

GUÍA N° 1

Información de la guía de actividad

Asignatura: Lenguaje y Comunicación

Año de elaboración: 2020

Curso: 5º Básico

Eje (curricular): Lectura

Objetivo(s) de aprendizaje(s) (curricular): OA4: Profundizar su comprensión de las narraciones leídas: extrayendo información explícita e implícita; determinando las consecuencias de hechos o acciones; describiendo y comparando a los personajes; describiendo los diferentes ambientes que aparecen en un texto; reconociendo el problema y la solución en una narración; expresando opiniones fundamentadas sobre actitudes y acciones de los personajes.

1. Nombre de la actividad

Diferentes narraciones: leyendas, mito, fábulas y fragmento de cuento.

2. Síntesis de la actividad

A lo largo de esta guía, encontrarás toda la información necesaria para realizar las actividades que se proponen.

3. Planificación de la actividad

- **Objetivo:**
Comprender narraciones describiendo ambientes y personajes, identificando acciones y consecuencias, problemas y soluciones y expresando tu opinión.
- **Tiempo:**
45 minutos.

- **Materiales:**
 - Lápiz grafito y goma
 - Utiliza tu cuaderno para desarrollar los ejercicios que se indiquen.

4. Inicio (10 min.)

ACTIVIDAD 1

¿Has leído antes alguna narración?	¿Te gustaría aprender a escribir narraciones?	¿Qué es una narración? ¿Responde después de leer toda la guía?

ACTIVIDAD 2

Lee los siguientes conceptos y estrategias que te ayudarán a comprender mejor las narraciones.

Narración: Consiste en una secuencia o serie de hechos, relatados por un narrador, que le van sucediendo a uno o más personajes. Se organiza en inicio, desarrollo y desenlace. La narración la podemos encontrar en cuentos, mitos, leyendas, fábulas, obras dramáticas, cómics, relatos orales, películas y series.





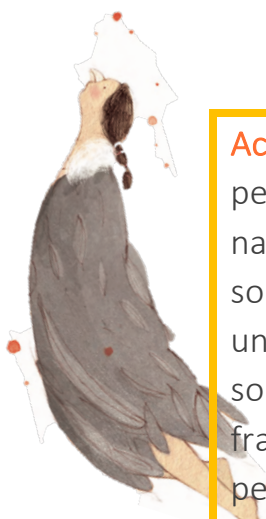
Ambiente: Corresponde al espacio físico, psicológico y social en el cual se desarrolla una historia. El ambiente se presenta generalmente al inicio mediante una descripción que entrega características del lugar, de las emociones, de la sociedad y las costumbres de la época. Lee el siguiente fragmento de una obra dramática de Carmen Gil, en el que se describe el lugar donde transcurrirá la historia y el ambiente emocional que se vivía:

“En Marte, el planeta rojo, todo era paz y armonía: los pájaros nadaban alegremente en los lagos, las vacas volaban de aquí para allá moviendo el rabo.”

Personajes: Son quienes realizan las acciones en la narración y a quiénes les van sucediendo los hechos que hacen avanzar la historia. Tienen rasgos únicos que se dan a conocer dándoles un nombre propio y características mediante frases descriptivas y adjetivos. Por ejemplo, en el siguiente fragmento de “La guerra de los colores” de Saúl Schkolnick, se introduce a un personaje de la siguiente forma:

“Pero en Azulandia vivía Añil, un joven de ojos azules -y todo lo demás, claro, también azul- muy valiente, cuyo mayor anhelo era viajar mar adentro para comprobar si aquellas.





Acciones y consecuencias: Corresponden a lo que realizan los personajes de la historia y que permiten hacer avanzar la narración. Los participantes realizan acciones para intentar solucionar los conflictos que se presentan en la historia, y cada una de esas acciones genera una consecuencia que puede solucionar o empeorar el problema. Por ejemplo, en el siguiente fragmento de la leyenda atacameña “El cóndor y la pastora”, el personaje de la pastora realiza una acción con una consecuencia física muy notoria:

“Todos los días el cóndor bajaba y traía carne cruda que la pastora se negaba a comer, hasta que no pudo más del hambre y la probó. Debido a esto, le comenzaron a salir plumas en los brazos.”

