






Materia Lenguaje	Grado 6	Unidad de aprendizaje Explora el mundo a través de la escritura
Título del objeto de aprendizaje	Aplicación de sinónimos, antónimos, raíces griegas y latinas.	
Objetivos de aprendizaje	Organizar ideas al momento de elaborar un texto. Hacer uso de diversos campos semánticos. Identificar la historia de algunas palabras	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. SCO: Construye una versión alternativa de un cuento utilizando antónimos. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Reconocer las características del cuento. 1.2. Hacer uso de las características del cuento en la construcción de uno. 1.3. Reconocer antónimos. 1.4. Reconocer sinónimos. 1.5. Utilizar normas ortográficas en la elaboración de textos. 1.6. Utilizar elementos de cohesión y coherencia en la elaboración de un texto. 1.7. Ordenas el texto redactado. 2. SCO: Investiga la etimología de diversas palabras de la lengua castellana. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Emplear herramientas o estrategias de búsqueda de información en internet. 2.2. Identificar diversas raíces griegas. 2.3. Identificar diversas raíces latinas. 	
Flujo de aprendizaje	Actividad introductoria: Juego de imágenes, actividad 1: Sinónimos y antónimos, actividad 2: Practicando los sinónimos y antónimos, actividad 3: Etimología de las palabras, Actividad 4: reescribiendo un cuento utilizando antónimos, resumen y tarea.	
Guía de valoración	Reconocimiento de sinónimos y antónimos, y palabras alternativas para la redacción de textos y expresión de ideas. Redacción de un cuento incluyendo ante todo, antónimos de la versión original, donde se refleje la comprensión de la temática. Además, el estudiante reconocerá algunas raíces griegas y latinas presentes en palabras de su uso cotidiano y académico, entendiendo de esta forma, mucho más sobre los orígenes de nuestra lengua.	


Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<p>Actividad introductoria Título: Juego de imágenes.</p> <p>Se presentan el tema con un juego imágenes:</p> <p>a) Hombre corpulento (Pesa grande) / Hombre débil (Pesa pequeña).</p> <p>b) Persona Amable/ Persona gentil (Ejemplo: cediendo una silla a un anciano).</p> <p>c) Vaso lleno / vaso vacío.</p> <p>d) Nocivo / Dañino (veneno, humo, cigarrillo).</p> <p>El docente pregunta a los estudiantes qué observan en las imágenes presentadas, qué expresa cada pareja. Si tienen alguna relación o son diferentes y los invita a escribir una palabra que describa la situación en cada imagen. Se da la pista con las dos primeras (Fuerte - débil).</p> <p>Luego del análisis y con las respuestas de los estudiantes, se determina que las imágenes a y c se refieren a semejanzas y las imágenes b y d se refieren a diferencias.</p> <p>Seguidamente se presentan algunas frases relacionadas con las imágenes; el docente puede crear algunas adicionales con otros sinónimos y antónimos.</p> <p>a) El hombre corpulento (o fuerte) carga una gran pesa. El hombre débil carga una pesa pequeña</p> <p>b) La mujer amable (o gentil) cede la silla a un anciano, el hombre gentil ayuda a pasar la calle a un niño.</p> <p>c) El vaso lleno está encima de la mesa/ el vaso vacío está al lado de la jarra.</p> <p>d) El cigarrillo es nocivo para la salud / El humo es dañino para el medio ambiente.</p> <p>Al finalizar el docente presenta los objetivos de la clase.</p>	<p>Recurso interactivo "Juego de imágenes".</p> <p>Imágenes correspondientes a sinónimos y antónimos que resalten el adjetivo o cualidad.</p> <p>Material del estudiante.</p> <p>Objetivos de la clase.</p>


Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 (S/K 1.3, 1.4.) Título: Sinónimos y antónimos.</p> <p>En pantalla se socializan los conceptos de sinónimos y antónimos, con una animación en la que aparecen dos personajes, uno gordo y pequeño, uno alto y delgado.</p> <p>El niño gordo presenta los sinónimos.</p> <p>¿Qué es un sinónimo?</p> <p>Es una palabra que tiene un significado similar o parecido a otra.</p>	<p>Animación "Sinónimos y antónimos"</p> 
--	------------------------------------	---	--


Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El perro está feliz. • El perro está contento. <p>En ambas oraciones las palabras “Feliz” y “Contento” se refieren al estado de ánimo positivo del perro.</p> <p>Otros ejemplos de sinónimos pueden ser:</p> <p>Bonito = Hermoso Sucio = Desaseado Querer = Anhelar Caro = Costoso Festejar = Celebrar</p> <p>El niño delgado presenta los antónimos. ¿Qué es un antónimo? Son palabras con sentido o significado opuesto con relación a otras.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bogotá y pasto son ciudades frías, con bajas temperaturas, pero Cartagena y barranquilla son ciudades calurosas, con altas temperaturas. <p>En este ejemplo, se habla de la diferencia de temperaturas de varias ciudades, unas frías y otras calientes.</p> <p>Otros ejemplos de antónimos pueden ser:</p> <p>Despierto / dormido Dentro / fuera Viejo / Joven Día / Noche Descansar / trabajar</p> <p>Por otro lado, muchas veces los antónimos se crean con los prefijos < im - in - des - i – anti ></p> <ul style="list-style-type: none"> • Posible = imposible / Parcial = Imparcial • Visible = invisible / comodidad = incomodidad • Atinar = Desatinar / Afiliado = Desafiliado • Lógico = Ilógico / Limitado = Ilimitado • Alérgico = Antialérgico / Corrosivo = anticorrosivo. <p>Los personajes de la animación, ambos sonrientes, comentas que en su descripción física son antónimos: gordo/flaco – Alto/pequeño; en su personalidad ambos son a alegres, risueños.</p>	<p>Imagen de perro feliz acompañando los ejemplos.</p> <p>Una imagen que acompañe cada pareja de sinónimos.</p> <p>Imágenes representativas de ciudad fría y caliente.</p> <p>Una imagen que acompañe cada pareja de antónimos.</p> <p>Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Terminan la animación invitando a los estudiantes a escribir oraciones con sinónimos y antónimos.</p> <p>“Bueno amigos, ahora que sabes qué son los sinónimos y antónimos, escribe tus propias frases utilizándolos”</p> <p>Toda la información de la animación se presenta en texto para socializar por segmentos en la clase, de esta manera, el docente socializa o enfatiza en ciertos puntos y los estudiantes tengan la oportunidad de escribir los datos relevantes.</p> <hr/> <p>Actividad 2 (S/K 1.1., 1.3., 1.4) Título: Practicando los sinónimos y antónimos.</p> <p>En el primer punto, los estudiantes leen el cuento “La vaca estudiosa”, propuesto para la actividad de los sinónimos y realizan las actividades del Material del estudiante y la actividad del Storyboard.</p> <p>Luego de un tiempo concedido para su realización, se socializan las respuestas</p> <p>1) Reciclar: Arrojar. Conservar: destruir.</p> <p>2) Pobre: adinerada Hermosa: Fea.</p> <p>3) Entusiasmo: desinterés, desgano</p> <p>4) Se alegró: entristeció, afligió. Encontrar: perder, extraviar.</p> <p>5) Silencioso: Ruidoso, estruendoso. Seguro: inseguro, peligroso.</p> <hr/> <p>Actividad 3 (S/K 2.1., 2.2., 2.3) Título: Conociendo las raíces griegas y latinas de nuestra lengua ¿Qué es una etimología?</p> <p>El docente presenta el recurso interactivo del tema con la información relacionada.</p> <p>Al hablar de etimología, hacemos referencia al origen o procedencia de las palabras, logrando explicar de esta forma su significado. El concepto de Etimología también puede ser tomado como el estudio del origen de las palabras, la cronología e incorporación de estas a un idioma.</p>	<p>Recurso interactivo Textos de animación “Sinónimos y antónimos” texto con los conceptos y ejemplos.</p> <p>(Pueden estar los personajes pero como imagen, en las diapositivas del texto)</p> <hr/> <p>Recurso interactivo “Practicando los sinónimos y antónimos” que permita verificar las respuestas y socializar.</p> <p>Imagen que acorde a la lectura. (Ejemplo en Material del estudiante).</p> <hr/> <p>Diccionario de español.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo “La etimología de las palabras”</p> <p>Representación de prefijo y sufijo como piezas de rompecabezas que pueden añadirse a la base.