

Lenguaje

3



Tercera
Cartilla

Ministerio de
Educación Nacional
República de Colombia



Libertad y Orden

Escuela Nueva



María Fernanda Campo Saavedra

Ministra de Educación Nacional

Mauricio Perfetti del Corral

Viceministro de Educación Preescolar, Básica y Media

Mónica López Castro

Directora de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media

Heublyn Castro Valderrama

Subdirectora de Referentes y
Evaluación de la Calidad Educativa

Heublyn Castro Valderrama
Coordinadora del proyecto

Clara Helena Agudelo Quintero
Gina Graciela Calderón
Luis Alexander Castro
María del Sol Effio Jaimes
Francy Carranza Franco
Omar Hernández Salgado
Edgar Mauricio Martínez Morales
Jesús Alirio Naspiran
Emilce Prieto Rojas
Equipo Técnico

Diseño y Dirección
Proyecto Escuela Nueva 2010



Apoyo y acompañamiento
Comité de Cafeteros de Caldas

Agradecemos a los profesionales que participaron en la primera edición de las cartillas Escuela Nueva 1997, Ministerio de Educación Nacional.

AUTORES

Guillermo Bustamante Zamudio - PROFESOR U. PEDAGÓGICA NACIONAL

Omar Garzón Chiriví

Margarita de Angarita

COORDINADORA DE PROYECTO

Patricia Enciso Patiño

DIRECCIÓN EDITORIAL

María Constanza Pardo Sarmiento

Karem Langer Pardo

Gloria Díaz Granados M.

DISEÑO PROYECTO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

María José Díaz Granados M. **CORRECCIÓN ESTILO**

Juan Ramón Sierra, Sebastián González Pardo. **ILUSTRACIÓN**

Javier David Tibocho. **DIGITALIZACIÓN IMÁGENES**

María Eugenia Caicedo Concha, María Consuelo Aguirre,
Fanny Sarmiento Vargas, Martha Lucía Vega. **ASESORAS**

Blanca Elvira Villalobos Guarín. **COORDINADORA ADMINISTRATIVA**

Imágenes de las cartillas de Escuela Nueva 2010;
con derechos de autor previstos por las leyes nacionales e
internacionales.

© **Alejo y Mariana** son una creación "exclusiva" para las cartillas de Escuela Nueva. Por tanto, sólo podrán ser utilizados para Escuela Nueva. Estos personajes han sido registrados por sus autores en la Dirección Nacional de Derechos de Autor del Ministerio de Gobierno, y están cobijados por las leyes nacionales e internacionales en materia de Derechos. Por lo anterior, no podrán ser modificados, alterados o utilizados de otra manera diferente para la cual fueron creados.

© 2010 Ministerio de Educación Nacional
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del Ministerio de Educación Nacional.

© Ministerio de Educación Nacional
ISBN libro: 978-958-8712-22-2
ISBN obra: 978-958-33-3362-0

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media
Subdirección de Referentes y Evaluación de la Calidad Educativa
Ministerio de Educación Nacional
Bogotá, Colombia, 2010
www.mineduccion.gov.co



Hola, somos

Alejo

y

Mariana,

Vamos a emprender contigo un viaje muy interesante y divertido.



¡Verás qué maravilloso es conocer, compartir, investigar y aprender!

¡Y como todo viaje necesita mapas, una buena brújula, provisiones..., aquí tenemos TODO!

Las cartillas de Escuela Nueva serán nuestros mapas, mira cómo están organizadas para que puedas recorrer el camino más fácilmente. Vamos a recorrer **UNIDADES**, que se dividen en **GUÍAS: 1, 2, 3, 4.**

Cada Guía se divide en cuatro partes:

A, B, C y D. Por eso vas a ver que las guías se ordenan así: GUÍA 1A, GUÍA 1B, GUÍA 1C, GUÍA 1D; GUÍA 2A, GUÍA 2B, GUÍA 2C, GUÍA 2D... y así sucesivamente.

En la parte **A** de las **Guías** te invitamos a resolver situaciones y problemas con tus propias ideas y las de tus compañeros; podrás investigar y crear soluciones y, aunque no siempre serán las mejores, esto te ayudará a comprender lo que sabes y cómo lo sabes. Aprender se parece más a **transformar** poco a poco lo que uno piensa de las cosas, de la gente, del mundo... Aprender es mucho más que memorizar, aprender es ¡VIVIR!

En la parte **B** de las **Guías** ampliarás y profundizarás tus conocimientos a través de juegos, cuentos, concursos e historias. Junto con tus compañeros, busca y encuentra diferentes soluciones, compara todas ellas y decide con la ayuda de todos, las que crean que son las más apropiadas según el momento y el medio.

En la parte **C** de las **Guías** realizarás actividades para que precises y amplíes lo que has aprendido en las dos guías anteriores.



Y en la parte **D** de las **Guías** aprenderás a compartir con la gente con la que vives en tu casa y en tu comunidad; ellos son una fuente inagotable de conocimiento y experiencia, aprovéchalos al máximo. Así podrás poner en práctica todo lo que aprendas en tu vida diaria.



La brújula somos **Alejo** y **Mariana** pues te ayudaremos todo el tiempo; las provisiones son nada menos que todo lo que tienes dentro como ser humano: experiencia, sueños, alegría, curiosidad, camaradería...

Bueno ahora sí

a ¡VOLAR!



Contenido



Unidad 7

Habitemos la escena

7

- Guía 19. Leamos una obra de teatro 10
- Guía 20. Hagamos un teatrino 22
- Guía 21. Representemos una obra de teatro 34

Unidad 8

Habitemos la letra

45

- Guía 22. Vamos a analizar fábulas 48
- Guía 23. Vamos a analizar mitos 56
- Guía 24. Vamos a analizar leyendas de nuestra región 63

Unidad 9

Habitemos la imagen

73

- Guía 25. La historieta 76
- Guía 26. La propaganda 83
- Guía 27. Las señales 89

Unidad 7



Habitemos la
escena

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



GUÍA 19. LEAMOS UNA OBRA DE TEATRO SUBPROCESOS

- Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas.
- Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Elaboro y socializo hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos.
- Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta.
- Identifico la intención de quien produce un texto.

GUÍA 20. HAGAMOS UN TEATRINO SUBPROCESOS

- Reconozco los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa.
- Diferencio poemas, cuentos y obras de teatro.
- Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo.
- Busco información en distintas fuentes: personas, medios de comunicación y libros, entre otras.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.



GUÍA 21. REPRESENTEMOS UNA OBRA DE TEATRO

SUBPROCESOS

- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto.
- Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.
- Identifico maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.
- Participo en la elaboración de guiones para teatro de títeres.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



Leamos una obra de teatro



Trabaja con tus compañeros

1. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ☺ ¿Ustedes han visto una representación de teatro?
- ☺ ¿Dónde? ¿Cuándo?
- ☺ ¿La vieron con personas representando a los personajes?
- ☺ ¿La vieron en la televisión?
¿En el cine?

Quando no había televisión ni cine, la sala de teatro era la única parte donde se podía ver representada una obra.

2. Conversen sobre lo siguiente:

- ☺ ¿Saben cuándo hubo cine por primera vez?
- ☺ ¿Saben cuándo hubo televisión por primera vez?
- ☺ ¿Cómo podrían averiguarlo?

En la historia del hombre, el teatro ha sido muy importante.

3. Conversen sobre lo siguiente:

- ☺ ¿Saben desde cuándo existe el teatro?
- ☺ Busquen libros en la biblioteca donde se hable del tema.



4. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ¿Creen ustedes que tanto hombres como mujeres han podido actuar siempre en el teatro?
- ¿El teatro será igual en las distintas culturas?
- ¿El teatro será igual en las distintas épocas?
- ¿El teatro por qué podría variar?
- ¿Ustedes han visto una representación de teatro para títeres?
- ¿Dónde? ¿Cuándo?
- ¿Qué tipo de títeres se usaban?
- ¿Cuántos tipos de títeres conocen?



Trabaja en tu cuaderno

5. Escribe las conclusiones a las que llegaste.



Presenta tu trabajo al profesor





Lee mentalmente la siguiente obra de teatro para títeres. Está escrita para niños.

El búho, el Sol y la Luna

Personajes: narrador, el búho, la Luna, el Sol, el lobo, el grillo, el poeta, una pareja de enamorados.



Escena 1

[Es de noche y el búho se acerca volando a la Luna. Al fondo, los enamorados conversan, el grillo toca violín, el lobo aúlla y el poeta escribe].

LUNA: búho, tengo un plan: ¡ocuparé el lugar del Sol! Iluminaré de día y de noche. Me dedicarán todos los versos y todas las canciones... seré el astro más importante.

BÚHO: Luna, eso es una locura. En vez de ser tan ambiciosa, dedícate a inspirar al lobo, al grillo, al poeta, a los enamorados [los va señalando]... a adornar el cielo de noche con tu brillo. [Dirigiéndose a los niños] Niños, ¿cierto que es una locura?

LUNA: ¡bah! El único loco aquí eres tú. Ya verás cómo todos me aplauden cuando salga a brillar por el día.

[El Búho se retira a una esquina, moviendo la cabeza, contrariado].

Escena 2

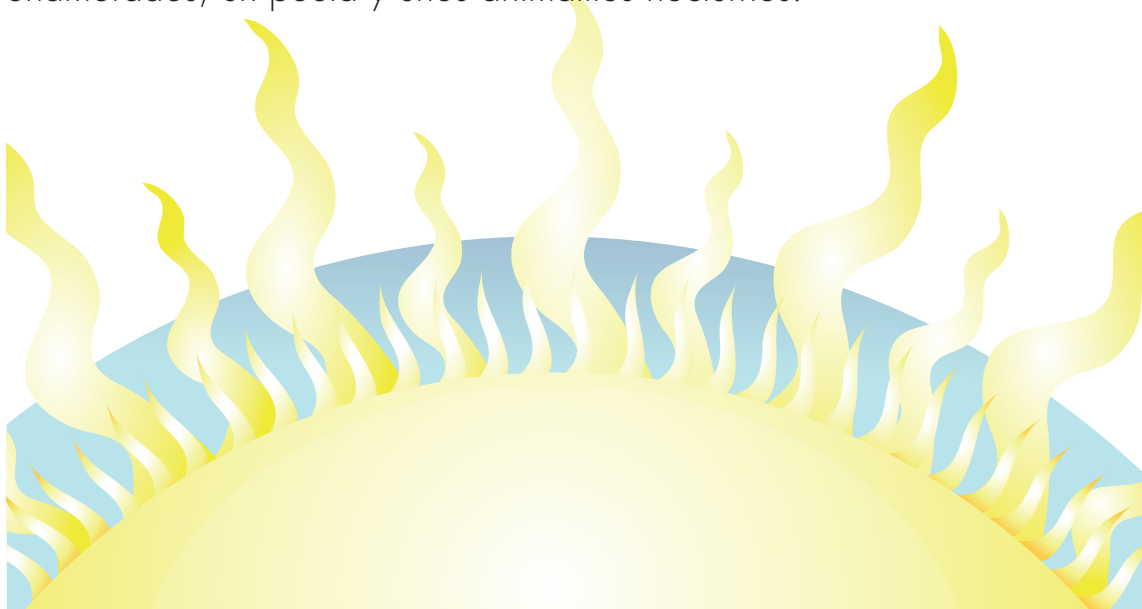
[Al amanecer, el Sol entra en escena, estirándose como después de haber dormido; la Luna, en vez de retirarse, lo mira de reojo, con las manos en la cintura].

NARRADOR: al día siguiente, cuando llegó el amanecer, la Luna se enfrentó con el Sol:

LUNA: ¡fuera, Sol, puedes retirarte! Estoy aquí para ocupar tu lugar, así que regresa a tu lecho entre las montañas.

SOL: bueno, está bien, Luna. Me voy a seguir durmiendo. [Se retira a un rincón de la escena y se sienta con la cabeza baja, simulando dormir].

NARRADOR: entonces, la Luna comenzó a brillar, pero como su luz era fría, regresó la noche y todos se volvieron a dormir, excepto unos enamorados, un poeta y unos animalitos nocturnos.





LUNA [*Dirigiéndose a los niños espectadores*]: pero, ¿qué ocurre? ¿Por qué todos se van a dormir? Oigan, despierten, ¡soy yo, su amiga la Luna, el más hermoso de los astros!

NARRADOR: pero nadie le hacía caso a la Luna. Como casi todos dormían, la Tierra se veía muy aburrida. Los que estaban despiertos comenzaron a protestar:

LOBO: ¡auuuu! Luna, has sido muy egoísta con el Sol. [*Dirigiéndose a los niños*] ¿Cierta niños? ¡Déjalo salir de nuevo a alumbrar el día o nunca más te aullaré!

GRILLO: ¡cree-cree! El lobo tiene razón, Luna, por tu ambición hay muchos animalitos que no ven, las flores no se abren y la Mariposa Monarca no puede volar desde México. [*Señalando al público*] ¡Mira, los niños tienen frío! Si sigues tan empeñada, nunca más te dedicaré una canción con mi violín.

POETA: Luna-Lunera, si no ocupas tu lugar nocturno, me voy a aburrir de ti. ¡Tu misterio está en que sólo apareces en la noche! Si te veo cada vez que miro al cielo, ¿cómo me vas a inspirar versos?

ENAMORADA: mi amor, ya me estoy cansando de ver la Luna, me está entrando sueño. [*Dirigiéndose a los niños*] ¿Verdad niños que es aburrido ver el mismo astro todo el tiempo?

ENAMORADO: tienes razón, mi vida... [*Volviéndose enojado hacia la Luna, que ya tiene el rostro entristecido*] Luna, ¡esconde tu rostro o nunca más mi amada se asomará al balcón para oír mis canciones!

LUNA [*Ocultando la cara entre las manos*]: ¡qué vergüenza siento! Las cosas me están saliendo al revés. [*Mirando a su alrededor*] Nadie me quiere. [*Dirigiéndose a los niños*] Niños, ¿ustedes me quieren? ¿Dónde estará mi amigo el búho? Ayúdenme a llamar al búho: ¡búho! ¡búho!

BÚHO [*Sale de su esquina volando*]: ¡aquí! Aquí estoy, Luna, viendo el desastre que has ocasionado. Yo te lo advertí.

LUNA: lo sé, mi gran amigo, pero fui una cabecidura. Ahora estoy arrepentida y quiero ir a buscar al Sol. ¿Me acompañas?

BÚHO: ¡claro, vamos! [*Se alejan de la mano en busca del Sol, mientras los otros personajes cabecean o muestran señales de aburrimiento*].

Escena 3

[*Los demás personajes quedan atrás. La Luna y el búho se acercan al Sol y lo sacuden con suavidad, pero éste se resiste a despertar*].

NARRADOR: cuando lo encontraron, el Sol estaba muy débil, casi agonizando, porque había mucho frío para él.

LUNA: ¡despierta, solecito! Por favor, perdóname y vuelve a iluminar de día. Yo estaré muy feliz de reflejar tu luz en las noches.

SOL [*Incorporándose con mucho trabajo*]: me temo que no podré, Luna. Estoy apagándome, no tengo fuerzas. Mira, mi luz es como la del atardecer.

BÚHO: ¡el Sol no puede apagarse! Buscaré una solución. [*Hace ademanes de volar, corriendo por todo el escenario y gritando*].
¡Despierten, vamos, despierten! ¡Hay que darle ánimos al Sol para que vuelva a iluminar con fuerza! [*Despierta a los demás personajes y, con su ayuda, anima a los niños a hacer un coro*] ¡Vamos, amiguitos, llamen al Sol para que brille! ¡Sol! ¡Sol! ¡Sol!

