

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES
SECCION GUILLERMO VALENCIA**



**GUIA DIDÁCTICA DE LENGUA CASTELLANA
GRADO TERCERO - PRIMER PERIODO**

DOCENTES:

3°1 ANA MEJIA

3°2 ISABEL VALENCIA

3°3 JOSÉ BEDOYA

3°4 SOL ASTRID BENITEZ

“Aprendo entre historias”



1

PERTENECE A: _____
GRUPO: _____

**EJES TEMATICOS LENGUA CASTELLANA GRADO TERCERO
PERIODO 1**

Componente	Saber conceptual	Indicadores de desempeño
COMPRESION E INTERPRETACIÓN TEXTUAL	Texto personal: El diario personal. Lectura literal de un fragmento del diario de Ana Frank.	Identificación de información literal del texto para contestar preguntas.
ESTÉTICA DEL LENGUAJE	Textos narrativos: El cuento, inicio, nudo y desenlace. El ambiente, los cuentos, análisis de los personajes	Redacción de cuentos formulando distintas hipótesis de inicio y final.
ETICA DE LA COMUNICACIÓN	La comunicación: Elementos principales: Emisor. Receptor. Mensaje.	Reconoce los principales elementos de la comunicación.
MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS	Pinturas, imágenes en publicidad. La comunicación no verbal: la mímica. Lenguaje icónico: símbolos, colores.	Utilización de la mímica en la comunicación no verbal.
PRODUCCIÓN TEXTUAL	<ul style="list-style-type: none"> • La oración y sus partes: Sintagma nominal y sintagma verbal (Sujeto y predicado). • El párrafo: Definición. • Ideas principales y secundarias en el párrafo. • Signos de puntuación: Punto seguido, punto aparte y final. • Conectores: conjunciones: y, ni, que. • Escribe párrafos de diferentes temas con coherencia y cohesión. 	Producción de oraciones con sentido completo. Redacción de párrafos en los que se evidencia la idea principal y secundaria utilizando los signos de puntuación.



COMPRESION E INTERPRETACIÓN TEXTUAL

El diario personal.

Un diario personal es un texto privado (que puedes tener en una agenda, cuaderno, block, entre otros), donde escribes tus pensamientos, sentimientos, secretos o lo que haces cada día. Funciona como un mejor amigo al que puedes contarle tus alegrías o tristezas, sin miedo a que te juzgue. Es una forma divertida de recordar tus aventuras y conocerte mejor a ti mismo. Un ejemplo de ello, es EL DIARIO DE ANA FRANK.

ANA FRANK:

Ana Frank fue una niña judía alemana, famosa por escribir un **diario** mientras se escondía con su familia de los nazis en Ámsterdam, durante la Segunda Guerra Mundial. Durante más de dos años vivió en un "anexo secreto", documentando sus miedos y esperanzas.

Tras ser capturada, murió en un campo de concentración, pero su diario fue publicado, convirtiéndose en un símbolo de esperanza y testimonio del Holocausto.

Resumen de la vida de Ana Frank:

- **¿Quién era?:** Nació en Alemania en 1929, era una niña alegre y curiosa a la que le encantaba escribir.
- **El escondite:** Debido a que los nazis perseguían a los judíos, su familia se escondió en una "casa de atrás" secreta en Ámsterdam, Países Bajos.
- **Su diario "Kitty":** A los 13 años recibió un diario, al que llamó "Kitty", donde escribió sus secretos, sus sentimientos y la difícil vida en el escondite durante dos años.
- **La esperanza:** A pesar de vivir con miedo, Ana siempre mantuvo la esperanza de un mundo mejor y soñaba con ser escritora.
- **Su legado:** Lamentablemente, fueron descubiertos y Ana murió en un campo de concentración. Su diario fue rescatado por su padre, Otto Frank, y se publicó para enseñar al mundo sobre la importancia de la paz y la tolerancia

Anne Frank



Actividad 1:

1. En clase, observar un video, de la biografía de Ana Frank (sugerido: Ana Frank | Biografía en cuento para niños, en youtube).
2. **El Diario del Personaje:** después de ver el video, escribe una entrada de diario como si fueras la protagonista, narrando cómo te sentiste en un momento específico.

LOS GÉNEROS LITERARIOS

Denominamos género literario, a las categorías en que podemos clasificar a los textos literarios, atendiendo las características específicas de su estructura, a los elementos que emplea para provocar el efecto estético que persigue o a su contenido.

A continuación, conocerás cómo se clasifican de acuerdo a las características específicas de cada uno.



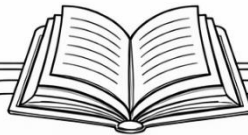
GENERO NARRATIVO:

El género narrativo es la forma literaria utilizada para contar historias, ya sean reales o imaginarias, a través de un narrador. Se caracteriza por tener personajes que viven aventuras en un tiempo y lugar determinados, estructurándose comúnmente en **inicio, nudo y desenlace**. Ejemplos incluyen cuentos, fábulas y leyendas. Se puede clasificar en TEXTOS NARRATIVOS LITERARIOS Y NO LITERARIOS. **Veamos la diferencia.**



TEXTOS NARRATIVOS LITERARIOS

- Propósito: Estético, entretener
- Características:
 - Lenguaje subjetividad, Ficción



TEXTOS NARRATIVOS NO LITERARIOS

- Propósito: Informativo, objetivo
- Características: Lenguaje claro,
 - Veracidad, Hechos reales



EL CUENTO



LA NOVELA



LA NOTICIA



LA CRÓNICA



LA FÁBULA



EL MITO Y LA LEYENDA



EL BIOGRAFÍA



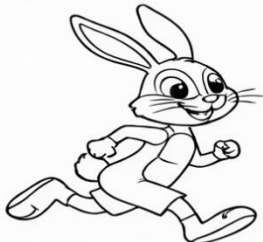
EL REPORTAJE

RECUERDA: los textos narrativos literarios, Pueden ser: Fábula, cuento, novela, mito o leyenda.

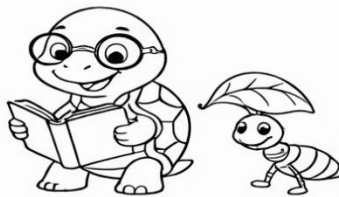
LA FÁBULA

1 ESTRUCTURA

- INICIO: presenta una situación inicial.
- NUDO: problema o conflicto.
- DESENLACE: Final de historia.
- MORALEJA: es una enseñanza **para la vida**.

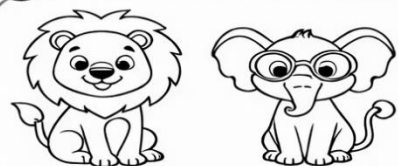


DEFINICIÓN



Narración corta, que está escrita en prosa o verso, con intención didáctica.

2 PERSONAJES



Suelen ser:

- Personas.
 - Cosas o animales.
- Estos últimos con características humanas.

3 PERSONAJES

- Fácil de leer.
- Tiene diálogos.
- Tiene enseñanzas naturales.
- Acostumbra a tener un narrador.

4 CARACTERÍSTICAS

- Fácil de leer y entender.
- Tiene diálogos.
- Tiene enseñanzas naturales.
- Acostumbra a tener un narrador.



TEMAS

Defectos y vicios humanos:

- La mentira.
- La envidia.
- La avaricia.

Hace una crítica a los comportamientos y actitudes.



ACTIVIDAD 2

1. Teniendo en cuenta la estructura del texto narrativo literario (inicio, nudo y desenlace). Lee la siguiente fábula y reescribe en los espacios indicados, el inicio, nudo y desenlace.
2. Realiza un dibujo en cada parte.

Fábula: la liebre y la tortuga

Autor: Esopo.

“Un día una liebre orgullosa y veloz, vió como una tortuga caminaba por el camino y se le acercó. La liebre empezó a burlarse de la lentitud del otro animal y de la longitud de sus patas. Sin embargo, la tortuga le respondió que estaba segura de que a pesar de la gran velocidad de la liebre era capaz de ganarla en una carrera.

