	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
		VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

DOCENTE: María Eugenia Camelo-Claudia Milena Correa- Margarita Parra

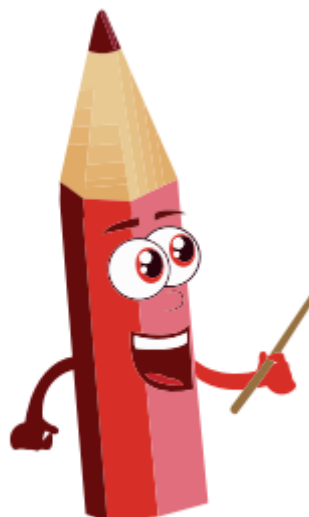
INICIO: Octubre 13 del 2020 **FINALIZACIÓN:** Noviembre 06 del 2020

APRENDIZAJES:

- Evalúa información explícita o implícita de la situación de comunicativa.
- Selecciona los mecanismos que aseguran la articulación sucesiva de las ideas en un texto.
- Relaciona, idéntica y deduce información para construir el sentido global del texto.
- Da cuenta de los mecanismos de uso y control de la lengua y de la gramática textual que permiten regular la coherencia y cohesión del texto, en una situación de comunicación particular

CONTENIDOS

- Comprensión de los mitos y sus clases
- Comprensión de diversos tipos de textos
- Reconocimiento de los argumentos básicos de un texto



Como vez en los contenidos enunciados, en esta última guía nos dedicaremos a la comprensión. Para ello usaremos distintos tipos de textos.


¡Animo familia Académico!.... falta poco.

LA COMPRENSIÓN

Comprensión de los mitos y sus clases

Vídeo de apoyo si tienes internet:

<https://webdelmaestrocmf.com/porta/44-fichas-para-trabajar-la-comprension-lectora-en-alumnos-de-10-a-12-años/>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

Actividad # 1. Comprensión de los mitos

En los tiempos antiguos los Nasano sabíamos encender el fuego, así que teníamos que pedirselo a la única anciana que lo poseía. La llamaban "Vieja Candela" ya que sacaba el fuego debajo de su brazo. Era una señora muy celosa y sólo nos regalaba unos tizones pequeños.



Un día, una niña fue enviada por su madre a pedirle un tizón a la Vieja Candela. Al llegar a la casa de la anciana le solicitó el tizón, ella le regaló uno pequeño y le advirtió que lo cuidara mucho ya que no le daría

más.

La niña salió muy contenta hacia su casa, pero por el camino se le perdió el tizón. Muy triste por lo que había pasado, decidió regresar donde la anciana para pedirle uno nuevo. En ese momento, la anciana salió a cortar la lana a sus ovejas. Al no encontrar a nadie, la niña entró a la casa y tomó un tizón, pero la anciana se dio cuenta y se puso muy furiosa. La niña salió corriendo con el tizón en su mano, mientras la anciana la perseguía exigiéndole que se lo devolviera. Cuando ya estaba a punto de ser alcanzada, la niña se asustó y soltó el tizón en un pastizal seco, lo cual produjo un gran incendio. Dicen que por esa razón el pueblo donde ocurrió esta historia fue llamado Calderas. En ese momento, todas las personas aprovecharon para llevar madera encendida y tizones a sus casas. De esta manera, la niña logró huir de la furiosa anciana, y el pueblo Nasa tuvo fuego y nunca más volvió a pasar frío.

- Responde las siguientes preguntas de Falso o Verdadero a partir del mito que acabas de leer:

* Los Nasa buscaban a la Vieja Candela porque no sabían encender fuego: ____

* La niña fue a buscar a la Vieja Candela a su casa para robarle todo el fuego: ____


* La niña ocasionó un incendio accidentalmente mientras huía asustada: ____

* Gracias al incendio, el pueblo Nasa tuvo fuego en sus casas y nunca más sintió frío: ____

- Escribe 3 características presentes en el texto que pueda justificar que es mito.

Nómbrales y explícalas.

