

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE			Grado	6º
ASIGNATURA	ESPAÑOL		semana: 23 - 24	
Correo electrónico de contacto		emily.coronado@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico		Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad		26 de julio al 6 de agosto		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?		INTERPRETATIVA Analizar textos informativos para identificar su estructura, elementos y propósito.		
Temáticas mediadoras	Texto Informativo “La Noticia”			
Metas	Socio-afectiva: Da su opinión y punto de vista con respeto.			
	Metas de aprendizaje: Lee, escribe y edita textos informativos teniendo en cuenta su propósito, audiencia y estructura.			

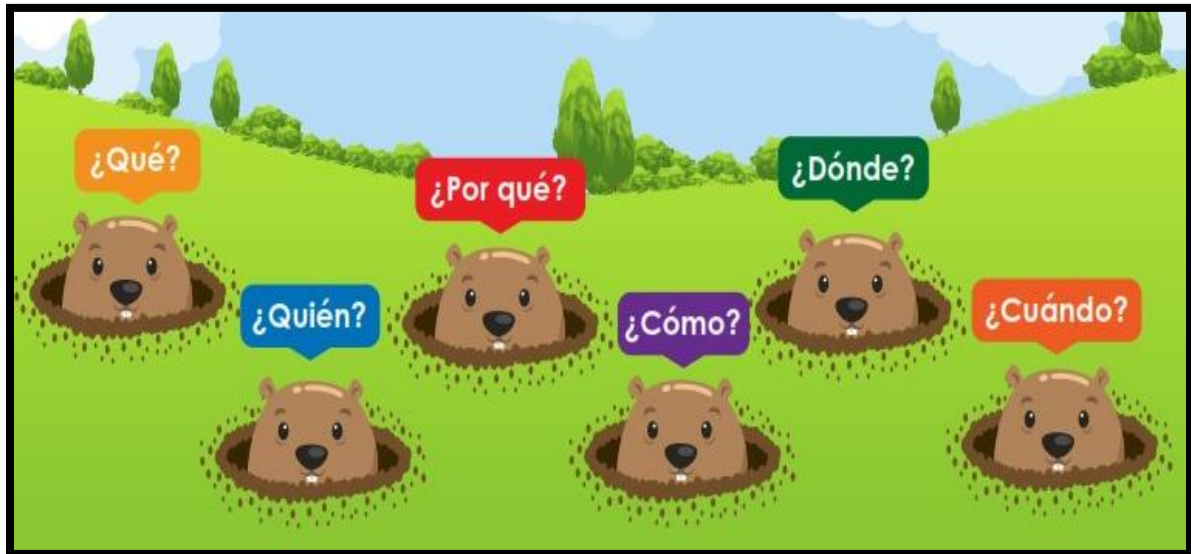
CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Identifica la estructura y el propósito de un texto informativo.	Participación y elaboración de taller.	
Análisis y comprensión de lectura	Creación de una noticia	Segunda semana Agosto 6 Se realiza entrega de la evidencia

SEMANA 1 (26 al 30 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento:

Observa el video y responde a las preguntas.



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?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Completa el diagrama con la información de la noticia "Vuelven los juegos más antiguos de Colombia"

TITULAR	→	
ENTRADILLA	→	
CUERPO	→	

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.

SEMANA 2 (2 al 6 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento:



A partir de la imagen observada crea una interesante noticia.

CONTEXTUALIZACIÓN:



PASOS PARA ELABORAR UNA NOTICIA

- **Busca** un tema llamativo para el lector.
- **Escribe** un titular que recoja el tema sobre la noticia y además sea atractivo.
- **Redacta** una entrada o lead en la que debe captar la atención y resumir la información más importante.
- **Organiza** todos los detalles que vayas a explicar en el cuerpo de la noticia, de modo que empieces narrando lo más importante y termines informando lo menos importante.
- **Relee** el texto y verifica que se entiende y tiene buena ortografía.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Observa el video: la noticia
2. Recorta una noticia y señala las partes más importantes con diferente color.
3. Escoge un tema de interés. (llamativo e interesante)
4. Investiga, consulta sobre el tema de interés.
Subraya la información datos importantes y las características.
5. Organiza el borrador de la noticia (según instrucción dada por la docente)
El texto debe tener:
Título – Lead – Cuerpo del texto - – Imagen
(responde a las preguntas ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué?)
6. Escribe el texto y socializa (de manera creativa siguiendo la estructura dada por la profesora, se puede elaborar en ½ pliego del papel que tenga)

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

Responde:

¿Cuál es el propósito de la noticia?

¿Qué aprendí?

Completa la ficha interactiva

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Video de la noticia I sesión <https://www.youtube.com/watch?v=iwRMvG8SXx4>

Video la noticia II sesión <https://www.youtube.com/watch?v=NZI-DJ2gKaM>

Ficha interactiva <https://es.liveworksheets.com/ej617868cm>

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

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

f

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

ANEXOS:

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,

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 rememorar 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.



La nota periodística



¿Qué?

¿Por qué?

¿Quién?

¿Cómo?

¿Cuándo?

¿Dónde?