



SECRETARIA DE EDUCACION DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2011 de la Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia.



LENGUA CASTELLANA

GRADO 4°

Unidad Didáctica Lengua Castellana
Maribel Aguilar García
Primer Periodo
Grado Cuarto

NOMBRE: _____ **GRADO:** _____

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

- Géneros literarios
- Género narrativo
- La narración: Estructura y elementos
- La anécdota
- La comunicación: Elementos principales: Emisor, receptor, mensaje canal
- La historieta: concepto y elementos

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Reconoce la idea principal y secundaria de un texto.
- Identifica los elementos de la narración.
- Usa la anécdota para mejorar la competencia comunicativa.
- Establece actos comunicativos en donde aplica los elementos propios de la comunicación
- Elabora historietas teniendo en cuenta sus elementos.

LA HISTORIA DEL NIÑO DE MIRADA CORTANTE

Un niño tenía la mirada tan cortante que de una mirada podía cortar un pedazo de pan. Tampoco necesitaba cortarse las uñas. Le bastaba con mirarlas una vez. Si se tomaba la molestia, hasta podía cortar tablas solo usando su mirada. Esto le parecía muy práctico a su familia.

Pero un día el niño se puso en la ventana y miró excesivamente a la gente. Todos los bolsos y carteras se abrieron. Huevos, libros, verduras, documentos, dinero, botellas de cerveza y periódicos se cayeron al suelo. Enseguida tres correas de perro se partieron en dos y los perros, furiosos, se lanzaron unos encima de otros.

Una mujer rubia que tenía el pelo muy largo, se encontró de pronto con la cabeza rapada, y a un hombre se le cayeron los pantalones al reventarse sus calzonarias. Además, a los del balcón de enfrente se les cayó a pedazos un parasol en los platos de sopa, y el loro que tenían perdió todas las plumas de la cola. Desde entonces este niño siempre lleva gafas oscuras. Claro que ahora tiene, a menudo, las uñas largas.

Ursula Wölfel

¿Cómo imaginas al chico de la mirada cortante? Dibújalo

LO QUE VOY A APRENDER

GÉNERO LITERARIO

Desde la antigüedad se considerando que toda obra literaria comparte con otras unas determinadas características. Estas características permiten incluir cada obra literaria en un grupo que recibe el nombre de género.

Existen tres grandes géneros literarios:

- **Lírico:** Poesía, verso, etc.
- **Narrativo:** Prosa.
- **Dramático:** Teatro, diálogo, etc.

GÉNERO NARRATIVO:

Agrupar obras literarias que narran historias reales o imaginarias que ocurren en un espacio y tiempo determinado, donde los personajes realizan acciones concretas.

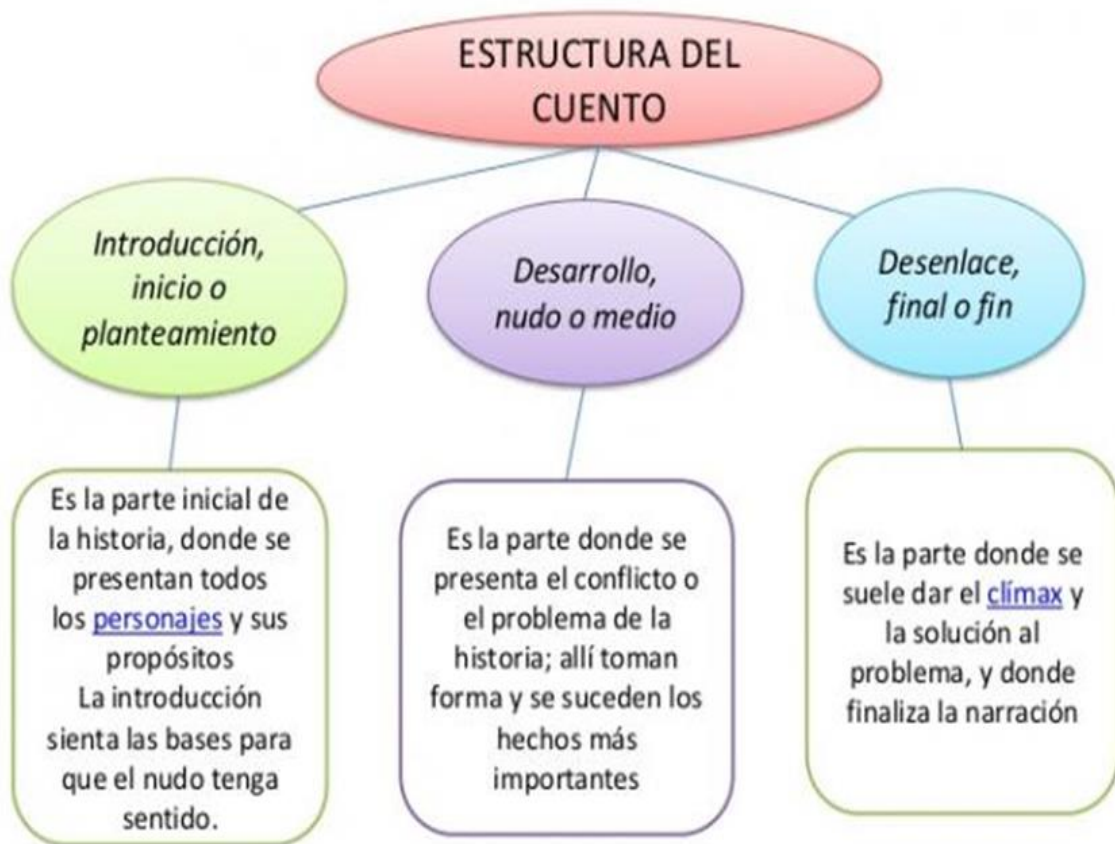
¿QUÉ ES NARRAR?

Narrar es contar una historia, evento o acontecimiento real o imaginario de manera escrita o de forma verbal.



EL CUENTO

El cuento es un género literario que narra una historia completa de forma breve, introduciendo el asunto, desarrollándolo y concluyéndolo. Aunque el cuento es la narración de un suceso, el suceso no es lo único importante, sino también lo que a través de él se enseña.



PRACTICO LO QUE APRENDÍ

Lee el siguiente cuento y realiza la actividad indicada

EL GANSO DE ORO



Érase una vez, un anciano leñador que tenía tres hijos. El más pequeño de los tres se llamaba

"Tontín", y sus hermanos lo despreciaban porque era muy lento para el trabajo.

Un buen día, mientras el más grande y fuerte de los hijos del leñador se encontraba talando en el bosque, apareció de repente un anciano vestido con harapos que suplicaba por un sorbo de agua y un poco de comida.

"De mi parte no recibirás nada, anciano inútil. Apártate" - le gritó el jovenzuelo y continuó su trabajo talando los árboles. Entonces, el hombre canoso le lanzó una maldición y desde lo alto cayó una rama pesada que fue a parar a la cabeza del joven leñador.

Al llegar a casa, adolorido y triste, el más grande de los hijos del leñador le contó lo sucedido al hermano mediano, y este salió camino hacia el bosque para continuar con el trabajo. Horas después, apareció en el mismo lugar el débil anciano, y al pedir por un poco de comida y un sorbo de agua, el muchacho le respondió:

"No le daré nada, viejo decrepito. Apártese a un lado". Y nuevamente, el hombre canoso lanzó una maldición sobre el muchacho, quien recibió un fuerte golpe en la cabeza por una rama desprendida de los árboles.

Con tan mala suerte, el hermano mediano regresó a casa y como no quedaba nadie para trabajar,

Tontín decidió terminar de talar los árboles, y partió a toda velocidad hacia el bosque. Al llegar al lugar, el anciano apareció entre los árboles para pedir un poco de agua y comida, pero Tontín no lo pensó dos veces y aceptó compartir su comida con aquel hombre debilucho. Para recompensarlo, el anciano le regaló nada menos que un ganso de oro.



Alegre por su regalo, Tontín partió hacia la cabaña para reunirse con su padre y sus hermanos, pero como era de noche, decidió refugiarse en una pequeña posada en el medio del bosque. En aquel lugar, vivía un posadero con sus tres hijas, las cuales, al ver llegar a Tontín con su ganso de oro quisieron aprovecharse y robar las plumas de oro del animal.

La mayor de las muchachas, esperó entonces a que Tontín se quedara dormido, y entró en el cuarto sigilosamente buscando el ganso de oro. Sin embargo, cuando por fin puso sus manos sobre el animal, quedó pegada irremediabilmente a él sin poder escapar. Así lo hicieron las otras dos hermanas, quedando pegadas una detrás de la otra.

A la mañana siguiente, Tontín emprendió su camino de regreso a casa, sin darse cuenta que las muchachas se arrastraban con él, pegadas al ganso de oro. Durante el trayecto, un granjero quiso ayudarlas, pero este también quedó pegado al animal sin poder zafarse. La esposa del pobre hombre decidió entonces hacer algo por su marido, pero tan pronto lo tocó se quedó enganchada de la fila.

El perro de la esposa, al ver a su ama arrastrándose por el suelo, trató de ayudarla agarrándola por los tobillos, pero tanto el pobre animal, como el gato de la granja y tres pollitos quedaron inútilmente pegados, justo detrás de la mujer, el granjero y las tres hijas del posadero.

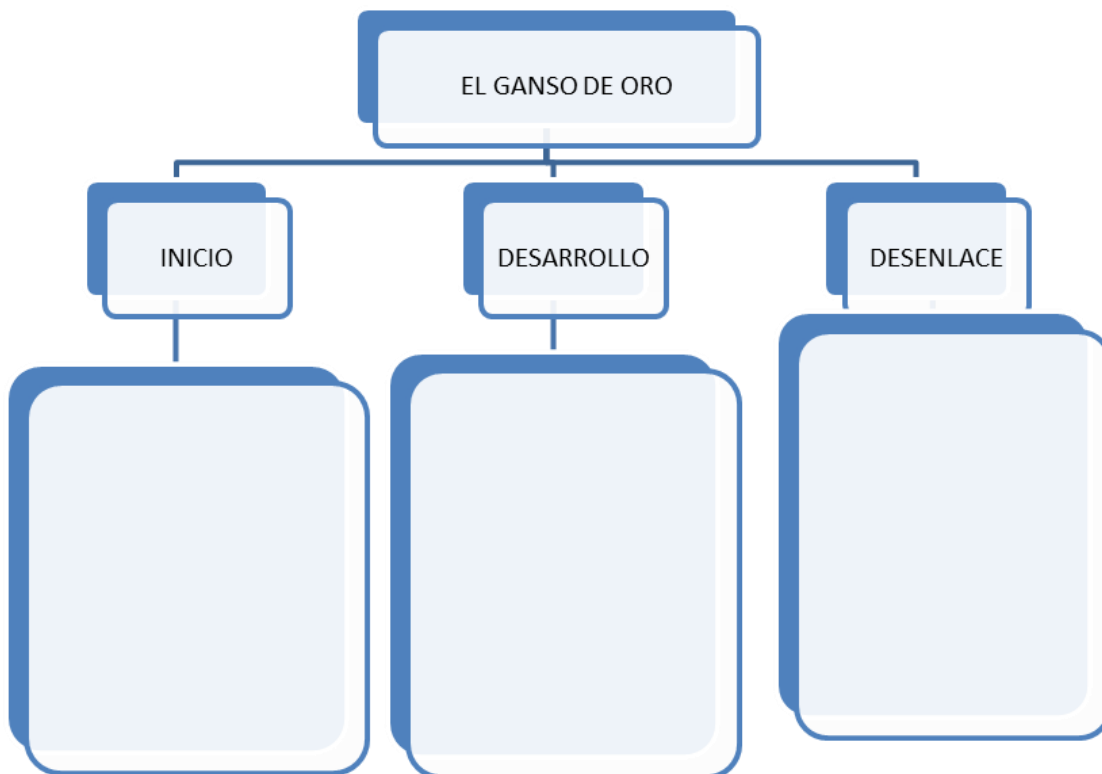


Con el paso del tiempo, aquella extraña caravana llegó a la ciudad, donde el rey tenía una hija que nunca había podido reír. Tanta era la amargura del rey que ofreció la mano de la princesa a cualquier ser humano que fuera capaz de hacerla reír. Para suerte de Tontín, la triste muchacha se encontraba en ese momento descansando en su alcoba, y al ver aquella fila de personas y animales arrastrándose por el suelo, estalló en miles de carcajadas, por lo que el rey no tuvo más remedio que casarla con el atontado muchacho.

