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

DOCENTE: MARTHA LUCIA MARTINEZ MARTÍNEZ JORNADA MATINAL. GRADOS: 7-1, 7-2, 7-3, 7-4

LUIS ADOLFO PARRA HERNÁNDEZ JORNADA TARDE. GRADOS: 7-1, 7-2,

AREA/ASIGNATURA: HUMANIDADES –CASTELLANO.

FECHA DE INICIO 1- JUNIO – 2020

FECHA DE FINALIZACIÓN: 26-JUNIO - 2020

**Guía: Número 1 Segundo Periodo.**

**COMPETENCIAS:** Semántica. Da cuenta de la apropiación y dominio de un número significativo del léxico que permita expresarse y transmitir ideas bien articuladas dentro de un texto escrito.

Propositiva. Crea textos, inventa historias, cuentos, describe cosas, lugares y juegos basados en su caudal de léxico y signos que domina.

Argumentativa: Elabora textos escritos y utiliza estrategias de narración y descripción.

**APRENDIZAJES:** Comprender que el desarrollo lingüístico y cognitivo está íntimamente relacionado.

Comprender la importancia en que se constituye la comunicación escrita en cualquier ámbito social.

Comprender que en la elaboración de un texto escrito (un cuento) se debe tener dominio de un extenso vocabulario que le permita organizar, expresar y transmitir ideas bien articuladas, concretas y claras, entendibles por su receptor.

**CONTENIDOS:** El cuento.

Definición – Concepto-Significado.

Partes de un Cuento-Estructura básica.

Elementos de un cuento.

Características de un cuento.

Tipos-Clases de cuentos.

Apropiación de léxico-vocabulario.

Comunicación escrita y signos.

**ACTIVIDADES:** 1.- Inventarse un pequeño cuento, puede escoger cualquier clase-tipo que desee: De suspenso, comedia, ciencia ficción, terror, aventura, policiaco, fantástico bajo los siguientes puntos:

A.- Un título.


B.- Inicio-introducción del cuento (personajes, espacio, tiempo, acción).

C.- Nudo-desarrollo (el conflicto del cuento).

D.- Desenlace-Final (Solución al conflicto).

E.- Dibujo relativo al cuento.

F.- Un mensaje-Reflexión del cuento.

	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	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

## Aprende a escribir un cuento.

### El mono Barrigón

El mono Barrigón vivía en la selva. Era amigo de todos los animales y siempre vigilaba que cada uno cuidara la naturaleza.

Un día, fue a la oficina de empleo y dijo que quería ser guardabosques. Los empleados se rieron al oírlo y le dijeron que no podían darle el trabajo porque él era un mono.

Barrigón se fue muy triste, y no paraba de pensar qué podría hacer para conseguir su deseo.

De repente, exclamó:

— ¡Ya está!

A Barrigón se le había ocurrido una idea maravillosa: fue a una tienda de disfraces y pidió un disfraz de hombre. Se lo puso y parecía un verdadero señor.

Volvió a la oficina de empleo y, esta vez..., ¡lo admitieron!

2.- Después de leer el cuento responde los siguientes puntos:

- A. Título.
- B. Autor.
- C. Personajes.
- D. Problema.
- E. Solución.
- F. Ambiente.
- G. Valores.
- H. Mensaje.

3.- Identifica las diferentes partes del cuento en la lectura del Mono barrigón.


**EVALUACIÓN:** Cumplimiento y responsabilidad con trabajos y tareas.

Continua, integral, cualitativa, escrita.

Participación activa.

Lectura, escritura, interpretación, análisis y desarrollo de actividades de aplicación.

Puntualidad-asistencia.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> 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
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

**Guía: Número 2 Segundo Periodo.**

**COMPETENCIAS:** Semántica. Da cuenta de la apropiación y dominio de un número significativo del léxico que permita expresarse y transmitir ideas bien articuladas.

Verbal. Da cuenta de las ideas, tópicos o líneas de desarrollo que debe seguir un texto de acuerdo a un tema propuesto en la situación de la comunicación.

Propositiva. Crea una situación de comunicación oral en la que desea transmitir lo que dice un texto a un receptor determinado.