- ¿Qué aspectos de la realidad encuentras presentes en los diferentes mitos leídos hasta ahora?
- Compara este mito con otro de tu elección y completa el cuadro.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [3 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

	<i>Mito 1:</i>	<i>Mito 2:</i>
<i>Fenómenos explicados en el mito</i>		
<i>Papel de los personajes en la historia</i>		
<i>Tema del mito</i>		

Actividad # 2. Comprensión de diversos tipos de textos


Lee el siguiente texto:

Érase una vez dos niñas muy amigas llamadas Sara y Lucía. Se conocían desde que eran muy pequeñas y compartían siempre todo la una con la otra. Un día Sara y Lucía salieron de compras. Sara se probó una camiseta y le pidió a su amiga Lucía su opinión. Lucía, sin dudarle dos veces, le dijo que no le gustaba cómo le quedaba y le aconsejó buscar otro modelo. Entonces Sara se sintió ofendida y se marchó llorando de la tienda, dejando allí a su amiga. Lucía se quedó muy triste y apenada por la reacción de su amiga. No entendía su enfado ya que ella sólo le había dicho la verdad. Al llegar a casa, Sara le contó a su madre lo sucedido y su madre le hizo ver que su amiga sólo había sido sincera con ella y no tenía que molestarse por ello.

Sara reflexionó y se dio cuenta de que su madre tenía razón. Al día siguiente fue corriendo a disculparse con Lucía, que la perdonó de inmediato con una gran sonrisa. Desde entonces, las dos amigas entendieron que la verdadera amistad se basa en la sinceridad. Y colorín colorado este cuento se ha acabado, y el que se enfadó se quedará sentado.

Noelia Rodríguez Pérez (2000)

- Escribe 3 ideas importantes del texto:
- Escribe tres momentos de la historia y completa el cuadro.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [4 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

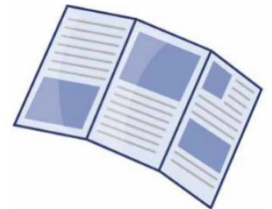
<i>¿Qué paso primero?</i>	<i>¿Qué paso en la mitad de la historia?</i>	<i>¿Cómo terminó la historia?</i>

c. Escribe algunas palabras que no entiendas, búscalas en el diccionario y copia su significado

Actividad # 3 texto Discontinuo:

Folleto: En los folletos suelen incluirse fotografías o dibujos que apoyan y amplían la información que proporciona el texto. El folleto debe cumplir con ciertos requisitos para que su objetivo se cumpla:


1. Debe tener un propósito definido: informar, convencer, denunciar o prevenir.
2. Presentar información suficiente, ordenada y motivante.



Ahora... Piensa en un lugar hermoso que hayas visitado y trata de construir un folleto para que tus amigos se interesen y lo visiten. Teniendo presente la siguiente información:

- Frase con invitación llamativa:
- Nombre del sitio turístico:
- Datos
- Imágenes... pueden ser recortes de revista o dibujos
- Frase final que motive más la visita

Actividad # 4. Comprensión de Poema.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [5 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

POEMA DEL ENAMORADO DE ALICIA, LA DEL PAÍS DE LAS MARAVILLAS
Elsa Bornemann (2004)

Vive en un libro de cuentos;
Lo abro y me meto en él.
Todas las noches la encuentro
En su casa de papel.


Pero ni me mira Alicia.
No sabe que, enamorado,
Por llegar a su caricia
Quisiera ser dibujado.

Un monigote de líneas
Trazadas por un pincel,
Para vivir con mi niña
En su casa de papel.

Mis ojos, dos verdes pintas;
Por sonrisa, algún manchón
Y una gotita de tinta
Tiñendo mi corazón.

Pero soy de carne y huesos
Y me quedo en las orillas
De ese amor –por siempre preso-
En país de maravillas...

El libro vuelve al estante.
Yo vuelvo a la realidad
Y me llevo por delante
La noche y mi soledad.



Responda las siguientes preguntas, después compartan las respuestas por el grupo escolar.

- Según el poema, ¿Cómo crees que es el país de las maravillas? Escribe y dibuja tu respuesta.
- ¿Cómo crees que te vestirías si vivieras en el país de las maravillas?