La liebre, segura de su victoria y considerando el reto imposible de perder, aceptó. Ambos pidieron a la zorra que señalara la meta, a lo que esta aceptó, al igual que al cuervo para que hiciera de juez.

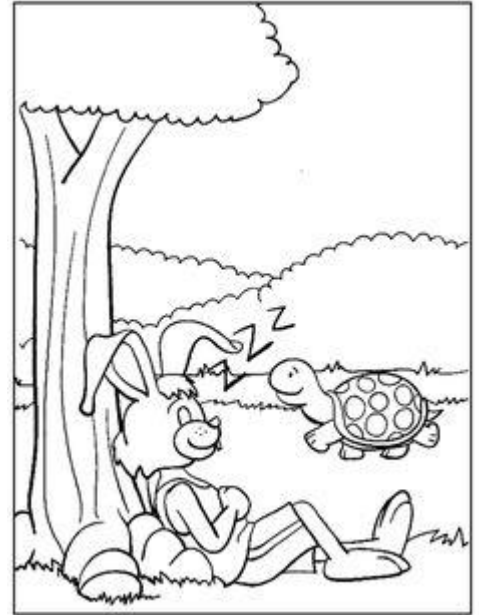
Al llegar el día de la competición, al empezar la carrera la liebre y la tortuga salieron al mismo tiempo. La tortuga avanzaba sin detenerse, pero lentamente.

La liebre era muy veloz, y viendo que sacaba una gran ventaja a la tortuga decidió ir parándose y descansando de vez en cuando. Pero en una de las ocasiones la liebre se quedó dormida. La tortuga, poco a poco, siguió avanzando.

Cuando la liebre despertó, se encontró con que la tortuga estaba a punto de cruzar la meta. Aunque echó a correr fue demasiado tarde y finalmente la tortuga ganó la carrera”.

Moraleja: Esta fábula **nos enseña que el trabajo duro, la perseverancia, la constancia y el esfuerzo nos llevarán a nuestras metas**, aunque sea poco a poco, si no nos rendimos. También nos permite ver cómo la arrogancia, la falta de constancia y el exceso de seguridad en uno mismo nos puede llevar a perder oportunidades y a no alcanzar nuestras metas.

Reescribe en los espacios indicados, el inicio, nudo y desenlace.



Los cuentos: El ambiente y el análisis de los personajes.

El ambiente en los cuentos es el lugar, época y atmósfera (física, social o emocional) donde los personajes viven sus aventuras, ya sea un bosque encantado o una casa.

Los personajes son los protagonistas o secundarios que actúan, definidos por sus características físicas (cómo son) y psicológicas (cómo se comportan).

ACTIVIDAD 3.

Teniendo en cuenta el texto anterior, describe cada aspecto de la fábula **La liebre y la tortuga**:

a. Ambiente (describe el lugar donde se desarrolla la historia):

Personajes (describe las características físicas y psicológicas de cada uno)

b. La liebre

Características físicas

Características psicológicas

c. La tortuga:

Características físicas

Características psicológicas

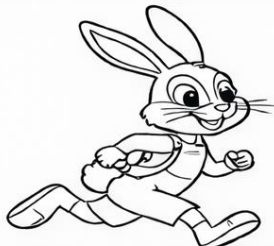
ACTIVIDAD 4.

Recordemos la estructura del texto narrativo e inventa un cuento, teniendo en cuenta el inicio, nudo y desenlace.

EL CUENTO

1 ESTRUCTURA

- **INICIO:** presenta una situación inicial.
- **NUDO:** problema o conflicto,
- **DESENLACE:** Final de la historia.
- **MORALEJA:** puede dar una enseñanza para la vida.



DEFINICIÓN



Narración breve de hechos imaginarios, protagonizada por personajes reales o reales.

3 PERSONAJES

Suelen ser:

- Personas.
- Animales.
- Seres fantásticos (hadas, duendes, fantasía).



