



SECRETARIA DE EDUCACION DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



LENGUA CASTELLANA

GRADO 4^º

NOMBRE: _____

GRUPO: _____

Unidad Didáctica Lengua Castellana

Maribel Aguilar García

Primer Periodo

Grado Cuarto

DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje)

- Analiza la información presentada por los diferentes medios de comunicación con los cuales interactúa.
- Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas.
- Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

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

INDICADORES DE DESEMPEÑO

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



Érase una vez, un burro que por ser viejo y tener la espalda rota, era maltratado por su dueño. Cansado de tanta crueldad, decidió huir hacia un pueblo llamado Bremen. Con su rebuzno fino y elegante, de seguro se convertiría en el músico del pueblo.

Mientras iba por el camino, el burro se encontró con un perro flaco cubierto de llagas.

—Ven conmigo si tienes un buen ladrido —dijo el burro—. Me dirijo a Bremen para hacerme músico. También encontrarás un trabajo. ¡Sólo espera y verás!

El perro partió feliz con el burro. Un poco más tarde, un gato callejero que ya no podía atrapar ratones se unió a ellos con la esperanza de que sus maullidos lo hicieran músico en Bremen y así ganarse el sustento.

Cuando pasaron por un corral, los tres se detuvieron a admirar a un gallo anciano que, con las alas extendidas, cantaba con todas sus fuerzas.

—Cantas muy bien —le dijo el burro—. ¿Por qué estás tan feliz?

— ¿Feliz? —Murmuró el gallo con lágrimas en los ojos—. Como soy viejo, mi dueña quiere ponerme en la olla y hacer sopa conmigo. Hoy estoy cantando tan fuerte como puedo, porque mañana me iré.

Entonces el burro le dijo:

— Huye con nosotros. Con un cacareo como el tuyo, ¡serás famoso en Bremen!

El gallo aceptó encantado y ahora había cuatro de ellos. El camino era largo y caía la noche. Después de un par de horas, se encontraban en un espeso bosque sin saber si debían continuar o esconderse en alguna cueva para descansar.

De repente, se toparon con una cabaña. El burro puso sus pezuñas delanteras sobre la ventana. Ansioso de ver, el perro saltó sobre la espalda del burro, el gato trepó sobre perro y el gallo voló y se sentó encima de la cabeza del gato para observar lo que estaba pasando adentro.



Resulta que la cabaña era el escondite de unos bandidos que estaban ocupados celebrando su último robo. El burro y sus amigos se emocionaron cuando a través de la ventana, vieron una mesa repleta de comida. Justo en ese momento, la espalda del burro cedió ante el peso de sus tres amigos y todos cayeron menos el gallo.

El gallo voló por la ventana, su aleteo apagó la única vela encendida. La habitación se llenó de oscuridad y ruido: los rebuznos del burro adolorido, los ladridos del perro y los maullidos del gato. El gallo cacareó junto con los demás. Los bandidos tomados por sorpresa huyeron hacia el bosque gritando:

— ¡Auxilio! ¡Socorro! Este lugar está habitado por fantasmas.

La comida abandonada en la mesa terminó en los estómagos de los cuatro amigos.

Más tarde, cuando el burro y sus compañeros se estaban quedando dormidos, uno de los bandidos regresó sigilosamente a la cabaña para averiguar qué había sucedido. Todavía asustado, abrió la puerta y se dirigió a la cocina.

La cocina estaba a oscuras, el bandido con la vela apagada en la mano, confundió el brillo de los ojos del gato con carbones encendidos. Cuando quiso prender la vela, el gato le arañó la cara. El hombre cayó de espaldas sobre el perro y los afilados dientes del animal se hundieron en su pierna. El burro vio la figura del bandido en la oscuridad y al instante le dio una patada que lo envió volando a través de la puerta. El gallo, sentado en el tejado, celebró esta hazaña con su alegre quiquiriquí.

— ¡Corran! —Gritó el hombre a los otros bandidos—. ¡Corran! Una horrible bruja me arañó la cara, un fantasma me mordió la pierna, un monstruo me golpeó con un palo y en el tejado vive un juez que decía: “Tráiganme a ese ladrón aquí.”

Fue así como el burro, el perro, el gato y el gallo vivieron felices para siempre en la cabaña. Con el botín que dejaron los bandidos les sobraba comida en la mesa.

Representa con un dibujo la parte que más te gustó del cuento

LO QUE VOY A APRENDER

GÉNERO LITERARIO

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

Existen tres grandes géneros literarios:

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

GÉNERO NARRATIVO

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

A éste género pertenecen: La novela, el mito, la leyenda, el cuento, etc.



EL CUENTO

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



PRACTICO LO QUE APRENDÍ

Lee el siguiente cuento y realiza la actividad indicada

EL GIGANTE EGOISTA (Adaptación)

Todas las tardes, a la salida de la escuela, los niños iban a jugar al jardín del gigante. Este era un gran jardín encantador, cubierto de un césped suave y verde. Por aquí y por allá, había hermosas flores como estrellas, y melocotoneros que en la primavera estallaban en delicadas flores de color rosa y en otoño daban ricos frutos. Los pájaros se posaban en los árboles y cantaban con dulzura.

Un día, después de siete años de ausencia, el gigante regresó y encontró a los niños jugando en su jardín.

— ¿Qué hacen aquí? —gritó con voz áspera. Y los niños salieron corriendo.

— Mi jardín es mi jardín—dijo el gigante—. No voy a permitir que nadie más que yo juegue en él.

Entonces construyó un muro alto alrededor del jardín y puso un letrero enorme que decía:

“Se prohíbe la entrada. Quien no cumpla será castigado”.

Él era un gigante muy egoísta.



Los pobres niños ahora no tenían dónde jugar. Intentaron jugar en la carretera, pero la carretera estaba muy polvorienta y llena de piedras y no les gustó. A menudo se reunían frente al muro a recordar el hermoso jardín oculto.

Luego llegó la primavera, y en todo el país había coloridas flores y pajaritos. Sin embargo, en el jardín del gigante egoísta todavía era invierno. Como no había niños, los pájaros no cantaban y los árboles se olvidaron de florecer. Solo una vez una flor se asomó entre el césped, pero apenas vio el cartel, se sintió tan triste por los niños que volvió a meterse bajo tierra para quedarse dormida. Los únicos que se sentían a gusto en el jardín eran la nieve y la escarcha.

—La primavera se olvidó de este jardín —dijeron—, así que nos quedaremos aquí el resto del año.

La nieve cubrió el césped con su manto blanco, y la escarcha pintó de plateado los árboles. Enseguida invitaron a su triste amigo, el viento del norte, para que pasara con ellos el resto de la temporada.

Con el viento del norte llegó el granizo y el invierno del jardín se hizo aún más blanco y frío.

-No puedo comprender cómo la primavera tarda tanto en llegar — decía el gigante egoísta, al asomarse a la ventana—. Espero que pronto cambie el tiempo.

Pero la primavera no llegó, y tampoco el verano. El otoño dio dorados frutos a todos los jardines, pero al jardín del gigante no le dio ninguno.

Siempre fue invierno en la casa del gigante.

Una mañana, el gigante estaba en la cama todavía cuando escuchó una música muy hermosa. Era un pequeño jilguero cantando afuera de su ventana.

—Creo que la primavera ha llegado por fin —dijo el gigante, y saltó de la cama para correr a la ventana. ¿Y qué crees que vio?

Él vio algo maravilloso. Los niños habían entrado al jardín a través de un pequeño agujero en la pared. Los árboles estaban tan contentos de tener a los niños de nuevo que se habían cubierto de flores. Los pájaros volaban y cantaban con deleite, y las flores se asomaban entre el verde césped y reían. Era una escena encantadora.

— ¡Qué egoísta he sido! —Dijo el gigante —Ahora sé por qué aquí nunca llegó la primavera. Derribaré la pared, y mi jardín será de los niños por los siglos de los siglos. El gigante se sentía realmente avergonzado de su egoísmo, así que tomó su hacha y derribó el muro.

Si algún día pasaras por el hermoso jardín, leerías un enorme cartel que dice:

“Mantén el amor en tu corazón, una vida sin él es como un jardín sin sol...”

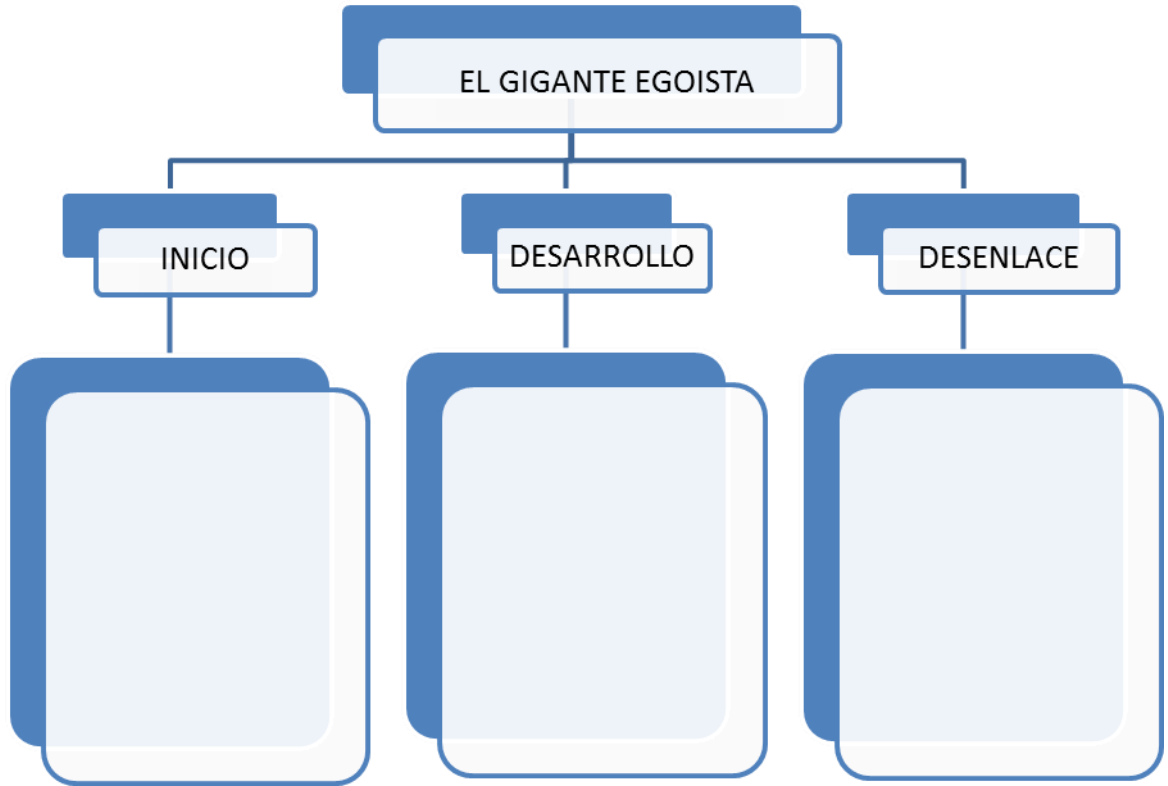
Y también encontrarías a un gigante jugando con los niños en el lugar más hermoso que hayas visto en tu vida.



Elabora un cartel con el mensaje que dejó el gigante al final

A large, empty rounded rectangular box with a purple border, intended for the student to create a sign with the message left by the giant.

1. A partir del cuento “El Gigante egoísta” completa el siguiente mapa mental



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

ELEMENTOS del cuento

1 PERSONAJES

Protagonistas Antagonistas Secundarios



REALES

Humanos 
 Animales 
 Plantas 
 Objetos 

IMAGINARIOS

MONSTRUOS 
 SERES MITOLÓGICOS 
 ALIENÍGENAS 
 ...

2 MARCO

Tiempo 
 Espacio 

3 CONFLICTO


Interno 
 Externo

Protagonista debe superarse a sí mismo. Protagonista debe superar al antagonista.

4 ESTRUCTURA

Planteamiento 
 Nudo 
 Desenlace 

5 TEMA = VALORES

• 
 • Las cuentos suelen tener un tema que ofrece valores positivos.

Completa el siguiente cuadro a partir del cuento "El Gigante egoista"

PERSONAJES	ESPACIO	TIEMPO	CONFLICTO	TEMA

LO QUE VOY A APRENDER

EL ACTO COMUNICATIVO

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

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

En el proceso de la comunicación intervienen 6 elementos importantes:

- **Emisor:** Es quien expresa la información. Puede ser una persona o una máquina.
- **Receptor:** Es quien recibe el mensaje o información
- **Mensaje:** Es la información transmitida.
- **Canal:** Es el medio a través del cual se trasmite el mensaje (teléfono, carta, celular, etc.)
- **Código:** Sistema de signos que el emisor emplea para comunicar un mensaje.
- **Contexto:** Conjunto de circunstancias (lugar, hora, estado de ánimo) que existen en el momento en que se lleva a cabo el acto comunicativo.

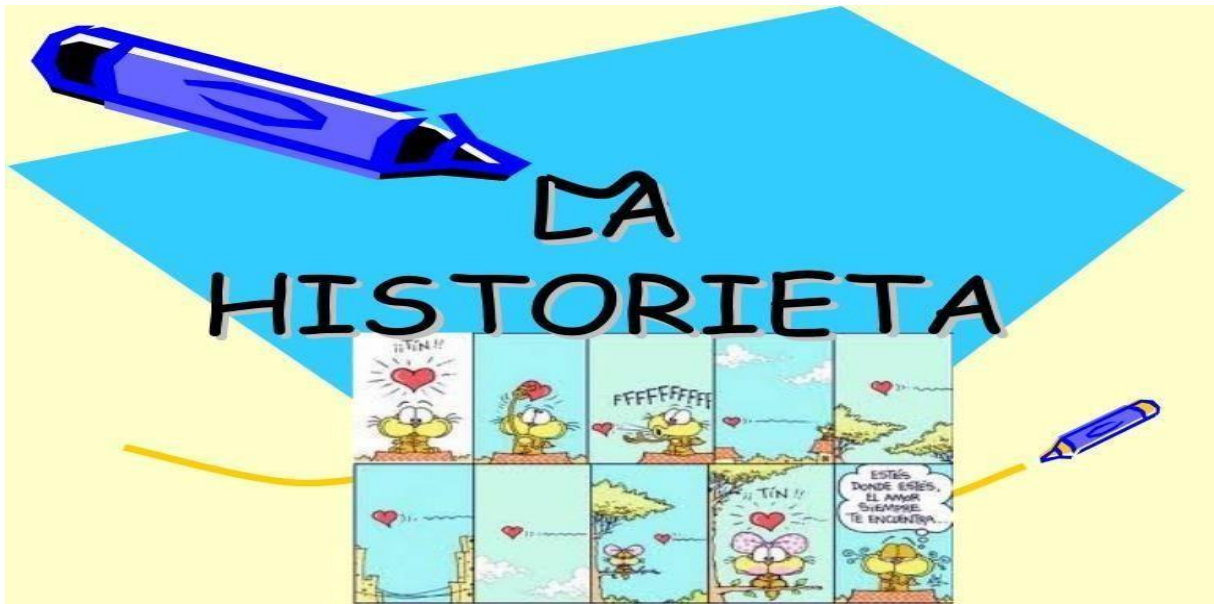
PRACTICO LO QUE APRENDÍ

ACTIVIDAD

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

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS

LO QUE VOY A APRENDER



LA HISTORIETA

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

Algunas características de la historieta son:

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

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

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



ELEMENTOS DE UNA HISTORIETA

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

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

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

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

PASOS PARA ELABORAR UNA HISTORIETA

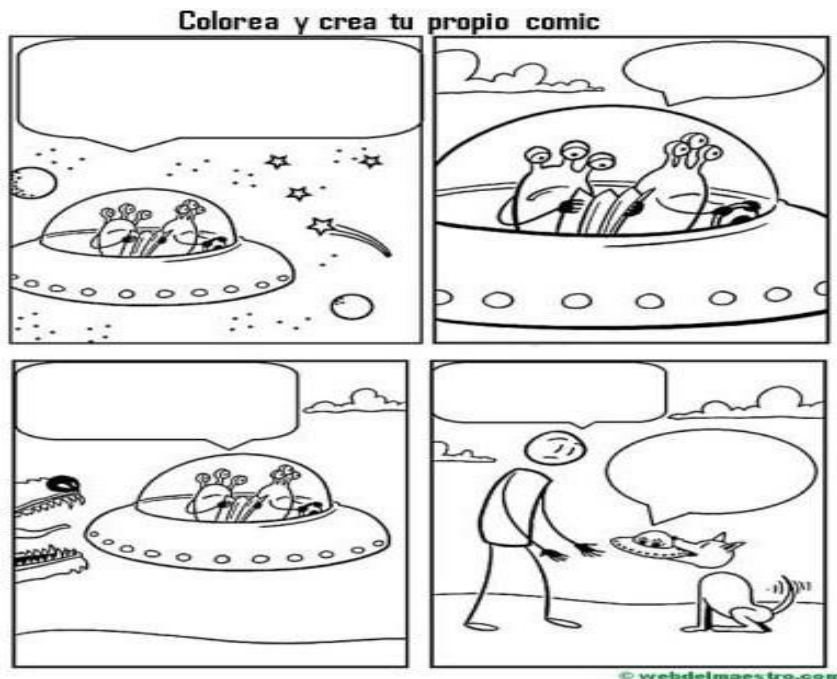
Los pasos para elaborar una historieta son simples, pero hacerlo con maestría requerirá práctica. Podemos ordenarlos en tres grandes momentos:

