



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: "ENCONTRÉMONOS EN EL COLEGIO DE MANERA SEGURA...Y CON ALEGRÍA...REESCRIBAMOS LA HISTORIA"

FECHA DE INICIO: 23 DE AGOSTO AL 3 SEPT

PENSAMIENTO VERBAL

Guía elaborada por: Docentes grado quinto

GRADO: Quinto.

Asignatura: Castellano

PREGUNTA PROBLÉMICA



¿Qué hacer para tener un reencuentro con mis compañeros y profesores de manera alegre y segura?

METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Interpretar, analizar y elaborar comics e historietas.
- Emplear diferentes estrategias textuales para persuadir a un público determinado al elaborar una historieta.

PREGUNTAS ORIENTADORAS

- ¿Por qué el colegio es un espacio seguro para el reencuentro con nuestros compañeros y profesores? Exprésalo elaborando una historieta.

LECTURAS

LECTURA 1

Responde en tú cuaderno después de leer detenidamente el siguiente texto:

EL TERNERO QUE SE ESCAPÓ

El ternero Billy vivía en una granja. Un día, su dueño lo separó de su mamá y lo puso en el patio posterior de la casa donde podía comer yerba. Alrededor del patio había una cerca, pero el ternero quería salir y comer yerba a lo largo del camino; así que comenzó a empujar y empujar la cerca. Hasta que logró hacerle un hueco suficientemente grande para que saliera y al fin logró salir.

Ya libre, comenzó a comer la hierba fresca a lo largo del camino. ¡Qué buena estaba la hierba! Comía mientras caminaba. Comía en un lado del camino y después en el otro.

Así caminando llegó a otro patio que estaba lleno de apetitosa hierba, pero también tenía una cerca alrededor. Había un letrero que decía "Cuidado con el perro" pero el ternero Billy no podía leer el letrero; así que puso su cabeza sobre la cerca miró la hierba y al instante un enorme perro vino corriendo y saltó hacia la cabeza. Billy saltó a un lado y comenzó a correr tan rápido como pudo: ¡Maa, Maa!, decía.

Pronto llegó a una pista bastante ancha. Vio un letrero que decía "ALTO", pero como no podía leer no se detuvo. Largas filas de carros había en ambos lados de la pista. Los carros comenzaron a tocar la bocina, pero Billy no sabía qué rumbo tomar.

¡Maa, maa, maá! Bramaba Billy.

Pip -pip sonaban los carros.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

Un chofer comenzó a gritar a Billy, luego todos comenzaron a gritarle: "¡Sal de la pista, sal!"

Un chofer se bajó, y condujo al ternero a un costado de la pista para que los carros continúen su viaje.

Luego Billy encontró otro letrero que decía: "ALTO, mire y escuche" pero como no podía leer, no se detuvo.

Un tren estaba viniendo muy rápido, Billy no lo vio, solo lo escuchó, por un buen tiempo y cuando ya no podía correr por el cansancio comenzó a caminar. Caminaba cada vez más lento.

Al final llegó a otra cerca que tenía un hueco. Era el hueco que él mismo había hecho.

La familia lo vio y le gritaban: "¡Billy nosotros pensábamos que te habías perdido"! ¿Dónde te fuiste? Pero como Billy no podría hablar no respondió nada. Sólo demostraba que estaba alegre de haber vuelto a casa. Nunca más quiso salir de su granja, donde la yerba fresca era bastante buena.

- 1.- ¿Qué hizo un día, el dueño del ternero Billy?
- 2.- ¿Qué hizo el ternero cuando estaba dentro del patio?
- 3.- ¿Qué le pasó al ternero cuando estaba libre? Detalla.
- 4.- ¿Qué pasó con el ternero cuando regresó a su casa?
- 5.- ¿Qué lección podemos aprender del ternero aventurero?

LECTURA 2

LA HISTORIETA

La historieta es un texto narrativo en la que se usa la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas). Cada momento, cada parte de la secuencia de la historieta se representa con un cuadro que se llama **VIÑETA**. La historieta es una secuencia y se lee de izquierda a derecha y tiene como propósito recrear al público.

Características de las historietas:

Los globos encierran lo que dicen los personajes o sus pensamientos. Algunos ejemplos de globos 



Algunas historietas muy conocidas son: Mafalda, Jaimito, El capitán América, Superman, El hombre araña entre otras.

Algunos ejemplos de onomatopeya:



Elementos de la historieta:



GUÍA PROBLÉMICA



Viñetas: Son los recuadros en los que tiene lugar la acción (y la ilustración) de la historia y que sirven para separarla del resto del contenido.

Dibujo: Representa el escenario y los personajes de cada viñeta.

Diálogo: Lo que dicen los personajes

Narración: Es lo que dice el narrador y apoya la historieta. Va en la parte superior de las viñetas.

Globo: Espacio donde se escribe el diálogo y señala el personaje que habla.

Onomatopeya: Representación de un sonido por medio de una palabra o letras. Puede estar dentro o fuera del globo. Ej: Mau, quiquiriquí, Crash, Huh, Boom, tap tap, Zap.

Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/145733737927023756/>

RECURSOS

Observa el video y amplía los conceptos sobre la historieta: <https://n9.cl/yob2>

ACTIVIDADES PROBLÉMICAS

ACTIVIDAD 1

Elabora una historieta sobre la primera parte de la historia "El ternero Billy" con dibujos y textos.

ACTIVIDAD 2

Elabora los diálogos para la siguiente historieta.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA PROBLÉMICA

Colorea y crea tu propio cómic



EVALUACIÓN 1

Elabora una historieta sobre "El reencuentro con los compañeros y regreso seguro y alegre al colegio" hazlo en forma de friso (recuerda tener presente los elementos de la historieta).

EVALUACIÓN 2



Tomado y adaptado de: Rice Burroughs, E. Tarzán. Bogotá, Colombia: Editora Cinco S. A.