4 CARACTERÍSTICAS

- Fácil:
- Narración corta.
- Tiene pocos personajes.
- Tiene diálogos.
- Argumento sencillo,



4 CARACTERÍSTICAS

- Fácil:
- Narración corta.
- Tiene pocos personajes.
- Argumento sencillo.



TEMAS

Aventuras, amor, amistad, misterio, sucesos de la vida real.



COMPRESIÓN LECTORA: TEXTOS NARRATIVOS.

EL NIÑO Y EL VIEJO PESCADOR

Con el corazón a saltos y la respiración entrecortada, penetró el muchacho al miserable tugurio donde vivía su viejo amigo.

- ¿Qué le pasa, don Serapio? ¿Se siente mal?
- Es esta tos que ni dormir me deja...
- ¿Quiere que le alcance algo? ¿Qué le prepare algún remedio o le caliente algunos traguitos de leche?
- No, gracias. Con que vengas a visitarme me basta.

Pero Doroteo había visto ya que allí no había leche, ni pan, ni medicinas de ninguna clase. Y que aquel pobre viejo solitario no tenía a nadie que lo cuidara.

Salió del rancho con la garganta oprimida por tremenda angustia. Para él no había nadie en el mundo como don Serapio, aquel viejecito enjuto y esmirriado que lo llevaba al monte, que le enseñaba a pescar y, sobre todo, que lo trataba con una dulzura y un cariño que no había encontrado jamás en otra parte, y que tanto bien hacía a su sensible espíritu.

- Tengo que ayudarlo de cualquier manera -se decía mientras volvía a la destartalada casucha donde vivía con sus tíos, tan pobres como don Serapio, lo cual hacía inútil la búsqueda de soluciones por aquel lado.

De pronto se le ocurrió una idea. En los alrededores del pueblo vivía un excéntrico inglés, de profesión arquitecto, y al que todo el vecindario atribuía la curiosa costumbre de comer pájaros.

A la mañana siguiente, muy temprano, ya estaba Doroteo en casa del inglés.

- Me han dicho que a usted le gustan los pájaros, ¿es cierto?
- Sí, muchacho.
- Entonces seguramente me comprará los que le traigo aquí. Y espero que me pague bien, porque tengo muchísima necesidad de dinero.

El inglés miró con curiosidad al pequeñín de diez años que así hablaba de apremios económicos, pero no hizo comentarios al respecto, limitándose a decir:

- Bueno, veamos la mercadería.

Había de todo en la bolsa de Doroteo: palomas grandes y chicas, gallinetas y hasta alguna perdiz cazada en las orillas del monte.

- Vea qué gordas están. ¿Cuánto me paga por ellas? Le repito que estoy muy necesitado.
- Bueno, entonces, y teniendo en cuenta tus apremios, te daré por el lote treinta nuevos soles. Volaba más que corría Doroteo, apretando entre sus deditos los preciados billetes.

Corrió hacia la farmacia y compró pastillas de eucalipto. Después en una tienda compró queso y galletitas. Y finalmente fue por leche al establo, donde compró también un poco de mantequilla.

- Llegó al rancho y dijo: ¡Mire lo que traigo, don Serapio! ¡Pastillas para la tos y alimentos que lo van a poner fuerte! ¡Pronto volveremos a ir juntos a pescar!

Era demasiado tarde, por desgracia. El buen viejo estaba ya callado y quieto para siempre. Pero sus labios parecían sonreír. Y en sus entreabiertos ojos brillaba aún una luz que la muerte no había podido apagar, y en la que el niño creyó ver una expresión de reconocimiento a su gesto, no por inútil menos bello y generoso.

Constancio Vigil (Adaptado).

ACTIVIDAD 5

1. Después de haber leído, responde:

a. ¿Qué ocurría con don Serapio?

b. ¿Por qué Doroteo sentía tanto cariño por el anciano?

c. ¿Qué entiendes por amor al prójimo?

2. Ordena las viñetas con números y describe lo que cada una representa:



3. Escribe sí o no según corresponda:

a. Doroteo tenía diez años y era muy bueno. ____

b. Don Serapio era pobre y estaba enfermo. ____

c. El anciano había sido pescador. ____

d. El niño vendió pájaros al inglés. ____

e. El anciano había muerto mientras el niño compraba las medicinas. ____

4. Resuelve:

Encierra los valores que nos enseña Doroteo con su forma de actuar: Solidaridad



Alegría Pereza Generosidad Egoísmo Amor

5. ¿Qué más hubiera podido hacer Doroteo para salvar la vida de su gran amigo Don Serapio?

6. Completa el siguiente gráfico con la información obtenida del texto: "El niño y el viejo pescador".


Título del cuento: _____

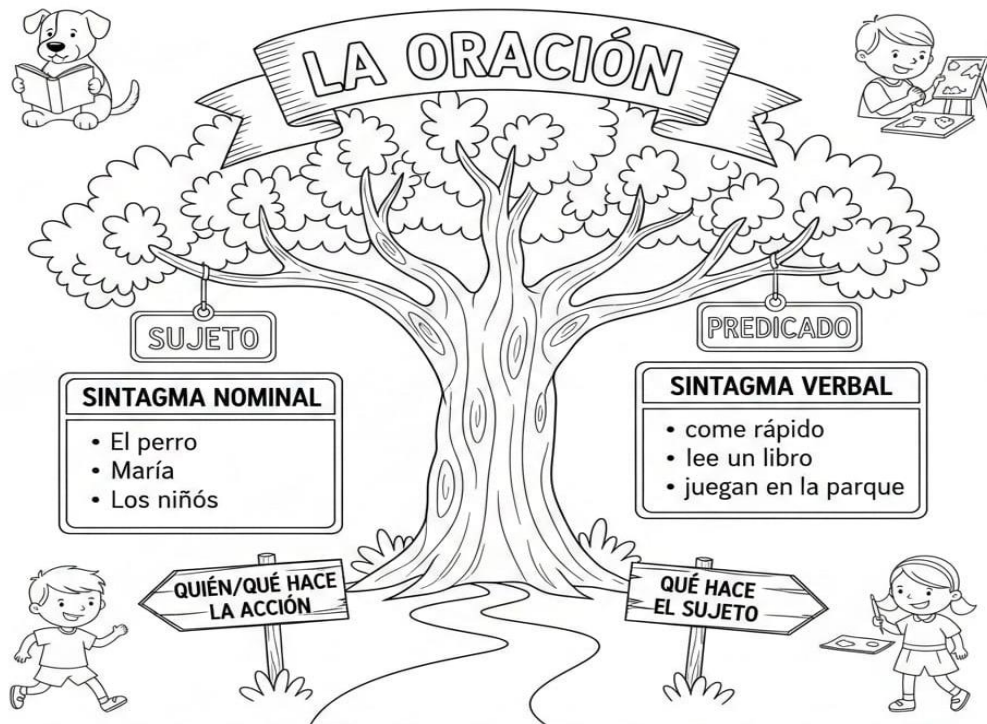
Autor: _____

 Personajes	 Ambiente
Problemas	Solución

Dentro del género narrativo, también podemos encontrar El mito y la leyenda. Observemos algunas características de cada una de ellas.

TAREA: Con ayuda de tu familia, consulta un Mito o Leyenda de tu elección y prepara una exposición para el día: _____.

<h2 style="margin: 0;">MITO</h2>  <p style="margin: 5px 0;">DIOSES Y SERES SOBRENATURALES.</p> <p style="margin: 5px 0;">Explica el ORIGEN DEL MUNDO.</p> <p style="margin: 5px 0;">Tiempo REMOTO e impreciso.</p> <p style="margin: 5px 0;">UNIVERSAL.</p>	<h2 style="margin: 0;">LEYENDA</h2>  <p style="margin: 5px 0;">HUMANOS CON HABILIDADES.</p> <p style="margin: 5px 0;">Relata SUCESOS HISTÓRICOS.</p> <p style="margin: 5px 0;">Tiempo ESPECÍFICO (adaptable).</p> <p style="margin: 5px 0;">LOCAL / REGIONAL.</p>
<p>————— EVOLUCIÓN / TRANSMISIÓN ORAL —————</p> <p style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> ← INFLUENCIA CULTURAL ∞ → INFLUENCIA CULTURAL </p>	



La oración y sus partes: Sintagma nominal (Sujeto) y sintagma verbal (predicado).

La oración es una unidad de lenguaje con sentido completo, dividida principalmente en **Sujeto** (quien realiza la acción o de quien se habla) y **Predicado** (lo que se dice del sujeto, cuyo núcleo es un verbo).

RECONOCIMIENTO DE UNA ORACIÓN:

1. Termina en punto.
2. Tiene sentido completo.
3. Presenta independencia sintáctica.
4. Muestra una entonación apropiada.

El Sujeto

Es la parte de la oración que nos indica de quién se habla.

EJEMPLO:

Los niños juegan en el parque.

↑
Sujeto

El predicado

Es la parte que indica lo que hace o lo que dice el sujeto.

EJEMPLO:

La niña lee un cuento.

↑
Predicado

Diferencia entre frase y oración.

FRASE	ORACIÓN
La casa del profesor Esa manzana ácida El Año Nuevo	La casa del profesor es grande. Esa manzana ácida está verde. El Año Nuevo fue muy triste.

ACTIVIDAD 6

1. Une con una línea cada sintagma nominal con el sintagma verbal, de manera que formes oraciones con sentido.

Sintagma nominal (sujeto)

Sintagma verbal (predicado)

Mi abuela

Jugamos balón

Mi perro

Colorea en su cuaderno

Claudia

Juega con su pelota

Jerónimo

Cocina galletas

Mis padres

Va al parque

Pedro y yo

Me quieren mucho

2. De acuerdo a los ejemplos vistos anteriormente, escribe 5 oraciones, en las que puedas identificar con color azul, el sintagma nominal y con rojo el sintagma verbal.

16

Sintagma nominal (sujeto)

Sintagma verbal (predicado)

Sintagma nominal (sujeto)	Sintagma verbal (predicado)

3. Lee la siguiente oración y responde cada una de las preguntas:

Mauro corre en el parque.



- a. ¿Quién corre en el parque? _____
- b. ¿A qué parte de la oración corresponde "Mauro"? _____
- c. ¿Qué hace Mauro? _____
- d. ¿A qué parte de la oración corresponde lo que hace? _____

4. Subraya el sujeto con color rojo y el predicado con el color de tu preferencia en las siguientes oraciones:

- ❖ Alejandra estudia en la biblioteca.
- ❖ El gallo canta al amanecer.
- ❖ Mis amigos comen muchos helados.
- ❖ Julio viajó a Miami con sus tíos.
- ❖ La Sierra Nevada de Santa Marta es la montaña más alta de Colombia.
- ❖ Carlos limpia su cuarto por las mañanas.
- ❖ Mi computadora fue comprada ayer.

EL PÁRRAFO: DEFINICIÓN, ESCRITURA DE PÁRRAFOS, IDEAS PRINCIPALES Y SECUNDARIAS EN EL PÁRRAFO.

17

Un párrafo es un conjunto de oraciones unidas que desarrollan una idea central en un texto, facilitando su lectura.

Se reconoce porque comienza con letra mayúscula y termina con un punto y aparte.

Se compone de una idea principal y varias secundarias que explican el tema.

Partes de un párrafo:

- **Idea Principal (Oración temática):** Es la frase más importante, ya que indica el tema central del párrafo.
- **Ideas Secundarias (Argumentativas):** Son oraciones que acompañan, explican, detallan o dan ejemplos sobre la idea principal.
- **Conclusión:** A veces, el párrafo finaliza con una oración que cierra o resume la idea expuesta.



ACTIVIDAD 7

1. De acuerdo a lo aprendido, lee el texto "Mi Perro" y responde las preguntas.

Mi perro

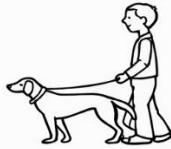
Un amigo de mi padre nos ha regalado un perro. No es muy grande y es de color marrón.



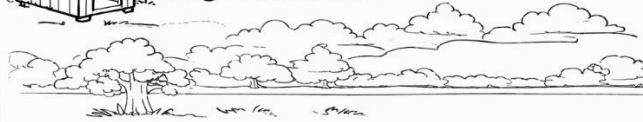
Hemos ido a la tienda de animales y hemos comprado un saco de comida.

Para él es muy importante pasear varias veces al día, ese será mi trabajo.

En el jardín hemos puesto una casita donde podrá dormir los días que no haga mucho frío.



En el jardín hemos puesto una casita donde podrá dormir los días que no haga mucho frío.



Analiza el texto y responde:

1. ¿Cuántos bloques de texto hay?

R/ _____

2. ¿Por qué crees que el texto, se separa por bloques?

R/ _____

3. ¿Cuál es la idea principal del texto?

R/ _____

2. ¿Recuerdas la fábula de la cigarra y la hormiga?

Lee los siguientes párrafos y escríbelos, en orden, teniendo en cuenta lo que dialogaron los personajes principales.

ACTIVIDAD 8

1. Pon los puntos que faltan al siguiente texto y vuelve a escribirlo en tu cuaderno con los signos que acabas de agregar:

Pablo, Miguel y Lucía querían hacer una excursión a un bosque fueron a sus casas y cogieron sus bicicletas salieron después hacia el bosque llegaron allí al cabo de media hora Cerca del bosque había un rebaño de ovejas el pastor las vigilaba a la sombra de un árbol Miguel estaba sediento cogió su mochila y sacó la botella de agua bebió un buen trago y le ofreció a sus amigos

2. Completa:

En el texto anterior hay punto final, puntos y aparte y puntos y seguido.

3. De acuerdo a lo visto anteriormente, lee y completa el siguiente texto.

Hay tres clases de puntos:

Él es el que se escribe para separar dos oraciones de un mismo párrafo.

Él es el que se escribe para separar dos párrafos. Después de punto y aparte se escribe en otra línea.

Él es el que se escribe para indicar que el texto ha terminado.

Elementos principales de la comunicación: Emisor, Receptor, Mensaje.



Los elementos clave de la comunicación son el **Emisor** (quien habla), el **Receptor** (quien escucha), el **Mensaje** (la idea), el **Código** (idioma o gestos), el **Canal** (aire, voz, dibujo) y el **Contexto** (dónde están).



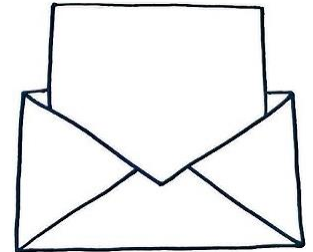
ACTIVIDAD 9

1. Colorea los medios que puedes utilizar para poderte comunicar con las personas.
2. Existen diferentes medios que nos dan información sobre noticias que ocurren en el mundo. ¿Sabes cuáles son? Escribe los que conoces:

3. **Mensaje misterioso.** Durante la clase cada estudiante recibe una hoja o papel, donde escribirá un mensaje a otro compañero, garantizando que todos reciban uno (felicitaciones, invitación a jugar, disculpas, de amistad o el tema que se te ocurra). Debes tener en cuenta los siguientes elementos: emisor, receptor y mensaje.

Después de que cada uno haya recibido su mensaje, llenas la siguiente información.

- **¿Quién escribe? (Emisor):** _____
- **¿A quién va dirigido? (Receptor):** _____
- **¿Qué dice? (Mensaje):** _____



MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS

Los medios de comunicación (televisión, internet, libros, radio) y **sistemas simbólicos** (imágenes, señales, gestos, números), son herramientas fundamentales para aprender, estar informados y entretenernos.

Permiten el intercambio de ideas a distancia y desarrollan el pensamiento crítico y la capacidad de interpretación.
















Incluyen pictogramas, señales de tránsito (colores / formas), emoticones, gestos, dibujos, historietas, mapas y juegos simbólicos (como juegos de roles y disfraces).


Medios de Comunicación	Otros Sistemas Simbólicos
Estos sistemas utilizan códigos <u>no verbales</u> para representar ideas	
<p>Audiovisuales: Televisión, cine, computadoras, YouTube.</p> <p>Impresos: Libros, cuentos, revistas, periódicos.</p> <p>Digitales/Masivos: Internet, redes sociales, correo electrónico.</p> <p>Sonoros: Radio, podcasts.</p> <p>Telefónicos: Teléfono fijo y celular.</p>	<p>Visuales: Imágenes, fotografías, íconos, mapas, señales de tránsito, banderas, escudos.</p> <p>Gráficos/Escritos: Jeroglíficos, pictogramas, historietas (cómic), emoticones, grafitis, caligramas.</p> <p>Gestuales: Expresiones faciales, señas con las manos.</p> <p>Auditivos: Timbre de la escuela, alarmas, sirenas.</p> <p>Simbólicos abstractos: Números y letras.</p>

ACTIVIDAD 10

Descifra los pictogramas. **Instrucciones:** Cada dibujo representa una letra. Observa la tabla de códigos, descifra las letras y escríbelas en los espacios para descubrir el mensaje oculto.

🔑 La Tabla de Códigos (Pictogramas)

Símbolo	Letra	Símbolo	Letra	Símbolo	Letra
	A		I		R
	B		L		S
	E		M		T
	C		N		U
	D		O		P

<p>(Palabra 1)</p> <p></p> <p>_____</p>	<p>(Palabra 2)</p> <p></p>	<p>(Palabra 3)</p> <p></p>
<p>(Palabra 4)</p> <p></p>	<p>(Palabra 5)</p> <p></p>	<p>(Palabra 6)</p> <p></p>
<p>(Palabra 7)</p> <p></p>		

🎨 ¡Tu turno!

Ahora que sabes que el mensaje es: **"ESTAR MALO ES TAN SABIO ASÍ ATENTO"**

(¡Espera! Ese no es... ¡debes descubrirlo tú mismo! 😊).

Escribe la frase completa:

UTILIZACIÓN DE LA MÍMICA EN LA COMUNICACIÓN NO VERBAL.

La mímica es una forma de comunicación no verbal que utiliza gestos, expresiones faciales y movimientos corporales para representar acciones, emociones o ideas sin usar la palabra. Es una técnica artística (pantomima) y un juego de adivinanzas donde la fuerza radica en la actuación silenciosa para contar historias.

ACTIVIDAD 11.

Para el día: _____

1. Debo consultar qué es la mímica y presentar la actividad en una hoja de block, marcada con mi nombre y grado.
2. Debo elegir e investigar alguna profesión y oficio (como bombero, médico, chef, pintor, etc)) y prepararn una mímica sin sonidos para que los demás adivinen qué está haciendo el personaje, enfocándose en usar movimientos característicos.



AUTOEVALUACIÓN DEL PERIODO:

Realizas tus trabajos a tiempo y puntualmente	Si -----	No-----	Alguna veces --- -----
Eres respetuoso con tus compañeros y docentes	Si -----	No-----	Algunas veces -- ---
Dejas dar la clase y contribuyes con el orden	Si-----	No-----	Algunas veces-- -----
Cuando terminas tus actividades de clase te quedas en el puesto colaborando con la disciplina esperando a que los compañeros terminen	Si-----	No-----	Algunas veces-- -----
Escuchas atentamente las instrucciones dadas en el aula de clase	Si-----	No-----	Algunas veces-- -----
Entregas puntualmente las actividades que se envía para desarrollar en casa	Si-----	No-----	Algunas veces-- -----
Traes tu material de trabajo	Si-----	No-----	Algunas veces-- -----

24

Nota de Autoevaluación

--	--