

Humanidades, lengua castellana e idioma extranjero.

Grado	Área	Guía/tema	Actividad
Segundo y Tercero Unidad 3	Humanidades, lengua castellana e idioma extranjero.	Guía 8 “Vamos a analizar cuentos”.	BC Cuento Pedagógico y Ejercitación

1. Escucho la lectura del cuento “**El Lobo y los siete cabritos**”, y respondo las siguientes preguntas orientadoras:

✓ ¿Cuál de los siguientes es el tema del cuento?

- Siete cabritos castigados por desobedientes.
- Un lobo que se comió siete cabritos.
- Una cabra que se escondió en un reloj de pared.

✓ ¿Cuáles son los personajes protagonistas? O sea, los que realizan los eventos más importantes. Esta vez tienes que escoger tres.

- El tendero.
- La mamá cabra.
- Los siete cabritos.
- El panadero.
- El lobo.
- El molinero.

✓ ¿En cuál de estos ambientes se desarrolló el cuento?

- Una casa cerca del bosque.
- La orilla de un río.
- Cerca del mar.
- El monte.

2. Leo con atención el siguiente cuento incompleto.

Fortunata se paró en seco. La sangre se le heló en las venas al sentir los ladridos cada vez más cerca. Cerró los ojos para pensar qué podría hacer y, cuando los abrió, ¡ahí estaba!, con los ojos enrojecidos y chorreando babaza. Los colmillos le brillaban como puñales. ¡Era el perro con mal de rabia!



http://evirtual.recintodelpensamiento.com/wp-content/uploads/2020/04/LG_Grado03_01_08_69_-A-D-UN3.pdf

3. Pienso sobre lo siguiente: ¿cuál podría ser una introducción para el cuento incompleto?, las siguientes preguntas me pueden ayudar,

- ✓ ¿Quién es Fortunata?
- ✓ ¿Dónde estaba cuando se encontró con el perro rabioso?
- ✓ ¿Cómo se metió en ese problema tan peligroso?

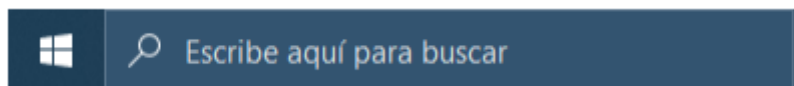
- ✓ ¿De quién era el perro enfermo de rabia?
 - ✓ ¿Por qué el perro estaba ahí?
4. En el cuaderno escribo una **introducción** al cuento teniendo en cuenta el análisis de las preguntas anteriores.
5. Ahora, invento el desenlace del cuento incompleto. las siguientes preguntas pueden ayudar:
- ✓ ¿Fortunata se salvó de ser mordida por el perro rabioso?
 - ✓ ¿Lo hizo ella sola?
 - ✓ ¿Cómo ocurrió?
 - ✓ ¿Era realmente un perro rabioso?
6. En el cuaderno escribo el **desenlace**, teniendo en cuenta el análisis de las preguntas anteriores.
7. Escribo un título para el cuento.
- ✓ En el programa **Scratch Jr** cuento la historia completa, utilizando la programación por bloques que me permitirá dar vida a los personajes y animación al escenario.
 - ✓ Socializo con mis compañeros y profesor.

Instrucciones para el desarrollo de la adaptación:

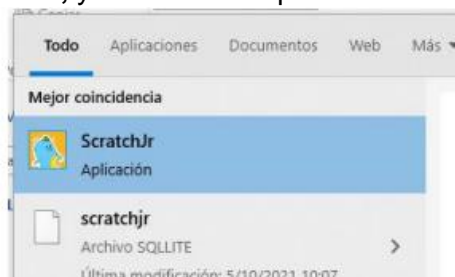
Scratch Jr es un lenguaje de programación, en la que han rediseñado la interfaz y la programación para hacerla más sencilla, adaptándola a las características y necesidades de los niños y el fortalecimiento en el desarrollo cognitivo, social, personal y emocional.

1. Para ingresar al programa:

- ✓ Doy clic en el botón inicio, ubicado en la barra de tareas.



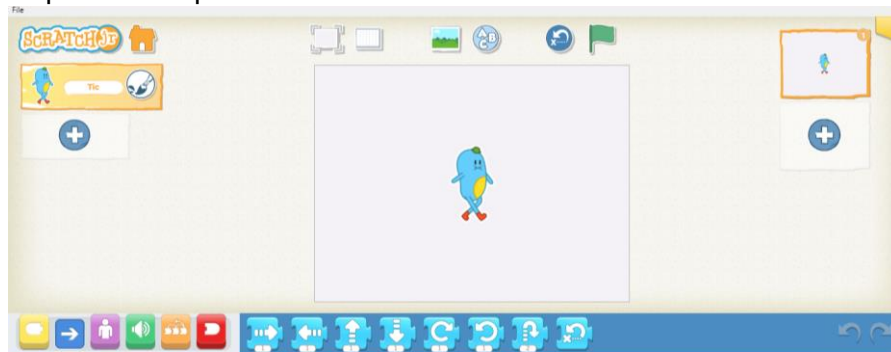
- ✓ Escribo la palabra **Scratch Jr**, y selecciono el primer resultado.