CORO: ¡Sol! ¡Sol! ¡Sol!...

[*El Sol empieza a tomar fuerza con la llamada de todos y va, de la mano de la Luna, a ocupar el centro de la escena; allí abre los brazos y sonríe*].

LUNA: ¡vamos querido Sol, brilla para todos!
[*Y se retira a un rincón, donde se sienta, con el rostro sonriente*].

[*El búho, el lobo, el grillo y los enamorados hacen señas de hacer silencio*].

NARRADOR: y el Sol se sintió contento y brilló con fuerza... Desde entonces, la Luna cumplió su tarea nocturna

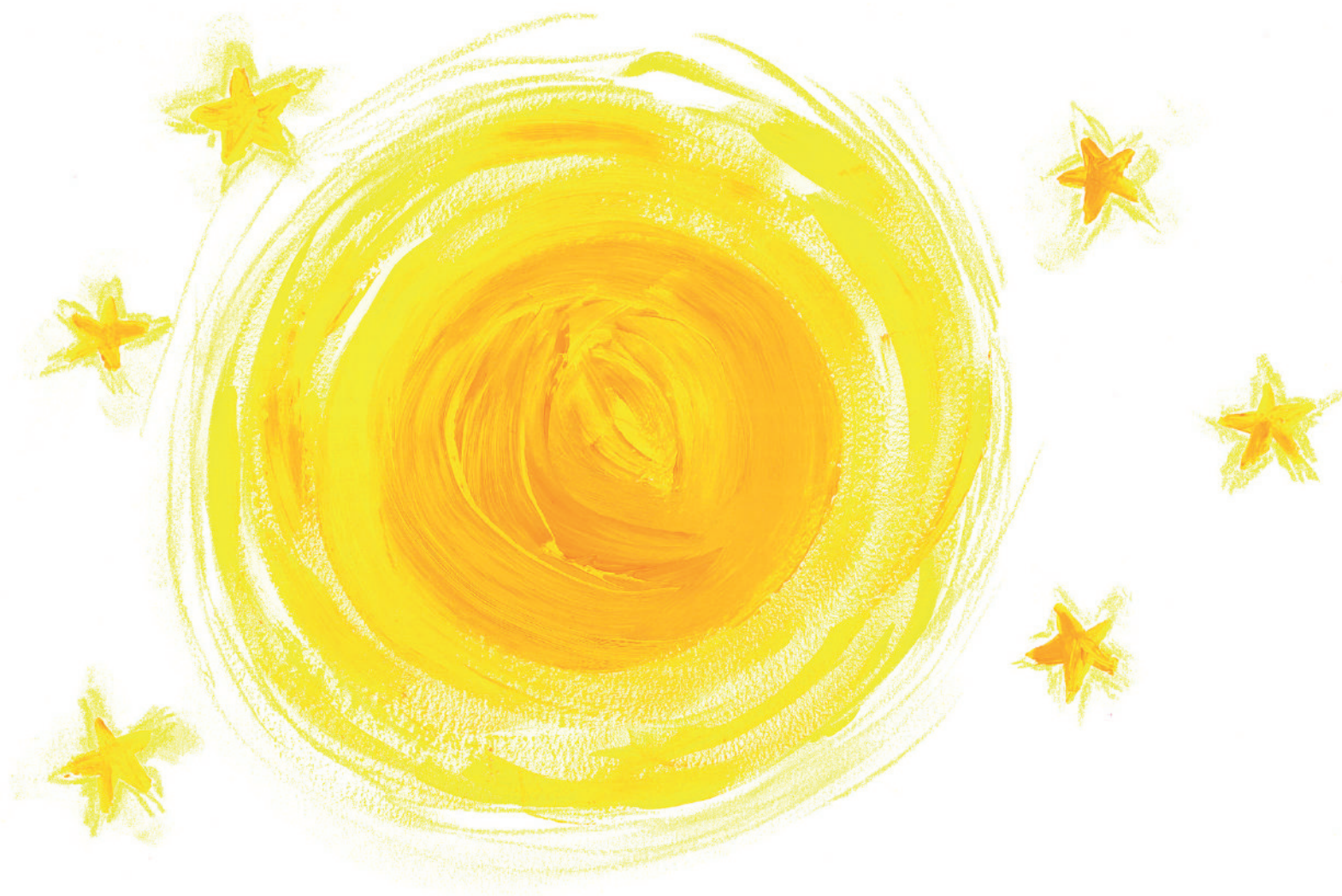


y el Sol la suya. De lo que pasó ese día se enteraron muy pocos [*Señala al búho*], porque casi todos nos quedamos dormidos. Pero el búho me lo contó, y ahora yo le pregunto a este amigo sabio: ¿cuál es la moraleja de esta historia?

BÚHO: pues que cada cual puede aspirar a ser como otro, pero no maltratándolo. ¡Hasta la próxima, amiguitos! [*Hace una reverencia y dice adiós, acompañado por los demás actores*].

FIN

Ray Respall Rojas (adaptación)



1. Conversen sobre la obra de teatro para títeres que acaban de leer.



Trabaja con tus compañeros y el profesor

2. Respondan:

- ☺ ¿Cuáles son los personajes de la obra?
- ☺ ¿Para qué sirven las explicaciones escritas entre corchetes [] y en letra *cursiva*?
- ☺ ¿Quién escribió la obra de teatro para títeres que acaban de leer?
- ☺ ¿Les gustó la obra? ¿Por qué?
- ☺ ¿Entendieron todo lo que decía la obra cuando la leyeron?, ¿o la conversación les ayudó a entender cosas que no habían entendido al comienzo?
- ☺ ¿Saben cuál es la Mariposa Monarca? ¿Por qué la obra de teatro habla de ella en relación con el Sol?

En los libretos para obras de teatro, muchas veces la lista de los personajes aparece al comienzo.



3. Ahora van a leer la obra en voz alta, entre varios: cada personaje va a ser representado por un niño. Pero, antes, piensen en las siguientes observaciones:

- ☺ Como la obra va a ser leída por diferentes actores, ¿será necesario que al leer ustedes digan el nombre del personaje al que le toca hablar?
- ☺ Las indicaciones entre corchetes y en letra *cursiva*, ¿son para leerlas en voz alta?

4. Como cada personaje tiene una manera de ser, ¿habrá que usar una voz especial para cada uno? Por ejemplo:

- ☺ ¿La Luna hablará de igual manera al principio que al final de la obra? Recuerda que al principio es ambiciosa y después está avergonzada.

- ☺ ¿El Sol hablará de la misma manera cuando está agonizando que cuando recupera su fuerza?

5. Cada personaje va a ser representado por un niño, de la siguiente manera:

- ☺ Un niño hace de narrador, otro niño hace de búho, otro hace de Luna, otro hace de Sol... y así, un niño por cada personaje.
- ☺ Si los niños de tercero no alcanzan para representar a todos los personajes, pidan a niños de otros cursos el favor de que les ayuden.
- ☺ O un mismo niño puede leer dos personajes usando distintos matices afectivos de la voz para cada uno.

6. Ahora sí, lean la obra en voz alta.



Si una obra está bien representada, el público puede sentir felicidad, dolor, tristeza, esperanza...



1. Prepara una función de títeres para un niño pequeño.
 - ☺ Usa como títeres las uñas de los dedos pulgares, o las plantas de los pies.

Cuéntale al profesor cómo hiciste la actividad.

2. Averigua con los de tu casa si tú y los niños que viven ahí tienen ya todas las vacunas.

Cuéntale al profesor la respuesta que te dieron tus padres.



¡Los niños a quienes les faltan vacunas están en peligro!
 Sus padres o el profesor deben llevarlos al puesto de salud
 para que los vacunen.



Esquema único de vacunación para Colombia

Enfermedad	Vacuna	Dosis	Edad	Vía y sitio de aplicación	Refuerzos
Tuberculosis	BCG	1	Recién nacido	Intradérmica región supra escapular izquierda	No tiene
Poliomielitis	Antipoliomielítica VOP	4	Recién nacido 2, 4 y 6 meses	Oral	18 meses (1 año después de la 3ª dosis) 5 años (y en campañas masivas de refuerzos)
Difteria, Tosferina y Tétanos	DPT	3	2, 4 y 6 meses	Intramuscular región anterolateral del muslo	18 meses (1 año después de la 3ª dosis) y 5 años
Difteria, tosferina y tétanos	Pentavalente	3	2, 4 y 6 meses	Intramuscular región anterolateral del muslo	Si después del año el niño no tiene esquema completo se le debe completar con dosis de HB y DPT monovalente
Hepatitis tipo B	Pentavalente	3	Recién nacido 2, 4 y 6 meses		
Haemophilus influenza tipo B			2, 4 y 6 meses		

Esquema único de vacunación para Colombia					
Enfermedad	Vacuna	Dosis	Edad	Vía y sitio de aplicación	Refuerzos
Sarampión, rubéola, paperas	Triple Viral (SRP)	1	Un año	Subcutánea / deltoides	5 años y en campañas de seguimiento
Sarampión, rubéola y rubéola congénita	Doble Viral (SR)	1	Posparto y Posaborto (de 10 a 49 años)	Subcutánea / deltoides	
Tétanos, tétanos neonatal y difteria	Toxoide diftérico Td	5	Mujeres en edad fértil (10 a 49 años)	Intramuscular / deltoides	Td1: Dosis Inicial Td2: A los 30 días de la Td1 Td2: A los 30 días de la Td1 Td3: A los 6 meses de la Td2 Td4: Al año de la Td3 Td5: Al año de la Td4
Fiebre amarilla	Antiamarílica	1	Mayores de 1 año, toda la población en áreas de alto y mediano riesgo. En otras áreas, los que viajan fuera del país y/o a zonas endémicas	Subcutánea / deltoides	Cada 10 años
Influenza viral	Influenza	2	6 a 18 meses (2 dosis en primovacunados) (1 dosis en vacunados anteriormente)	Intramuscular región anterolateral del muslo	1 refuerzo anual con las cepas vigentes
			Mayores de 65 años (cautivos)	Intramuscular / deltoides	

Hagamos un teatrino



Trabaja con tus compañeros

Ustedes ya leyeron una obra de teatro. Ahora van a tratar de conversar sobre las siguientes preguntas. Tomen notas, para después escribir en sus cuadernos.

1. La obra de teatro que leyeron fue escrita para niños y para ser representada con ayuda de títeres. Pero, ¿la obra no podría ser representada por personas?
2. Y una obra de teatro hecha para ser representada por personas, ¿no puede ser representada con ayuda de títeres?
3. ¿De qué dependerá que el artista escoja representarla con personas o con títeres? ¿El público sentirá las mismas cosas en ambos casos?



De pronto el artista piensa en cuál es la forma en que la representación va a quedar mejor.

4. En una representación teatral:
 - ☑ ¿Qué diferencia habrá entre usar máscaras o mostrar los rostros?
 - ☑ ¿Qué diferencia habrá entre ir disfrazados o vestir ropas muy sencillas?
 - ☑ ¿Entre maquillar o no el rostro?
 - ☑ ¿Entre hablar mucho o muy poco?

5. ¿Les parece posible una obra de teatro en la que los personajes no hablen?



Es decir,
¿que nos den a
entender todo
solamente con
su actuación?



6. ¿Por qué creen que a veces los artistas escogen usar escenografías muy complejas, y a veces escenografías muy simples?

- ☑ Por ejemplo, hay obras en las que las cosas de las que se habla están en la escena (una espada, una mesa), o son pintadas (un castillo, un lago) o están reemplazadas por una imitación (un caballo de madera, un globo que no se puede elevar).
- ☑ Y hay otras obras en las que nos toca imaginar las cosas de las que se habla.

7. Qué opinan de la siguiente diferencia:

- ☑ Hay obras de teatro en las que las cosas que están en la escena representan sólo esas cosas. Por ejemplo, si hay una mesa, siempre será una mesa.
- ☑ En cambio, hay otras obras en las que las cosas que están en la escena pueden representar cualquier cosa. Por ejemplo, un cuadro pintado en el piso puede representar un barco, de manera que quien se sale del cuadro, se cae al agua.

8. ¿Ustedes piensan que un actor puede representar varios personajes en una obra?

9. ¿Sabían que hay culturas en las que las mujeres no pueden participar de la escenificación teatral?

- ☑ ¿Cómo creen, entonces, que se representan los papeles femeninos?



Trabaja en tu cuaderno

10. Escribe el título **El teatro**, y describe las características que consideres más importantes del teatro.





Digan al profesor que les lea el siguiente texto:

El teatro de títeres

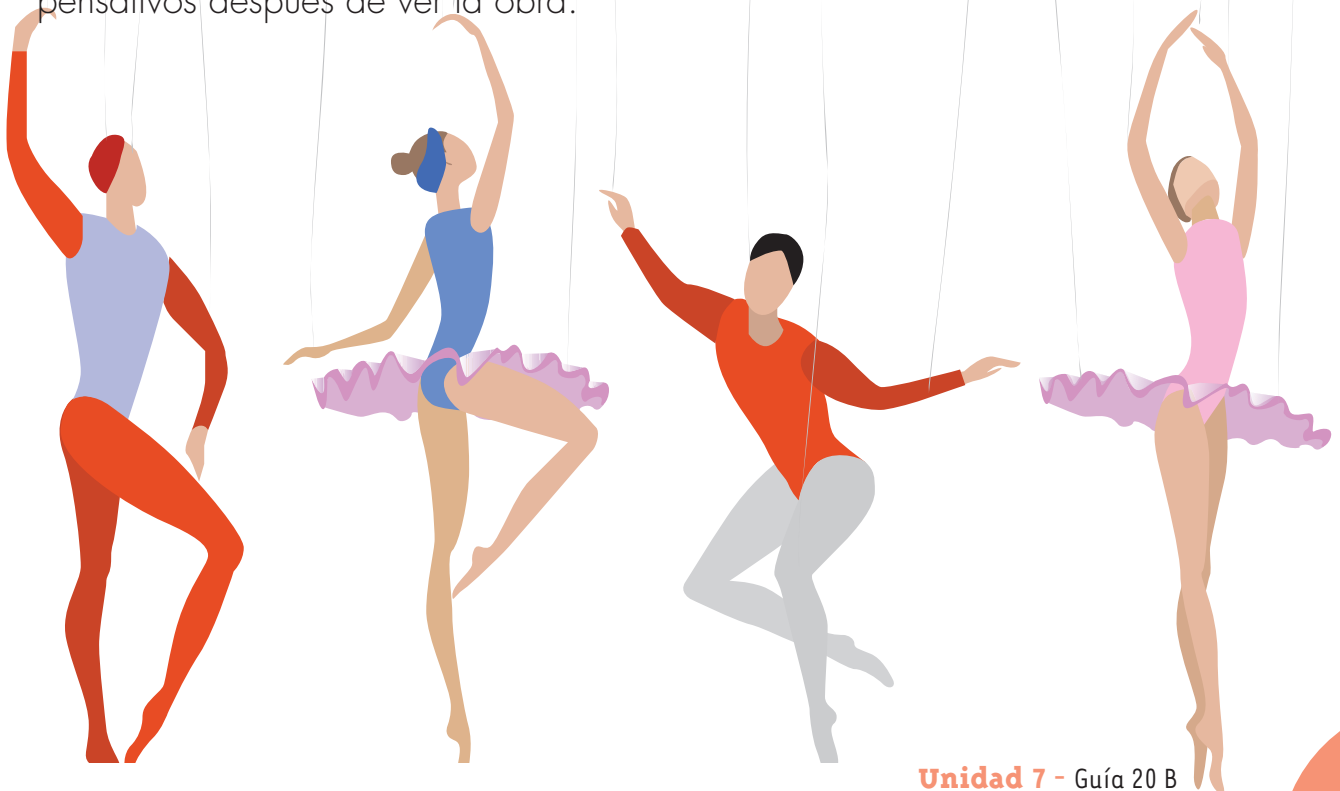


Los títeres existen desde hace mucho tiempo. Tienen tanto tiempo como el teatro mismo. Grandes escritores de teatro para personas han escrito obras para ser representadas con títeres. Con títeres también se han representado las más famosas obras de teatro. Grandes músicos y pintores han participado del montaje de obras de teatro representadas con títeres.