Problema: Es el resultado de una modificación a la situación inicial de la historia. Se presenta al inicio de la narración y los personajes buscarán solucionarlo. Como ocurre en el siguiente fragmento de la leyenda mapuche “Leyenda del pehuén”:

“Pero ocurrió que en toda la comarca hubo años de gran escasez de alimentos y pasaron mucha hambre, muriendo especialmente niños y ancianos. Ante esta situación los jóvenes marcharon lejos en busca de comestibles.”



Solución: Es la resolución del problema presentado al inicio de la narración. Ocurre como consecuencia de las acciones de los personajes realizadas durante el desarrollo de la historia. La solución se consigue en el desenlace.



Por ejemplo, en la leyenda de Treg Treg y Cai Cai, cuando Cai Cai logra calmarse gracias al nguillatún celebrado por los mapuches. Lluch, G. (2003). *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles*. Bogotá: Norma.

Expresar una opinión

Para dar tu opinión sobre una lectura, debes indicar lo que tú piensas y fundamentar con información del texto y con tus propios conocimientos y experiencia. Lee este ejemplo de opinión sobre la Leyenda del Pehuén:

“Yo hubiese actuado igual que los jóvenes, porque si no hubiese alimento en donde vivo, también encontraría necesario ir a buscarlo a otro lugar y así poder sobrevivir.”



5. Desarrollo (30 min.)

ACTIVIDAD 1:

Lee el siguiente mito rapa nui y luego responde las preguntas sobre el **ambiente** y los **personajes**.

Make-make, el creador del mundo

Mito rapa nui, versión de Federico Felbermayer

Make-Make se encontraba solitario y aburrido; veía la tierra que había creado, llena de plantas y animales, pero sentía que faltaba algo.

Cierta día tomó por casualidad una calabaza que estaba llena de agua, y al mirar dentro de ella, vio con asombro que se reflejaba su rostro en el agua. Sorprendido por este descubrimiento, saludó a su propia imagen diciendo: “Saludado seas; eres hermoso y parecido a mí”. En ese preciso instante, un pájaro se posó sobre su hombro derecho, causando asombro a Make-Make al ver que su reflejo en el agua aparecía con un pico, alas y plumas. Tomó el reflejo y el pájaro y los unió, naciendo así su primogénito.

Después de algún tiempo pensó crear a un ser a su imagen, que supiera hablar y pensar como él lo deseaba. Probó fecundar una piedra, pero esta no se formó como él lo deseaba. Probó fecundar las aguas del mar, las que se poblaron de peces.



Finalmente, Make-Make hizo fecundar el hoyo de una piedra en el que había tierra colorada, resultando de esta mezcla la formación del hombre.

Make-Make estaba contento, pues veía que el hombre estaba bien formado a su semejanza, pudiendo hablar y pensar. Después de un tiempo, se dio cuenta de que el hombre se encontraba solitario y eso no le pareció bien. Hizo dormir al hombre y, una vez dormido, hizo fecundar la costilla izquierda, creando así a la mujer.

Make-Make les dijo: “Vivina-Vivina Hakapiro-E-Ahue” (palabras del pascuense antiguo, que no han podido ser traducidas).

Versión de Federico Felbermayer. En Plath, O. (Comp.). (2008). *Geografía del mito y la leyenda chilenos*. Santiago: Fondo de Cultura Económica.

1. ¿Cómo era la tierra recién creada por Make-Make?
 - a) Llena de agua.
 - b) Habitada solo de plantas.
 - c) Llena de plantas y animales.
 - d) Habitada por seres humanos.

2. ¿Cómo se encontraba Make-Make luego de haber creado la tierra?
 - a) Enojado.
 - b) Feliz y pleno.
 - c) Triste y deprimido.
 - d) Solitario y aburrido.

3. Describe cómo era el primogénito de Make-Make, es decir, el primer ser que creó:

ACTIVIDAD 5:

Lee el siguiente fragmento de *Papelucho*, novela de la escritora Marcela Paz, y responde las preguntas sobre las acciones y consecuencias de los personajes. ¡Mucha atención! Deberás dar tu opinión en una de las preguntas.



Papelucho

Yo tenía en mi laboratorio un frasco con un invento. Era hecho de muchas cosas, entre otras, tenía dos cajas de cabezas de fósforos, detergente, miel de abeja, un poco de aceite, crema para la cara y pólvora. La idea mía era ver lo que resultaba y por eso hice con él un sándwich para algún ratón goloso.

Lo dejé sobre mi velador y la Domitila me dijo que se lo había comido. Naturalmente que a ella no podía decirle yo que estaba envenenada. Pero le pregunté qué haría si supiera que se iba a morir.

–Me daría una vuelta de carnero –dijo– porque la muerte es la felicidad del pobre.

–¿Y qué otra cosa más harías?

–Me daría una fiesta y gastarí mil pesos en comer...

–Toma –le dije–. Te doy lo de mi alcancía (treinta y dos pesos). Cómete algo bueno, pero sería mejor que te confesaras.

Me miró con cara de lagartija y me preguntó:

–¿Por qué cree que me voy a morir?

–Porque la muerte viene cuando menos se piensa –le contesté y me encerré en mi cuarto. Pensé que tal vez sería bueno que ella tomara un purgante, pero después pensé que sería peor. Pensé que debería decirle lo que le pasaba y pensé que se moriría del corazón. Porque no hay seguridad de que se muera del veneno.

Si se muere, yo deberé entregarme a la policía. Le escribiré una carta a mis padres y después me entregaré y cuando cumpla mi condena ya no seré culpable.

En la cárcel puedo estudiar para ser inventor, cuando invente lo que habré de inventar, me absuelvan y todo. Este pensamiento me pone más tranquilo. Pero lo terrible es estar esperando que suceda la muerte, me dan ganas que se mueran pronto para arreglar mis cosas de una vez.

Marcela Paz (fragmento)

1. ¿Qué ocurrió con el sándwich que preparó Papelucho?
 - a) Se lo comió la Domitila.
 - b) Se lo comió Papelucho.
 - c) Se lo comió un ratón.
 - d) Desapareció.

2. ¿Por qué se preocupó tanto Papelucho cuando supo que la Domitila se había comido el sándwich?
 - a) Porque la Domitila era alérgica al pan.
 - b) Porque el sándwich era para otra persona.
 - c) Porque era un sándwich con veneno para ratón.
 - d) Porque el sándwich tenía detergente, aceite, pólvora y otras cosas.



¡Mira! Una pregunta de opinión. Recuerda decir lo que piensas y fundamentar con información del texto y de tus conocimientos.



3. ¿Te pareció una buena idea que Papelucho dejara ese sándwich en su velador? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 4

A continuación, **lee** esta fábula de Esopo y **responde** las preguntas sobre el problema y la solución de la narración.

El cuervo y la vasija

Esopo

Había una vez un cuervo que tenía mucha sed. Voló mucho tiempo en busca de agua y de pronto vio una vasija. Se acercó y vio que contenía un poco de agua. Trató de beber, pero la vasija era honda y no pudo alcanzar el agua con el pico.

—Tengo demasiada sed—graznó—. Pero debo beber esa agua para poder seguir volando. ¿Qué haré? Ya sé. Volcaré la vasija.

Le pegó con las alas, pero era demasiado pesada. No podía moverla.

—¡Ya sé! —dijo— La romperé y beberé el agua cuando se derrame. Estará muy rica. Con pico, garras y alas se arrojó contra la vasija. Pero ésta era demasiado fuerte.

El pobre cuervo se tomó un descanso.

—¿Qué haré ahora? No puedo morir de sed con el agua tan cerca. Tiene que haber una manera, y sólo necesito pensar hasta descubrirla.

Al cabo de un rato el cuervo tuvo una idea brillante. Había muchas piedrecitas alrededor.

Las tomó una por una y las arrojó en la vasija. Poco a poco el agua subió, hasta que al fin pudo beberla.

—Siempre hay un modo de vencer los obstáculos —dijo el cuervo—, pero hay que usar el ingenio.



Ilustración de Mariana Acosta

1. ¿Qué necesitaba el cuervo?
 - a) Tomar agua.
 - b) Encontrar una vasija.
 - c) Llenar una vasija con agua.
 - d) Llevarse una vasija de agua.

2. ¿Cuál era el problema del cuervo?
 - a) No quería tomar agua de una vasija.
 - b) No encontraba agua en ninguna parte.
 - c) No se podía llevar la vasija porque era muy pesada.
 - d) No alcanzaba el agua porque la vasija era muy honda.

3. ¿Cómo se soluciona el problema al final de la fábula?

6. Cierre (5 min.)

Para finalizar esta guía y poner a prueba lo aprendido sobre las narraciones, lee la siguiente leyenda chilota y responde las preguntas.

ACTIVIDAD 1:

El balseo de las almas

Leyenda chilota

Se dice que en Castro las almas de los muertos deben esperar a orillas del lago Cucao que llegue la balsa de un barquero fantasma, encargado de balsearlas hasta la orilla opuesta, hacia el lado de la montaña. Mientras esperan al barquero, las almas de los muertos se trepan a la copa de un gran árbol que crece en el bosque cercano. Desde allí llaman al barquero y sus voces semejan el lúgubre sonido del viento.



Pues bien, sucedió que hace un tiempo vivía por allí un chilote totalmente incrédulo. Él se negaba a creer que fuera cierto que un barquero acarreará las almas de los muertos.

Y así tuvo la idea de demostrar que la historia era falsa. Se envolvió en una mortaja y desde lo alto de un árbol de aquel bosque, comenzó a llamar al barquero como si fuera el alma de un difunto. Cuál no fue su asombro al ver que este se apareció al instante, como siempre que se requerían sus servicios. De inmediato, el barquero se dio cuenta de que el amortajado era un hombre vivo que había querido burlarlo y, alejándose de allí, hizo un gesto con sus manos. De sus dedos salió con violencia un chorro de líquido pestilente que cubrió totalmente al bromista.

El sorprendido chilote bajó del árbol para lavarse en el lago, pero el mal olor persistía. El hedor era tan insoportable que todos aquellos con quienes se topó en su regreso se tapaban las narices. Al tercer día después de este

inexplicable suceso, el hombre murió. Su alma, desalojada de su incrédulo cuerpo, se reunió con las de otros difuntos; sin embargo, el barquero no le permitió subir a la balsa.

Y allí ha quedado para siempre, gimiendo sin esperanza y rogando en vano al barquero que lo traslade hasta la otra orilla para por fin descansar en paz: este es el castigo que recibió por burlarse de la muerte.

Texto basado en www.chileparaninos.cl

1. ¿Por qué se dice que el chilote era incrédulo?
 - a) Porque era muy creyente.
 - b) Porque era un hombre curioso.
 - c) Porque se sorprendía fácilmente.
 - d) Porque se negaba a creer la historia del barquero y las almas.

2. ¿Qué consecuencias tuvo para el chilote haber burlado al barquero?

3. ¿Te hubieras atrevido a hacer lo mismo que el chilote para comprobar la leyenda? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 2:

Cierre metacognitivo	¿Cómo aprendo lo que aprendo?
¿Qué aprendiste hoy?	
¿Cómo lo aprendiste?	
¿Para qué sirvió realizar esta guía?	

➔ Ahora que has terminado tu guía, revisa tus respuestas con el solucionario.

Si quieres profundizar en estos contenidos, te recomendamos que leas y trabajes con tu “Texto del Estudiante” y el “Cuaderno de Actividades” de Lenguaje.