Argumentativa: Elabora textos orales haciendo uso del caudal lexical que posee a través de la práctica de la lectura.

Lectora: Lee, descodifica, interpreta, comprende, utiliza y analiza textos escritos con el fin de desarrollar sus conocimientos.

**APRENDIZAJES:** Comprender que el desarrollo lingüístico y cognitivo está íntimamente relacionado.

Comprender que en la comunicación interpersonal oral es necesario que los interlocutores desarrollen destrezas.

Comprender que en la expresión se debe tener dominio de un extenso vocabulario que le permita organizar, expresar y transmitir ideas bien articuladas, concretas y claras, entendibles por su interlocutor.

Comprender que la lectura utilizada desde el enfoque del aprendizaje significativo es parte fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas.

Comprender que la lectura es una relación con la lengua y a través de ella con las personas y las cosas.

Comprender que el leer favorece la concentración, la empatía, alimenta la imaginación, estimula las células del cerebro e incrementa la habilidad de la comprensión.

**CONTENIDOS: LA LECTURA.**

Definición – Concepto-Significado.

Historia de la lectura.

Importancia de la lectura.

Características de la lectura.

Clases-tipos de lectura.


La lectura como un proceso.

Requisitos para hacer una buena lectura.

Beneficios de la lectura.

Apropiación de léxico-vocabulario.

Comunicación y signos.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO</b> 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
	<b>GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE</b>	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

**ACTIVIDADES:** Realizar la lectura titulada: “BYTE, UN ROBOT DIFERENTE”

Byte (se pronuncia “bait”) era un robot que vivía en un planeta llamado Renegón. Todos los robots de ese planeta, eran muy renegones e impulsivos (no se sabían controlar). Frecuentemente se herían verbalmente entre ellos pero ya estaban acostumbrados, así que si un robot le gritaba a uno, el otro le respondía más fuerte y así, empiezan a discutir.

Byte era un robot pequeño al cual le afectaba mucho lo que veía en los adultos pues él recién empezaba a vivir y aunque sus amigos le decían que ya se iba a acostumbrar, Byte no quería ser así pues pensaba que estaba mal y quería cambiar las cosas. Es así que empezó a pensar y pensar para ver cómo podía resolver el problema. Byte se esforzaba en los estudios y era muy aplicado en la escuela, así que eso le ayudó a idear una forma de cambiar a todos los robots de Renegón.

Tuvo la iniciativa de adicionar dos botones a la estructura de su cuerpo. El de la derecha le servía para pensar lo que iba a decir antes de hablar (era un botón para hacer una “pausa” antes de reaccionar impulsivamente) y el de la izquierda le servía para hablar cuando estaba listo para hacerlo. Todos los robots del planeta renegón, vieron que Byte era un robot distinto a ellos y lo admiraron porque vieron que siendo tan pequeño, tuvo la iniciativa de cambiar las cosas y crear un mundo mejor. Al poco tiempo, muchos robots estaban añadiéndose los dos botones que Byte había inventado y ahora muchos hacían una pequeña pausa antes de reaccionar diciendo algo de lo que después puedan arrepentirse. El planeta Renegón, aunque siguió llamándose así, ahora estaba habitado por robots que no perdían la paciencia y que eran serenos.

1. Realizar los siguientes puntos basados en la lectura anterior:

- A.- Título de la lectura.
- B.- Tema de la lectura.
- C.- La idea principal de la lectura.
- D.- El problema que tiene BYTE.
- E. Cualidades que tiene BYTE, que son un ejemplo para la humanidad.
- F.- Los defectos que tiene BYTE en los que no debes incurrir.

2.- Plantea cinco preguntas referentes a la lectura.

3.- Busca las palabras desconocidas y su significado en el diccionario español o en cualquier dispositivo electrónico.

4.- Menciona algunos casos de la vida cotidiana en los cuales puedes tomar la iniciativa como BYTE de mejorar el mundo. Casos diferentes a los que encuentres en el internet.

**EVALUACIÓN:** Cumplimiento y responsabilidad con trabajos y tareas.

Continua, integral, cualitativa, escrita.

Participación activa.

Lectura, interpretación, análisis y desarrollo de actividades de aplicación.

Puntualidad-asistencia.