Completa con la respuesta correcta

- El Poema no tiene párrafos pero si-----
- Las estrofas están compuestas por -----
- Las cualidades más importantes del poema es que tiene _____ y expresa _____

Que significan estas expresiones para ti.

- “Un monigote de líneas, trazadas por un pincel”
- El libro vuelve al estante. Yo vuelvo a la realidad”

¿El enamorado de Alicia es un personaje del cuento o es un lector? Justifica tu respuesta.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [6 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

Actividad # 5. Comprendo textos Argumentativos.

Lee el siguiente texto argumentativo:

Los videojuegos cada vez más van adquiriendo mayor importancia en nuestra sociedad. ¡Eso no me lo negarán ustedes! Ya no son sólo una distracción para los catalogados “Frikis”. Incluso el creador de la Nintendo DS, Shigeru Miyamoto ha dicho: “Los videojuegos nos hacen mejores”.

A pesar de esto, son diversos los sectores que no apoyan esta opinión. Por eso catalogan los videojuegos de perjudiciales y no dudan en decir que empeoran la educación de los niños. Y eso es una mentira tan grande como los billetes de 300€. ¿Y por qué? Los videojuegos estimulan una parte del cerebro, que mejora la psicomotricidad en los niños y la rapidez mental en los jóvenes. El punto malo de este tema es que pueden ser adictivos como todas las otras formas de ocio. Por ejemplo, si los padres no prestan la atención necesaria que un niño necesita, este puede sufrir daños morales al jugar videojuegos para mayores de 18 años.

Otro punto en contra es el empeoramiento de la vista debido al exceso de horas delante de la pantalla del televisor o del portátil. Pero no todo lo que rodea al mundo de los videojuegos es negativo, porque consolas como la famosísima NINTENDO WII ayudan al niño en la percepción de su alrededor y en la movilidad de las muñecas y de las manos. Otro punto a favor de este método es que a los niños les parece muy divertida.

Como todos sabemos, las innovaciones son el pan nuestro de cada día y nos ayudan en la vida cotidiana. Es decir, son buenas. Los videojuegos son innovaciones importantísimas que cada día aportan cosas nuevas y en un futuro, seguramente, nos depararán agradables sorpresas. Por lo tanto, debemos desterrar la idea de que los videojuegos sólo están destinados para un sector de la sociedad. Los videojuegos hace tiempo que han llegado y están aquí para quedarse.


recuperado de: <http://www.ejemplosdetextos.com/ejemplo-de-texto-argumentativo-sobre-los-videojuegos/>

Responde:

-En el texto se escribe un argumento a favor y uno en contra respecto al tema presentado en la lectura anterior.

-Señala los argumentos y para ello utiliza un color diferente para cada uno, por ejemplo: argumento a favor con color verde y argumento en contra con color rojo

-identifica que apoyos utilizan para hacer sus argumentos más relevantes. Por ejemplo: datos, estadística, expertos, noticias. Señala con colores distintos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [7 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ESPAÑOL_ GRADO 4°	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

Actividad # 6

- Si juegas o has jugado un videojuego elabora una lista de los beneficios y perjuicios que has experimentado en ellos. Para ello completa la tabla.

Nombre del videojuego	
Misión o reto	
Estrategias que has utilizado	
Tiempo en que juegas.	
Ventajas de juego	Desventajas

-Escribe un texto reflexivo, sobre el uso de videojuegos. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

_La estructura del texto: Escribe una introducción, un cuerpo o desarrollo de tu idea y unas conclusiones. (Esta estructura la hemos visto en guías pasadas.)

_Usar distintos apoyos y consultas para respaldar tus opiniones ya sean a favor o en contra de los videojuegos.

_Escribe la bibliografía o datos de tus consultas.

_ Realízalo a mano y en hojas de Block

Felicitaciones



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO
NIT. 891901024-6
ICFES 01275-024364-018283
Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002
Cod. DANE 176147000236

PÁGINA [8 - 1]

CÓDIGO:
DICUI: 600.1.23.01

GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE
ESPAÑOL_ GRADO 4°

VERSIÓN 1

Fecha de aprobación: