

UNIDAD DIDÁCTICA I

Guía para estudiantes

Bienvenidos

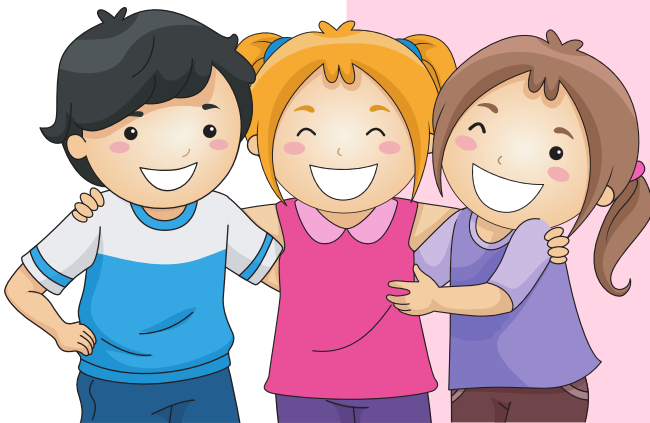


OBJETIVO

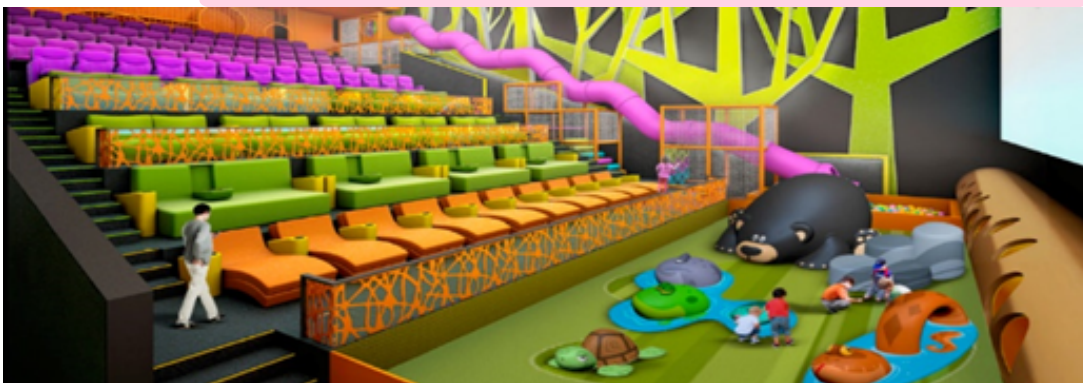
Favorecer la lectura de tipo inferencial y crítico a partir de la identificación de personajes principales, generar inferencias del texto, identificación de estructura, prever un final diferente o reestructurar la historia.

TEMÁTICA: PELÍCULAS

Sabemos que te gustan las películas, por eso te encantaran los siguientes desafíos:



- Títulos
- Personajes
- Guiones
- Personificación
- Lluvia de ideas
- Aprendizaje
- Diversión



DESAFÍO 1

-Actividad - Exploración

¿RECUERDAS ESTA PELÍCULA?



Tomado de " <https://www.cinepremiere.com.mx/39106-anuncian-serie-animada-de-lluvia-de-hamburguesas.html>"

Pues vamos a tener una gran lluvia, pero no de hamburguesas. ¡De ideas!

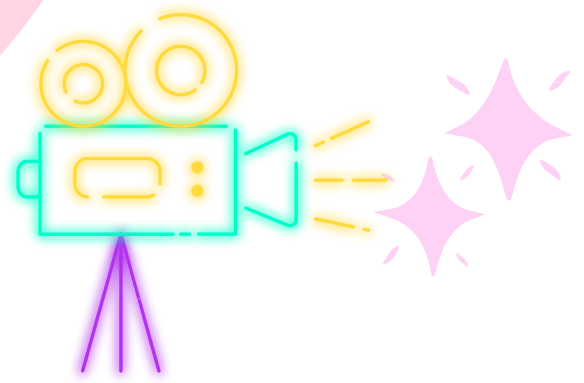
LLUVIA DE IDEAS



1. Aquí vas a consignar todo lo que se te ocurra a partir de la palabra película.



Materiales: papel kraft y notas adhesivas



¿QUÉ SON LAS PELÍCULAS?

Las películas son obras cinematográficas que suelen narrar una historia escrita por un guionista, una de sus funciones es entretener a las personas.

ACTIVACIÓN

2. Ubica el nombre del personaje en el crucigrama.

Horizontales

- 1. Merida
- 2. Dot
- 3. McQueen
- 4. Sulley

Verticales

- 1. Eva
- 2. Frozone
- 3. Jessie
- 4. Marlin
- 5. Russell



Actividad - identificación guiada

¡Lee y escucha atentamente el guion de una de las escenas de la película Shrek para resolver el próximo desafío!



GUION SHREK I

Lord Farquaad: ¿Ahora dime, donde están los otros?

Jengibre: Cerdo

Lord Farquaad: He tratado de ser paciente con ustedes, pero mi paciencia ha llegado a su límite... Dime o te arrancaré...

Jengibre: ¡No, los botones no! No mis botones de gomita.

Lord Farquaad: Entonces cuéntame quién los oculta.

Jengibre: De acuerdo, te lo cuento. ¿Tú conoces a Pin-pon?

Lord Farquaad: ¿A Pin-pon?

Jengibre: Sí, Pin-pon.

Lord Farquaad: Sí, es un muñeco muy guapo y de cartón.

Jengibre: Sí, se lava su carita con agua y con jabón.

Lord Farquaad: ¿¡Con agua y con jabón?!

Jengibre: ¡Sí! ¡Se lava la carita!

Lord Farquaad: Se lava la carita con agua y con jabón.

Tomado y adaptado de "<https://www.univision.com/entretenimiento/cine-y-series/7-dialogos-de-las-peliculas-animadas-que-todos-nos-sabemos>"



DESAFÍO 2



Según el guion anterior de la película Sherk I, responde:

1. ¿Quién es el personaje principal en el diálogo?
 - a. Jengibre.
 - b. Lord Farquaad.
 - c. Pin-pon.

2. ¿Por quiénes está preguntando Lord Farquaad a Jengibre?
 - a. Por Sherk.
 - b. Por las demás galletas.
 - c. Por sus amigos.

3. ¿Cuál es la preocupación de Jengibre en el diálogo?
 - a. Que encuentren a sus amigos.
 - b. Que le arranquen sus botones de gomita.
 - c. Que Lord Farquaad le haga daño.

¿Sabías que algunas películas son inspiradas por cuentos?

El siguiente es un resumen sobre el cuento de Pinocho del cual hicieron una linda película, lee atentamente para resolver el siguiente desafío.

PINOCHO



Tomado de "<https://ar.pinterest.com/esmolo2808/cuentos-tradicionales/>"

Gepetto, el viejo carpintero, deseaba que su última creación, "Pinocho", una bonita marioneta de madera, pudiera convertirse en un niño de verdad. El Hada Azul le concedió el deseo, no sin antes advertir a Pinocho que para ser un niño de verdad, debería demostrar que era generoso, obediente y sincero. Pepito Grillo le ayudaría en esta labor, él sería su conciencia. Los días siguientes, en vez de ir al colegio, Pinocho se verá envuelto en una serie de malas aventuras llenas de desobediencias y mentiras, sufriendo el castigo de ver crecer su nariz de madera cada vez que miente. Pero en el fondo Pinocho tiene un buen corazón y gracias a Pepito Grillo se dará cuenta de todos sus errores. Al fin Gepetto consigue su anhelado deseo, que Pinocho se convierta en niño y Pinocho no vuelve a ser desobediente ni a portarse mal, ni a decir mentiras.

Tomado de "<https://cuentosparadormir.com/cuentos-clasicos/pinocho>"

DESAFÍO 3



Observa las siguientes imágenes.



Tomado y adaptado de "<https://ar.pinterest.com/esmolo2808/cuentos-tradicionales/>"

1. Selecciona en que orden deben ir según la historia de Pinocho.

- a. 3 - 2 - 4 - 1 - 5
- b. 5 - 2 - 3 - 4 - 1
- c. 4 - 5 - 1 - 3 - 2

2. ¿Qué crees que hubiera pasado si a Pinocho no le creciera la nariz al decir mentiras?

3. ¿Cuál era el principal deseo de Geppetto?

4. ¿A qué se refiere el texto cuando dice "su última creación"?

Actividad síntesis

¡Deja volar tu imaginación y creatividad!



Para cumplir el último desafío y demostrar cuanto aprendiste, vas a interpretar a los personajes de la escena de la película Shrek a través de títeres.

DESAFÍO 4 - OBRA DE TEATRO - TÍTERES

Sigue las indicaciones:

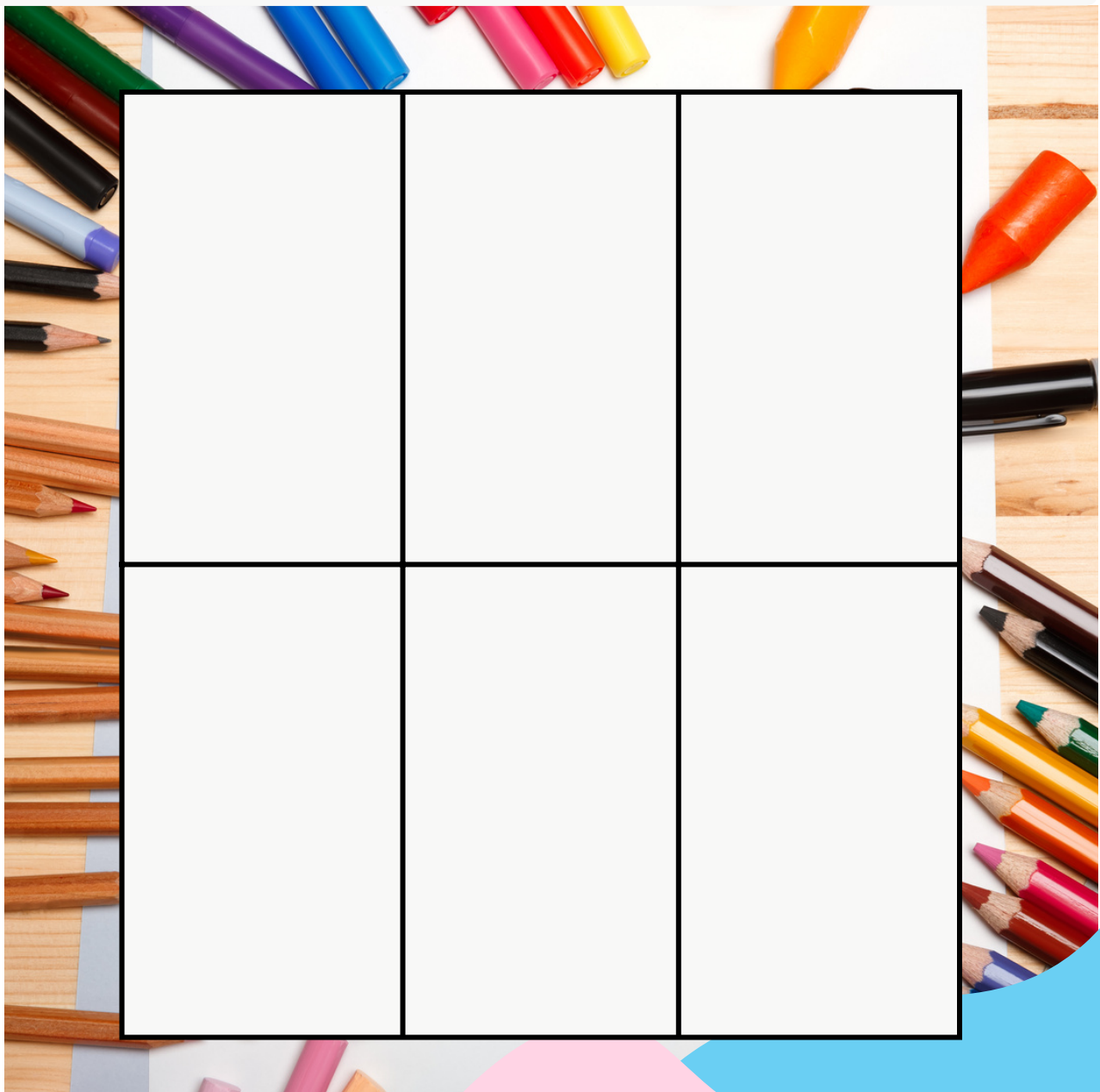
1. Realizar grupos de 3 estudiantes con los cuales van a presentar la escena.
2. Deben vincular a un nuevo personaje en la historia, de manera que cada uno tenga un personaje.
3. Dentro del diálogo deben escribir el guion del personaje invitado, una vez terminado cada uno escribe el guion que le corresponde y preparan la escena.
4. Realizar un títere correspondiente para cada personaje.
5. Preparar el personaje, la voz, los gestos y la entonación para realizar la presentación.



DESAFÍO 5 - MANOS A LA OBRA- DE ARTE

Imagina que Pinocho fue creado en la época actual y realiza una secuencia de dibujos desde la creación de Pinocho hasta el final, puedes cambiar a Pepito Grillo, las acciones que haría como un niño desobediente, si no fuera de madera de que otro material podría ser, y si al decir mentiras no le crece la nariz, sino que tiene otra consecuencia.

Recuerda que en nuestra época hay muchos avances tecnológicos que no había en la historia real y los puedes incluir en tu creación.



¡Felicidades!



**TÚ ERES
INVENCIBLE**

UNIDAD DIDÁCTICA 2

GUÍA PARA ESTUDIANTES



Bienvenidos

OBJETIVO

Fortalecer la lectura de tipo inferencial y crítico a partir de la proposición de títulos para un texto, juzgar la actuación de los personajes, emitir juicios sobre un comportamiento, inferir significado de palabras, elaborar historias y personajes.



TEMÁTICA: VIDEOJUEGOS



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
DIVERSIÓN
APRENDIZAJE
ADRENALINA
ENTRETENIMIENTO
HISTORIAS
PERSONAJES

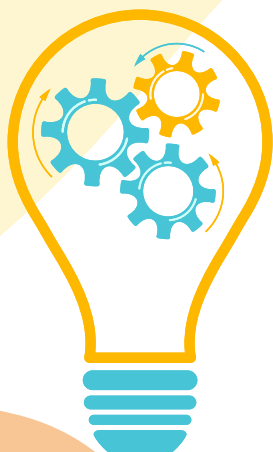
DESAFÍO 1

-Actividad - Exploración

Vamos a ver que tanto sabes de videojuegos, esta primera actividad te permitirá pasar al siguiente nivel.



1. En equipos deben responder a la pregunta ¿Qué es un videojuego? Recuerden incluir todo lo que estos contienen, entre mejor sea la respuesta mayor puntuación obtendrán.

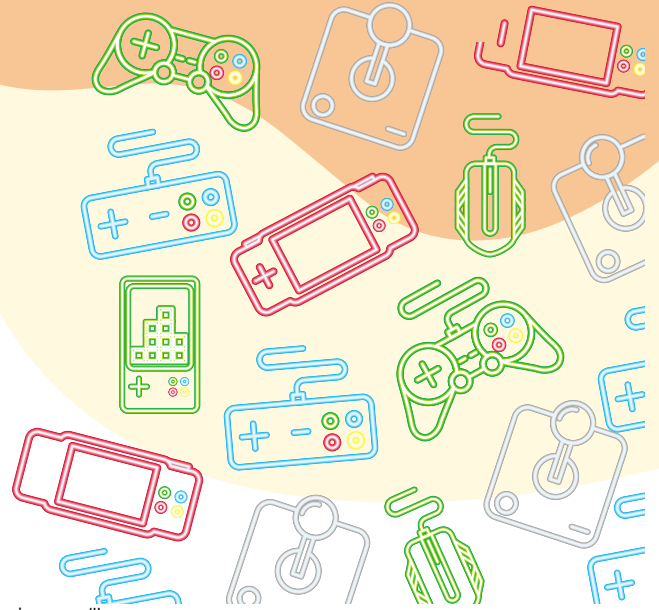


¿Qué es un videojuego?

¿Qué es un videojuego?

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

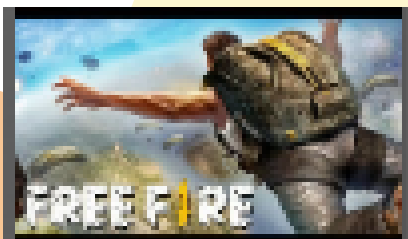
Tomado de "<https://blogs.ceibal.edu.uy/formacion/faqs/que-es-un-videojuego/>"



ACTIVACIÓN



2. Busca en la sopa de letras los videojuegos de las tarjetas.



M	F	F	A	L	L	G	U	Y	S
I	C	C	Y	Z	E	R	Ñ	D	K
N	M	Q	U	R	O	B	L	O	X
E	P	J	C	P	K	M	U	Ñ	L
C	N	Ñ	Y	U	H	I	F	I	H
R	H	U	G	E	Q	E	F	Q	F
A	N	P	L	V	P	Z	A	Y	O
F	E	Q	F	E	R	M	B	D	R
T	F	R	E	E	F	I	R	E	S
D	V	O	S	P	W	V	P	A	V

Adaptado de "<https://wordwall.net/es/resource/5942792/sopa-de-videojuegos>"

Actividad - identificación guiada

Lee atentamente la siguiente historia para resolver el próximo desafío.

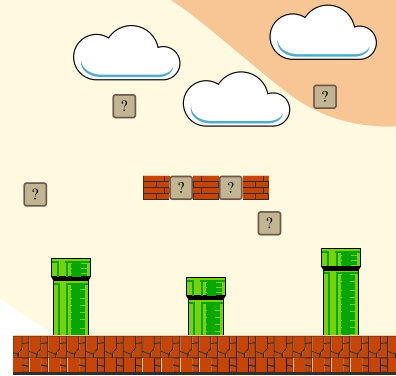
Soy Mario Bros., después de superar obstáculos, de rozar nubes y de aplastar enemigos, llegué finalmente a un castillo, pero la princesa que rescaté me dijo que no era la verdadera, que debía seguir buscando. Empecé mi búsqueda de nuevo en un universo diferente y más peligroso que el anterior. Llegué otra vez a un castillo y la historia se repitió. Tuve que empezar de nuevo, como un condenado a soñar la misma pesadilla cada noche. Por desgracia, nunca aprendí a tener 100 vidas y siempre caía al vacío o al fuego antes de llegar al último castillo, aquel donde se encontraba mi princesa verdadera. Mi misión se complicaba y el tiempo se acortaba, los números llegaban cada vez más rápido al cero. Un día, después de muchos intentos, finalmente encontré el último castillo, donde –pensaba yo– me esperaba mi princesa, el fin último de mi vida. Sin embargo, no fui tan buen jugador como Luigi, quien llegó primero y se la llevó a un lugar que desconozco.



DESAFÍO 2

1. Colócale un título a la historia. Sé creativo





2. ¿Que crees que hubiera pasado si la princesa no le dice a Mario que ella no era la verdadera?

3. ¿cuál crees que es el sentimiento de Mario según la afirmación "no fui tan buen jugador como Luigi"?

4. ¿Qué opinas de la actitud de Mario al seguir intentando cumplir su objetivo a pesar de los obstáculos?

Rainbow Friends



¿Cómo te imaginas un día de estos personajes?

A continuación hablaremos un poco de un día en rainbow Friends



Es un día típico en el lugar de Rainbow Friends, red y sus compañeros cargándose de los jugadores. (todo esto está ocurriendo en Minnesota, Estados Unidos) mientras Blue se encargaba de muchos jugadores, green no sabía ni a donde iba, ya que como es ciego, solo mato dos jugadores con suerte, al terminar la noche, Blue le comento a green.

Blue: green, te he visto con mal rendimiento esta noche, tan experimentado que eres y solo lograste matar 2 jugadores.

Green: es que esta ceguera me limita a muchas cosas...

Blue: tranquilo, la próxima noche será mejor.

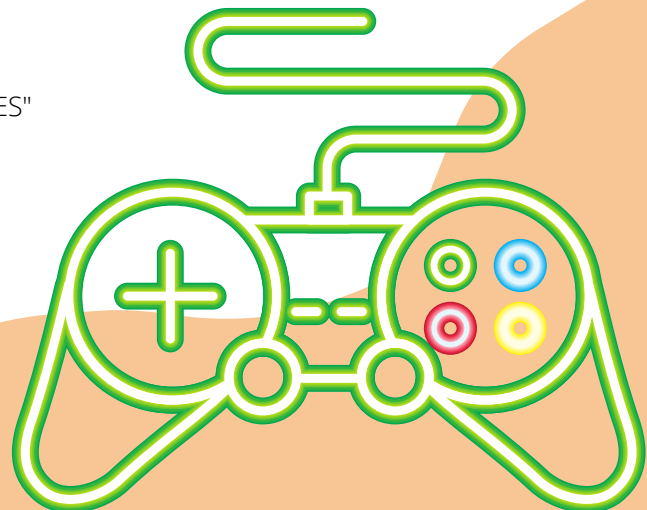
Orange: Espero que tengas buena aparición mañana, bueno a dormir --

(Al día siguiente)

Red: *habla por el micrófono* Amigos despierten, hay jugadores que matar.

Blue: ¡A darle wachos, acabemos con todos!

Adaptado de "https://www.wattpad.com/stories/rainbow./new?locale=es_ES"

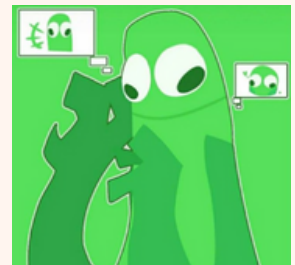


A continuación encontrarás la descripción de cada personaje, lee muy bien descúbrelos y únelos con la imagen que corresponda:

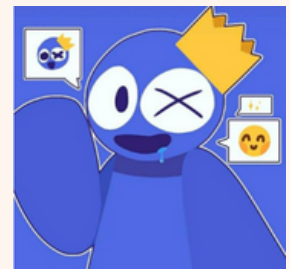
Es un tipo humanoide con ojos saltones, una bata de científico, usa corbata, pantalón y zapatos, no tiene boca y aun así puede hablar. Cuenta la historia que él fue quien llevo a los humanos a rainbow firends como parte de un experimento,



Es un personaje tímido, más alto, pero prefiere pasar desapercibido, principalmente se esconde en las alcantarillas y se divierte jalando las piernas a los humanos.



Es el más chiquito de todos, es un , pequeño velociraptor con ojos saltones y tiene gran apetito, cuando llevaron a los humanos él no tenía comida lo que hizo que comiera a unos cuantos.



Es el más alto y gracioso, con brazos extremadamente largos, lo malo es que no puede ver, desde que eso pasó no recuerda muy bien como son sus amigos.



Es un peluche de corona amarilla, uno de sus ojos fue remplazado por un botón y de su boca sale un poco de baba, él estaba emocionado cuando llegaron los humanos, sin embargo, noto que ellos le tenían miedo y no sabia porque,



DESAFÍO 3

Observa las siguientes imágenes.

1. Si la historia de Rainbow friends ocurriera en Colombia, ¿cómo crees que se llamarían sus personajes?

2. En la historia de un día en Rainbow friends ¿A qué se refiere "Blue se encargaba de muchos jugadores"?

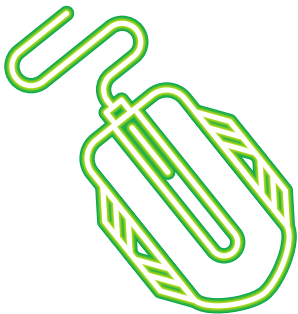
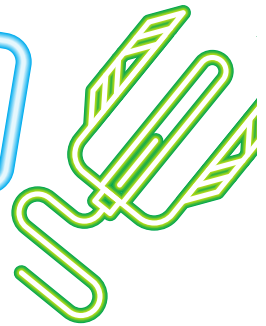
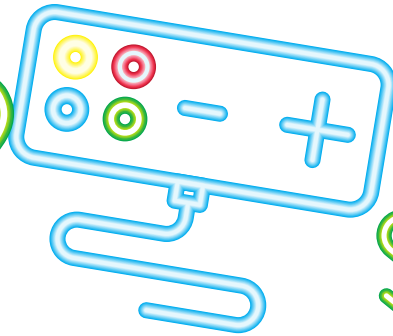
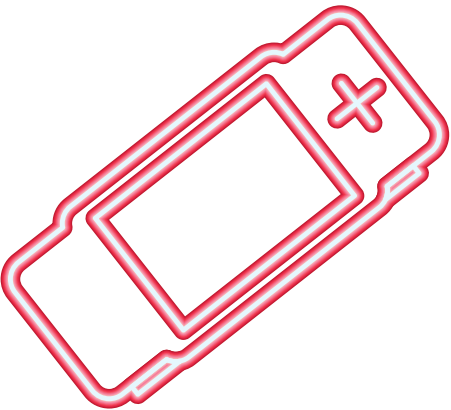
3. ¿Qué opinas sobre lo que ocurre en la historia, habías pensado lo que sienten o piensan los personajes de tu videojuego favorito?

4. ¿Cómo calificas la actuación de Blue al decirle a Green sobre su actuación en el juego?

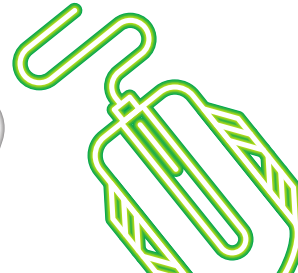
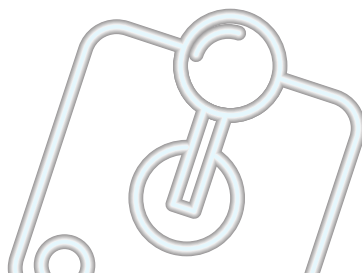
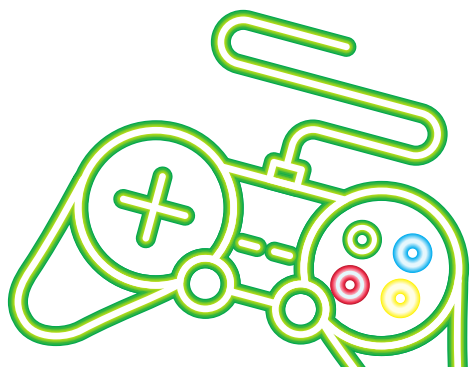
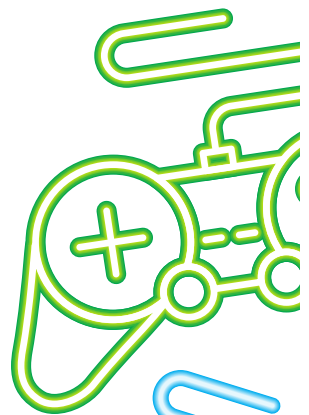
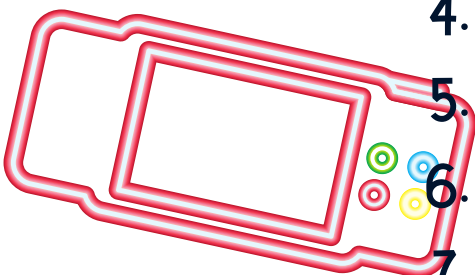
Llego la hora de mostrar toda tu creatividad



Con un compañero van a diseñar un videojuego, deben pensar en las siguientes categorías y responderlas:

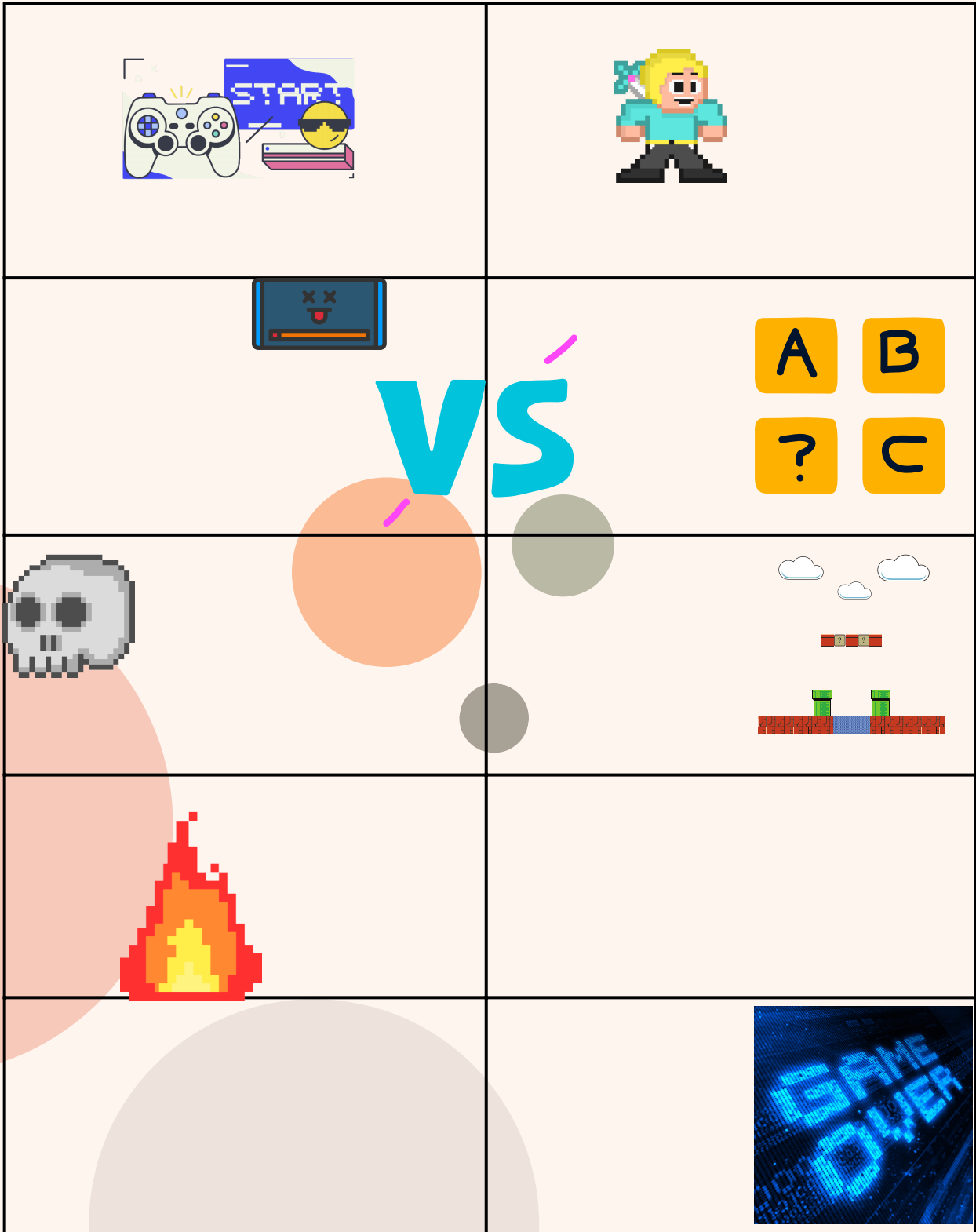


1. ