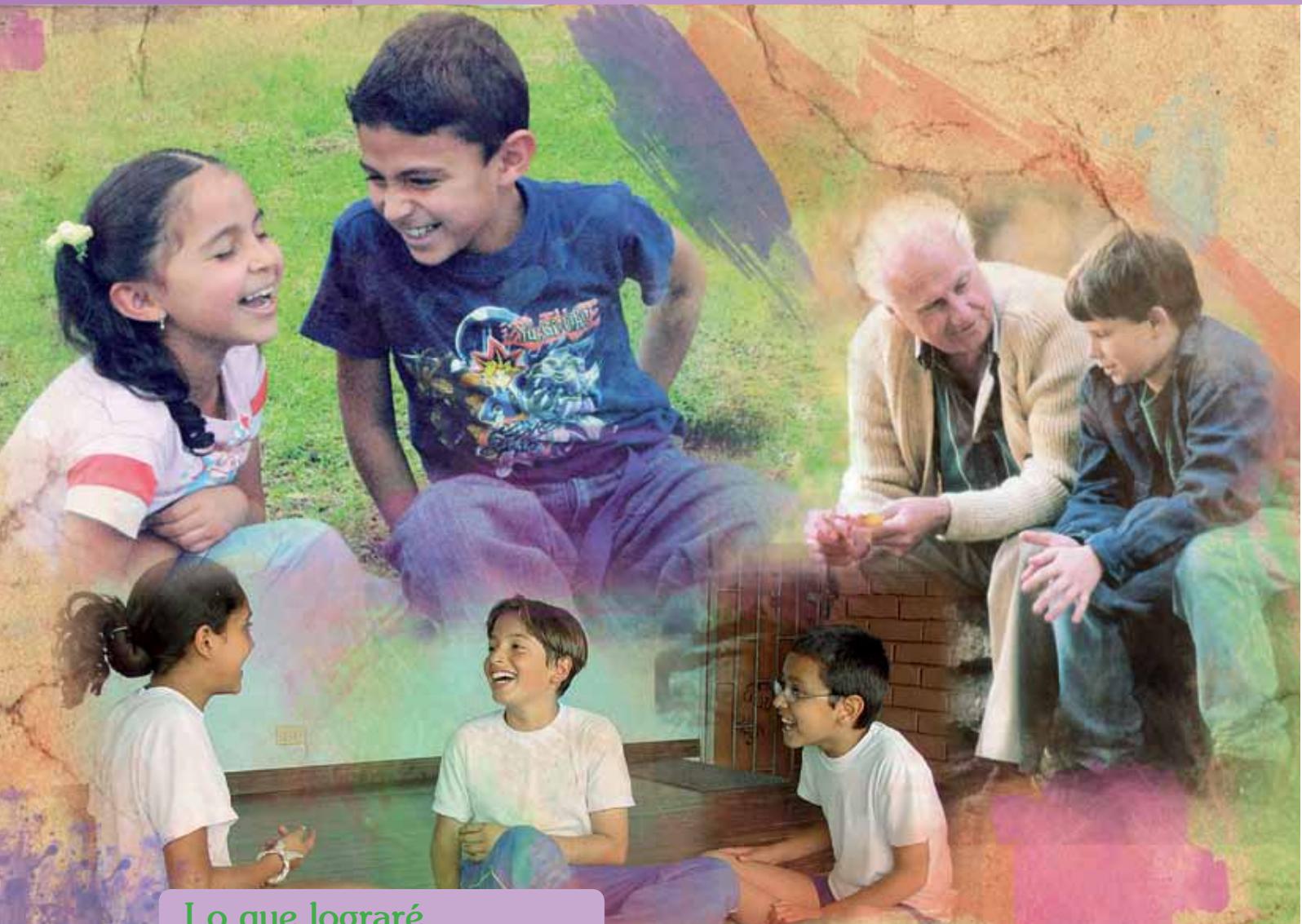


Unidad 1

Me comunico



Lo que lograré...

- ❖ Desarrollar la creatividad y la lúdica por medio de la comprensión de textos literarios: cuentos, fábulas y anécdotas.
- ❖ Identificar las características de la descripción de personas, objetos, animales, lugares y situaciones.
- ❖ Reconocer las características de la fábula y de la anécdota.
- ❖ Mejorar mi expresión oral mediante mi participación en mesas redondas.
- ❖ Comprender algunos sistemas de comunicación no verbal: pictogramas y jeroglíficos.
- ❖ Prestar atención al uso de las reglas de ortografía (punto y coma) y de las reglas gramaticales (palabras según su acento) en todo tipo de textos.

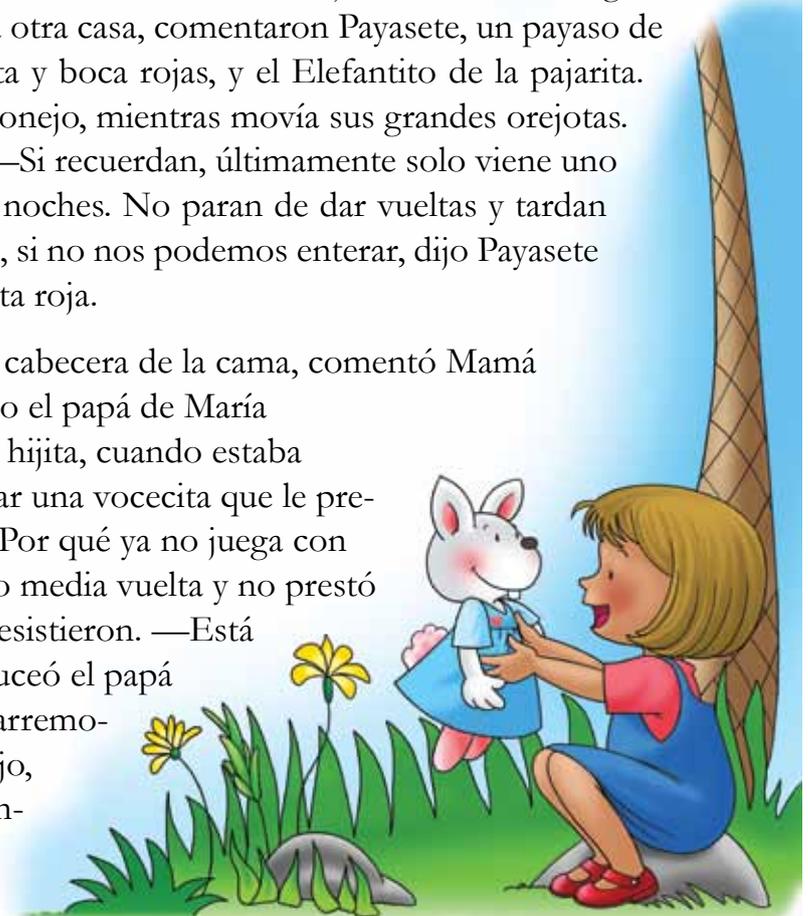
Mamá Conejo

Érase un muñeco con forma de conejo al que todos llamaban Mamá Conejo. Pero ¿por qué es Mamá Conejo y no Papá Conejo? Muy fácil. Sus patitas y el interior de sus grandes orejotas son rosas. Tiene además un corazón rosa pintado en su pijama azul. Pertenecía a una hermosa niña de cabellos amarillos y mirada azul, y era su muñeco preferido. Un día, la niña se puso malita y sus padres, preocupados la llevaron al hospital. Luego de varias horas de espera: —¿Son ustedes los padres?, preguntó el doctor a los papás de María, así se llamaba la niña. —Sí, ¿qué tiene nuestra bebita?, preguntaron angustiados. —Es neumonía, respondió.

Dos enfermeras muy amables y simpáticas le aplicaron una mascarilla de oxígeno y la pincharon para ponerle el tratamiento, mientras que los padres, en un rincón del cuarto, se consolaban mutuamente.

Pasaron dos días. De noche, Mamá Conejo preguntaba a los otros muñecos: —¿No les parece extraño que María no juegue con nosotros? ¿Alguno de ustedes la ha visto desde hace dos días? —Igual se ha cansado ya de nosotros, o tiene muñecos nuevos, respondió ZipiRipi, un muñeco de goma que en sus ratos libres era jardinero con su regadera amarilla. —A lo mejor se ha ido a otra casa, comentaron Payasete, un payaso de cabeza con pelo amarillo, narizota y boca rojas, y el Elefantito de la pajarita. —Déjenme pensar, dijo Mamá Conejo, mientras movía sus grandes orejotas. ¡Ya lo tengo!, dijo casi gritando. —Si recuerdan, últimamente solo viene uno de sus padres a dormir todas las noches. No paran de dar vueltas y tardan muchísimo en dormirse. —Y qué, si no nos podemos enterar, dijo Payasete mientras sacaba brillo a su narizota roja.

—Solamente debemos ir hasta la cabecera de la cama, comentó Mamá Conejo. Esa misma noche, cuando el papá de María se acostó, muy angustiado por su hijita, cuando estaba medio adormecido, creyó escuchar una vocecita que le preguntaba: —¿Dónde está María? ¿Por qué ya no juega con nosotros? El papá de María se dio media vuelta y no prestó atención. Pero las vocecillas no desistieron. —Está en el hospital muy enferma, balbuceó el papá de María. Todos los muñecos se arremolinaron alrededor de Mamá Conejo, preocupados: —Han oído, comentó uno de ellos.



—Sí, contestaron los demás. ¡Pobrecilla! —Hay que ir al hospital, dijo Mamá Conejo, con decisión. —¿Pero cómo vamos a ir?, le preguntaron los demás con sus caritas tristes por la noticia, aunque conociendo a Mamá Conejo, sabían que ya habría pensado algo. Volviéndose hacia la oreja del papá de María, empezó a decir: —Mañana tienes que llevar a Mamá Conejo al hospital, mañana tienes que..., siguió diciendo lo que restaba de la noche.

A la mañana siguiente, el papá de María se levantó muy cansado. Pensaba: —¡Qué cansado estoy! Voy a llamar al hospital para ver cómo sigue mi pequeña. Tengo la sensación de haber hablado con alguien toda la noche.

Al hacer la maleta con las cosas que llevaba al hospital, metió de forma inconsciente a Mamá Conejo, y así es como, Mamá Conejo, llegó al hospital. El padre abrió la maleta y al ver a Mamá Conejo, de la que ya no se acordaba, la cogió para ponerla sobre el pechito de la niña. En ese instante, el corazoncito rosa de Mamá Conejo se iluminó, y Mamá Conejo le dijo a la bebida en voz muy baja: —María, María, despierta. He venido de parte de todos tus muñecos. La niñita abrió los ojos y dijo: —Ma, ma, pa, pa, y cogió a Mamá Conejo con el bracito en el que tenía introducida la aguja del tratamiento y le mordió las orejotas, como solía hacer cuando estaba bien. En una semana, estaba totalmente restablecida y se marchó para la casa, a jugar de nuevo con todos sus muñecos.



* Desarrollo mis competencias lectoras

- *1. Encierra con verde las palabras que describen mejor los sentimientos de los muñecos por la situación de María.

angustia

preocupación

cariño

interés

alegría

solidaridad

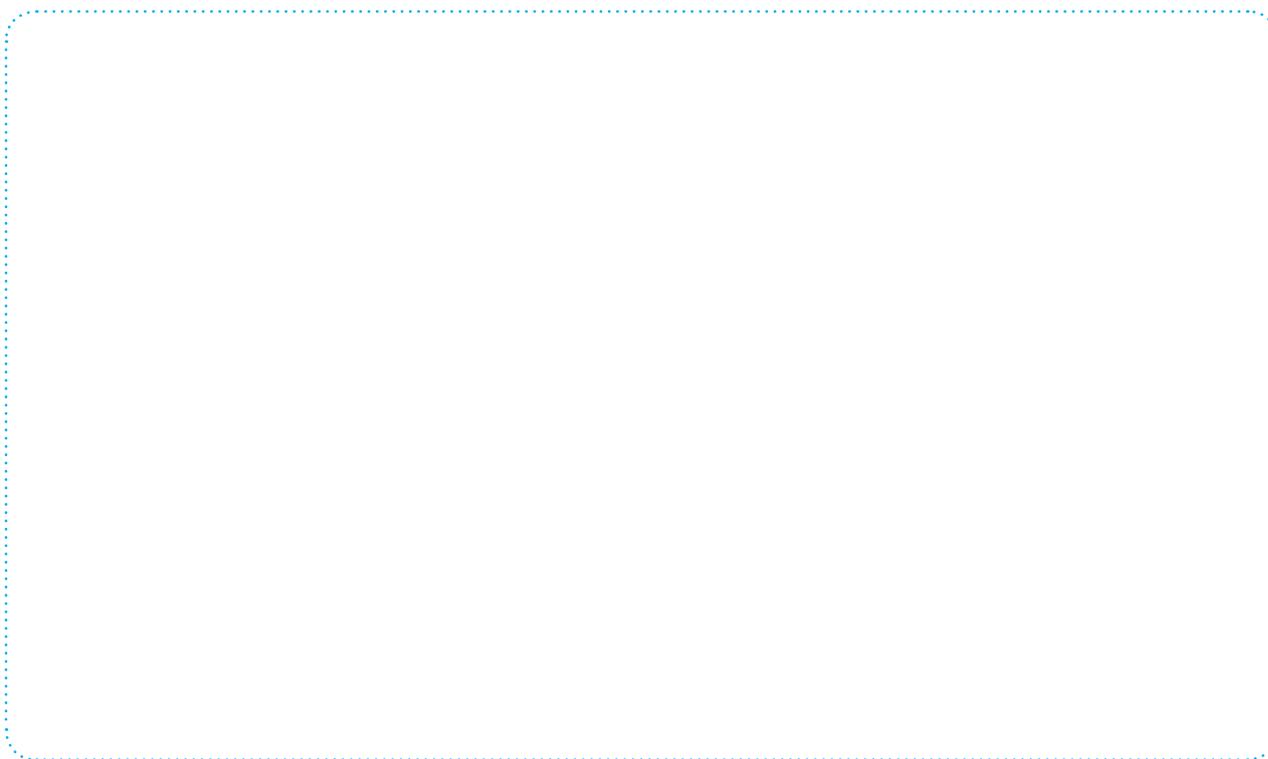
- *2. Señala con una X la idea que expresa mejor el significado de la siguiente oración:

Mamá Conejo era su muñeco preferido.

- a. María quería a todos sus muñecos.
- b. Este era el muñeco que más le gustaba.
- c. No quería ninguno de sus muñecos.

*3. En el texto de la lectura *Mamá Conejo*, identifica una frase que describa las características de una persona o de un objeto. Escríbela.

*4. Realiza un dibujo de María con Mamá Conejo y otros muñecos cuando ya está mejor en casa. Escribe un mensaje sobre cuál debe ser nuestra actitud con las personas enfermas.



Descriptor de desempeño: • Infiere sentimientos y actitudes de los personajes de una narración a partir de su lectura.
• Realiza la lectura comprensiva inferencial de un texto narrativo.

Descripción de personas y objetos

Describir es explicar cómo es un objeto, persona, animal, lugar o situación.

Cuando describimos estamos comunicando las principales características de un objeto, animal, lugar, persona o situación.

Cuando **describimos personas** hacemos un **retrato** con palabras de los rasgos que diferencian a esta persona de otras.

El retrato puede incluir características físicas, de gustos, habilidades y actitudes especiales. Por ejemplo:

- Tatiana es **inteligente**, **amigable**, tiene los **ojos negros** y su **piel** es color **canela**. Tatiana es una niña **líder**.



Cuando **describimos objetos** contamos cómo son y para qué sirven. Por ejemplo:

- La mesa es de color **café**, tiene forma **cuadrada**, es **mediana** y la usamos para **servir nuestros alimentos**.

Practico lo que sé.....

1. Describe algunos juegos que realizas en tu colegio.



2. Observa las siguientes fotografías y descríbelas. Fíjate bien en las características físicas y en las actitudes.



Five horizontal blue lines for writing a description.

3. Lee el texto y encierra con un color las palabras que describen cómo es el avión.

Avioncito a volar

Mi avioncito de juguete
tiene muy lindos colores,
el amarillo y el rojo
serán siempre los mejores.

Es muy grande y especial,
tiene alas y nariz,
una hélice sin par,
en él vuelo yo feliz.

Por los aires estoy yo,
a una gran velocidad
a volar avioncito
vuela, vuela, sin par.



4. Describe el color, el tamaño, la forma y el uso de algunas de las siguientes imágenes:



Two horizontal blue lines for writing a description.

Descriptor de desempeño: • Identifica las características físicas y las cualidades de las personas.
• Describe las características de los objetos de manera clara.

El Burrito descontento

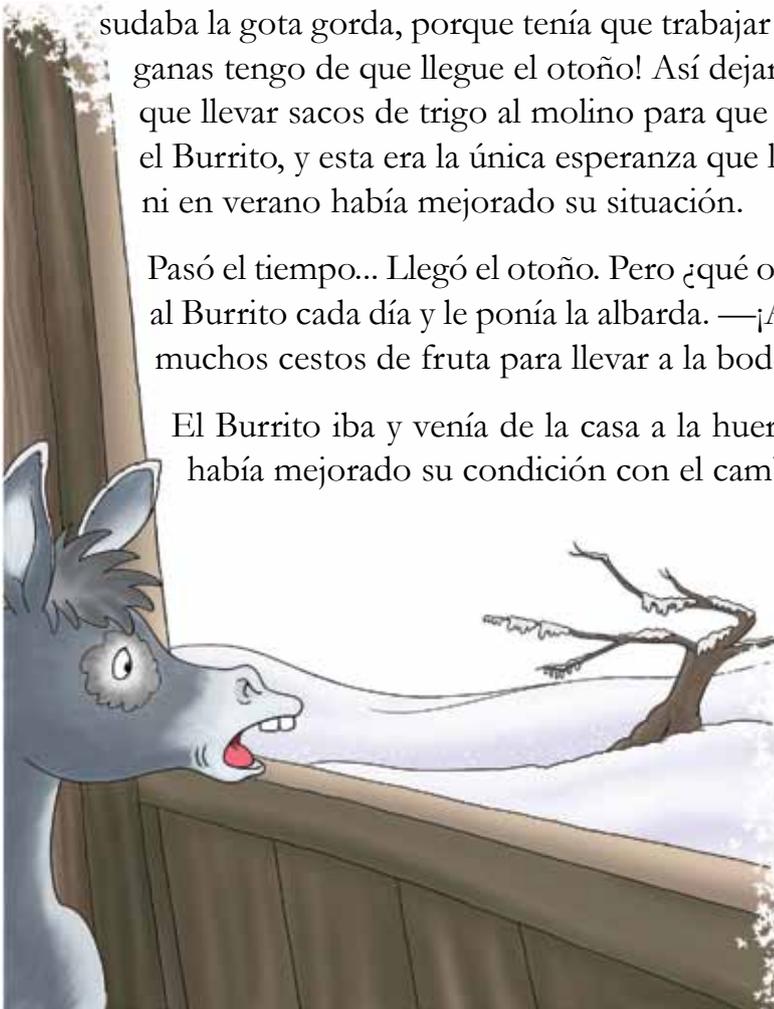
Érbase un día de invierno muy crudo. En el campo nevaba copiosamente, y dentro de un establo había un Burrito que miraba a través del cristal de la ventana. Junto a él tenía el pesebre cubierto de paja seca. —¡Paja seca! —se decía el Burrito, despreciándola. Vaya lo que me pone mi amo. ¡Cuándo se acabará el invierno y llegará la primavera, para poder comer hierba fresca y jugosa de la que crece por todas partes! Así, suspirando el Burrito, fue llegando la primavera, y con ella creció la hermosa hierba verde. El Burrito se puso muy contento; sin embargo, le duró muy poco tiempo esta alegría. El campesino segó la hierba y luego la cargó al lomo del Burrito y la llevó a casa. Y luego volvió y la cargó. Y otra vez. De manera que al Burrito ya no le agradaba la primavera, a pesar de lo alegre que era y de su hierba verde.

—¡Ay, cuándo llegará el verano, para no tener que cargar tanta hierba del prado! Vino el verano; pero no mejoró la suerte del animal porque su amo lo sacaba al campo y lo cargaba con mieses y con otros productos cosechados en sus huertos. El Burrito descontento sudaba la gota gorda, porque tenía que trabajar bajo los ardores del sol. —¡Ay, qué ganas tengo de que llegue el otoño! Así dejaré de cargar paja, y tampoco tendré que llevar sacos de trigo al molino para que allí hagan harina. Así se lamentaba el Burrito, y esta era la única esperanza que le quedaba, porque ni en primavera ni en verano había mejorado su situación.

Pasó el tiempo... Llegó el otoño. Pero ¿qué ocurrió? El criado sacaba del establo al Burrito cada día y le ponía la albarda. —¡Arre, arre! En la huerta nos esperan muchos cestos de fruta para llevar a la bodega.

El Burrito iba y venía de la casa a la huerta, mientras tanto pensaba que no había mejorado su condición con el cambio de estaciones.

El Burrito se veía cargado con manzanas, patatas y otros suministros para la casa. Aquella tarde le habían cargado con leña, y caminando hacia la casa, iba razonando a su manera: —Nada me gustó la primavera, menos aun me agradó el verano, y el otoño tampoco me parece cosa buena, ¡qué ganas tengo que llegue el invierno! Ya sé que entonces no





*3. Comenta con tus compañeros y compañeras la enseñanza que les ha dejado la historia *El Burrito descontento*. Escribe sentimientos y emociones que experimentas con esta enseñanza.

*4. Escribe situaciones de la vida diaria en las que se pueda relacionar lo que sucedió en esta historia.

*5. Elabora un cartel en el que invites a practicar el mensaje que nos deja el texto leído. Incluye algunas imágenes.

La fábula y la personificación

La **fábula** es una narración en la que los **personajes** son animales a los que se les da características humanas. Termina con una **moraleja** o **enseñanza** que nos permite aprender algo respecto a una manera de actuar o de pensar propia de las personas.



Todos sabemos que los objetos y animales no hablan, sin embargo, cuando se trata de las historias que vemos en televisión o en cine o en las fábulas que leemos, tenemos la posibilidad de encontrar objetos, animales y lugares que hablan, piensan, sienten y se relacionan como lo hacemos las personas. Esto se conoce como **personificación**.

Famosas películas de cine nos han contado educativas historias sobre juguetes o animales solidarios y luchadores. ¿Recuerdas Toy story, Madagascar o Shrek?

Practico lo que sé.....

1. En la lectura *El Burrito descontento*, identifica algunos comportamientos del personaje que son característicos de los seres humanos. Escríbelos.

2. Describe el personaje de televisión, que no sea una persona, que más te llame la atención.

Tengo miedo

Es hora de dormir. Hay tanto silencio, que se oye el golpear de las hojas contra el cristal de la ventana. Todo está oscuro. Solo unas pocas estrellas acompañan a la luna en el cielo. Eusebio no se puede dormir. Tiene miedo.

—¡Ananías! ¡Ananías! ¿Estás dormido? —pregunta Eusebio muy bajito.

—No, aún no —responde Ananías—. ¿Qué te pasa?

Eusebio le cuenta por qué no puede dormir tranquilo.

—Tengo miedo de los monstruos que tienen cuernos. De los que se esconden en los lugares oscuros y solo dejan ver sus ojos brillantes. De todos esos que nos asustan tengo miedo. De los que escupen fuego. De los que son transparentes. De los que tienen colmillos. De los que vuelan en escoba y en la nariz les nace una verruga.

—Te entiendo —replica Ananías—. Ven, siéntate aquí y deja que te cuente algo.

—Sabías tú que los que escupen fuego, los que tienen cuernos, los que son blancos, tan blancos que parecen transparentes, los que tienen colmillos, los que vuelan en escoba y tienen una verruga en la nariz y los que se esconden en lugares oscuros y solo dejan ver sus ojos brillantes, también deben lavarse los dientes antes de ir a dormir. A veces no les gusta la sopa. Se bañan bien con agua y jabón. Les da miedo cuando sale el sol. Prefieren los helados de muchos sabores. Y les gusta mucho jugar a la pelota.

—¿Es cierto todo eso? —pregunta Eusebio.

—Claro que sí —responde Ananías.

—¿Sabes? Ya no tengo miedo. Ahora me voy tranquilo a dormir a mi cuarto.

—Hasta mañana, Eusebio.

—Hasta mañana, Ananías.

Ivar Da Coll



***1.** Observa las imágenes, elige y tacha la que le causa miedo a Eusebio.



***2.** Busca en la sopa de letras y encierra con un color, ocho palabras que se refieren a las cosas que tienen los monstruos.



O	J	O	S	B	R	I	L	L	A	N	T	E	S
L	V	T	S	T	Y	M	N	L	T	A	S	S	C
I	E	O	S	B	R	I	L	L	A	R	C	C	U
L	R	T	Y	G	A	R	R	A	S	I	O	E	
O	R	O	S	B	G	A	R	H	A	Z	Z	B	R
F	U	E	G	O	R	I	L	L	A	O	O	A	N
Y	G	O	S	B	R	W	R	T	A	T	T	A	O
Z	A	C	O	L	M	I	L	L	O	A	E	U	S

***3.** Señala con una X las ideas que se infieren del texto anterior *Tengo miedo*.

- ★ Ananías es una persona mayor que también les teme a los monstruos.
- ★ Ananías tranquiliza a Eusebio.
- ★ Eusebio ya no tendrá más miedo al ir a dormir.
- ★ Ananías debe conocer muchas historias de monstruos.

*4. Encuentra y escribe semejanzas y diferencias entre uno de los monstruos que se mencionan en la lectura y uno que conozcas de los cuentos o historias que has leído. Dibuja ese monstruo que conoces.

Monstruo
de la historia



Otro monstruo
que conozco

*5. Escribe qué te causa miedo y qué haces cuando no puedes dormir.

*6. Participa respetuosamente comentando y escuchando a tus compañeros y compañeras, sobre lo que les causa miedo y lo que hacen cuando no pueden dormir.

La anécdota

El tema de la lectura de la página 16, *Tengo miedo*, es una situación que le puede ocurrir a cualquier persona. Por ello, puede generar el recuerdo de experiencias similares en otras personas.

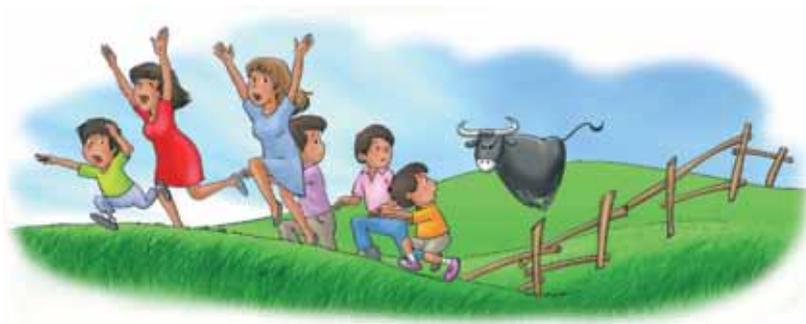
Las **anécdotas** son narraciones de hechos curiosos o experiencias simpáticas. En las anécdotas los personajes son reales y tienen como fin compartir una situación especial.

Las **anécdotas** tienen un inicio, un desarrollo y un final.

Practico lo que sé.....

1. Escribe una narración anecdótica sobre un hecho curioso que te haya ocurrido en el colegio.

2. Observa la siguiente situación y escribe una anécdota de lo que creas que sucede en la imagen.



Descripción de animales, lugares y situaciones

Para **describir animales** utilizamos palabras que nos permiten comunicar tamaño, forma, de qué está cubierto su cuerpo, cómo es su boca y sus ojos. Además de las características generales de comportamiento, como nobleza, fuerza, lealtad, rapidez, lentitud. Ejemplos:

- El caballo es un animal de **cuatro patas** que tiene su cuerpo **cubierto de pelo**.
- El perro de Camila es **gordo** y tiene el pelo **largo y crespo**.
- Los elefantes **son grandes y fuertes**.



Para **describir lugares** usamos palabras relacionadas con sus características físicas, como caliente, frío, bonito, amplio, pequeño. Por ejemplo:

- Bogotá es una **ciudad fría**.
- El río Magdalena es el más **largo** de Colombia.
- El parque tiene hermosas **flores** y **juegos infantiles**.
- Mi casa es **ordenada**.

Para **describir situaciones** utilizamos palabras que expresen sentimientos o actitudes que nos producen: felicidad, tristeza, calma, emoción. Por ejemplo:

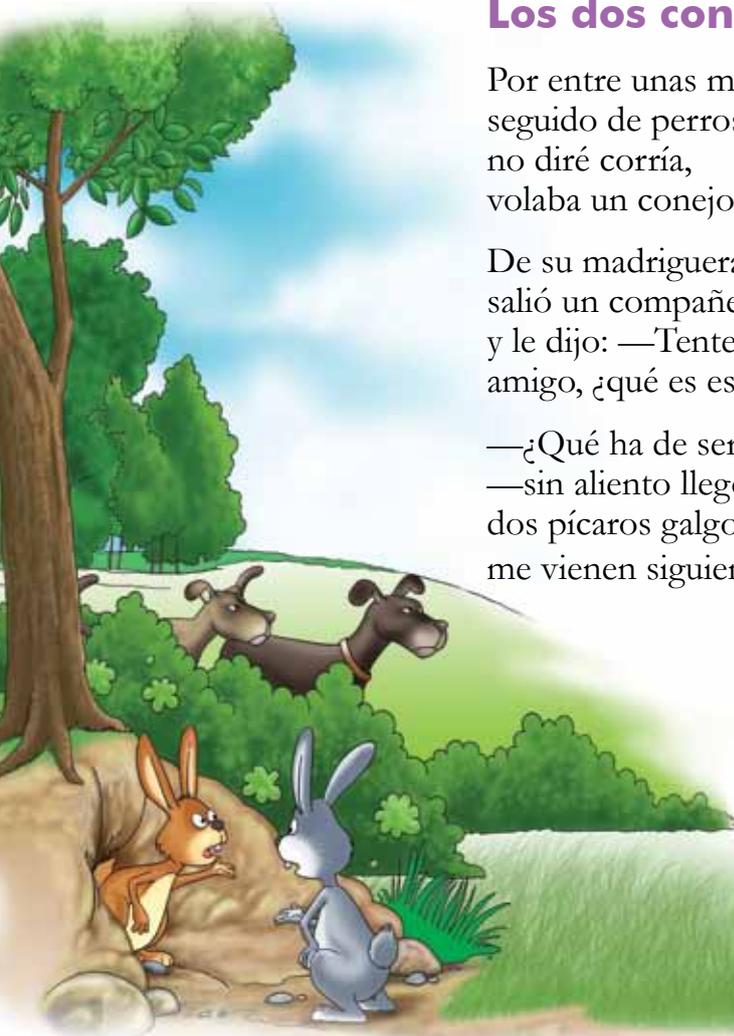
- La celebración del Día de los niños fue muy **alegre** y **divertida**.
- La zona del derrumbe era solo **tristeza** y **desolación**.

Practico lo que sé.....

1. Describe físicamente el animal que más te gusta.



4. Lee en voz alta la siguiente fábula. Luego, comenta con tus compañeros y compañeras de qué se trata y cuál es la enseñanza que deja.



Los dos conejos

Por entre unas matas,
seguido de perros,
no diré corría,
volaba un conejo.

De su madriguera
salió un compañero
y le dijo: —Tente,
amigo, ¿qué es esto?

—¿Qué ha de ser?, responde;
—sin aliento llego...;
dos pícaros galgos
me vienen siguiendo.

—Sí, replica el otro,
—por allí los veo,
pero no son galgos.
—¿Pues qué son? —Podencos.

—¿Qué? ¿Podencos dices?
Sí, como mi abuelo.
Galgos y muy galgos;
bien vistos los tengo.

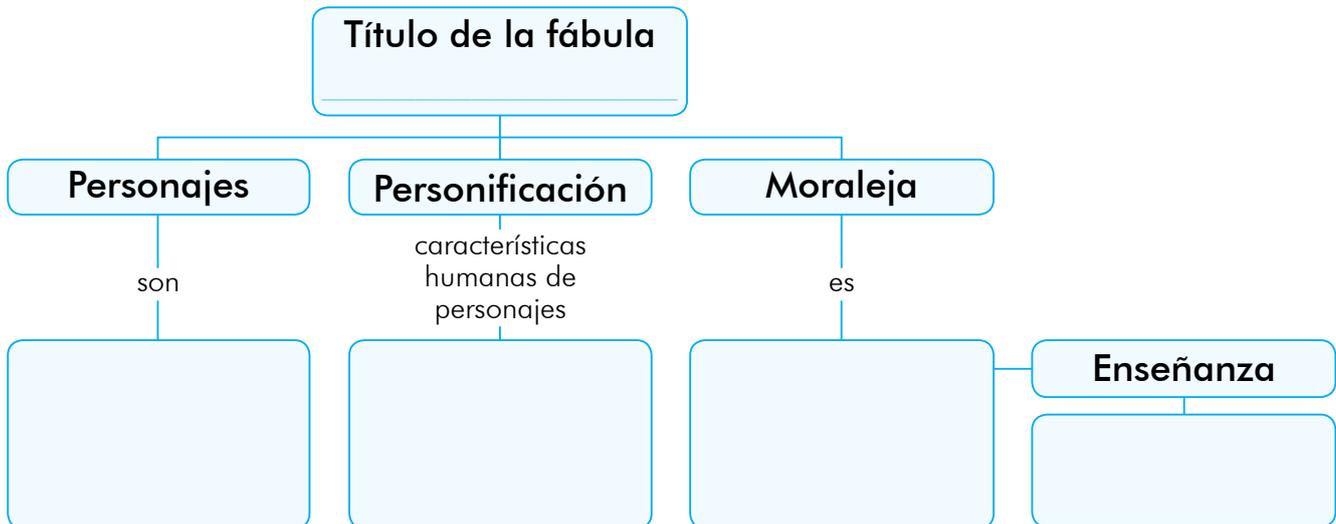
—Son podencos, vaya,
que no entiendes de eso.
—Son galgos, te digo.
—Digo que podencos.

En esta disputa
llegando los perros,
pillan descuidados
a mis dos conejos.

*Los que por cuestiones
de poco momento
dejan lo que importa
llévense este ejemplo.*

Félix María Samaniego.

5. Completa el siguiente esquema de acuerdo con la fábula anterior.



La mesa redonda

La **mesa redonda** es una técnica de comunicación grupal en la que varias personas expresan, de manera ordenada, sus intereses, opiniones e investigaciones acerca de un tema determinado.

Para la realización de la mesa redonda se debe:

- Informar a las personas **participantes** el lugar, la duración y el tema que se va a trabajar, para que preparen su participación clara y ordenadamente.
- Elegir un **moderador** o **moderadora**, quien será la persona encargada de dar la palabra a los participantes, escribir las anotaciones más importantes y compartir las conclusiones.



Practico lo que sé.....

1. Explica por qué es importante prepararte para exponer tus ideas ante las demás personas.

2. En grupos, propongan un tema para trabajar en una mesa redonda. Elijan el moderador o la moderadora y desarrollen la actividad. Escribe las conclusiones.

Los pictogramas y los jeroglíficos

Los **pictogramas** son un lenguaje no verbal utilizado por personas que vivieron hace miles de años, que nos permite conocer las experiencias, las creencias y los sentimientos de quienes no desarrollaron o no conocían la escritura alfabética de grafemas o letras, como se utiliza hoy en día.

Los pictogramas tienen un valor social, histórico y artístico de comunicación y expresión. Su escritura es compleja y basada en símbolos.

Los **jeroglíficos** son un lenguaje más sencillo que los pictogramas, lo que permite una mayor precisión en la lectura e interpretación de sus mensajes.

En Egipto, uno de los pueblos que más utilizó jeroglíficos, solo los sacerdotes y escribas podían escribirlos y leerlos, pues eran considerados “sagrados”.

Los jeroglíficos son un sistema de comunicación no verbal basado en figuras que tienen un significado particular.

Abecedario jeroglífico egipcio



Pictograma



Practico lo que sé.....

- En tarjetas de cartulina, elabora claves con pictogramas para intercambiar mensajes con tus compañeros y compañeras. Observa el ejemplo:



S = ❤️ M = 🌸 E = ♣️ A = 🌻 R = 📞
O = 😊 D = ✈️ N = ✉️

Clasificación de las palabras según su acento

El **acento** es la intensidad o la mayor fuerza que hacemos sobre una de las sílabas al pronunciar una palabra.

Las palabras se clasifican según su acento en:

Agudas: llevan el acento en la *última* sílaba. Se les marca tilde cuando terminan en vocal o en consonante (n) o (s).

Ejemplos: **abrió, ratón.**

Graves: llevan el acento en la *penúltima* sílaba. No se les marca tilde cuando terminan en vocal o en consonante (n) o (s).

Ejemplos: **mármol, juntos, lápiz.**

Esdrújulas: llevan el acento en la *antepenúltima* sílaba. A todas se les marca tilde.

Ejemplos: **sábado, cámara.**



Practico lo que sé.....

1. Lee el siguiente texto y observa las palabras destacadas en rojo.

“...pero, de repente, la puerta se **abrió** y **salió** una vieja arrugada apoyada en un **bastón**. Los dos **niños** se asustaron, pero la vieja, muy amablemente, los invitó a pasar. Les sirvió una **espléndida** cena y luego les preparó dos bellas **camitas** blancas. Más tarde, se acostaron **creyendo** que se encontraban en el cielo”.

Clasifica las palabras resaltadas en el siguiente cuadro:

Agudas	Graves	Esdrújulas

2. Lee el siguiente texto y marca las tildes que faltan.

“Hansel y Gretel se metieron en los bolsillos todo lo que pudieron. Pasaron el río y después de caminar mucho tiempo, vieron su casa. El padre, los abrazó con lagrimas en los ojos. Desde ese día vivieron juntos y felices”.

3. Escribe lo que observas en la ilustración. Luego, subraya con diferente color las palabras agudas, graves y esdrújulas que escribiste.



4. Encierra la palabra que no corresponde a cada grupo, según el acento.

a  Mejor
Canción
Letras

c  Hermosísimas
Grandísimas
Amigas

b  Saco
Emoción
Colombia

d  Corazón
Buscaré
Queridísima

5. Escribe la clase a la cual pertenece cada grupo.

a _____

c _____

b _____

d _____

El punto y coma

Cuando queremos separar dos oraciones extensas que forman parte de una misma idea, utilizamos el signo de puntuación llamado **punto y coma**.

El **punto y coma** exige una pausa más marcada que la que se hace en la coma.

Por ejemplo:

- Hoy leeremos aquí; mañana, iremos a la biblioteca.

Practico lo que sé.

1. Lee en voz alta el siguiente texto. Identifica en él, con el tono de voz, dónde hay punto y coma.

El campamento

Esteban iba cabizbajo meditando sobre la salida con sus compañeros de curso; no sabía a quién más recurrir.

Sus amigos le habían prestado algunas cosas muy importantes: Sonia la carpa, el *sleeping bag* y las botas pantaneras; Alejandro la linterna, las colchonetas y la chaqueta impermeable. Su papá

le había dado la mitad del dinero de la cuota; su mamá se esforzaba por terminar uno de sus trabajos de modistería para darle algo más...



2. Escribe un final para esta historia. Utiliza correctamente el punto y coma.

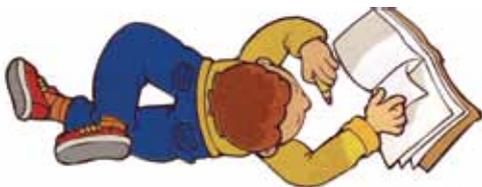
Descriptor de desempeño: • Completa textos narrativos, siguiendo la secuencia lógica de acontecimientos.
• Usa correctamente el punto y coma en sus escritos.

Conexión

1. Observa las dos ilustraciones, parecen iguales pero no lo son. Descubre seis diferencias que existen entre ellas.



2. Encuentra en la sopa de letras nueve palabras. Luego, clasifícalas en agudas, graves y esdrújulas, y márcalas la tilde según corresponda.



P	R	E	P	A	R	A	T	E	Z
C	A	T	S	M	Y	S	N	L	E
A	T	O	S	O	R	P	L	L	L
N	O	M	Y	R	P	E	R	A	A
C	N	I	S	B	E	R	R	H	Z
I	U	T	G	O	R	O	L	L	N
O	G	L	S	B	E	W	R	T	O
N	A	U	O	L	Z	E	M	O	G

Agudas

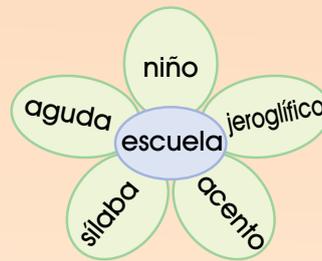
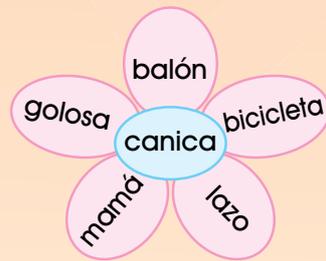
Esdrújulas

Graves

Cada vez que queremos encontrar una forma de pasar el tiempo, no precisamente haciendo tareas, leyendo o ayudando a mamá en casa, pensamos en una nueva forma de “jugar”. Sin embargo, hay muchas maneras de convertir lo que llamamos aburrido en una actividad que disfrutemos. La escuela, las tareas, las lecturas siempre serán una buena oportunidad de diversión si sabemos cómo aprovecharlas y las vemos como algo positivo para nuestra vida.

¿Por qué no hacemos una divertida competencia para ver quién adivina el animal preferido de sus compañeros y compañeras a partir de su descripción y también quién clasifica más rápida y correctamente un grupo de palabras que aprendimos hoy en clase? ¡Ahora a jugar! Los ganadores podrán elegir a qué jugarán en el recreo.

1. Pide a un compañero o compañera que te describa su animal preferido sin decir su nombre. Adivina a qué animal se refiere.
2. Observa detenidamente las flores. Lee las palabras que contienen sus pétalos, anótalas en tu cuaderno y explica en qué se parecen, recuerda lo que trabajamos sobre el acento.



3. Elabora una tabla y clasifica todas las palabras. Sigue el ejemplo.

ESDRÚJULAS	GRAVES	AGUDAS
	lazo	balón

4. Con un compañero o compañera expliquen por qué es importante conocer el uso de la tilde. Construyan un cartel y ubíquelo en el salón para tener presentes las reglas generales de la tilde.

Taller de expresión oral

Narra anécdotas

- Lee la siguiente anécdota:



Mi nombre es Juanita Andrade y voy a narrarte una anécdota que me sucedió cuando fui a nadar en las vacaciones. Estando en el mar jugando con las olas, creí ver una bolsa plástica transparente que se me acercaba, cuando rozó mi pierna sentí un calor y un dolor intenso que me hizo gritar y llorar. Mi papá corrió para ayudarme y curarme. Cuando me calmé, él me dijo que no era una bolsa plástica lo que me había herido, que era un animal llamado aguamala. Pasados unos años regresamos a la

playa para pasar las vacaciones, estando sentada en la arena vi una bolsa plástica transparente que se acercaba a mi papá, y como yo recuerdo mucho la imagen del aguamala, pensé que era un animal de esos. Salí a correr y a gritarle a mi papá que saliera del agua, mi papá no entendía por qué yo le gritaba. Sin embargo, salió con un aguamala en la mano y sin heridas, entonces pensé que él era un súper héroe con poderes que lo hacían inmune al aguamala. Muy orgullosa me sentí, pero al ver que lo que traía no era un aguamala sino una bolsa plástica que ensuciaba el mar, me reí mucho, porque pensé que mi papá era Acuamán.



Ten en cuenta...

Para narrar de forma oral una anécdota, sigue estas recomendaciones:

- ✓ Narrar de manera secuencial los hechos; es decir, comentar qué pasó primero, qué sucedió después y qué ocurrió al final.
- ✓ Utilizar un vocabulario preciso y de fácil comprensión.
- ✓ Mantener el contacto visual con el auditorio.
- ✓ Hablar con seguridad y tranquilidad.

► *Planea*

1. Recuerda una anécdota que te haya ocurrido.
2. Escribe brevemente en la casilla correspondiente lo que te ocurrió en la anécdota.

Primero	Luego	Finalmente

► *Realiza*

3. Narra a tus compañeros la anécdota que preparaste. Luego, responde: ¿Cómo te sentiste al hablar en público?

► *Evalúa*

4. Colorea la 😊 ☹️ que corresponda a la evaluación de tu expresión oral.

Aspecto	😊	☹️
• Hablé con seguridad y claridad.	😊	☹️
• Empleé un vocabulario adecuado y preciso.	😊	☹️
• Mantuve el contacto visual con el auditorio.	😊	☹️
• Utilicé un adecuado tono de voz.	😊	☹️
• Expresé las ideas en orden secuencial.	😊	☹️

Para mejorar...

- Antes de iniciar tu narración debes haber elegido tu anécdota. Repásala para que expreses ordenadamente tus ideas. Esto ayuda a hablar con seguridad y en un tono de voz apropiado.

Descriptor de desempeño: • Narra anécdotas teniendo en cuenta la secuencia de los hechos.
• Se expresa con claridad y seguridad ante el público.
• Desarrolla sus habilidades orales, utilizando las estrategias aprendidas.

Taller de expresión escrita

Escribe un cuento

- Recuerda el cuento *Lalo se infla*.

Título → **Lalo se infla**

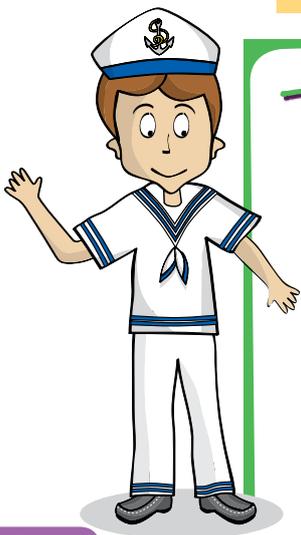
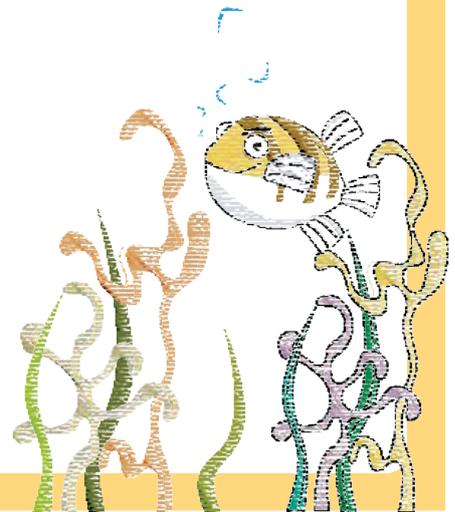
Inicio → **L**alo era un pez globo, muy pero muy tímido. Cada vez que se asustaba se inflaba como una pelota. Cuando esto ocurría, algunos animales se burlaban y otros huían. Por eso, Lalo no tenía amigos.

De pronto, se escuchó una voz de alarma y todos comenzaron a correr en distintas direcciones.

Desarrollo → Lalo no entendía nada. Salió de su cueva con cautela, y al hacerlo se vio cara a cara con unos filosos dientes. Estaba frente a un temible tiburón gris.

Lalo se infló como nunca lo había hecho. Y el feroz tiburón salió espantado. Los animales dieron vivas, aplaudieron y felicitaron al pececito, que estaba rebosante de alegría. El tímido cara de globo salvó a todos del peligro. Desde ese día, Lalo ha hecho muchos amigos y está orgulloso de ser un pez globo.

Final →



Ten en cuenta...

Para escribir un texto, ten presente las siguientes recomendaciones:

- ✓ Pensar y planear el mensaje que vas a comunicar.
- ✓ Conocer a quién va dirigido tu escrito.
- ✓ Escribir el texto con ideas claras y buena ortografía.
- ✓ Releer el texto escrito antes de presentárselo a otras personas.

► **Planea**

1. Elige y escribe los personajes de tu cuento.
2. Subraya el nombre del lugar en donde se desarrollará tu cuento.



- Castillo



- Jardín



- Fondo del mar



3. Escribe la dificultad que tendrán los personajes elegidos.

► **Elabora**

4. Escribe el cuento con los elementos elegidos en hojas tamaño carta. Décoralo o pinta los personajes.
5. Diseña la carátula de tu cuento.
6. Reléelo y revisa que las ideas sean claras, se relacionen los hechos y tengan una secuencia.

► **Evalúa**

7. Pide a una persona que lea tu cuento y te haga correcciones. Luego, corrígelo.
8. Lee a tus compañeros el cuento que creaste.
9. Colorea la 😊 ☹️ que corresponde a la evaluación de tu expresión escrita.

Aspecto	😊	☹️
• Tu cuento tiene inicio, desarrollo y final.	😊	☹️
• Se expresan ideas con claridad.	😊	☹️
• Se narran los hechos en orden.	😊	☹️

Para mejorar...

- Vuelve a leer uno de tus cuentos favoritos y tómallo como modelo para escribir otro cuento. Esta actividad te permitirá crear nuevos cuentos.

Valoro mi aprendizaje

Lee el siguiente texto y marca las respuestas correctas.

El escondite

—Si no hay balón, juguemos al escondite —dijo Adel.

—Yo me escondo primero —se adelantó Paulino.

—Yo me escondo en la cocina —saltó Alfonso entusiasmado.

—No digas dónde te escondes —le dijo Adel.

—¿Por qué?

Porque después te encuentran.

—Carlos, Alfonso y Paulino se esconden. Arcelio y yo buscamos —dijo Adel y empezaron el juego.

—¡Ya! —Gritaron los escondidos.

—¡Allí vamos! —Respondieron los policías.

Primero descubrieron a Alfonso, estaba escondido en la cocina, acurrucado debajo de la hornilla. Y luego encontraron a Paulino en el baño, acostado en la tina.

—No vale, porque ustedes me vieron —dijo cuando lo sorprendieron.

—No te vimos —repuso Arcelio—, lo que pasó es que tú dejaste los pies afuera.

Después siguieron buscando a Carlos. Lo buscaron en la sala debajo de las sillas. Lo buscaron en la alcoba grande debajo de las camas, detrás de los armarios y encima de los

quicios. Fueron al patio e inspeccionaron el naranjo. Volvieron al baño, pero Carlos no estaba por ninguna parte.

—A mí no me hubieran encontrado —dijo Paulino mientras ayudaba a buscar a Carlos. ¿Por qué?, preguntó Arcelio.

—Porque yo me iba a esconder detrás del escaparate, pero me asustó una gata parida.

—Las gatas paridas son bravísimas y pueden morder —dijo Adel.

—Vamos a ver si Carlos está allá —se le ocurrió a Alfonso—: él es más animoso. Y fueron los cuatro. Y sin acercarse vieron los colmillos de la gata blanca.

Acordaron llamar a Carlos: ¡Carlos!, ¡Carlos!, ¡Carlos! Pero Carlos no respondió. Salieron a la calle y subieron en el corredor de la casa de enfrente para ver si Carlos estaba en la azotea. Entonces lo vieron venir de su casa.

—No vale, tú no entras en el juego porque estabas en otra casa escondido —dijo Adel.

—Yo no estaba jugando —respondió Carlos malhumorado.

—¿Por qué? —preguntó Arcelio.

—Porque mi mamá me mandó a la tienda por unos ajos.

Andrés Elías Flórez Brum, *El trompo de Arcelio*.

1. Según la lectura, *El escondite* es un juego conformado con personajes, como:
 - a. Patrón y obrero.
 - b. Escondidos y policías.
 - c. Hacendado y campesino.
2. Si el texto lo protagonizaran tú y tus amigos y ocurriera ahora, sería:
 - a. Una anécdota.
 - b. Una descripción.
 - c. Una fábula.
3. ¿Cómo son las gatas cuando dan cría?
 - a. Bravísimas y pueden morder.
 - b. Juguetonas como niños.
 - c. Misteriosas y recatadas.
4. ¿Qué le dijo Adel a Alfonso cuando iniciaban el juego?
 - a. Que dijera el escondite.
 - b. Que no dijera el escondite.
 - c. Que la cocina era buen escondite.
5. ¿Qué actitud tomó Paulino cuando lo encontraron?
 - a. Sorpresa.
 - b. Risa.
 - c. Desánimo.
6. La palabra balón, presente en la lectura, de acuerdo con su acento es:
 - a. Grave.
 - b. Esdrújula.
 - c. Aguda.

Plan de mejoramiento

¿Cuáles son las dificultades más importantes que he tenido?, ¿por qué?

¿Qué puedo hacer?

- Redactar la descripción de algunas personas de mi familia como mamá, hermano, tío u otra. Ilustrar mis descripciones.
- Describir en forma oral algunos animales, objetos y lugares que me gustan.
- Leer fábulas y reconocer sus principales características.
- Inventar un relato sobre una anécdota.
- Participar en forma activa, responsable y eficaz en una mesa redonda.
- Elaborar símbolos y figuras para representar mensajes a partir de pictogramas y jeroglíficos. Pedir a algunas personas de mi familia que descubran su significado.
- Elaborar escritos en los que use correctamente el punto y coma, y marcar las tildes a las palabras según corresponda.

Realicemos pictogramas y jeroglíficos



¿Qué son los lenguajes no verbales? Son formas de comunicación que utilizan figuras, símbolos, etc., para expresar sentido.

Etapa 1

¿Para qué voy a utilizar los lenguajes no verbales?



Etapa 2

¿Quiénes y cómo se construyen los lenguajes no verbales?



Etapa 3

Etapa 4

¿Cuándo presentar los jeroglíficos y pictogramas?



Cuando tengo un mensaje especial que enviar y quiero usar lenguajes no verbales. Por ejemplo, para el día de la familia.

- Presentaré mi pictograma o mi jeroglífico para hablar sobre los juegos autóctonos de nuestros abuelos y abuelas.
- Utilizaré la información y el trabajo que realicé en las anteriores etapas del proyecto.
- Indicaré cuáles son los valores que se promovían al compartir estos juegos.
- Elaboraré los pictogramas o jeroglíficos en papel de buen tamaño y con imágenes claras.

Final de mi proyecto

Leo el siguiente texto para complementar mis ideas acerca de los juegos autóctonos.

Los juegos de siempre

Cada uno de los grupos humanos tiene en su vida social una gama de juegos que sirven para divertirse, compartir y en la mayoría de los casos aprender reglas, valores, actitudes y habilidades.

Podemos recordar aquellos juegos sencillos que desarrollamos sin muchos materiales, como la golosa, la lleva, las canicas, soldado libertado, las muñecas, la cocinita, las modas, etc.

Si habláramos con los abuelos nos contarían sobre algunos de estos juegos, un poco diferentes a lo que los conocemos o jugamos nosotros, a ellos añadirían el tejo, este juego autóctono es uno de los más practicados en nuestro país.

En grupo, evaluamos las actividades realizadas en nuestro proyecto a partir de los siguientes interrogantes:

- ✓ ¿Compartimos con los demás nuestras ideas para realizar los pictogramas o jeroglíficos? ¿Por qué?
- ✓ ¿Las ideas sobre los juegos autóctonos fueron expresadas claramente?
- ✓ ¿Qué elementos de los pictogramas o de los jeroglíficos debemos mejorar?



COMPETENCIAS ciudadanas

Convivencia y paz

- ✍ Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes.

Participación y responsabilidad democrática

- ✍ Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente a las demás personas del grupo.

Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias

- ✍ Valoro las semejanzas y diferencias de gente cercana.