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>La palabra etimología proviene de: (etymología): etimon, es verdadero – auténtico, y logia es tratado o estudio. De acuerdo a esto, podemos decir que por medio de las etimologías, podemos llegar a conocer el verdadero origen de las palabras, y adicionalmente su evolución.</p> <p>Las palabras se conforman de una base y un afijo; la base es la parte que no cambia y los afijos son aquellos que van antes o después de la base de la palabra.</p> <p>Si el afijo va antes se llama prefijo. Si el afijo va después se llama sufijo.</p> <p>Veamos algunos ejemplos:</p> <p>Biografía. (Del gr. mod. βιογραφία, de βιογράφος, biógrafo): historia de la vida de las personas.</p> <p>Hepatitis. (Del gr. ἥπαρ, ἥπατος, hígado, e -itis): inflamación del Hígado.</p> <p>Democracia. (Del gr. δῆμος pueblo - κρατία fuerza. δημοκρατία): gobierno del pueblo.</p> <p>De las palabras anteriores, podemos dividir sus partes e identificar lo que llamamos Raíz, esta puede ser Latina o Griega. Nuestra lengua es una lengua romance y la mayoría de sus palabras provienen del Latín vulgar, las cuales, a su vez, provienen del Griego, es decir, algunas palabras primero llegaron del Griego al Latín y luego a nuestra lengua.</p> <p>Analicemos los siguientes ejemplos que hacen parte de las palabras mencionadas anteriormente:</p> <p>Bio: Vida o Vivo. Biología, Biosfera, Biopsia.</p> <p>Hepa: Hígado. Hepatocito, Hepatólogo, Hepatomegalia.</p> <p>Demo: Pueblo. Demócrata, Demografía, Demagogia,</p> <p>I. Utiliza las siguientes raíces que provienen del latín o del griego para crear tantas palabras como puedas en el material del estudiante:</p> <p>Equu-i-s. Latín: caballo. Equino, equitación, ecuestre</p> <p>Dactyl-o. Griego: dedo. Dactilar, dactilograma</p>	<p>Material del estudiante.</p> <p>En las diapositivas de raíces griegas, decoración representativa de (Partenón, dioses griegos, etc.).</p> <p>En las diapositivas de raíces latinas, decoración representativa de (imagen de Lacio, Italia, letras en latín, etc.)</p> <p>Se puede acompañar las palabras de imágenes.</p> <p>Los ejemplos aparecen al dar clic.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Cardia-o. Griego: corazón. Cardiólogo, cardiología</p> <p>Paleo. Griego: primitivo. Paleólogo, paleolítico</p> <p>Agro. Latín: campo. Agricultor, agricultura</p> <p>Genus. Latín: origen. Génesis, generación</p> <p>Somnum. Latín: sueño. Sonámbulo, soñar</p> <p>Biblio. Griego: libro. Biblioteca, bibliografía</p> <p>II. Concéntrate. A continuación, relaciona las palabras con los prefijos y socializa con tu docente y compañeros.</p> <p>Inmaculado. = In (Sin) Sin mancha</p> <p>Ortopedia. = Orthos (recto) Libre de deformidades</p> <p>Neuralgia. = Neuro (Nervios) Dolor de un nervio.</p> <p>Hipódromo. = Hippos (Caballo) Lugar para carreras de caballos.</p> <p>Microorganismo. = Mikro (Pequeño) Organismos pequeños que no se pueden ver a simple vista.</p> <p>Dermatólogo. = Dermatos (Piel) Médico especialista en la piel.</p> <p>Cosmopolita. = Cosmo (Mundo) Ciudadano del mundo.</p> <p>Antropología. Antropo (Hombre) Ciencia que estudia la especie humana.</p>	<p>Recurso Interactivo “Concéntrate”.</p> <p>Cuadrilla con 16 espacios: palabras y prefijos.</p> <p>Al encontrarse la palabra con el prefijo, quedan destapadas y en la parte inferior de la pantalla aparece la definición (Relacionada en gris).</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Luego de la socialización de la actividad interactiva “Concéntrese”, el docente puede proponer la búsqueda (En diccionarios físicos o en internet) de otros ejemplos de palabras con los prefijos o sufijos vistos.</p> <p>Para la búsqueda virtual en diccionarios o enciclopedias online, algunas recomendaciones son:</p> <p>32</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diccionario de la Real Academia Española http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae • Elcastellano.org http://www.elcastellano.org/palabra.php 	
