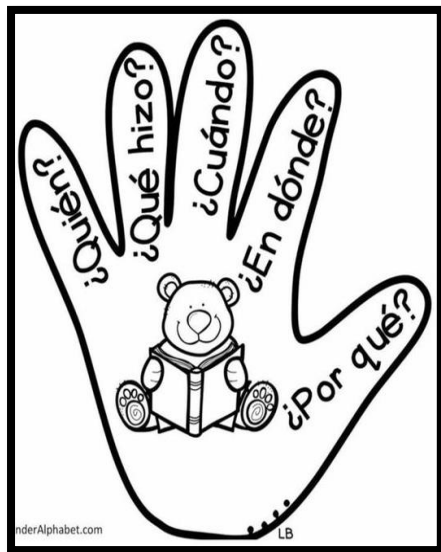


Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/06/2020
Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	EMILY JEANETH CORONADO ZAPATA	GRADO	6°
ASIGNATURA	ESPAÑOL	semana 19	
Correo electrónico de contacto	emily.coronado@sabiocaldas.edu.co*		
Fecha de envío	Agosto 24	Fecha de entrega	Agosto 28
Tiempo de ejecución de la actividad	4 horas aprox.		
TEMA	Texto Informativo		

Contextualización



LA NOTICIA:

Es un texto informativo breve. Presenta un hecho real y se caracteriza porque interesa a un grupo de personas.

PARTES

- Titular:** dice de qué se trata la noticia y llama la atención del lector.
- Entradilla o Lead:** es el primer párrafo. En este se incluye la información más importante.
- Cuerpo:** consta de varios párrafos. Amplía la información contenida en la entrada.

En una noticia se responde a las preguntas:
 ¿Qué sucedió?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Por qué?, ¿Quién?

Descripción de la actividad sugerida

1. Observa el video: textos informativos.
2. Responde en el cuaderno:
 Título de la noticia, ¿Quién o a Quién?, ¿Qué sucedió?
 ¿Por qué?, ¿Dónde?, ¿Cómo?
3. Lee noticia: "Vuelven los juegos más antiguos de Colombia".
4. Desarrolla guía propuesta

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://www.youtube.com/watch?v=EGCtLPiDAP4>

<https://www.youtube.com/watch?v=BMZepyt3wg8>

ACOSTA, Julian, *Entre Letras*. Editorial Norma. 2018.

Criterios de Evaluación

- Identifica la estructura y el propósito de un texto informativo



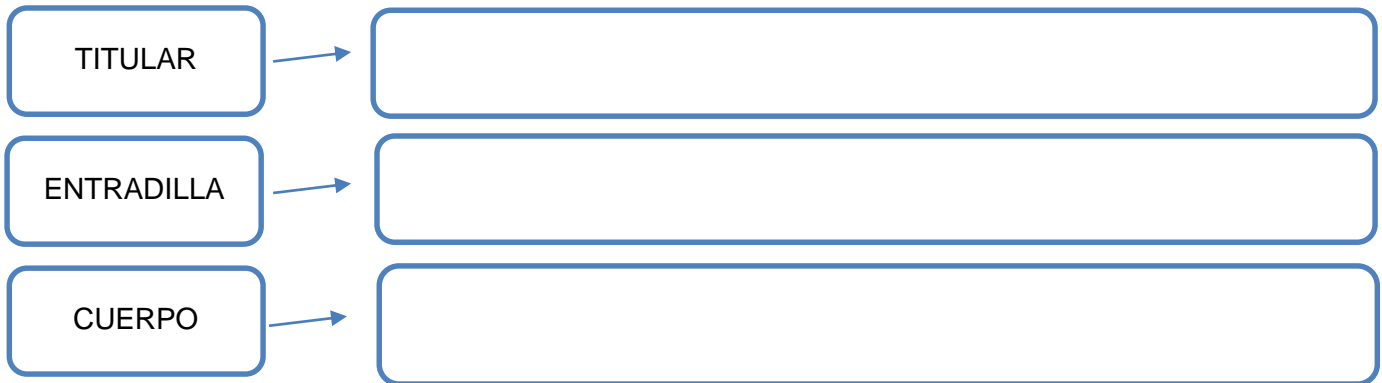
GIMNASIO SABIO CALDAS

TALLER DE ESPAÑOL Grado 6º

Docente: Emily Coronado Zapata

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

1. Completa el diagrama con la información:



2. Responde las preguntas:

- ¿Qué sucedió? _____
- ¿Quiénes son los protagonistas? _____
- ¿Cuándo y dónde tienen lugar los juegos? _____

3. Observa las imágenes que acompaña a la noticia y responde:

- ¿Quiénes aparecen en la imagen?

- ¿Por qué crees que se incluyeron esas imágenes?

4. Explica el significado del siguiente fragmento de la noticia:

- ... los hombres, mujeres y niños del Meta esperan con ansiedad el paso de doce lunas llenas para volver a escuchar lo mejor de su música.

Vuelven los juegos más antiguos de Colombia

Desde hace 280 años, en San Martín (Meta) los hombres se disfrazan para simular un combate de razas y recordar la historia del primer pueblo de los Llanos.



<https://destinos.awake.travelcanocristales>

A lo largo del año los hombres van acopiando cualquier objeto que se cruzan en sus viajes por las extensas sabanas del oriente colombiano. Atesoran pieles de vacas sacrificadas, caparazones que se encuentran en las orillas de alguna laguna vieja, vértebras de güíos o peces, dientes de cualquier especie, plumas, hojas, cortezas, semillas o crines de caballos. Son la materia prima para sus disfraces. Los mismos que lucen durante la celebración de las Cuadrillas de San Martín.

San Martín es el pueblo más antiguo de los Llanos colombianos. Nadie sabe a ciencia cierta cómo nacieron estos juegos. La tradición más aceptada dice que fue un cura, Gabino de Balboa, en 1735, para recordar las moriscadas o actos sacramentales de las luchas de los moros contra los cristianos. La documentalista Gloria Triana, en 1983, dejó un testimonio audiovisual de este espectáculo ecuestre y muchos otros antropólogos e historiadores han reflexionado y escrito sobre ellos.

Más allá de las versiones históricas sobre el origen y la maduración del espectáculo, de lo que no hay duda es que año tras año los hombres, mujeres y niños del Meta esperan con ansiedad el paso de doce lunas llenas para volver a escuchar lo mejor de su música, zapatear en los bailes tradicionales, para alentar a sus mejores jinetes en las competencias de coleo y para enzarzarse en un simulacro de guerra entre cuatro razas: moros, españoles (galanes), indios (guahibos) y negros (cachaceros).

En la Plaza de Cuadrillas, después de una semana de celebraciones del Festival Internacional Folclórico y Turístico del Llano, se dan cita los miembros de familias que han heredado el derecho a ser cuadrilleros. El cura les da la bendición. El alcalde el permiso. Los guardianes de la tradición explican cada detalle de su tradición para que no se olvide, para que no se desdibuje.



Las Cuadrillas consisten en diez juegos sucesivos: guerrilla, saludo, oes, peine, medias plazas, caracol, alcancías, culebra, paseo y despedida. Una danza llena de normas, orden, símbolos que guardan secretos de la historia regional. En las tribunas, turistas y sanmartineros se bañan de espuma, se pintan las caras con melaza teñida de carbón, beben guarapo, gritan. Las carnes arden en las parrillas esperando a los hambrientos jugadores, a sus familias, a los visitantes.

La Junta Patronal de las Cuadrillas, encargada de cuidar la tradición, ha dicho que la celebración de los 280 años será especial.