Así fue que, en poco tiempo, Tontín logró casarse con la princesa para comenzar a vivir una vida llena de alegría y felicidad.

ACTIVIDAD

1. A partir del cuento "El ganso de oro" completa el siguiente mapa mental



2. Crea tu propio cuento teniendo en cuenta el inicio, el desarrollo y el desenlace

ELEMENTOS del cuento

1 PERSONAJES

Protagonistas Antagonistas Secundarios

REALES

Humanos



Animales



Plantas



Objetos



IMAGINARIOS

MONSTRUOS



SERES MITOLÓGICOS



ALIENÍGENAS



...

2 MARCO

Tiempo



Es paco



3 CONFLICTO



Interno

Protagonista
debe superarse
a si mismo.

Externo

Protagonista
debe superar
al antagonista.

4 ESTRUCTURA

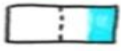
Planteamiento



Nudo



Desenlace



5 TEMA = VALORES

- Los cuentos suelen tener un tema que ofrece valores positivos.

Completa el siguiente cuadro a partir del cuento "El ganso de oro"

PERSONAJES	ESPACIO	TIEMPO	CONFLICTO	TEMA

LO QUE VOY A APRENDER

EL ACTO COMUNICATIVO

Cuando dos o más personas interactúan, ya sea por medio de sonidos, gestos, palabras, dibujos o señales, se produce una situación comunicativa.

Todos necesitamos comunicarnos para transmitir nuestras ideas, sentimientos, emociones y necesidades.

En el proceso de la comunicación intervienen 6 elementos importantes:

- **EMISOR:** Es quien expresa la información. Puede ser una persona o una máquina.
- **RECEPTOR:** Es quien recibe el mensaje o información
- **MENSAJE:** Es la información transmitida.
- **CANAL:** Es el medio a través del cual se transmite el mensaje (teléfono, carta, USB, celular, etc.)
- **CÓDIGO:** Sistema de signos que el emisor emplea para comunicar un mensaje.
- **CONTEXTO:** Conjunto de circunstancias (lugar, hora, estado de ánimo) que existen en el momento en que se lleva a cabo el acto comunicativo.