	El estudiante trabaja en sus tareas Socialización	<p>Actividad 4 (S/K 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 1.7) Título: Reescribiendo un cuento utilizando antónimos.</p> <p>En el primer punto, los estudiantes leen el cuento “La vaca estudiosa”, propuesto para la actividad de los sinónimos y realizan las actividades del Material del estudiante y la actividad del Storyboard.</p> <p>En esta actividad, los estudiantes trabajarán en parejas en la construcción de un cuento alternativo de la versión original, utilizando antónimos, aunque el estudiante también puede utilizar sinónimos.</p> <p>Se tienen tres cuentos para escoger, dentro de la opción dada por el docente en el “Anexo A” del material del estudiante.</p> <p>El docente recuerda a los estudiantes, las características del cuento como: Narración corta, hechos ficticios, se centra en un solo hecho, pocos personajes con un personaje principal, escrito en prosa.</p> <p>Además de lo anterior, les recuerda que en su superestructura se compone de tres partes principales: introducción, nudo y desenlace.</p> <p>Se recomienda utilizar los diccionarios llevados a la clase o visitar los sitios en línea wordreference.com, sinonimia.net, diccionariodeantonimos.com, para la búsqueda de palabras.</p> <p>Al finalizar, se ubican las palabras originales con los antónimos utilizados y una opción de sinónimo en un cuadro con los títulos: Palabra, Antónimo, sinónimo.</p> <p>Como actividad de resumen, se propone una actividad /juego de falso – verdadero.</p> <p>Se presentan las frases relacionadas con las temáticas de la clase y los estudiantes comentan si son falsas o verdaderas.</p>	<p>Material del estudiante.</p> <p>Diccionarios de español.</p> <p>Material del estudiante, Anexo A.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Resumen</p> 	<p>Resumen</p>	<p>Como actividad de resumen, se propone una actividad /juego de falso – verdadero.</p> <p>Se presentan las frases relacionadas con las temáticas de la clase y los estudiantes comentan si son falsas o verdaderas.</p> <p>Inicialmente, el docente concede un tiempo a los estudiantes para que analicen y respondan en el material del estudiante, luego se verifican las respuestas en la pantalla.</p> <p>En el recurso interactivo van apareciendo frase por frase y al hacer clic en la respuesta y dependiendo si es correcto o no, se encesta el balón.</p> <p>Las palabras “Moderno – actual” son un ejemplo de sinónimos.</p> <p>Los sufijos son aquellos ubicados al principio de una palabra</p> <p>Los antónimos pueden darse solamente con adjetivos.</p> <p>Los sinónimos y antónimos son útiles para ampliar el vocabulario.</p> <p>La etimología estudia el sonido de las palabras.</p> <p>Los prefijos con aquellos que se escriben delante de las palabras.</p> <p>Las palabras “Siempre – nunca” son un ejemplo de antónimo.</p> <p>Los sinónimos son las palabras que tienen significado opuesto y los antónimos aquellas que tienen un significado similar.</p> <p>En la palabra prehistoria, tiene un prefijo que significa “Delante de”.</p> <p>La etimología estudia el origen de las palabras.</p>	<p>Recurso interactivo “Resumen”</p> <p>Animación para respuestas buenas y malas. Jugador de baloncesto encesta o tira el balón fuera al hacer clic en las opciones F/V. Ver imagen ejemplo.</p> <p>Material del estudiante.</p>
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<p>Los estudiantes buscan en una revista o periódico local, palabras que consideren tienen raíces griegas o latinas de las estudiadas en clase, u otras no vistas que apliquen.</p> <p>De acuerdo a la raíz que de la palabra, hará la relación con su significado y socializará en clase con compañeros y docente.</p> <p>En el segundo punto, se pide a los estudiantes redactar un escrito acerca de su familia, su barrio o su escuela, donde se evidencien sinónimos y antónimos.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>“La tienda queda cerca de mi casa, pero la ferretería que muy lejos”.</p> <p>“Mi papá es extrovertido, habla con todos los vecinos; mi mamá es introvertida.”</p>	<p>Material del estudiante.</p>
<p>Referencias</p>	<p>Referencias</p>	<p>Alban Alencar, A. (2007). Manual de oratoria. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de Edumed.net: http://www.eumed.net/libros-gratis/2007b/302/debate,%20coloquio,%20foro,%20panel.htm</p>	