Las obras de teatro con títeres están más dedicadas a los niños, pero los grandes también las disfrutan.



La magia de la representación es como la del juego: basta con querer que la representación se haga. Si no queremos jugar, no hay juego... pero si queremos jugar, el juego tiene que ser divertido. Así mismo, basta con querer saber qué va a pasar con los personajes, qué van a decir y a hacer, para que la función comience. Claro que los artistas tienen que hacer un buen trabajo. Y divertido no quiere decir que nos haga reír todo el tiempo. Cuando jugamos en el recreo también nos cansamos, eso es parte de lo que tiene que pasar para poder disfrutar. Con el teatro pasa que nos podemos poner tristes... incluso podemos llorar. Pero es un sentimiento producido por una buena representación. Podríamos también salir muy pensativos después de ver la obra.



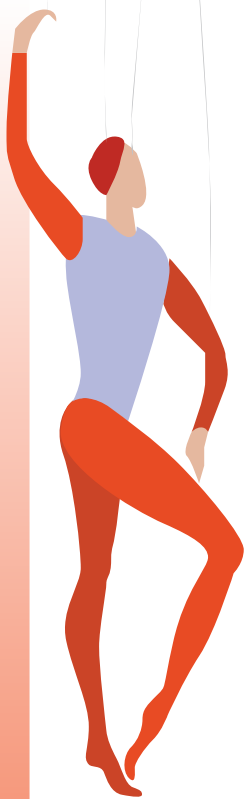


Parte de la magia de la representación es el escenario. Recuerden que puede ser sencillo o con muchos detalles, pero, de todas formas, se trata de un espacio donde la representación tiene lugar. También los juegos se juegan con ciertos límites; las canchas de deportes, por ejemplo, tienen generalmente una línea que las delimita, y no se juega más allá de esa línea. Dentro de sus límites, todo cobra un valor especial. No podemos pisar las líneas de la rayuela. Si el balón pasa una línea, puede ser un gol. Así mismo, en el espacio de la representación creemos muchas cosas, porque queremos disfrutar. Por ejemplo, en ese espacio creemos que los animales hablan, le gritamos a la Luna que no trate de reemplazar al Sol, sabemos que están hablando unas personas, pero queremos creer que hablan los personajes.

Para los títeres, el escenario se llama **teatrillo** (o **teatrino**), como tratando de decir que es un teatro pequeño. Y así es: ¿se imaginan un títere manejado con un dedo, en un escenario como el que se usa para obras representadas por personas? ¡Casi nadie lo vería! También al escenario se le llama **teatrino**, que parece ser una palabra derivada de **teatrillo**.

Hay muchísimos tipos de títeres. Se los puede fabricar solamente con un material o con combinaciones de materiales como: madera, tela, cartón, papel, cáscara, metal, plástico, espuma, etc. Se los puede manejar con un dedo, con varios dedos, con los pies, con una mano, con ambas manos. Se los puede mover de manera directa o a través de varillas, de hilos, o de dispositivos mecánicos complejos. La persona que los mueve puede estar escondida, dejarse ver e, incluso, estar en la escena con los títeres.

Y hay muchos tipos de teatrinos: hay unos muy fáciles de hacer, con pocos recursos. También los hay con muchos detalles, por ejemplo, con rieles para que se muevan ciertos muñecos hechos con rueditas. Pueden tener luces y música. Las salas de teatro para títeres pueden invertir todo el dinero que cuesta algo así.





Trabaja con tus compañeros

Más adelante, en la siguiente guía, vamos a representar una obra de teatro. Entonces, para representar la obra, lo primero que vamos a hacer es el escenario. Es posible que en la escuela ya hayan fabricado un teatrino. De pronto les llegó como dotación para los niños. De todas maneras, aquí hay unas ideas:

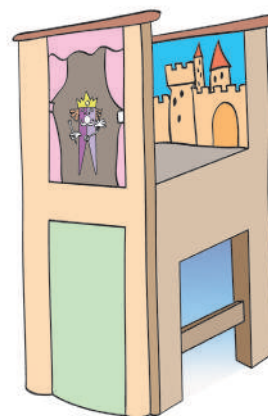
1. Uno de los teatrinos más fáciles de hacer: volteen una mesa de lado. Detrás de ella no se ven los niños que van a hacer la representación y que deben hacer muchas cosas que no quieren que vea el público. La mesa se puede hacer cerca de una pared, donde se puede colgar una pintura que ustedes hagan y que tenga que ver con el tema de la obra.



2. Otra manera fácil de tener un teatrino: los que vayan a hacer la representación, háganse detrás de una ventana, y el público se acomoda al otro lado de la ventana.



3. Si la obra se realiza con títeres pequeños, sostenidos con hilos, pongan dos asientos, uno parado en sus patas y el otro patas arriba, apoyado en el primero. Pinten láminas para cada escena de la obra y pónganlas en el espaldar del primer asiento. El día y la noche, por ejemplo, en la obra que leyeron en esta guía.

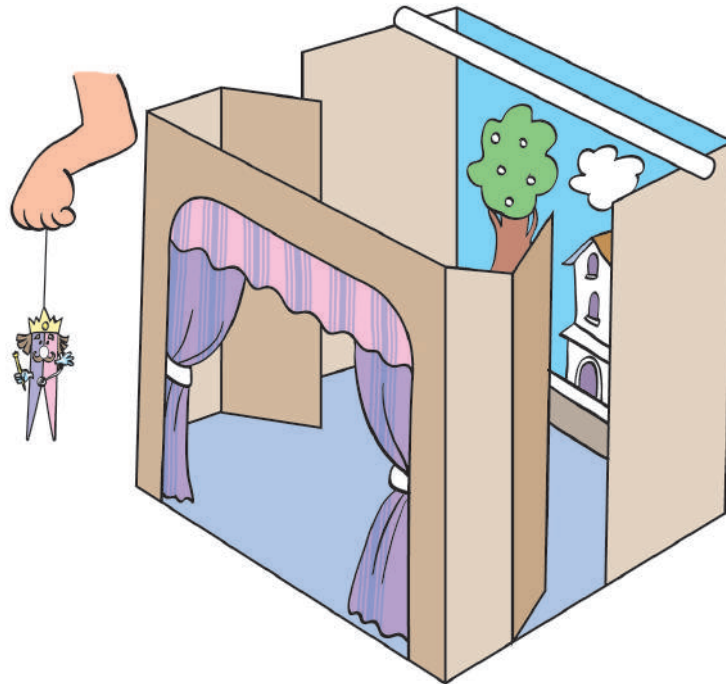


Cuenten al profesor lo que hicieron.

4. Con material de desecho también se puede hacer un teatrino: una caja, unas tijeras, pegante y papel de color. Con estos materiales pueden construir un pequeño escenario para títeres.



Trabajen con el profesor



- 👉 **Tomen una caja.** El tamaño de la caja les va a dar el tamaño del teatrino, de manera que tienen que pensar qué necesitan para representar la obra. Incluso podrían ensamblar varias cajas.
- 👉 A la parte delantera de la caja recórtense una ventana. Puede ser rectangular o con un semicírculo arriba. Por allí el público va a mirar a los títeres.
- 👉 Corten la parte de atrás a la mitad, para que queden unas pequeñas puertas por donde los actores (los títeres) van a entrar al teatrino. Corten alrededor de las puertas, separándolas del lado superior e inferior de la caja.
- 👉 Luego, pueden forrar el teatrino con papeles de colores, de la manera que más les guste. Si no quieren forrarlo, pueden usar pintura acrílica para pintar los lados.

- 👉 **El toque final:** las cortinas. Cuélguelas mediante un hilo, que quedará pegado a los costados de la caja. También las pueden colgar en un palito que deben asegurar a la caja.
- 👉 La caja se puede reforzar pegándole cartones de otra caja.
 - con una estructura de PVC o de madera.



¡Ahora vamos a hacer los títeres!



Si la representación se va a hacer con títeres manejados desde arriba, la caja puede tener las puertas a los lados (bastidores) y la parte de atrás de la caja puede ser el lugar donde se represente el ambiente de la obra, que cambia luego de que se cierra el telón.



Trabaja con tus compañeros

5. Tal vez los títeres más fáciles de hacer sean los que se pintan en un dedo:

- Hagan la carita en la yema del dedo.
- Píntenle cualquier otro detalle: pelo, un corbatín, dos colores para diferenciar camisa y pantalón, etc.
- También le pueden agregar cualquier cosa: un sombrerito, un lazo, una faldita.



6. También para manejar con el dedo:

- Consigan un guante viejo, uno que ya no se use.
- Córtenle los dedos.
- Pinten los dedos de tela. Pueden coserles otras cosas encima.

7. Otra manera de hacer títeres para manejar con los dedos:

- Dibujen una figura de cartón: el cuerpo, la cabeza y los brazos, sin dibujar las piernas.
- Coloreen la figura, recórtenla y péguenla sobre el dorso de un guante. Al colocarse el guante y dejar por fuera los dedos índice y anular, éstos formarán las piernas del títere. Moviendo los dedos, el público verá que el muñequito camina, baila, corre, se pone firme, se sienta, etc.



8. Hay otros títeres fáciles de hacer. Esta vez para manejar con hilos desde arriba:

- 👉 Tomen broches de tender ropa.
- 👉 Cojan el hilo con el broche.
- 👉 Creen personajes con los broches, usando lana, botones, tela, cartulina, etc.



9. También se pueden hacer títeres con medias o calcetines. Éstos permiten más movimientos, más gestos, más posibilidades. Basta con meter el brazo en una media y ya parece una serpiente, o un dinosaurio, o un pato.

- 👉 Píntenle o péguenle ojos u orejas.
- 👉 Si quieren, corten un trazo en la parte de arriba, que servirá de boca; en ese corte habría que pegar un pedazo de cartón doblado. Así formarían la boca.

10. Los personajes de la obra también se pueden dibujar en una cartulina. Dibújenlos por delante y por detrás, para que se puedan mover por el escenario. Luego, peguen la parte de adelante y la de atrás, metiendo entre las dos partes, por todo el centro, un palo largo, de manera que el títere se pueda manejar desde abajo.

11. También está el títere de guante, que permite más expresiones y movimientos:

- 👉 Hagan una cabeza, usando aserrín húmedo y pegante; o con papel periódico húmedo y pegante.
- 👉 También pueden usar una calabaza pequeña o un mate pequeño. En la región de ustedes puede que haya una fruta que, cuando se seque, sirva para hacer la cabeza del títere.





- A esa cabeza hay que pegarle un vestido.
- Ese vestido debe tener, además, bracitos. Las manos del títere pueden ser como unos guantecitos, o unas manos como las de los muñecos de plástico.

12. Al introducir la mano en el títere deben quedar tres espacios para meter los dedos: uno para cada brazo del títere y otro para la cabeza. En los espacios para los brazos del títere se meten dos dedos: corazón y pulgar, o meñique y pulgar. Y en el espacio para la cabeza del títere se puede meter el dedo índice, sólo o acompañado por otros dedos.

13. Este títere también se puede hacer para manejar con ambas manos: en una se pone el títere, tal como se ha explicado hasta ahora, y con la otra se maneja un brazo, una pierna, o cualquier objeto que deba manipular el títere, y al que se le ha pegado una varilla o un palo delgado.



Presenten su trabajo al profesor



Trabaja solo

1. Pregunta a los de tu casa si ellos saben alguna manera de fabricar títeres.
2. Si es así, pídeles que te expliquen cómo se hace.
3. Copia en el cuaderno los pasos que hay que seguir para construir el títere.
4. Si es posible, pídeles que fabriquen uno: ellos te guían y tú sigues las indicaciones.



Presenta tu trabajo al profesor

5. Pregunta a los de tu casa si alguien sabe tejer.
6. Si es así, pídele que teja un títere de dedo. Tú puedes decirle de qué personaje se trata: si tiene sombrero, bracitos, etc.

Cuéntale al profesor lo que hiciste.



A los niños más pequeños les encanta que les jueguen con títeres de dedo.

Representemos una obra de teatro

Ahora vamos a representar una obra con títeres. Lean con atención los siguientes comentarios:

1. Como los títeres no hablan, es necesario practicar bien los diálogos. Es mejor aprenderse los diálogos de memoria, pero cuando tenemos un teatrino donde no nos ven, nos podemos ayudar leyendo los textos. Pero es tan sólo una ayuda, porque si fuéramos a leer ahí por primera vez, de pronto nos equivocamos o se nota que estamos leyendo, y entonces al público ya no le van a parecer espontáneos los diálogos.
2. Hay que idear bien los movimientos y los escenarios, pues los títeres no se mueven solos.
3. Para la representación toca pensar en cómo montar la obra que escojamos. Cada obra es distinta. Requiere escenarios exclusivos para ella. Necesita que pensemos qué tipo de títeres vamos a emplear.
4. Hay que pintar uno o varios escenarios para poner en el fondo del teatrino.
5. No necesariamente los mejores títeres para representar a un personaje han de ser los títeres más complejos.





6. Es necesario pensar en los movimientos que van a realizar con los muñecos, aprenderse no sólo el libreto (los parlamentos), sino también el guión (cuándo entra cada personaje, cuándo sale, qué hace, qué sonidos hacer).
7. Lean con atención el siguiente texto:

EL GUIÓN

El escritor de una obra de teatro en realidad diseña un guión. No solamente escribe las frases que van a decir los personajes, sino que también describe los ambientes; los movimientos de los personajes; cuándo entran y cuándo salen; a quién se dirigen. Por eso, el teatro no es igual a los cuentos que hemos leído. Las indicaciones que se hacen para el montaje de la obra van escritas de manera distinta. Por ejemplo, entre paréntesis, en letras mayúsculas, entre corchetes.

8. Quizá deban hacer una iluminación especial. En ese caso, tendrían que usar linternas o bombillos dentro del teatrino, dentro del escenario.
 - ✦ Quizá necesiten hacer la representación en un cuarto oscuro. Por ejemplo, cuando la Luna intenta reemplazar al Sol y no puede, entonces continúa la noche. Con las luces apagadas, con las ventanas tapadas, podemos dar esa idea de la noche, y con la iluminación, podemos dar la idea del día.
9. De pronto es necesario cambiar de ropa a los títeres, o pegarles algún instrumento que van usar durante una escena, pero que es necesario quitárselo en la siguiente.





Trabaja solo

Lee mentalmente la siguiente obra de teatro.

El traje del rey

Personajes: rey, mayordomo, sastre, tejedor, hilandera, pastor.

Primer acto

[Recámara del rey. Al abrirse el telón, está el rey en su cama].

REY [*desde su cama toca una campana*]: al despertar abro un ojo para ver al Sol salir y llamo a mi mayordomo el que me ayuda a vestir.

MAYORDOMO [*entrando*]: ¿qué desea su majestad?

REY: ¡mi traje, mi traje nuevo!

MAYORDOMO [*preocupado*]: en el ropero no está. Voy a buscarlo, ¡ya vuelvo! [*Sale corriendo*].

REY [*al público*]: vuela el pobre mayordomo, en busca del sastre sale, sin poder entender cómo no pudo acabar el traje.

[*Se cierra el telón para cambio de escenografía. Al abrirse nuevamente se observan en la ciudad medieval tres casas: la del sastre, la del tejedor y la de la hilandera*].



Segundo acto

MAYORDOMO [*tocando a la puerta del sastre*]: ¡abre la puerta te digo, el traje vengo a buscar!

SASTRE [*asomándose a la puerta*]: el tejedor nunca vino, ¿qué tela podía cortar? [*se mete a su casa*].

[*El mayordomo corre a la casa del tejedor*].

MAYORDOMO [*tocando a la puerta*]: óyeme bien, tejedor, dame la tela del traje, cuanto más pronto, mejor, y pueda coserla el sastre.

TEJEDOR [*asomándose por la puerta*]: el telar está parado; no puedo tejer la nada. La hilandera no ha llegado con su canasto de lana [*se mete a la casa*].

[*El mayordomo corre a la casa de la hilandera*].

MAYORDOMO [*tocando a la puerta*]: voy corriendo, voy que vuelo a casa de la hilandera. Dame la lana, te ruego, hilanderita sé buena, y que trabaje el tejedor.

HILANDERA [*asomándose a la puerta*]: no puedo hilar en mi rueca, ¡es la culpa del pastor! Ve a buscarlo al campo ¡vuela!

MAYORDOMO [*dirigiéndose al público*]: yo aquí mismo me desmayo... [*Se desmaya. La hilandera sale de escena*].



Tercer acto

[Paisaje de campo].

[El pastor aparece tocando su flauta.

A su lado un borrego].



HILANDERA: ¡qué feliz y qué contento tocando la flauta te hallo! ¡La lana quiero al momento!

PASTOR [*tranquilo*]: trasquilaré las ovejas en menos que canta un gallo, y ya no quiero más quejas en lo que falta del año.

[Hace como que trasquila al borrego y entrega un canasto de lana a la hilandera].

HILANDERA [*toma el canasto*]: dio su lana el borreguito, haga cada quien su parte en este traje tan lindo con su saber y su arte.

[Sale de escena].

[Se cierra el telón para el cambio de escenografía. Al abrirse el telón aparece la misma escenografía del segundo acto. Mayordomo desmayado].

Cuarto acto

[Calle de una ciudad medieval].

HILANDERA [*canta y hace como que hila frente a su casa*]: a la vuelta y vuelta índice y pulgar, a la rueda, rueda. La lana han de hilar. En el malacate que gira y que gira se enreda al instante la hebra torcida.

[La hilandera corre con las madejas de lana a casa del tejedor, le entrega las madejas y se va. El tejedor hace como que teje frente a su casa].

TEJEDOR [*cantando*]: tris, tres, tras, trabaja en el telar. Tris, piso el pedal; tres, paso la hebra con mi lanzadera. Tras, tres, tris, no hay más que pedir: bajar y subir. Con hebras de lana se teje la trama.

[El tejedor corre con la tela a casa del sastre. Toca. Sale el sastre y recibe la tela. El tejedor se va].

SASTRE [*cantando. Hace como que mide el traje en una mesa frente a su casa*]: medir, medir y medir a lo ancho y a lo largo. [*Hace como que corta*]. Cortar, cortar y cortar con muchísimo cuidado. [*Hace como que cose*]. Coser, coser y coser derecho y no de lado.

[*El sastre va con el traje adonde está desmayado el mayordomo y lo sacude*].

SASTRE: vuelve ya de tu desmayo, no te vayas a morir. Toma el traje terminado y al rey vete a vestir.

[*El mayordomo se levanta. Toma el traje. El sastre se mete en su casa*].

MAYORDOMO [*muy contento, se dirige al público*]: ¡bien al fin todo ha salido! Sólo una cosa quisiera: encontrar al rey dormido y no convertido en fiera.

[*Se cierra el telón. Al abrirse aparece la escenografía del primer acto. El rey está dormido en su cama. El mayordomo entra y se acerca al rey con el traje en la mano*].

Quinto acto

[*Recámara del rey*].

MAYORDOMO [*muy amable*]: despierte, su majestad, y mire su lindo traje.

REY [*se levanta muy alegre*]: ¡no es posible, no es verdad que tan pronto se trabaje! Está realmente precioso. Dime ahora, ¿quién lo hizo?

MAYORDOMO: muchas manos, si es curioso.

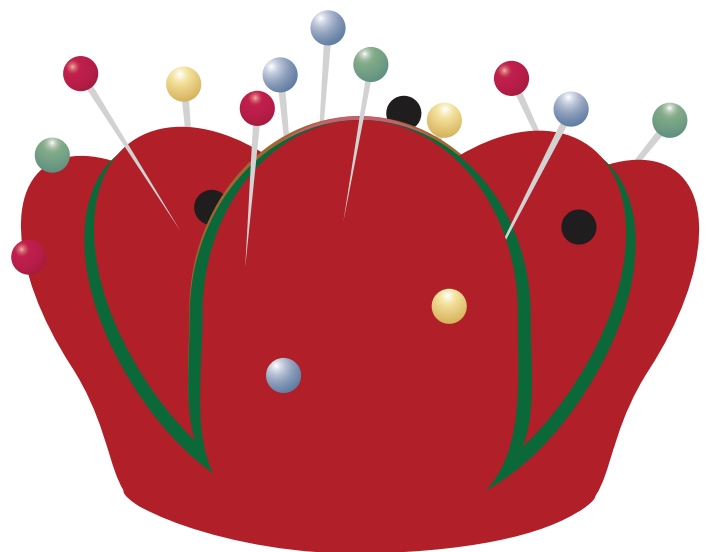
REY: llama a todos, te lo pido.

MAYORDOMO [*llamando*]: ¡venga el sastre, gran señor de la aguja y las tijeras! [*Entra el sastre*]. Llegue luego el tejedor que sabe de lanzaderas. [*Entra el tejedor e inmediatamente después la hilandera*].

REY: es la reina de la rueca nuestra hilandera, señores. Y el de la flauta que llega. [*Entra el pastor con un borrego*], el mejor de los pastores.

TODOS [*Cantan y bailan, el sastre, el tejedor, la hilandera, el pastor y el borrego aparecen con corona en la cabeza*]: esta es la fiesta, la fiesta de los buenos artesanos, enseñamos al que quiera porque juntos trabajamos.

Telón



1. ¿Entendieron la obra? Léanla varias veces, hasta que se familiaricen bien con ella. Escojan seis niños para que cada uno vaya leyendo en voz alta, cada vez que aparezca su personaje.
 - ☺ No lean el nombre del personaje. Eso está escrito, pero no se lee cuando cada personaje está representado por un actor. Es parte del guión, pero no de los parlamentos de los personajes.

2. Como ustedes van a representar la obra, tienen que hacerle una adaptación. Es decir, quitar eventos que no puedan o no quieran realizar; agregar eventos para resaltar lo que a ustedes les parezca; agregar o quitar personajes. Por ejemplo, si es muy difícil realizar ciertas acciones con los títeres (como trasquilar, hilar, tejer y coser), éstas pueden ser relatadas por un narrador, como en la otra obra que leyeron sobre el Sol y la Luna.
 - ☺ Si modifican el guión, es necesario que lo vuelvan a escribir, para que todos los actores y los que intervienen en la obra sepan exactamente qué les toca hacer y cuándo tienen que hacerlo.

3. Al comienzo de la obra dice: [*Recámara del rey. Al abrirse el telón, está el rey en su cama*]. ¿Qué debemos hacer en este caso?
 - ☺ [*Recámara del rey*] es una indicación que sirve para diseñar la escenografía. No lo vamos a leer, pero entonces sabemos que el público tiene que ver un cuarto, el cuarto del rey.
 - ☺ [*Al abrirse el telón*] es una indicación de que el telón (la cortina del teatrino) está cerrada y, cuando comienza la obra, se corre la cortina y aparece el cuarto del rey.

4. Luego dice: REY [*desde su cama toca una campana*]. Esto quiere decir que el primero que va a hablar es el rey, pero que va a hacerlo desde la cama



y que va a tocar una campanilla. Entonces, ustedes deben tener una cama en el escenario y alguien detrás del teatrino listo para tocar la campana cuando se corra el telón. Sólo entonces se oirá el primer parlamento, que es el del rey.

5. Fíjense que el rey dice versos que riman: “Al despertar abro un ojo / para ver al Sol salir / y llamo a mi mayordomo / el que me ayuda a vestir”. Por lo tanto, hay que entonar la voz de manera especial. Quien haga de rey tiene que mantener una voz de autoridad todo el tiempo.
6. Luego, la obra dice: MAYORDOMO [*entrando*]: ¿qué desea su majestad?
 - 👉 Esto quiere decir, que luego de que el rey habló, hay que hacer aparecer en escena al mayordomo, como si llegara caminando, y sólo entonces el que hace de mayordomo dirá: “¿Qué desea su majestad?”.
7. Después de que el rey contesta que necesita su traje, la obra dice: MAYORDOMO [*preocupado*]: en el ropero no está. Voy a buscarlo, ¡ya vuelvo! [*Sale corriendo*].
 - 👉 En este caso, puede que el fítere que tengan no permita representar con gestos la preocupación. Entonces puede hacerlo con la voz. Por ejemplo, el mayordomo puede decir: “En el ropero no está” y luego mirar hacia el público y comentar, “Y ahora qué hago”, y volver a su libreto: “Voy a buscarlo, ¡ya vuelvo!”.
8. Antes de terminarse el primer acto está la siguiente anotación: [*Se cierra el telón para cambio de escenografía. Al abrirse nuevamente se observan en la ciudad medieval tres casas: la del sastre, la del tejedor y la de la hilandera*].
 - 👉 O sea que tienen una pintura en la cual está el cuarto del rey. Cuando se acaba el primer acto, cierran la cortina y alguno de ustedes tiene que quitar el dibujo que representa el cuarto del rey y poner el dibujo donde se ven tres casitas: la del sastre, la del

tejedor y la de la hilandera. Puede que necesiten a alguien que no va a ser personaje de la obra, pero que va a correr el telón, a tocar la campanilla, a cerrar el telón, a cambiar el dibujo...

9. En el guión dice que cuando el mayordomo va a la casa del sastre, toca a su puerta, que luego el sastre se asoma a la puerta y que, finalmente, se mete otra vez a su casa. Todas esas acciones se van a repetir en las tres casas. Tendrían que tener un teatrino grande. Cada casa tendría que tener puertas por las que se vea aparecer y desaparecer un personaje. Si no se puede hacer esto, pueden modificar el guión, así: que el mayordomo toque (él mismo puede decir: "¡Toc, toc!") y que el sastre le conteste como si estuviera dentro de la casa, sin tener que salir.
10. De esa manera, vayan estableciendo el guión definitivo. Cada uno tiene que tener una copia. Ahora ya saben de qué tamaño es el teatrino, o si lo van a realizar desde la ventana, etc. Ahora ya saben qué muñecos tienen que conseguir o fabricar. Ahora ya saben cuántos escenarios pintar y qué objetos introducir en él.
11. Ahora sí pueden ensayar la obra. Cada uno hace su papel, ayudándose con el guión. Así, poco a poco, se van aprendiendo los parlamentos y el orden en que tienen que hacerse todos los movimientos, los cambios, los sonidos, las luces, etc.

👉 Repitan este paso muchas veces hasta que les salga bien.

12. Cuando ya todo esté listo y bien preparado, den la función ante toda la escuela.
13. Den otra función ante la comunidad, en un día de logros.

Felicitación escrita para todos los que participen.





Trabaja solo

1. Cuéntales a los de tu casa lo que hicieron.
2. Piensa si alguna situación de la comunidad se podría comentar mediante una obra de teatro.
 - ✔ Escribe la historia.
 - ✔ Luego escribe los parlamentos de los personajes.
 - ✔ Luego agrégale las anotaciones sobre los escenarios y los eventos que realizan los personajes.
 - ✔ No olvides los sonidos que habría que hacer para que la acción se sienta más real.



Presenta tu trabajo al profesor

El teatro es otra manera de expresar nuestra
creatividad y nuestros sentimientos.

Unidad 8



Habitemos
la letra

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

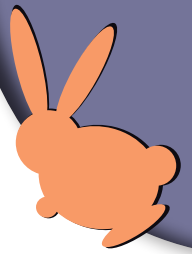
Estándares:



GUÍA 22. VAMOS A ANALIZAR FÁBULAS SUBPROCESOS

- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.
- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.





GUÍA 23. VAMOS A ANALIZAR MITOS

SUBPROCESOS

- Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Diferencio poemas, cuentos y obras de teatro.
- Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo.
- Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.

GUÍA 24. VAMOS A ANALIZAR LEYENDAS DE NUESTRA REGIÓN

SUBPROCESOS

- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



Vamos a analizar fábulas



Trabaja con tus compañeros

1. Lee oralmente la siguiente fábula:

Los compañeros siguen la lectura, es decir, van leyendo mentalmente al mismo tiempo.

¡Bien clarito y con buena entonación!



La liebre y la tortuga

La liebre se alababa en cierta ocasión, delante de los demás animales, de su incansable velocidad en la carrera.

—Nadie me ha derrotado jamás —decía—. Cuando echo a correr con todas mis fuerzas soy tan veloz como una flecha. Desafío al que quiera probarlo.



—Acepto el desafío— dijo la tortuga tranquilamente.

—¡Ah, pues tienes gracia! —dijo la liebre—. Soy capaz de danzar a tu alrededor durante el camino.

—No te jactes de nada, hasta ser vencedora —dijo la tortuga.

Se fijaron las condiciones en que debía efectuarse la prueba y comenzó la carrera.

La liebre desapareció, pero se detuvo pronto, y despreciando a la tortuga, se tumbó a descansar.

La tortuga avanzó y avanzó sin prisa, pero sin detenerse ni un instante. Cuando la liebre despertó, vio a la tortuga tan cerca de la meta que ya no pudo alcanzarla.

(Este texto fue escrito por Esopo)



Trabaja con un compañero

2. Ahora tu compañero lee y tú sigues la lectura.

3. Comiencen el análisis de la fábula respondiendo:

- ☺ ¿Cuáles son los personajes de la fábula?
- ☺ ¿En qué ambiente, o sea, dónde se desarrolla la fábula?
- ☺ ¿Cuál es el tema, es decir, de qué trata la fábula?

4. Ahora, respondan:

- ☺ La fábula, ¿tiene introducción?
- ☺ ¿Tiene nudo?
- ☺ ¿Tiene desenlace?



Trabaja con tus compañeros y el profesor

5. Sigán analizando la misma fábula:

- ☺ ¿Quién es el autor de la fábula, es decir, quién la escribió?
- ☺ ¿Dónde está escrito su nombre?
- ☺ ¿Qué opinan sobre la conducta de la liebre? ¿Por qué?
- ☺ ¿Cuál de los dos personajes logra mejores resultados con su conducta?



Trabaja solo

6. Escoge la mejor respuesta a la siguiente pregunta:

- ☺ ¿Cuál es el propósito de Esopo, o sea, qué enseñanza quería dar a los niños con la fábula *La liebre y la tortuga*?



Esta es la pregunta.



Estas son respuestas posibles.



- a) Lo más importante en la vida es llegar a la meta que nos hemos propuesto.
- b) La constancia vence todas las dificultades.
- c) El que tiene ventaja siempre gana.
- d) El que tiene suerte no necesita ayuda de nadie.



Trabaja con tus compañeros

7. Comparen su trabajo y discúptanlo, pero recuerden lo que dicen Alejo y Mariana:

Es muy importante lo que dicen los personajes...



Y también lo que nos quería enseñar Esopo.

8. Ahora expliquen por qué escogieron una de las cuatro respuestas.
9. Piensen en alguna situación de su vida escolar en que puedan aplicar la moraleja que aprendieron.
10. Jueguen a cambiar la fábula, así:

La liebre sólo descansó un ratito muy corto, pero la tortuga llegó primero porque, aprovechando que el camino era pendiente y resbaladizo, se volteó a propósito patas arriba y se echó a rodar hasta que llegó a la meta.

👉 ¿Qué enseñanza dejaría la fábula cambiada así?

11. Lean el siguiente texto:

LA FÁBULA

La fábula es una narración, cuento o relato corto. En la mayoría de las fábulas los personajes no son personas, pero están personificados, es decir, que se comportan como personas.

El propósito de los autores de fábulas es enseñar algo a los niños.

Esta enseñanza se llama moraleja.

Esopo fue un gran narrador de fábulas que vivió hace más de dos mil años en Grecia, un país que está... ¿Quieres buscarlo en un mapa? Pregunta a tu profesor cómo hacerlo.

12. Copia en tu cuaderno el texto sobre la fábula. Si quieres, agrega una fábula inventada por ti.

Presenta tu cuaderno al profesor.



Trabajen por parejas

Lean la siguiente fábula.
Uno lee un párrafo y el otro
escucha. Luego cambian:

La zorra y el cuervo

La zorra salió un día de su casa para buscar qué comer. Era mediodía y no se había desayunado. Al pasar por el bosque, vio al cuervo, que estaba parado en la rama de un árbol y tenía en el pico un buen pedazo de queso.

La zorra se sentó debajo del árbol, mirando todo el tiempo al cuervo, y le dijo estas palabras:

—Querido señor cuervo, ¡qué plumas tan brillantes y hermosas tiene usted! ¡Apenas puedo creerlo! Nunca he visto nada tan maravilloso. Me gustaría saber si su canto es igual de bonito, porque entonces no habrá duda de que es usted el rey de todos los que vivimos en el bosque.

El cuervo, muy contento de oír esas alabanzas, y con muchas ganas de ser el rey del bosque, quiso demostrarle a la zorra lo hermoso de su canto.

Abrió, pues, el pico y cantó así:

—¡Crrac!

La zorra se tapó bien las orejas, pero abrió bien el hocico para atrapar el queso que el cuervo dejó caer al abrir el pico. Lo atrapó, lo masticó despacio, lo saboreó, se lo tragó, y le dijo al cuervo:

—Muchísimas gracias, señor cuervo. ¡Qué sabroso desayuno!

La zorra se fue, relamiéndose los bigotes, y el cuervo se quedó muy pensativo.

(Este texto fue escrito por La Fontaine)

1. Si no comprendieron alguna palabra de la fábula, conversen entre ustedes para saber qué significa. El diccionario puede ayudarles.



Trabaja con tus compañeros

2. Comiencen el análisis de la fábula respondiendo:

- ¿Cuáles son los personajes?
- ¿Cuál es el tema?
- ¿En qué ambiente se desarrolla?
- ¿Por qué la zorra le pidió al cuervo que cantara?
- ¿Cómo lo convenció de que cantara?
- ¿Cómo les parece la conducta de la zorra y del cuervo?
- ¿Por qué se tapó las orejas la zorra cuando el cuervo cantó?
- ¿En qué se quedaría pensando el cuervo?



3. Discutan sobre cuál será el propósito del autor al escribir la fábula.



Trabaja en tu cuaderno

4. Escribe la moraleja que tú creas que tiene la fábula. Si deseas, haz un dibujo que sirva para ilustrarla.



Trabaja con tus compañeros

5. Comparen sus trabajos, explicando si están o no de acuerdo con las moralejas que escribieron los otros compañeros y por qué.

6. Ahora, reflexionen sobre la siguiente pregunta:

- ¿Por qué el autor, o sea La Fontaine, personificó a estos dos animales?

7. Jueguen a cambiar lo que pasa en la fábula, así:

El cuervo no era ningún tonto. Él sabía que la zorra quería quitarle su pedazo de queso, así que no quiso cantar.

- ¿Qué podría hacer la zorra para apoderarse del queso?

Cuéntenle al profesor qué pensaron.

1. Cuenta a los de tu casa la fábula *La zorra y el cuervo*.

- 😊 Pídeles que te cuenten una fábula de la región.
- 😊 Copia la fábula en una hoja de papel.

Pide al profesor que corrija tu trabajo.

- 😊 Pega tu trabajo en *El libro de los niños*.

2. Observa un arbolito recién nacido.

- 😊 Personifícalo en tu imaginación.
- 😊 Dibújalo personificado en tu cuaderno.
- 😊 Escribe lo que el arbolito diría si lo dejaran crecer sin peligro, hasta convertirse en un gran árbol lleno de frutas.



Presenta tu trabajo al profesor



Vamos a analizar mitos



Trabaja con tus compañeros



1. Jueguen a imaginarse cómo era el mundo hace muchos años, antes de la aparición de las ciudades o de los inventos que ahora conocemos.
 - ☺ Supongan que ustedes pertenecen a uno de los primeros pueblos que hubo en la Tierra.
 - ☺ Sus creencias sobre la naturaleza y sobre la sociedad son muy distintas a las de ahora.

2. Imaginen las respuestas que darían a estas preguntas:
 - ☺ ¿Cómo se originó el agua que bebemos?
 - ☺ ¿De dónde viene el fuego?
 - ☺ ¿De dónde salieron las montañas, el mar, el cielo, los animales, las plantas?





Trabaja solo

4. Lee mentalmente el siguiente mito:

DIOS CREÓ EL AGUA

En el comienzo del mundo no había agua y los niños se morían de sed. Entonces, Dios dio a guardar el agua a la conga (hormiga grande), pero la conga mezquinaba el agua y permitía que los niños continuaran muriéndose de sed.

Entonces, Dios bajó a la Tierra y preguntó a la conga: "¿Dónde está el agua?". Y la conga callaba. Insistía Dios y de nuevo preguntaba a la conga por el agua, pero ella no respondía.

Entonces, Dios mandó a traer un bejuco, amarró y apretó fuerte a la conga por la mitad de su cuerpo, hasta que la conga abrió la boca y salió el agua de ella.

La conga era gente y Dios le dijo: "Animal serás". Y en conga se convirtió. Así fue.

*Mito de los Cholos de Saija
(Traducción y adaptación de Mercedes Prado)*



Trabaja en tu cuaderno

5. Copia las siguientes afirmaciones sobre lo que dice el mito y escribe V o F en cada uno de los cuadritos, según sean verdaderas o falsas:

- Al comienzo del mundo había mucha agua.
- Al comienzo del mundo los niños se morían de sed.
- Dios dio a guardar el agua a la conga.
- La conga era generosa con el agua.
- Dios amarró a la conga con un bejuco.
- El agua salió por la boca de la conga.
- Dios dio un premio a la conga.
- La conga no era hormiga sino gente.

6. Copia lo siguiente y traza una flecha hasta la casilla que completa la oración:

a) El tema del mito que acaban de leer es el origen...	de los niños
	del agua
	de la conga
b) Este mito es una creencia de los indígenas...	Arhuacos
	Cholos de Saija
	Guambianos
c) Los Cholos de Saija creían que el agua la tenía guardada...	Dios
	la conga
	la gente
d) Los personajes principales del mito son...	Dios y la gente
	la gente y la conga
	Dios y la conga
e) El ambiente en que se desarrolla el mito es...	el mar
	el mundo como es ahora
	el mundo en sus comienzos



Trabaja con tus compañeros

7. Compáren sus trabajos.



8. Lean lo siguiente:

MITO

Todos los pueblos del mundo, desde sus comienzos, se han preguntado cómo se crearon los hombres, el agua, los animales, las plantas, el mar, y todos los seres y las cosas del mundo.

Los pueblos han dado diferentes respuestas a esas preguntas. Esas respuestas son los mitos de cada pueblo y las gentes creen en ellos.

Para algunas comunidades, a medida que sus conocimientos cambian y que entran en contacto con otras comunidades, las explicaciones sobre el mundo van cambiando. Pero, tanto los primeros mitos como las explicaciones científicas, son parte de la cultura y es necesario recordarlos y conservarlos.

El propósito de los mitos es explicar el origen de todas las cosas.

El propósito del mito *Dios creó el agua* es explicar el origen del agua.



Trabaja en tu cuaderno

9. Copia el texto anterior para no olvidarlo. Complétalo y agrégale lo que consideres necesario.

Presenta tu trabajo al profesor. Si agregaste algo, explícale por qué lo hiciste.



Lee la siguiente canción mítica del litoral pacífico colombiano:

Parió la Luna

Antenoche y anoche aé
 antenoche y anoche
 parió la luna, parió
 la luna
 parió la luna é
 veinticinco luceros aé
 veinticinco luceros aé
 y una lunita y una lunita
 y una lunita é.

Antenoche y anoche aé
 antenoche y anoche
 parió una blanca, parió una blanca
 parió un blanca é
 veinticinco blanquitos aé
 veinticinco blanquitos
 y una potranca, y una potranca
 y una potranca é.

Antenoche y anoche aé
 antenoche y anoche
 parió una negra, parió una negra
 parió una negra é
 veinticinco negritos aé
 veinticinco negritos
 y una culebra y una culebra
 y una culebra é.

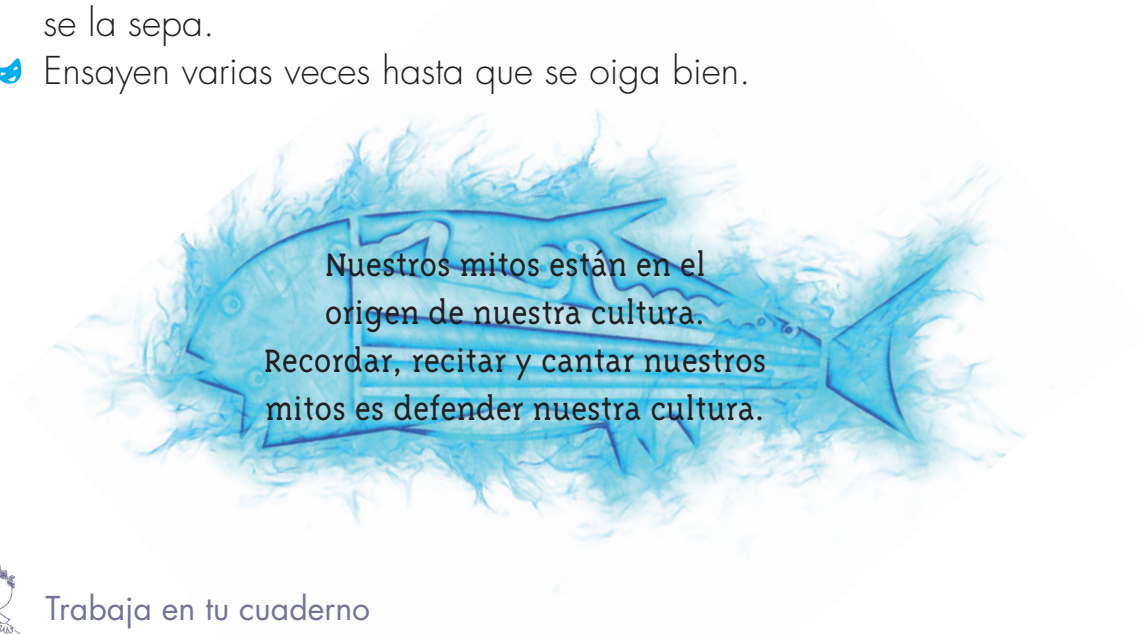
Antenoche y anoche aé
 antenoche y anoche
 parió tu mamá, parió tu mamá
 parió tu mamá é
 todos tus hermanitos aé
 todos tus hermanitos
 también tu hermana, también
 tu hermana
 también tu hermana é.

Pedro E. Ibargüen (compilador)



Trabaja con tus compañeros

1. Digan cómo entienden la canción mítica.
2. Piensen sobre las siguientes preguntas:
 - ¿Qué propósito le encontraron a la canción mítica?
 - ¿Por qué creen que varias frases se repiten?
 - ¿Por qué no aparece el autor, sino un compilador?
3. Si algún niño sabe cómo entienden la canción mítica en otra comunidad, cuéntelo a sus compañeros.
4. Salgan del salón a cantar la canción mítica con instrumentos improvisados.
 - Si no conocen la música, pidan ayuda a alguien que sí se la sepa.
 - Ensayen varias veces hasta que se oiga bien.



Nuestros mitos están en el origen de nuestra cultura.
Recordar, recitar y cantar nuestros mitos es defender nuestra cultura.



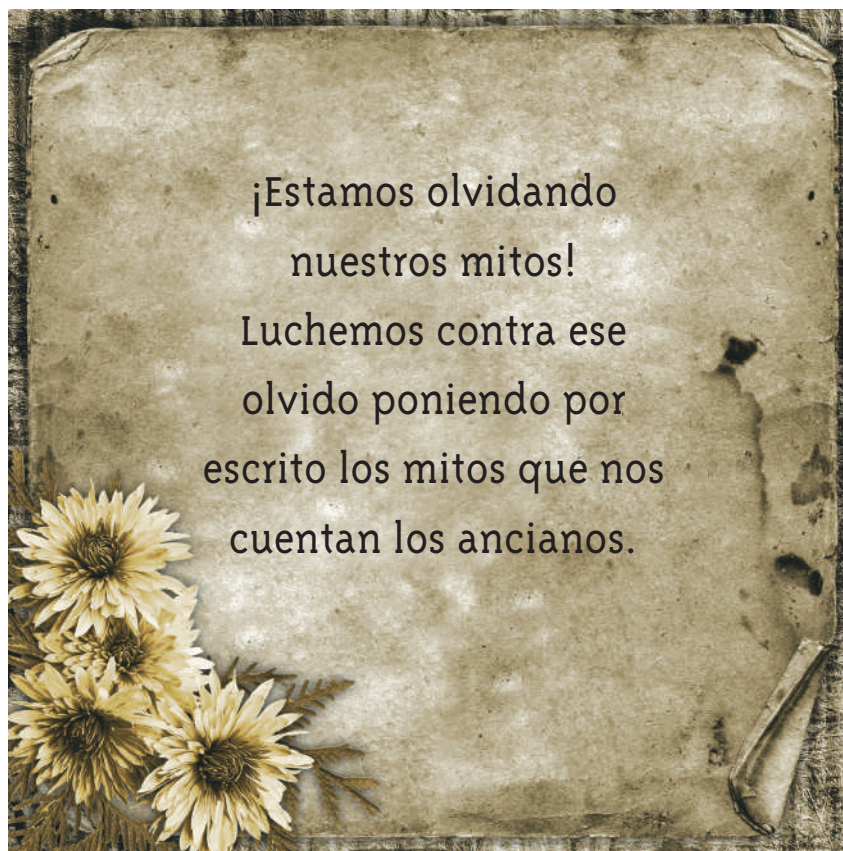
Trabaja en tu cuaderno

5. Copia el texto anterior y agrégale un ejemplo de tu región.

1. Pide a los de tu casa que se reúnan para recordar lo que contaban los viejos de antes sobre cómo se crearon los seres y las cosas que hay en el mundo.
 - 👉 Anota cuidadosamente todo lo que te cuenten.
 - 👉 Compara tu trabajo con el de tus compañeros, para ver si a ellos les contaron cosas parecidas.

2. Si a varios niños les contaron el mismo mito, pidan al profesor que les ayude en lo siguiente:
 - 👉 Comprender el significado del mito.
 - 👉 Escribir el mito completo, utilizando los trabajos de todos los niños a quienes les contaron el mismo mito.
 - 👉 Escribir toda la información que tengan sobre el mito.

3. Peguen sus trabajos en *El libro de los niños*.



Vamos a analizar leyendas de nuestra región



Trabaja solo

1. Lee silenciosamente la siguiente leyenda del litoral pacífico colombiano:

Leyenda del Yateví

Cuentan los viejos que en los montes de la Costa Pacífica colombiana existe un bejuco llamado Yateví. Ellos dicen que este bejuco tiene poderes mágicos: cuando una persona entra al monte, debe saludar inmediatamente al bejuco diciéndole:

—Ya te vi.

Con este saludo, se evita que el bejuco lo roce y le cause una fuerte irritación en la piel.

Todo el mundo debe saludarlo aunque no lo haya visto. Si no lo saludan, el bejuco lo roza para recordarle que no lo ha saludado. Entonces la persona debe mirarse la irritación y decir:

—Ya te vi.

Así pasan el ardor y la irritación.

Mercedes Prado (compiladora)





Trabaja con tus compañeros

2. Respondan lo siguiente:

- 👉 ¿Cómo se explica en la región de ustedes la razón por la cual hay plantas que producen irritación en la piel?
- 👉 ¿Están de acuerdo con esa explicación? ¿Por qué?



Trabaja en tu cuaderno

3. Copia las siguientes afirmaciones sobre la *Leyenda del Yateví*. Escribe **V** o **F** en cada cuadrado, según sean verdaderas o falsas, de acuerdo con la leyenda.

- El Yateví es un animal.
- El Yateví es un bejuco que tiene poderes mágicos.
- Cuando alguien entra el monte, debe saludar al Yateví.
- Si una persona no lo saluda, el Yateví le causa una fuerte irritación.
- Para que pase la irritación, hay que echarse agua fresca.
- Para saludar al Yateví hay que decir: ¡buenos días!

4. Copia lo siguiente y traza flechas para unir cada casilla de la izquierda con la que le corresponde a la derecha:

Tema
Ambiente
Personajes

No escribas aquí

El bejuco Yateví
Un bejuco que causa irritación a quienes no lo saludan
El monte



Trabaja con tus compañeros

5. Comparen sus trabajos.

6. Cuenten otras leyendas que se sepan.

7. Reflexionen y contesten:

- ¿El propósito de las leyendas será enseñarnos algo?
- ¿Qué enseñanza nos deja la *Leyenda del Yateví*?
- ¿Qué enseñanzas les dejan las otras leyendas que contaron?

8. Lean lo siguiente:

LA LEYENDA

La leyenda es distinta del mito. El mito explica el origen de los seres y el mundo. En cambio, la leyenda enseña las costumbres, lo que las comunidades creen que se deben hacer para evitar peligros, para respetar a la gente, para vivir de acuerdo con las costumbres de la región.

Por ejemplo, el propósito de la *Leyenda del Yateví*, al decir que debemos saludarlo, es enseñarnos a estar muy pendientes de no rozarnos con el Yateví cuando vamos por el monte, porque ese bejuco causa picazón y ronchas en la piel.

9. Pidan al profesor que les dicte el texto sobre la leyenda.



Trabajen con el profesor



Trabaja con un compañero

10. Pide a tu compañero que lea oralmente tu dictado. Si él no entiende algo, conversen para saber si hay necesidad de modificar tu escrito.

11. Ahora, revisa el dictado de tu compañero. Explícale por qué crees que hay partes de su escrito que se pueden mejorar.

Presenta tu trabajo al profesor.

Recuerden: ustedes mismos u otra persona van a leer esto después. Entonces, es mejor que sea claro y que tenga buena ortografía.



Lee silenciosamente:

De la Marimonda no se debe hablar

Cuando volvía cabizbajo a su rancho, Jacinto se encontró con la vieja Juana.

—Oíme, negrito —lo saludó la vieja—, ¿y esa cara tan larga?

—Ay, seño Juana —suspiró Jacinto—. Hoy, cuando fui a buscar agüita para regar los naranjos, el río estaba seco. No bajaba ni un chorrito y, como hace rato que no llueve, pues no se qué voy a hacer.

—¿Seco el río? Mala seña, negrito, mala seña —y la vieja meneó la cabeza.

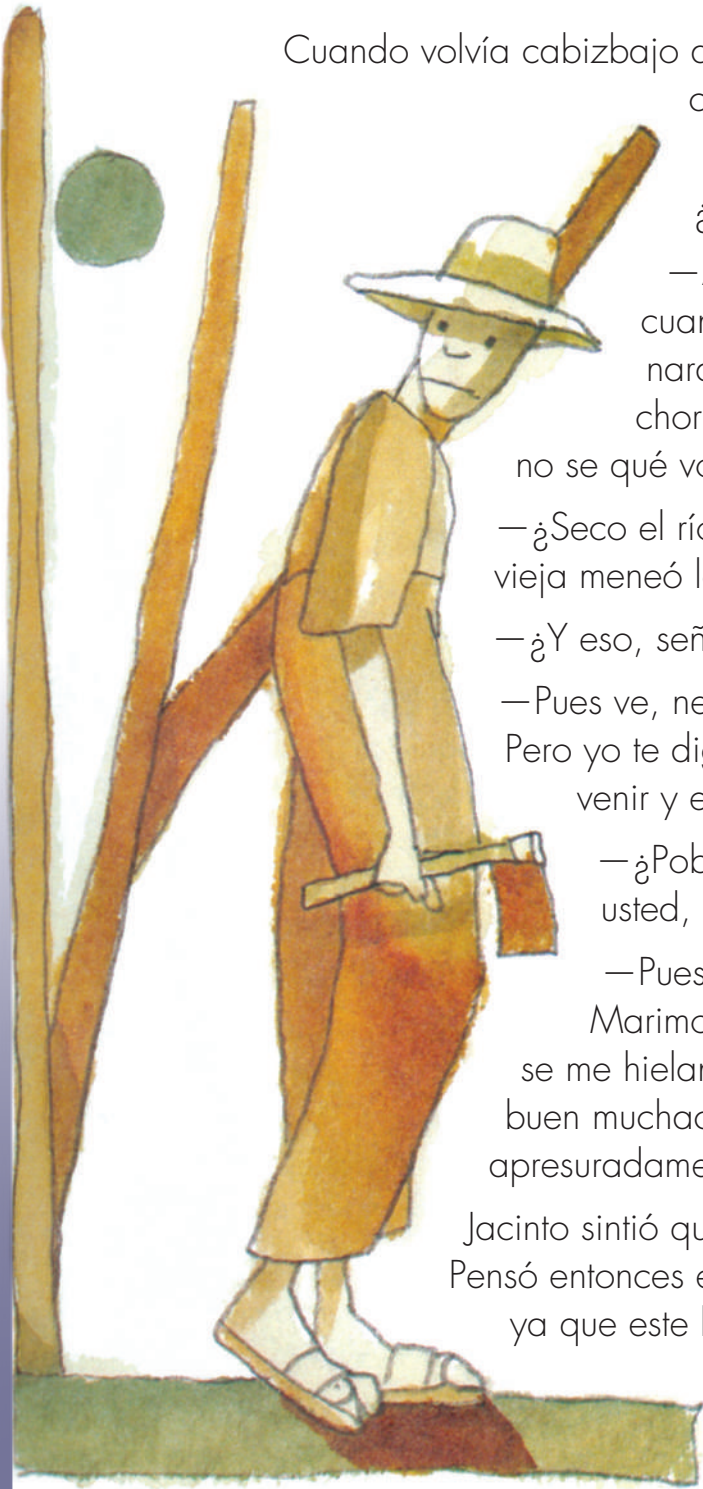
—¿Y eso, seño?

—Pues ve, negrito. Vos sos muy joven y no sabés nada. Pero yo te digo: si el río se secó, es porque ella va a venir y entonces... ¡pobre del que se la tope!

—¿Pobre del que se la tope? ¿De quién habla usted, seño? —Jacinto estaba muy asustado.

—Pues de la Marimonda, negro, la mismísima Marimonda. No me hagás hablar; no se puede, se me hielan los huesos... Tené cuidado. Vos sos un buen muchacho, Jacinto, no como el Runcho... —Y, apresuradamente, la vieja siguió su camino.

Jacinto sintió que un escalofrío le corría por la espalda. Pensó entonces en Runcho Rincón. Hacía mucho tiempo ya que este hombre tumbaba árboles de la cabecera del río. Allá arriba en el monte. Cuando los campesinos se dieron cuenta, le preguntaron por qué lo hacía y él explicó



que unos señores del aserrío le pagaban por cada árbol cortado. Serafín, el hombre más viejo del pueblo, le advirtió:

—Mirá, Runcho, no te metás a dañar el monte. Eso es peligroso, puede venir la Marimonda.

Mas el Runcho no hizo caso y siguió tumbando cuanto árbol encontraba. Al poco tiempo, los campesinos notaron que el río bajaba con menos agua, y que en el monte se oían con menos frecuencia los gritos de los loros y los cantos de los mirlos.

Camino al rancho, Jacinto siguió pensando qué haría con sus naranjitos recién sembrados y sin agua para regarlos. Ya oscurecía, y por detrás del monte se veía salir una luna redonda y amarilla. De pronto, su perro Canijo se puso muy inquieto: gruñía y ladraba, daba vueltas alrededor de su amo y le mordía el pantalón, como tratando de guiarlo hacia el camino que llevaba al monte. Jacinto sintió la angustia de Canijo y decidió seguirlo. Subió por el camino detrás del perro, que no dejaba de ladrar y gruñir.

Al rato, oyó un ruido: juiss, juiss, silbaba un machete al derribar higuierillas, zarzas y helechos. Desde lejos, Jacinto vio al Runcho Rincón quien, aprovechando la oscuridad, abría una trocha hasta el sitio donde crecían unos enormes árboles llamados samanes. El viento hacía crujir las ramas de los árboles; parecía que lloraran.

Súbitamente, una nube escondió la Luna y Jacinto no vio nada más. Canijo se detuvo y dejó de oírse el ruido del machete y de las ramas. La oscuridad y el silencio llenaron el monte, y un resplandor luminoso surgió entre la espesura.

El Runcho, como hipnotizado, dejó caer el machete y se levantó con los ojos fijos en el resplandor, el cual, poco a poco, fue tomando la figura de una hermosa mujer. Su pelo largo





y oscuro caía sobre sus hombros y le cubría todo el cuerpo. Sus ojos grandes y negrísimos echaban chispas de fuego. Y sus labios se curvaban en feroz sonrisa. Una voz repetía: "Ven... ven... ven...".

Jacinto quiso gritar, pero el miedo no lo dejó.

Despavorido, vio al Runcho avanzar hacia la mujer con las manos extendidas como queriendo abrazarla, mientras la voz insistía: "Ven... ven... ven...".

Tan pronto el Runcho tocó a la mujer, ésta soltó una carcajada que retumbó en el silencio de la noche. Sacudió la cabeza y, al instante, su larguísimo pelo se convirtió en espeso musgo gris y gruesos bejuco que, como serpientes, se enrollaron alrededor del cuello, los brazos y las piernas del hombre.

Jacinto cerró los ojos. Su corazón golpeaba desaforadamente y sus piernas parecían haberse clavado en la tierra. Al cabo de unos instantes, oyó de nuevo los ladridos de Canijo y sintió el

crujir de las ramas agitadas por el viento. Abrió los ojos y se acercó al Runcho. Estaba muerto. Un bejuco le apretaba el cuello y a su lado se extendía un sendero de musgo gris que se perdía entre los matorrales. A lo lejos, escuchó el agua del río que volvía a correr.

Jacinto nunca dijo nada. De la Marimonda no se debe hablar.

(Este texto fue escrito por Octavio Marulanda)





Trabaja con un compañero

1. Piensen sobre las siguientes preguntas:

- 👉 ¿Hay palabras del texto que no conocían? Recuerden que los libros de la biblioteca y el diccionario pueden ayudarles.
- 👉 ¿Hay partes del texto que no entendieron? Vuelvan a leerlo para ver si ahora comprenden mejor. Busquen en la biblioteca para saber si hay libros que hablen de leyendas colombianas.
- 👉 ¿Se fijaron cómo le habla la *seño* Juana a Jacinto? Le dice, por ejemplo:
 - “Oíme negrito”.
 - “Vos sos muy joven”.
 - “No sabés nada”.
 - “No me hagás hablar”.

Esa manera de hablar se presenta en varias regiones de Colombia. ¿En tu región se habla así?

En Colombia tenemos distintas maneras de hablar. Ninguna es mejor que las otras. Eso pasa en todos los idiomas del mundo: se hablan de manera diferente en cada región.

2. Lean con mucha atención:

De la Marimonda no se debe hablar es uno entre muchísimos cuentos tradicionales colombianos en los que aparece la *Madremonte* o *Marimonda*. Dice la leyenda que este personaje es una mujer hermosísima que hechiza a quien la ve. Es vengadora y cruel, y castiga con la muerte a quienes dañan la naturaleza. Seguramente ustedes habrán escuchado muchos cuentos de la *Madremonte* o *Marimonda*.

3. Reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- 👉 ¿Les gustó la lectura? ¿Por qué?
- 👉 ¿Qué es lo que la *Marimonda* le quiere enseñar a la gente?
- 👉 ¿Ustedes están de acuerdo con estas enseñanzas? ¿Por qué?
- 👉 ¿Ustedes han oído que la gente de su región hable de la *Marimonda*?
- 👉 ¿Qué dicen? ¿Quién es? ¿Qué hace? ¿Cómo es?
- 👉 ¿Cómo la llaman, *Marimonda* o *Madremonte*?
- 👉 ¿Por qué se llamará "*Marimonda*" o "*Madremonte*"?



Trabaja en tu cuaderno

4. Responde en tu cuaderno las anteriores preguntas.



Trabaja con tus compañeros

5. Comparen sus trabajos.



Trabaja en tu cuaderno

6. Dibuja la *Marimonda* o *Madremonte*, según como la describen en tu región.

Presenta tu trabajo al profesor.





Trabaja solo

1. Cuenta a los de tu casa las leyendas que leíste.
2. Pregúntales qué saben ellos sobre esas leyendas.
 - 👉 Pídeles que te cuenten otras leyendas.
3. Anota todo en tu cuaderno con muchísimo cuidado.



Trabaja con tus compañeros

4. Comparen sus anotaciones.
 - 👉 Si a varios compañeros les contaron la misma leyenda, reconstrúyanla utilizando las explicaciones que les hayan dado a todos.
 - 👉 Si hay algún detalle que necesiten aclarar, vuelvan y pregunten en la casa.
5. Pasen el trabajo en limpio y péguenlo en *El libro de los niños*.



No olvidemos nuestras leyendas.
Son un testimonio de nuestra cultura.
Escribámoslas para que no se pierdan.

Nuestras artesanías son famosas en el mundo: la mochila arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta...

... el sombrero vueltiao de las llanuras cordobesas, la hamaca de San Jacinto en Bolívar, los objetos de barniz de Pasto en Nariño, la cerámica de Ráquira en Boyacá y muchas más...



Unidad 9



Habitemos
la imagen

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



GUÍA 25. LA HISTORIETA SUBPROCESOS

- Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas.
- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Elaboro y socializo hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos.
- Identifico maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.





GUÍA 26. LA PROPAGANDA

SUBPROCESOS

- Reconozco los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa.
- Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.
- Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.
- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.

GUÍA 27. LAS SEÑALES

SUBPROCESOS

- Identifico la intención de quien produce un texto.
- Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto.
- Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta.
- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Reconozco los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



La historieta

Conversen un rato sobre las tiras cómicas o historietas.



Trabaja con tus compañeros

1. Contesta estas preguntas:

- 👉 ¿Ustedes han visto tiras cómicas o historietas?
- 👉 ¿Dónde las han visto? ¿En revistas, en periódicos, en libros?
- 👉 ¿Dónde más es posible encontrar historietas?

2. Si en la escuela hay tiras cómicas, mírenlas un rato.

3. Reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- 👉 ¿Les gustan las historietas? ¿Por qué?
- 👉 ¿Hay una historieta que les guste más que las demás?
- 👉 ¿Todas las historietas tienen palabras escritas?
- 👉 En caso de que respondan que no, ¿cómo hacemos para comprender historietas que no tienen palabras?
- 👉 ¿Hay historietas sólo con palabras? ¿Por qué?
- 👉 ¿Cuáles son generalmente los temas de las historietas?
- 👉 ¿Cómo se refieren las historietas a esos temas?
- 👉 ¿Qué es lo que más permite saber que algo es una historieta?
- 👉 Si las historietas son imágenes fijas, ¿cómo hacen para hacernos sentir el movimiento de los personajes y las cosas?
- 👉 ¿Ustedes ven diferencias entre las historietas de antes y las historietas nuevas?

Cuenten al profesor acerca de lo que estuvieron conversando.



Trabaja solo

Observa y lee con mucha atención la siguiente historieta:





1. Piensen sobre las siguientes preguntas:

- 👉 ¿Cómo les pareció la historieta?
- 👉 ¿Saben cómo se llama esa historieta?

Para los que no saben, se llama *Calvin y Hobbes*, y es creada por Bill Watterson.

- 👉 ¿Han visto otros episodios de *Calvin y Hobbes*?



Veamos el primer cuadrito.



2. ¿Ven el gesto que está haciendo el niño?
 ¿De qué tiene cara?:
- a. ¿De estar pensando?
 - b. ¿De estar ideando una pilatuna?
 - c. ¿De estar concentrado en una labor?

Calvin puede estar pensando, pero la cara que está haciendo no es de pensar. Calvin está concentrado en su asunto, pero de lo que tiene cara es de querer hacer una pilatuna. Eso lo vamos a comprobar en el siguiente recuadro.

3. Vemos el piso blanco, al niño con una gorra para el frío y con una bola en la mano. Si, además, está escondido y dice "¡Qué bueno! ¡Ahí viene Susi!", ¿qué irá a hacer? Eso lo sabremos en el próximo cuadrito.

Veamos el segundo cuadrito.

4. Este cuadrito nos permite comprobar que Calvin iba a hacer una pilatuna. Le arrojó la bola de nieve a Susi. Pero, ¿cómo se indica en el dibujo el evento arrojar? Fíjense en las líneas:



- ☺ Hay una línea curva por encima del niño. ¿Qué indica?
 - ☺ Y hay una línea recta que parte de su mano a la parte de atrás de la niña. ¿Qué indica esta segunda línea?
5. ¿Se fijaron en las letras?... Son muy distintas a las del primer cuadrito.
- ☺ Primero está la frase "¡Oye, Susi!", con letras más grandes que las del primer cuadrito. ¿Qué indica esa diferencia de tamaño? ¿En cuál de las dos Calvin está hablando más duro?
 - ☺ También están las letras "¡Whap!" ¿Qué palabra es esa? ¿Será una palabra con significado, o una palabra sólo para indicar el ruido que produce el golpe con la bola de nieve? ¿Por qué tiene signos de admiración?
6. Fíjense en los globitos que encierran las palabras.
- ☺ Cuando el niño grita "¡Oye, Susi!", ¿qué forma tiene el globito? Compárenlo con el globito que encierra las letras del primer cuadrito.
 - ☺ ¿Y por qué será que la palabra "¡Whap!" no tiene globito?
7. ¿Por qué Susi parece estar levantada del suelo? ¿Eso es posible? ¿Qué nos quiere indicar el dibujante con eso?

Veamos el tercer cuadrado.

8. Fíjense desde dónde se ven las escenas.

- En el cuadro anterior, ¿quién estaba más cerca, la niña o el niño?
- Y en este cuadro, ¿cuál de los dos está más cerca, el niño o la niña?



9. Piensen en estas preguntas:

- ¿Para qué creen que el dibujante cambia el punto de mirada?
- ¿Qué pueden decir de los globitos en este caso?
- ¿Por qué las letras de la palabra "¡Auu!" son muy grandes?
- ¿Qué significan unas cositas blancas que parecen caer de la espalda de la niña?
- ¿Para qué dibujó el autor una serie de líneas encima de la cabeza de la niña?

Ahora veamos el siguiente cuadrado:

10. Respondan:

- ¿Por qué creen que en este cuadro hay muchas más letras que en los anteriores?
- En este cuadrado las letras son del mismo tamaño. ¿Por qué?
- La cara del niño cambió completamente. ¿Cómo lo expresa el dibujante?
- La niña, en cambio, sigue en la misma situación. ¿Cómo lo expresa el dibujante?



11. Alguien puede preguntar a otro "¿De qué hablas?".

- 👉 Porque no sabe de qué está hablando el otro,
- 👉 o porque no escucha bien lo que dice,
- 👉 o porque no está de acuerdo con él.

En este caso, ¿cuál creen que es la razón por la cual el niño le dice a la niña: “¿De qué hablas?”.

Veamos el siguiente cuadrito:

12. Piensen en lo siguiente:

- 👉 Calvin se pone a buscar el ojo. ¿Cómo lo expresa el dibujante?
- 👉 ¿Por qué piensan que Calvin se pone a buscar el ojo? ¿Será porque Susi se ha comportado de tal manera que Calvin se lo cree? Fíjense en el dibujo de la niña hasta este cuadrito.
- 👉 Las palabras del niño no van entre un globito. ¿Cuántas maneras ha usado el dibujante para expresar que un personaje habla?



Ahora Calvin está de espaldas a la niña y entonces viene el último cuadrito:

13. Respondan estas preguntas:

- 👉 La niña, ¿realmente había perdido un ojo? ¿Cómo podemos saberlo?
- 👉 Las letras de lo que dice Susi están entre un globito y son grandes, ¿por qué?
- 👉 ¿Qué quiere decir “Boot”?
- 👉 ¿Por qué está fuera de globito?
- 👉 ¿Por qué se ven estrellas, y hasta un planeta, alrededor del niño?
- 👉 ¿Qué son otras cositas que aparecen alrededor del niño? ¿Qué quiere expresar con ellas el dibujante?
- 👉 ¿Por qué pinta el dibujante al niño en el aire? ¿Qué expresa con eso el dibujante?





1. Piensa sobre las siguientes preguntas:

- ☺ ¿Hay tiras cómicas o historietas en tu casa?
- ☺ ¿Alguien las colecciona?
- ☺ En las bibliotecas de la región, ¿puedes conseguir tiras cómicas?
- ☺ ¿En qué otro lugar se pueden conseguir historietas?
- ☺ ¿Han pensado en Internet?

2. Si hay alguna situación de tu casa, de la región o de la escuela que te parece que podría contarse mediante una historieta:

- ☺ Escribe el guión para luego hacer la historieta con alguien que dibuje muy bien. Por ejemplo, un estudiante de otro grado.
- ☺ Si quieres, haz los dibujos tú mismo.



La propaganda



Trabaja con tus compañeros

1. Busquen revistas y periódicos.
2. Abran las publicaciones y miren muchas propagandas.
 - ☺ También aparecen propagandas en la televisión y en el cine, pero vamos a mirar unas que estén fijas, que no se muevan.
3. Piensen en las siguientes preguntas:
 - ☺ ¿Para qué se hacen las propagandas que acabaron de ver?
 - ☺ ¿Quién hace las propagandas?
 - ☺ ¿A quién van dirigidas? ¿Quién las ve y las lee?
 - ☺ Las propagandas, ¿se refieren directamente a lo que quieren?
 - ☺ ¿Todas las propagandas usan palabras?
 - ☺ ¿Todas usan imágenes?
 - ☺ ¿Les gustaron más algunas propagandas? ¿Por qué?
 - ☺ ¿Qué tipo de propagandas les gusta más? ¿Por qué?



- ☺ Las propagandas que promueven los mismos productos (gaseosas, zapatos, carros, etc.), ¿lo hacen de la misma manera?
 - ☺ ¿Qué pasaría si un producto tuviera siempre la misma propaganda?
- 4.** Escojan algunas propagandas y vean las maneras como aparecen allí las imágenes.
- ☺ Vean también la manera como se usan los textos.
- 5.** Opinen sobre la idea de que las propagandas son necesarias.



Trabaja en tu cuaderno

- 6.** Copia las preguntas que están en el paso **3** y respóndelas por escrito.
- 7.** Escribe las ideas en las que no se pusieron de acuerdo entre ustedes.



Explica tu trabajo al profesor





Trabaja solo

Observa las siguientes dos propagandas que aparecen en una revista:

**Vuele
alto
con
precios
bajos**

Líneas Aéreas de Colombia

Quando nos hablen de crisis

Que nos entre por un oído



y que nos salga por el otro

Empresas colombianas productoras y comercializadoras de café



1. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ✎ ¿Por qué en la primera propaganda las letras son tan grandes?
- ✎ ¿Por qué están en la parte de arriba?
- ✎ ¿Las palabras están como volando?
- ✎ ¿Por qué no hay imágenes en la propaganda?
- ✎ ¿Se necesitarían imágenes?
- ✎ ¿Las palabras también pueden cumplir la función de imágenes?
- ✎ ¿Han oído la expresión “volar alto” en otra parte? ¿Qué quiere decir esa expresión?
- ✎ ¿Para qué se hizo esta propaganda?
- ✎ ¿Por qué se habla de “precios”?
- ✎ ¿Qué tipo de servicio están vendiendo?
- ✎ ¿Quién está vendiendo ese servicio?
- ✎ ¿A quién va dirigida la propaganda?
- ✎ Los que hicieron la propaganda, ¿qué esperan que hagan los lectores de la revista?
- ✎ ¿Por qué creen que en el letrero aparecen los antónimos alto/bajo?
- ✎ ¿Por qué alguien quisiera comprarle a las *Líneas Aéreas de Colombia*?

**Vuele
alto
con
precios
bajos**

2. Ahora conversen también sobre la otra propaganda.

- Las dos propagandas, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?
- Las "orejas" de una taza se llaman así por su parecido con las orejas de una persona. Se puede decir que son palabras homónimas. ¿Cómo utiliza estos homónimos la propaganda?
- ¿Han oído en otra parte la expresión "Entrar por un oído y salir por el otro"?
- ¿Para qué se usa esa expresión? Pongan ejemplos.
- Según la propaganda, ¿a qué no habría que hacerle caso?
- ¿Por qué la primera propaganda la saca una sola empresa y la segunda la sacan varias empresas?
- ¿Cuáles serían esas empresas?
- La segunda propaganda, ¿está tratando de mostrar un producto para la venta?



Sería muy raro que dijera "Vuele bajo con precios altos"...



Trabaja en tu cuaderno

3. Escoge una propaganda, descríbela en tu cuaderno, y explica sus características.



Muestra tu trabajo al profesor



Trabaja solo

1. Escoge un tema para promover una campaña en la comunidad.
Por ejemplo:
 - 👉 Protección de animales en peligro de extinción.
 - 👉 Vacunación de niños.
 - 👉 Control de la tala de árboles.
2. Inventa una propaganda para impulsar tu campaña.
 - 👉 No olvides la parte de texto: tamaño de las letras, posición de las palabras en la hoja, juegos con las palabras (como homónimas, sinónimas, antónimas, etc.).
 - 👉 No olvides la parte de imagen: qué dibujos introducir, dónde ubicarlos en relación con la hoja y con las letras, color, etc.
 - 👉 Fíjate que no haya errores de ortografía.



Trabaja con tus compañeros

3. Expliquen a sus compañeros la campaña que diseñaron. Traten de convencerlos de que es una campaña llamativa, que va a cumplir su propósito.



Muestren su trabajo al profesor

Hagan las correcciones que sean necesarias.

Las señales



Trabaja con tus compañeros

1. Observen las siguientes señales:



2. Piensen en las siguientes preguntas:

- 👂 ¿Ustedes han visto este tipo de señales en las carreteras?
- 👂 ¿Qué significa cada una?
- 👂 ¿Qué indicarán las que tienen fondo amarillo?
- 👂 ¿Qué indicarán las que tienen fondo azul?
- 👂 ¿Qué indicarán las que tienen contorno rojo?
- 👂 ¿Qué indicarán las que están pintadas en el pavimento?
- 👂 ¿Por qué creen que se escogió emitir esa información mediante señales?
- 👂 ¿A quién va dirigida la información que contienen las señales?
- 👂 ¿Qué pasa si alguien lleva su tractor por la vía en la que está la última señal?
- 👂 ¿Quién ubica esas señales en esos sitios?
- 👂 ¿Cualquier persona podría poner en la vía señales de ese tipo?
¿Por qué?
- 👂 ¿Qué otras señales como las anteriores han visto?
- 👂 ¿Qué señales se les ocurre a ustedes que se podrían inventar?
- 👂 Escribe en tu cuaderno unas conclusiones sobre lo que conversaron.



Presenta tu trabajo al profesor


Observa cuidadosamente los siguientes conjuntos de gráficas:


SP-01  CURVA PELIGROSA A LA IZQUIERDA	SP-02  CURVA PELIGROSA A LA DERECHA	SP-03  CURVA PRONUNCIADA A LA IZQUIERDA	SP-04  CURVA PRONUNCIADA A LA DERECHA	SP-05  CURVA Y CONTRACURVA PELIGROSA IZO-DER	SP-06  CURVA Y CONTRACURVA PELIGROSA DER-IZO	SP-07  CURVA SUCESIVAS PRIMERA-IZQUIERDA	SP-08  CURVA SUCESIVAS PRIMERA-DERECHA
SP-09  CURVA Y CONTRACURVA PRONUNCIADA IZO-DER	SP-10  CURVA Y CONTRACURVA PRONUNCIADA DER-IZO	SP-11  INTERSECCIÓN DE VÍAS	SP-12  VÍA LATERAL IZQUIERDA	SP-13  VÍA LATERAL DERECHA	SP-14  BIFURCACIÓN EN "T"	SP-15  BIFURCACIÓN EN "Y"	SP-16  BIFURCACIÓN IZQUIERDA
SP-17  BIFURCACIÓN DERECHA	SP-18  BIFURCACIÓN ESCALONADA IZO-DER	SP-19  BIFURCACIÓN ESCALONADA DER-IZO	SP-20  GLORIETA	SP-21  INCORPORACIÓN DE TRÁNSITO IZQUIERDA	SP-22  INCORPORACIÓN DE TRÁNSITO DERECHA	SP-23  SEMÁFORO	SP-24  SUPERFICIE RIZADA

SR-01  PARE	SR-02  CEDA EL PASO	SR-03  SIGA DE FRENTE	SR-04  NO PASE	SR-05  GIRO A LA IZQUIERDA SOLAMENTE	SR-06  PROHIBIDO GIRAR A LA IZQUIERDA	SR-07  GIRO A LA DERECHA SOLAMENTE
SR-10  PROHIBIDO GIRAR EN "U"	SR-11  DOBLE VÍA	SR-12  TRES CARRILES (UNO EN CONTRAFLUJO)	SR-13  TRES CARRILES (DOS EN CONTRAFLUJO)	SR-14  PROHIBIDO EL CAMBIO DE CALZADA	SR-16  CIRCULACION PROHIBIDA EN VEHICULOS AUTOMOTORES	SR-17  VEHÍCULOS PESADOS A LA DERECHA
SR-19  PEATONES A LA IZQUIERDA	SR-20  CURVA SUCESIVAS PRIMERA-DERECHA	SR-21  CIRCULACIÓN PROHIBIDA DE CABALGADURAS	SR-22  CIRCULACIÓN PROHIBIDA DE BICICLETAS	SR-23  CIRCULACIÓN PROHIBIDA DE MOTOCICLETAS	SR-24  CIRCULACIÓN PROHIBIDA DE MAQUINARIA AGRÍCOLA	SR-25  CIRCULACIÓN PROHIBIDA DE VEHÍCULO DE TRACCIÓN ANIMAL


 DESCRIPCIÓN DE GIROS	 CONFIRMATIVA DE DESTINO INFORMACIÓN DE KILOMETRAJE	 SITIO DE PARQUEO	 ZONA ESPECIAL PARQUEO	 PARADERO DE BUSES	 ESTACIONAMIENTO DE TAXIS	 TRANSBORADOR	 VIA PARA CICLISTAS
 MONUMENTO NACIONAL	 ZONA MILITAR	 AEROPUERTO	 HOSPEDAJE	 PRIMEROS AUXILIOS	 SERVICIOS SANITARIOS	 RESTAURANTE	 TELEFONO
 IGLESIA	 TALLER	 ESTACIÓN DE SERVICIO	 MONTALLANTAS	 CRUCE PEATONAL	 DISCAPACITADOS	 NOMENCLATURA URBANA	 SEGURIDAD VIAL


Línea Amarilla:
Indica generalmente el eje central de la vía y su doble sentido de circulación



Sencilla y continua
No se puede adelantar



Doble y continua
Ningún sentido se puede adelantar


Línea Blanca:
Determina los carriles de una vía, de un solo sentido de circulación



Sencilla y a trazos
Se puede adelantar


Doble combinada
Adelanta quien va al lado de la línea de trazos


Cebra o zona peatonal define el cruce de peatones
Línea de pare indica el sitio donde se debe detener


De borde separa la calzada de la berma


Fechas muestra la dirección que debe seguir


De carril separa cada fila de vehículos



1. Lee el siguiente texto:

SEÑALES PREVENTIVAS



Tienen forma de rombo. Colores distintivos: amarillo para el fondo y negro para el símbolo y los bordes. Anuncian que en la vía hay una condición que puede acarrear un peligro; también informan en qué consiste tal condición. Ejemplos: curva, camino sinuoso, camino resbaloso, zona escolar, ciclistas, animales en la vía, cruce de caminos, puente angosto, zona de derrumbe.

2. Escoge cinco señales preventivas. Dibújalas en tu cuaderno y explica cuáles serían los posibles peligros que esas señales están previendo.

3. Lee el siguiente texto:

SEÑALES REGLAMENTARIAS



Tienen forma de círculo. Colores distintivos: rojo para anillos y líneas oblicuas, blanco para el fondo, y negro para los símbolos. Anuncian limitaciones o prohibiciones sobre el uso de la vía. Ejemplos: pare, ceda el paso, prohibido adelantar, prohibido parquear, velocidad máxima y mínima permitida, prohibido girar a la derecha o a la izquierda. No hacerles caso es una falta que puede ser sancionada.

4. Escoge cinco señales reglamentarias. Dibújalas en tu cuaderno y explica cuáles limitaciones o prohibiciones establecen esas señales.

5. Lee el siguiente texto:



SEÑALES INFORMATIVAS

Hay de tres tipos, con forma de rectángulo. Colores distintivos: unas tienen fondo azul, dentro del cual hay un recuadro de fondo blanco, con símbolos y letras negras; cuando no tienen ese recuadro, los símbolos son blancos. Otras tienen fondo blanco y símbolos y letras negras. Y otras son verdes con letras blancas. Informan sobre muchas cosas, como localidades, destinos, direcciones, sitios especiales, distancias y prestación de servicios. Ejemplos: teléfono, estación de gasolina, paso a nivel, fin de autopista, primeros auxilios.

6. Escoge cinco señales informativas. Dibújalas en tu cuaderno y explica qué informaciones dan esas señales a los usuarios de la vía.

7. Lee el siguiente texto:



SEÑALES TRANSITORIAS

Pueden ser preventivas o informativas (o sea que pueden ser rombos, círculos o rectángulos). Colores distintivos: naranja para el fondo y negro para las letras. Modifican transitoriamente la manera como se usa la vía. Algunas de ellas son: inicio de obra, carril cerrado, maquinaria en la vía.

8. Escoge dos señales transitorias. Dibújalas en tu cuaderno y explica cómo esas señales están modificando el uso normal de la vía.

9. Lee el siguiente texto:



SEÑALES DE PISO

Líneas o flechas pintadas en el pavimento. Colores distintivos: blanco y amarillo. Las líneas amarillas separan los carriles del tráfico que se mueve en direcciones opuestas. Las líneas blancas tienen varias funciones: separan los carriles de tráfico que se mueven en la misma dirección, definen los bordes de la carretera, indican paso peatonal, o indican cruce con el ferrocarril. Y las flechas blancas indican la dirección que debe seguir el conductor.

10. Escoge dos señales de piso. Dibújalas en tu cuaderno y explica lo que esas señales indican.
11. Copia el siguiente cuadro en tu cuaderno y complétalo con los datos de la lectura anterior.

	Señales				
	Preventivas	Reglamentarias	Informativas	Transitorias	De piso
Forma	Rombo				
Soporte	Poste				
Fondo	Amarillo				
Símbolos y letras	Negros				
Borde	Negro				
Anuncian	Condición que puede acarrear un peligro				
Ejemplo	Zona de derrumbe				

12. Contesta las siguientes preguntas:

- 👉 ¿Encontraste todos los datos necesarios?
- 👉 ¿Había casillas suficientes para los datos?



Muestra tu trabajo al profesor



Trabaja solo

1. Explica a los de tu casa por qué crees que las señales de tránsito son importantes.
2. Responde estas preguntas:
 - 👉 En tu región, ¿qué señales se manejan que usen símbolos, colores y pocas palabras?
 - 👉 ¿Cómo hacen todos para saber qué significan?
3. Si en tu región has visto que faltan señales de tránsito, piensa en una forma para que las autoridades las pongan y no haya accidentes.

Explica al profesor lo que pensaste.



Con las señales de tránsito se busca controlar el tráfico vehicular y orientar a los usuarios de calles y carreteras.



SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR

Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje

En esta cartilla tenemos el desarrollo de todos los estándares básicos de competencias:

- Producción de textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos.
- Producción de textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas (en este caso es importante resaltar la escritura de un guión).
- Comprensión de textos con diferentes formatos y finalidades.
- Comprensión de textos literarios (en este caso: teatro, mitos, leyendas y fábulas). También se trata de desarrollar la creatividad de los estudiantes, así como el disfrute de los productos estéticos.
- Reconocimiento de los medios de comunicación masiva y caracterización de la información que difunden, en comparación con el teatro.
- Comprensión de la información que circula a través de algunos sistemas de comunicación no verbal (en este caso, lectura y análisis de historietas, propagandas y señales de tránsito; estudio de la relación entre recursos verbales —explícitos o implícitos— y recursos icónicos).
- Identificación de elementos y roles de la comunicación. Enriquecimiento de procesos comunicativos auténticos, con efectos posibles en una ética basada en el respeto de las condiciones pragmáticas de la comunicación.



Explicaciones y comentarios

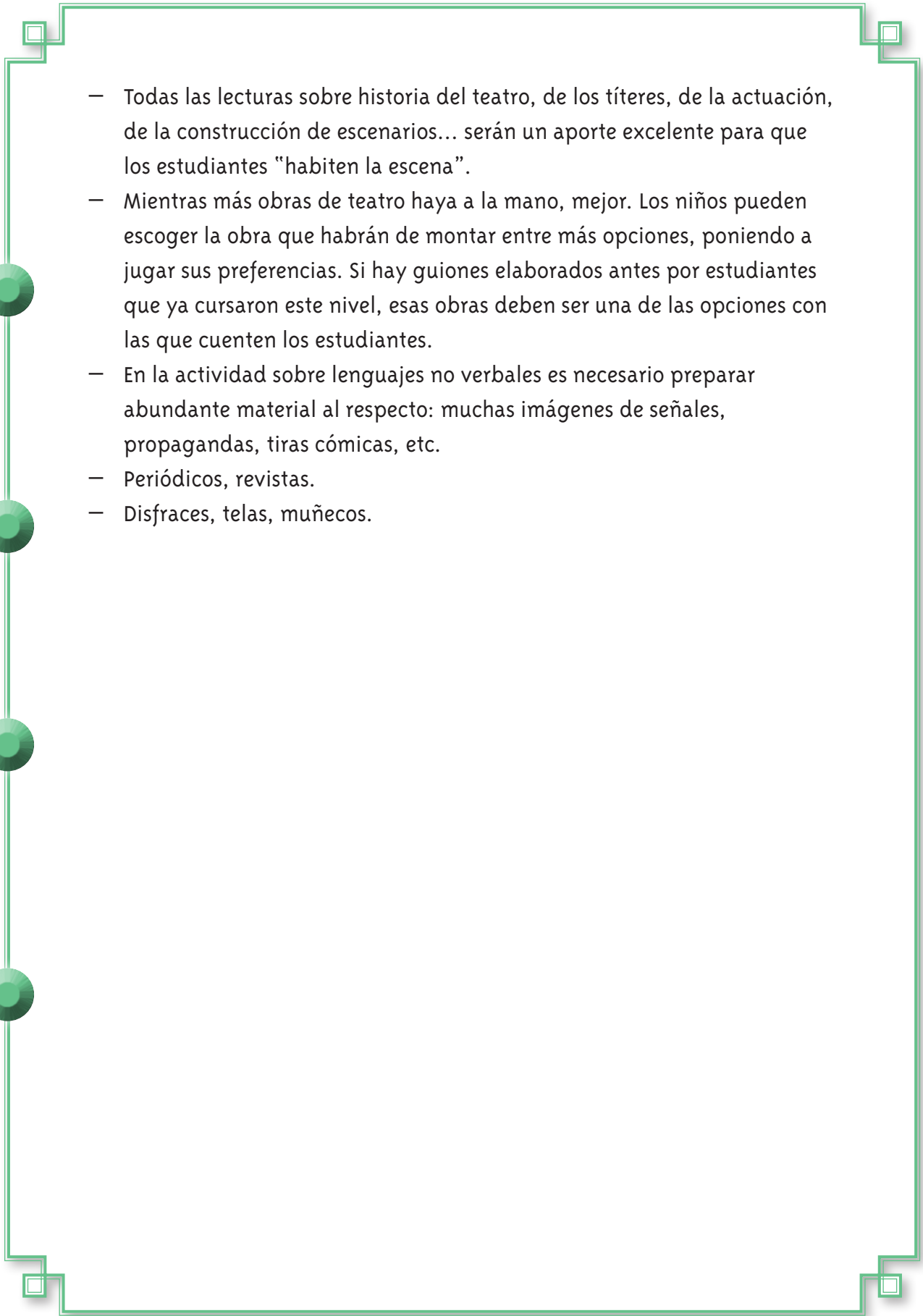
- Para la representación teatral y la construcción de condiciones para la representación, ojalá los estudiantes pudieran observar obras de teatro. Puede ser en versiones para cine o televisión, en caso de que no puedan ver obras en directo. Igualmente, ojalá pudieran leer varias obras. Se ha escogido una para el montaje, pero el repertorio respectivo es muy grande y el maestro puede escoger de ahí, en función de su contexto. Infortunadamente, en el teatro infantil hay muchas obras que tienen como único objetivo enseñar algo. En realidad, la literatura en general no tiene las cosas tan claras y se encarga más de abrir preguntas que de dar respuestas. En ese sentido, sería preferible que el profesor clasificara la literatura entre productos bien elaborados y productos no tan elaborados, independientemente de que hayan sido hechos ex profeso para niños o para adultos. Es preferible una obra un poco compleja que una obra fácil y moralista.
- El montaje requiere de una adaptación: es necesario escribir el nuevo texto de acuerdo con las condiciones de la vereda y con las posibilidades de los niños. La obra debe quedar muy bien montada. Por breve que sea, por apartada que esté la escuela, por ínfimos que sean los recursos... el montaje ha de ser excelente. Sería muy bueno poder conseguir otros lugares dónde representarla, espacios y tiempos en los que estén distintos miembros de la comunidad, actos culturales, izadas de bandera, días de logros, entre otros. Eso le daría vida propia al acto teatral. En cualquier caso, la adaptación que hagan siempre debe ser rigurosa.
- Si es posible filmar las representaciones, ese es un material excelente para que los estudiantes vean sus propias ejecuciones en cuanto a la pronunciación, a la actuación, a la elaboración del guión, a los efectos especiales (luz, música, por ejemplo).
- El formato de análisis que se busca en la "introducción", el "nudo" y el "desenlace" es una aproximación que tiene mucho que ver con el cuento popular de tradición oral. No obstante, lo hemos traído como herramienta de trabajo, pues permite buscar unas partes lógicas del

texto que no necesariamente están en ese orden. Sería muy bueno tener un repertorio de obras que objete esa matriz. Y que, entonces, haya que idear formas más complejas de entender las obras literarias. No pocas veces, el sentido y/o el tono de una obra puede estar justamente en la manera como altera tales momentos. Así, la escritura que solicitamos al estudiante no debe exigir el cumplimiento de esa estructura, aunque no puede eludir la condición de ser verosímil. A medida que el mundo literario del niño se enriquece, es bueno que la estructura de sus escritos sólo tenga las limitaciones que el relato mismo pida.

- El mito y la leyenda deben ser tratados con el respeto que se merece todo tipo de expresión cultural. No se trata de veneración, sino de respeto. Esto depende del tipo de actividad que se haga con cada uno de los textos, y lo que se diga al respecto de cada uno de ellos. El maestro no puede jerarquizar ningún texto sobre otro. Si el discurso científico parece desprovisto de vínculo cultural y social (es decir, si funciona como si dijera la verdad, sin depender de quién habla o desde dónde habla), es tarea del profesor hallar y mostrar ese vínculo. Los productos culturales, mientras más relacionados estén con su propia historia, menos opción habrá de subordinarlos o idealizarlos.
- Es muy importante mostrar que las imágenes tienen tanta connotación y ambigüedad como pueden tener las palabras, y que tienen sus propios códigos. Para determinadas cosas, es cierto que “una imagen vale mil palabras”, pero para otras no es así.
- Por esto, es necesario convertir las imágenes de la cartilla (así como las que aparecen en cualquier material que se use con fines pedagógicos) en un motivo permanente de reflexión y conversación.

Materiales

- Es necesario tener a disposición de los estudiantes los diversos materiales para la fabricación de títeres y para la construcción del teatrino. No solamente existen las opciones que se dan en la cartilla: hay muchísimas más que el maestro sabe o que están explicadas en otros libros o en Internet.

- 
- Todas las lecturas sobre historia del teatro, de los títeres, de la actuación, de la construcción de escenarios... serán un aporte excelente para que los estudiantes “habiten la escena”.
 - Mientras más obras de teatro haya a la mano, mejor. Los niños pueden escoger la obra que habrán de montar entre más opciones, poniendo a jugar sus preferencias. Si hay guiones elaborados antes por estudiantes que ya cursaron este nivel, esas obras deben ser una de las opciones con las que cuenten los estudiantes.
 - En la actividad sobre lenguajes no verbales es necesario preparar abundante material al respecto: muchas imágenes de señales, propagandas, tiras cómicas, etc.
 - Periódicos, revistas.
 - Disfraces, telas, muñecos.