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

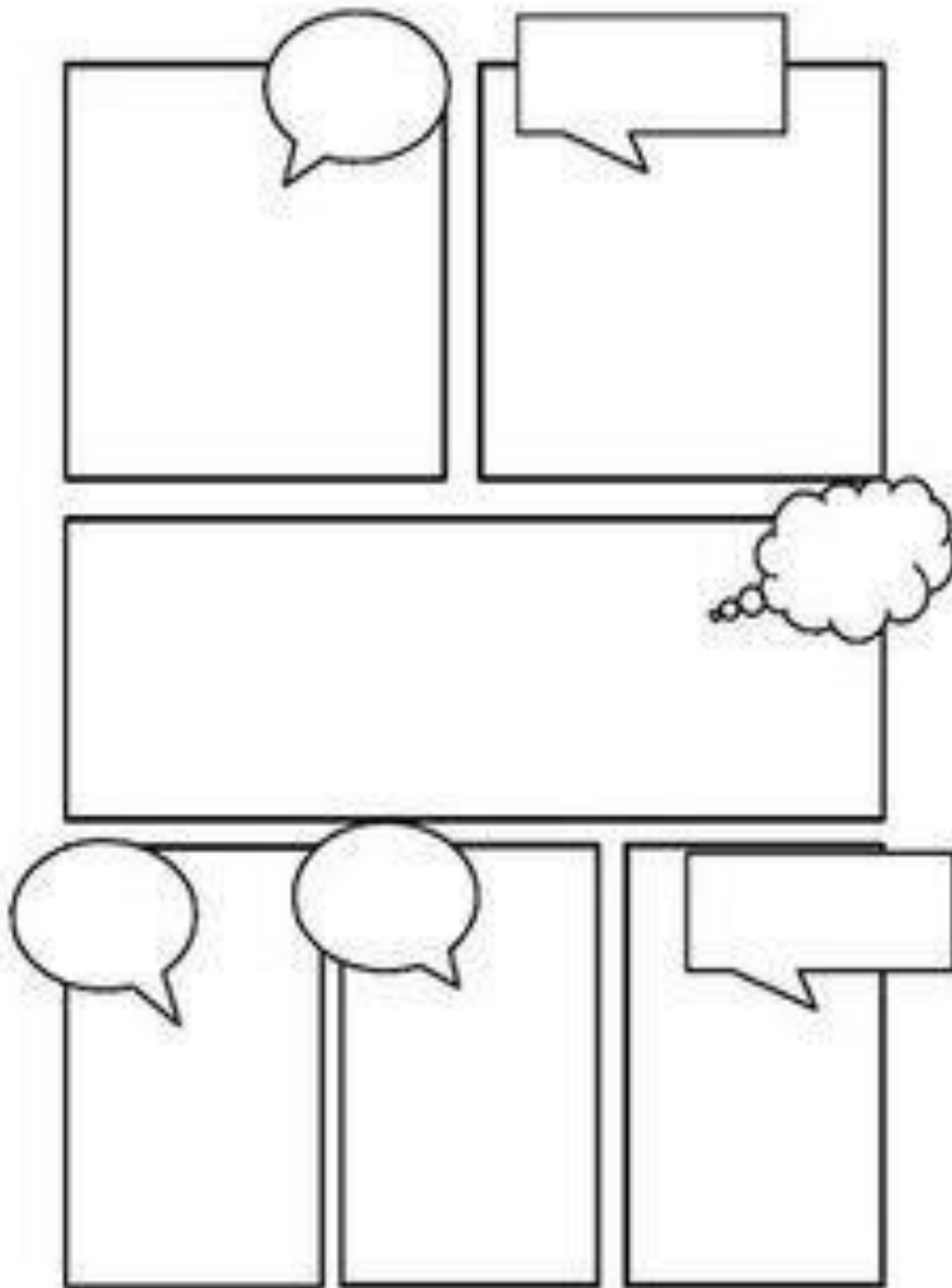
PRACTICO LO QUE APRENDÍ

ACTIVIDAD

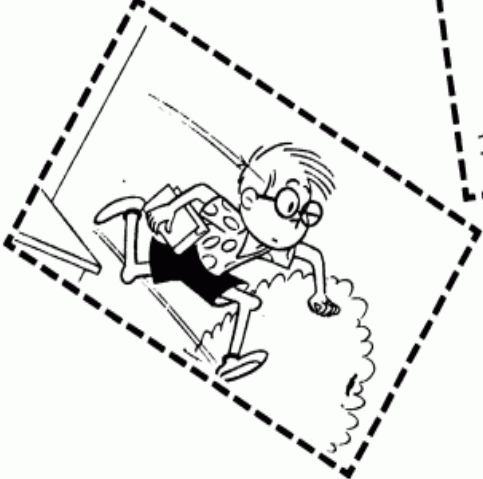
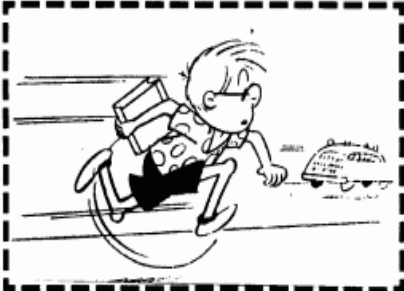
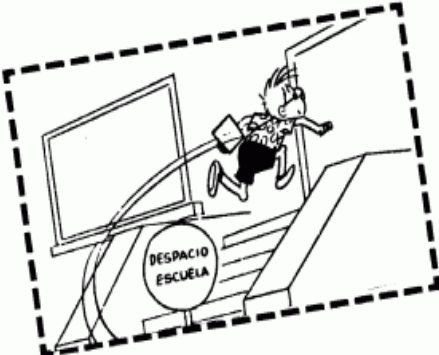
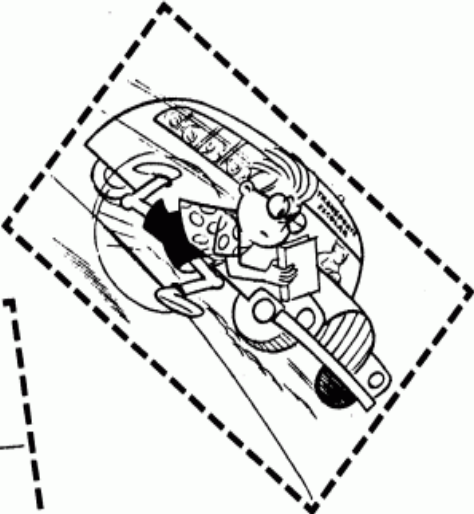
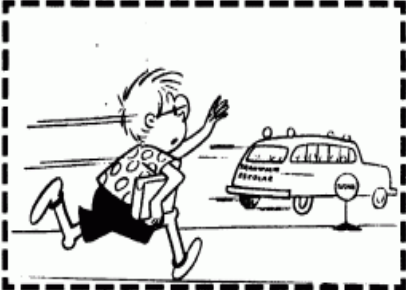
1. Crea un texto para las siguientes imágenes



2. Crea tu propia historieta utilizando las viñetas



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



CLASIFICACIÓN DE LAS PALABRAS SEGÚN EL ACENTO

La tilde o acento ortográfico es la forma gráfica del acento. Recuerda que el acento es la fuerza con que se pronuncia una sílaba.

Según la ubicación del acento, las palabras se clasifican en:

- **Agudas:** Llevan el acento en la última sílaba. Di - rec - tor
- **Graves o llanas:** Llevan el acento en la penúltima sílaba. fút _ bol
- **Esdrújulas:** Llevan el acento en la antepenúltima sílaba. sá - . ba - do
- **Sobresdrújulas:** Llevan el acento antes de la antepenúltima sílaba. pí - de - se - lo



APLICO LO QUE APRENDÍ

Encierra las palabras graves

ágil	papel	pan	mármol
cartelera	tropical	balcón	débil
música	martillo	trébol	tenedor

Ayuda al payaso a encontrar las palabras graves, agudas y esdrújulas.

Ayuda al payaso a separar los globos por colores según el acento.

Colorea de verde las palabras esdrújulas

Colorea de azul las palabras agudas.

Colorea de amarillo las palabras graves.

Agudas

Graves

Esdrújulas

Separa las palabras en sílabas, encierra en un círculo la sílaba que tenga la mayor fuerza de voz e indica a qué clase de palabra pertenece por el acento.

Palabras	Sílabas			Clase de palabra por el acento
técnico		(téc)	ni co	esdrújula
clínica				
ejército				
Matemática				
ayúdalo				
América				
sílaba				
área				
murciélago				
Úrsula				

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

AUTOEVALUACIÓN	
Escucho con atención a mis profesores y compañeros	
Expreso mis opiniones sin agredir a los demás	
Soy responsable con mis compromisos escolares	
Participo con entusiasmo y apporto nuevas ideas	
Aprovecho el tiempo en clase y termino las actividades propuestas	
NOTA	