- ✓ Se abrirá una ventana con dos opciones de ingreso y daré clic en la casa.



✓ Observo la plantilla de presentación.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

2. Para asignar un fondo de pantalla al cuento.

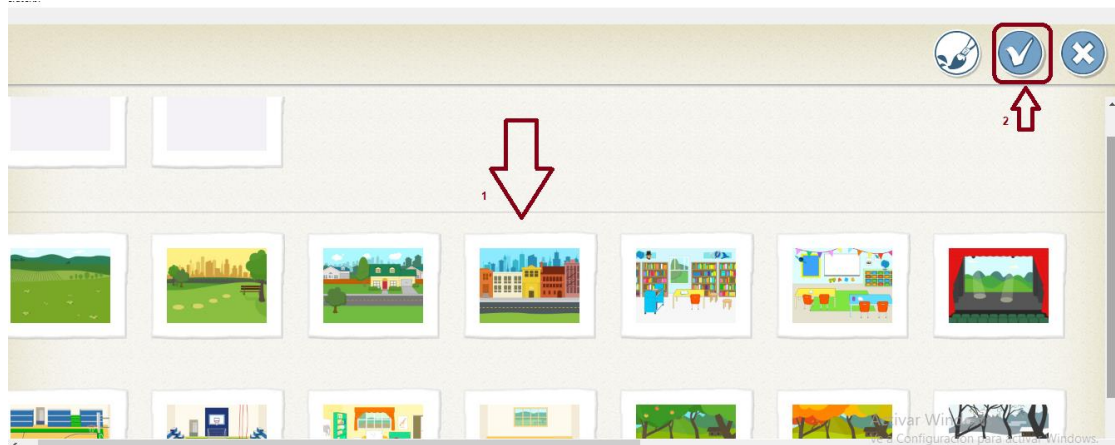
✓ Selecciono la imagen que tiene un fondo en la parte superior




✓ Elijo el fondo que más me guste, ajustado al tema del cuento, después doy clic en el

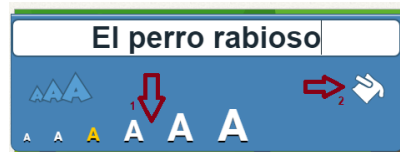


que está ubicado en la parte superior izquierda para ser asignado el fondo.



3. Para asignar el título al cuento:

- ✓ De la barra superior elijo la opción A-B-C  y escribo el nombre de la historia, elijo el tamaño de la letra seleccionando la A deseada, después doy clic en el bote de pintura y elijo el color que deseo.



- ✓ Borro el personaje que nos aparece por defecto en el fondo, dando clic sostenido sobre él un momento hasta que aparezca una X roja, cuando aparezca la X doy clic sobre ella para borrar.



4. Para insertar los personajes:

- ✓ Selecciono el ícono con el signo más que hay en la sección de objetos.



- ✓ Busco y selecciono los animales y personajes de la historia, debo ir insertando uno por uno.



- ✓ Voy ubicando los animales y los personajes en el escenario de acuerdo al cuento.

5. Para modificar el tamaño:

- ✓ Selecciono el animal, activo la sección de bloques color morado.



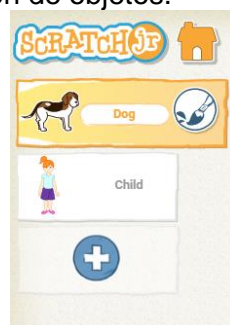
- ✓ Del menú de opciones color morado, elijo la tercera que me muestra la figura pequeña y la arrastro al área de programación.



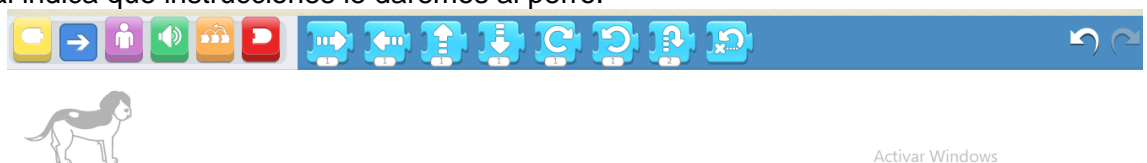
- ✓ Presiono varias veces el bloque hasta que el animal tenga el tamaño deseado.
- ✓ Al terminar borro el bloque arrastrándolo hacia la derecha del área de programación.

6. Para programar los personajes:

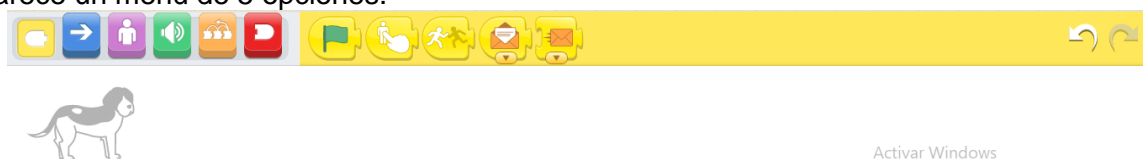
- ✓ Para el ejemplo lo haremos con el perro.
- ✓ Seleccione el perro en la sección de objetos.



- ✓ El área inferior del programa es la sección de programación. Observo la imagen la cual indica que instrucciones le daremos al perro.



- ✓ Seleccione la primera sección de bloques, el que tiene el color amarillo, al activarlo aparece un menú de 5 opciones.



- ✓ Seleccione del menú la segunda opción que indica al hacer clic (Esto es para que cuando se haga clic sobre un animal aparezca si es doméstico o salvaje) y lo ubicamos en el área de programación.

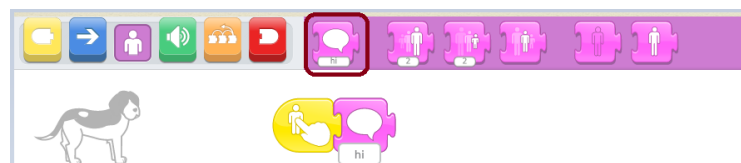


- ✓ Activo la tercera sección de bloques, la de color morado.



Activar Windows

- ✓ Arrastro el primer bloque, el que tiene la nota escrita (si doy clic sobre este, nos indicará la instrucción que realizará, este bloque tiene la instrucción **decir** "lo que hará es mostrar en pantalla lo que está escrito en la nota) y lo ubico seguido de la instrucción anterior.



- ✓ Me ubico sobre el texto que dice hola y escribo "**soy un perro con mucha rabia y te voy a atacar**".



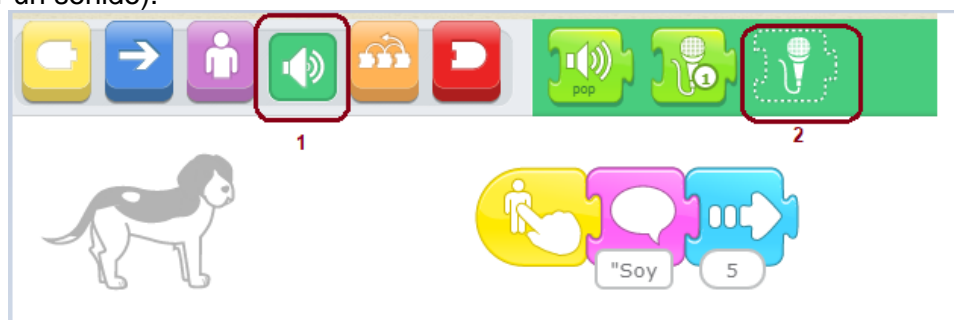
- ✓ Asigno movimiento, para ello activo la sección de bloques de color azul que tienen la flecha, ubico después el bloque con la flecha hacia donde deseo que se desplace el perro. Le aplico el número de pasos que deseo se desplace.



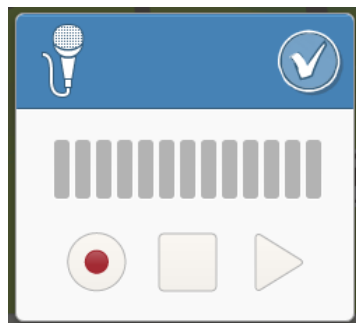
- ✓ Realizo el mismo procedimiento con los demás personajes de mi historia, les aplico texto y movimiento.

7. Para insertar sonido a los personajes:

- ✓ Sigo aplicando acciones al perro, doy clic en la sección de bloques de color verde correspondiente al sonido y elijo el micrófono que tiene el color blanco (Esta es la opción grabar un sonido).



- ✓ Se abrirá la grabadora de sonidos, para iniciar a grabar activamos el botón rojo y grabamos con nuestra voz el sonido que deseamos que aparezca, al terminar de grabar presionamos nuevamente el botón y presionamos el chulo para aceptar.



- ✓ Una vez grabado el sonido, en este caso sería el ladrido de un perro, procedo a arrastrar el bloque grabado seguido de las demás opciones.



- ✓ Puedo ir ensayando como está quedando, haciendo clic sobre el perro.
- ✓ Estas mismas instrucciones las aplico con los demás personajes de mi historia.

8. Para ver en modo presentación el cuento:

- ✓ En la parte superior en la barra de herramientas selecciono el icono ver pantalla completa del escenario.



9. Para guardar.

- ✓ Cada que trabajamos en este programa automáticamente quedan guardados nuestros proyectos, los visualizo al iniciar nuevamente al programa.