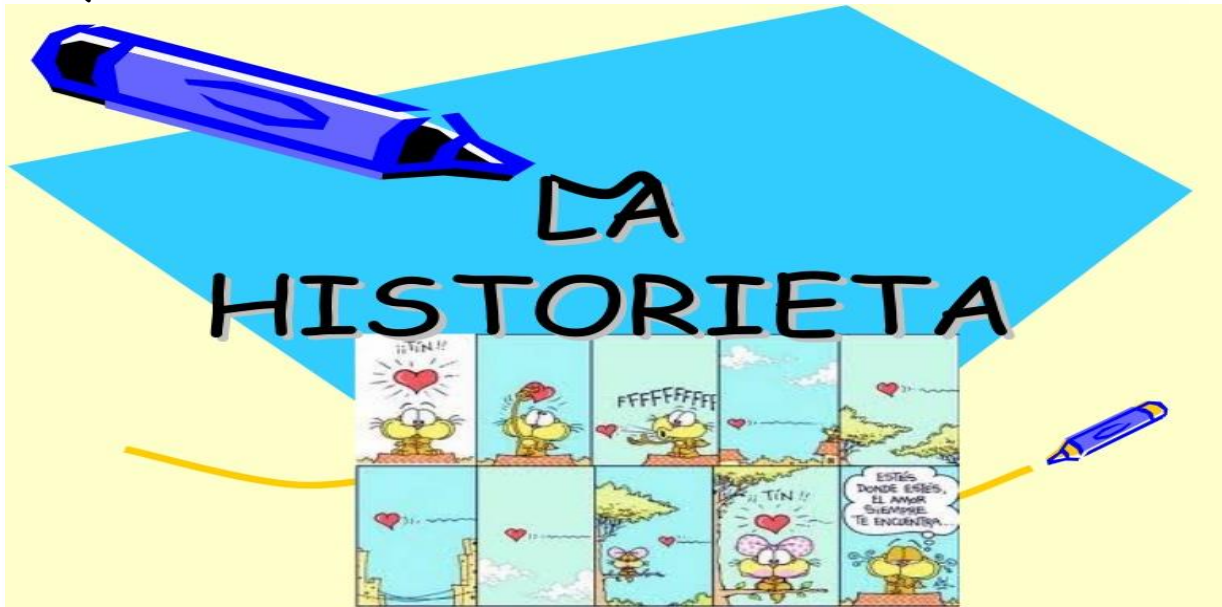
PRACTICO LO QUE APRENDÍ

ACTIVIDAD

1. Consulta sobre la evolución del teléfono y dibuja la transformación del teléfono a través de la historia
2. Escribe una lista de cosas que se pueden realizar con el teléfono
3. ¿Cómo imaginas el teléfono del futuro? Crea uno con material reciclable.
4. Aspectos positivos y negativos del teléfono

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS

LO QUE VOY A APRENDER



LA HISTORIETA

La historieta es la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas) y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia. Generalmente tienen como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes.

Algunas características de la historieta son:

La historia se cuenta en viñetas, que son rectángulos cerrados, colocados de manera que el orden de las imágenes se sigue de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Cada viñeta representa una secuencia.

La imagen o dibujo es representación de lo que se dice en el texto. Éste puede ser una breve explicación, puesta en la parte inferior de la viñeta, que complementa la idea representada en la imagen.

Por lo regular el texto va escrito en "bocadillos" o "globos"



ELEMENTOS DE UNA HISTORIETA

Viñetas: Los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de la historia, y que sirven para separarla del resto del contenido de la página. Entre una viñeta y otra se considera que transcurrió un intervalo de tiempo, que puede ser largo (años) o brevísimo (segundos) a conveniencia del autor.

Ilustraciones: Los dibujos que transmiten al lector lo que ocurre. Estos pueden ser de diversa naturaleza, desde dibujos simples y caricaturescos hasta ilustraciones.

Globos de texto: No siempre aparecen en las historietas, pero sirven para englobar los diálogos de los personajes y dejar en claro quién dice qué. También se los conoce como fumetti o bocadillos.

Íconos y signos propios: Los cómics emplean una simbología propia que constituye su lenguaje para representar movimiento, emociones, etc. Este tipo de signos son convencionales (hay que aprender qué significan) pero constituyen un lenguaje bastante universal. Existe una vertiente nipona (heredera del manga) y otra occidental y más tradicional.

PASOS PARA ELABORAR UNA HISTORIETA

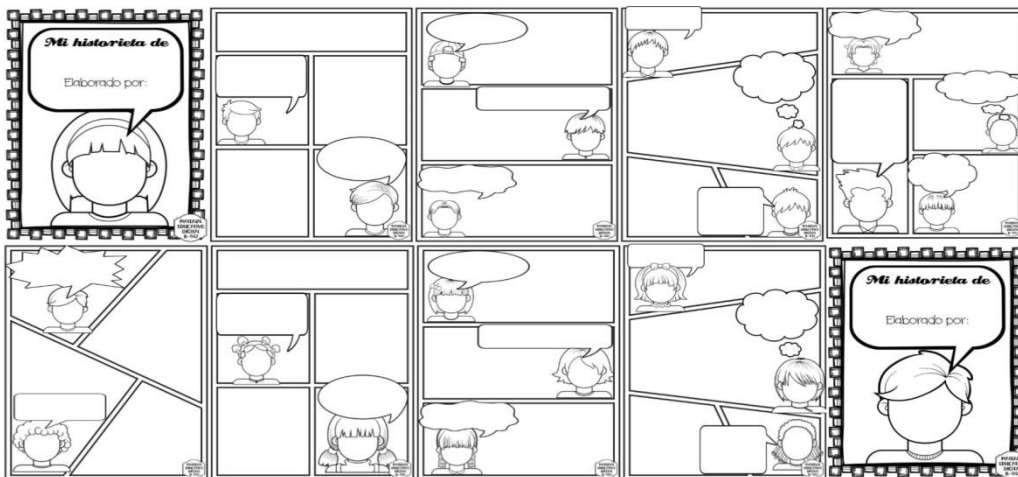
Los pasos para elaborar una historieta son, en principio, simples, pero metódicos. Como todo en la vida, hacerlo con maestría requerirá práctica, pero podemos ordenarlos en tres grandes momentos:

- **Conceptualización:** El primer paso, como siempre, es sentarse a pensar en qué queremos contar y cómo. ¿Qué tipo de historia queremos contar? ¿Con qué tipo de dibujos queremos contarla? ¿Cuáles y cómo serán los protagonistas, los antagonistas, y cuál es el guion a seguir? De todo se deben hacer bocetos y practicar hasta dominar cada personaje.
- **Creación:** Una vez sepamos qué hacer, podemos empezar por rotular la hoja, es decir, organizar las viñetas en la hoja según el estilo de nuestra narrativa. Uno más convencional requerirá viñeta tras viñeta en una relación de dos o tres por página, mientras que una más vanguardista puede romper el flujo narrativo o emplear la página entera. Hecho eso, deberemos añadir en cada viñeta la ilustración que deseamos: contar lo que ocurre.
- **Revisión:** Una vez contada la historia, deberemos añadir los detalles mínimos: los signos que esclarecen la situación, el texto en los bocadillos, el texto de soporte, etc. Es el momento de revisar que la acción sea lógica y que no haga falta ninguna aclaración para seguir el hilo narrativo. Entonces podemos añadir texturas y otros aspectos más decorativos.

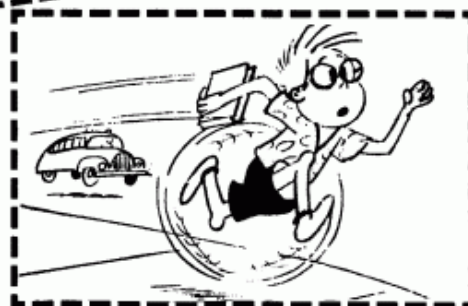
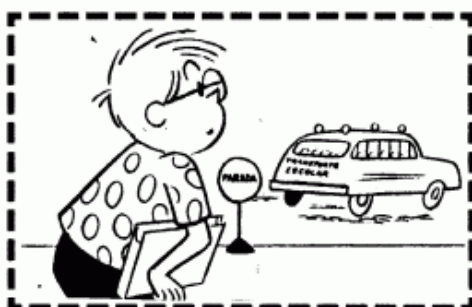
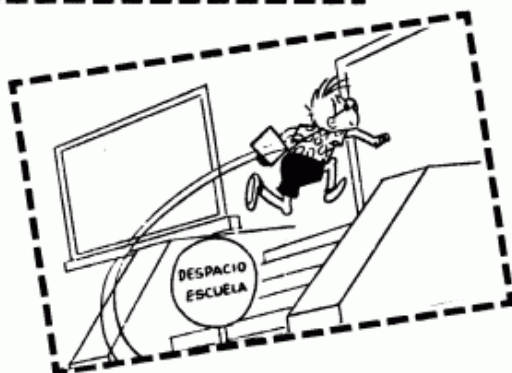
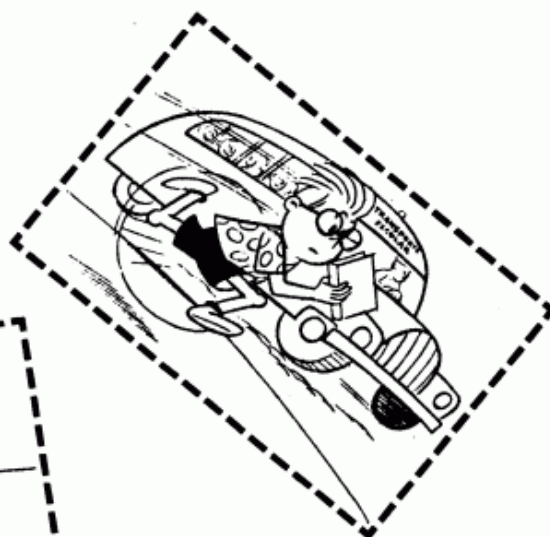
PRACTICO LO QUE APRENDÍ

ACTIVIDAD

1. Crea tu propia historieta a partir de las siguientes imágenes



2. Recorta las siguientes imágenes y pégalas en el orden correcto. Una vez ordenada se puede narrar la historia, como si fuera un cuento o una anécdota.



3. Piensa en una situación divertida que hayas vivido en la escuela y crea una historieta.

Lo que aprendí	Lo que se me hizo más difícil hacer	Dudas que me quedan
¿Qué me gustó más? ¿Por qué?		¿Qué no me gustó? ¿Por qué?