

Materia Lenguaje	Grado 1	Unidad de aprendizaje De la palabra a la comprensión de textos
Título del objeto de aprendizaje Comprensión de oraciones.		
Objetivos de aprendizaje	<p>El estudiante comprende el mensaje de un texto.</p> <p>El estudiante comprende la enseñanza de un texto.</p>	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer palabras sinónimas. 2. Reconocer palabras antónimas. 3. Contextualizar las palabras según la situación. 4. Analizar el significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica. 5. Comprender la función de la coma y el punto en un texto. 6. Comprender la idea central de un texto. 	
Flujo de aprendizaje	<p>Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Ejemplifica por escenas la fábula <i>La rana gritona y el león</i> para que los estudiantes realicen una interpretación de lo que sucede en la fábula. • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Expone las escenas la fábula <i>La rana gritona y el león</i> para que los estudiantes observen la ilustración con el texto real. A partir de allí se desarrollan las siguientes actividades. Actividad 1: Las palabras sinónimas (S/K 1). Actividad 2: Las palabras antónimas (S/K 2). Actividad 3: El significado de las palabras según la situación (S/K 3). Actividad 4: Familia de palabras (S/K 4). Actividad 5: El punto y la coma (S/K 5). Actividad 6: La idea central de un texto(S/K 6). • Desarrollo – Socialización: Actividad 7: Permite que los que los estudiantes lean en grupo e identifiquen la idea central de la fábula: <i>La liebre y la tortuga</i> de Esopo. 	




Flujo de aprendizaje


- **Resumen:**
Afianza el reconocimiento de las palabras sinónimas y antónimas en un texto y el análisis del significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica.
- **Tarea:**
Refuerza el reconocimiento de las palabras sinónimas y antónimas en un texto y el análisis del significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica.

Guía de valoración

Se espera que el estudiante interprete diversos textos, reconozca el valor semántico de una palabra en diversos textos.

El estudiante utiliza apropiadamente las palabras de acuerdo con el contexto.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente ejemplifica por escenas la fábula La rana gritona y el león de Esopo para que los estudiantes realicen una interpretación de lo que sucede en la fábula, por medio de un video. <p>Video con cuatro escenas: Título: La fábula y la moraleja. Lugar: un pantano. Personajes: un león y una rana. Escena uno: cerca al pantano hay un león, caminando hacia el lugar. Audio del sonido producido por una rana. Escena dos: el león con actitud de observación, mueve su cuerpo hacia donde está el sonido de la rana. Escena tres: la rana sale del pantano, brinca de piedra en piedra. El león la observa. Escena cuatro: el león se acerca a la rana y la aplasta. Se escucha el sonido fuerte del león como de triunfo.</p> <p>Al finalizar aparecerá un ogro cerca al pantano y hace la siguiente pregunta:</p> <p>¿Qué te imaginas que sucedió en el pantano?</p> <p>Presentación de objetivos (Learning Objectives).</p>	Video con clips de banco de datos.
Desarrollo 	El docente presenta el tema	Actividad 1 <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i> Título: Las palabras sinónimas (S/K 1) <ul style="list-style-type: none"> El docente expone la explicación y algunos ejemplos de las palabras sinónimas. Personajes: un león y el ogro. <p>Título: <i>La rana gritona y el león.</i></p> <p>Aparece las mismas escenas anteriores pero con los siguientes audios, de acuerdo a la escena.</p> <p><i>Escena uno: Oyó una vez un león el croar de una rana, y se volvió hacia donde venía el sonido, pensando que era de algún animal muy importante.</i> <i>Escena dos: Esperó y observó con atención un tiempo.</i> <i>Escena tres: y cuando vio a la rana que salía del pantano.</i> <i>Escena cuatro: se le acercó y la ahuyentó con sus fuertes rugidos: - ¡Tú, tan pequeña y lanzando esos tremendos gritos!</i> <i>Moraleja: Quien mucho habla, poco es lo que dice.</i></p> <p style="text-align: right;">Esopo.</p> <p>Se resaltala moraleja con brillo o color, y una flecha que indique la definición y con un audio: La moraleja es la enseñanza que deja la fábula para reflexionar en torno a los comportamientos humanos.</p>	Animación. Recurso interactivo.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Luego aparece el título: <i>Las palabras sinónimas</i></p> <p>Aparece el león hablando con el ogro. El león dice: ¿Sabes qué son las palabras sinónimas? El ogro responde: No, no sé, ¿podrías explicarme? El león dice: Las palabras sinónimas son las que tienen un significado parecido. Veamos algunos ejemplos: pequeño - diminuto, bravo-furioso. Para finalizar el ogro dice: Entonces, ¿el sinónimo de bravo es furioso? El león responde: ¡Sí, muy bien! Haz comprendido el significado de las palabras sinónimas. Aparecen las imágenes del león y el ogro. El león dice: ¡Los dos somos bravos!</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente presenta una actividad de entrenamiento para reconocer las palabras sinónimas. Para ello muestra la palabra: <i>hermoso</i>, para seleccionar los respectivos sinónimos. <hr/> <p>Actividad 2 Título: Las palabras antónimas (S/K 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente expone la explicación y algunos ejemplos de las palabras antónimas a través de la fábula La rana gritona y el león de Esopo. Aparece la rana diciendo ¿Entonces qué son las palabras antónimas? El león responde: Las palabras antónimas son las que tienen significados opuestos. Veamos algunos ejemplos. Largo – corto, triste- feliz (se acompaña de audio e imagen). El docente presenta una actividad de entrenamiento para reconocer las palabras antónimas. Para ello muestra la palabra: pequeño, para seleccionar los respectivos sinónimos. <hr/> <p>Actividad 3 Título: El significado de las palabras según la situación (S/K 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente contextualiza la palabra bota según la situación. Título de la actividad: El significado de las palabras según la situación. Aparece de nuevo el ogro en una situación o contexto. Se debe usar la palabra bota con dos significados distintos. Audios: En este caso, la palabra bota se refiere a un recipiente de cuero, utilizado para guardar líquido. En este caso, la palabra bota se refiere a un tipo de calzado. El docente propone una actividad para contextualizar las palabras: planta y gato según la situación. Se utiliza el personaje del ogro para continuar con la actividad. 	<p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo.</p> <p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo</p> <p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
-------	----------------------	--------------------------------------	-----------------------

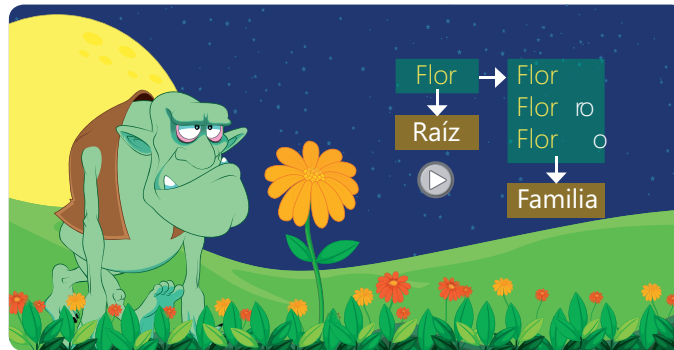
Desarrollo



El docente presenta el tema

Actividad 4
Título: Familia de palabras (S/K 4)

- El docente ejemplifica el significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica. A partir del siguiente contexto: El ogro está observando una flor y dice: La raíz de una palabra permite crear una gran familia de palabras. Por ejemplo:



- El docente desarrolla una actividad de entrenamiento para analizar el significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica. A partir del siguiente contexto de las palabras: pan y leña.

Recurso interactivo.

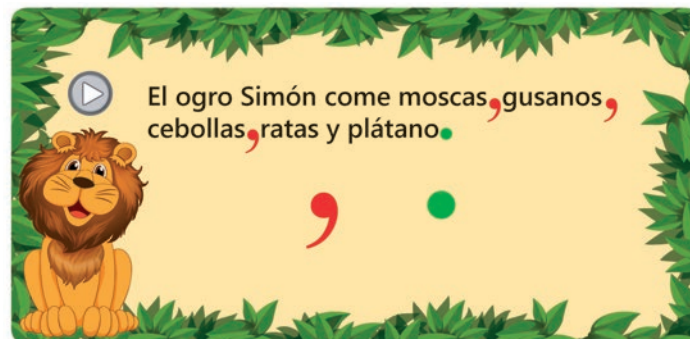
Recurso interactivo.

Material del estudiante.

Actividad 5
Título: El punto y la coma (S/K 5)

- El docente explica la función de la coma y el punto en un texto, a través del siguiente contexto: Un león aparece en la selva y dice, (de igual manera aparecerá el recuadro con la información):

Se señala con iconos y recuadros con diferente color el respectivo signo de puntuación:



La **coma** indica una pausa breve dentro de una oración. También separa palabras que se enumeran.

El **punto** indica una pausa al final de una oración.

Recurso interactivo.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
-------	----------------------	--------------------------------------	-----------------------

Desarrollo



El docente presenta el tema

- El docente desarrolla una actividad de entrenamiento para comprender la función de la coma y el punto en un texto. Para ello utiliza los siguientes textos (los estudiantes deberán arrastrar el signo de puntuación que corresponda según el texto). Las respuestas aparecen con color de fuente diferente.

Recurso interactivo.
Material del estudiante.



Actividad 6

Título: La idea central de un texto(S/K 6)

Recurso interactivo.

- El docente expone a partir de una fábula la explicación de: idea central de un texto. Para ello utiliza el siguiente contexto: Aparece el ogro quien será el narrador de la fábula. La fábula aparece en un recuadro con color de fondo:




Oyó una vez un león el croar de una rana, y se volvió hacia donde venía el sonido, pensando que era de algún animal muy importante.

Esperó y observó con atención un tiempo, y cuando vio a la rana que salía del pantano, se le acercó y la ahuyentó con sus fuertes rugidos:

-- ¡Tú, tan pequeña y lanzando esos tremendos gritos!

Quien mucho habla, poco es lo que dice.

Esopo.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El docente presenta el tema El estudiante trabaja en sus tareas Socialización	<ul style="list-style-type: none"> El docente refuerza la comprensión de la idea central del texto, realiza dos preguntas con respuesta única relacionadas con la fábula de Esopo. Actividad 7 <ul style="list-style-type: none"> Para la socialización el docente plantea la lectura en grupo de la fábula: <i>La liebre y la tortuga de Esopo</i>. Aparece el texto y el audio. Posteriormente se realizan dos actividades: una de selección múltiple con única respuesta, la segunda está relacionada con la selección de la imagen que representa la idea central de la fábula <i>La liebre y la tortuga de Esopo</i>. 	Recurso interactivo. Material del estudiante.
Resumen 	Resumen	El docente afianza el reconocimiento de las palabras antónimas (frío – caliente) y de las palabras sinónimas (lento – danza) y en un texto y el análisis del significado de una palabra de acuerdo con su raíz léxica (fruta-pesca).	Recurso interactivo. Material del estudiante.
Tarea 	Tarea	El docente refuerza el reconocimiento de las palabras sinónimas y antónimas y el análisis del significado de una palabra de acuerdo con su contexto. Para ello se utilizan parejas de palabras sinónimas y antónimas. Finalmente se hace énfasis en el significado de las palabras de acuerdo al contexto, oraciones para completar con las siguientes palabras: banco, gato, manzana para ubicarlas según el contexto.	Recurso interactivo. Material del estudiante.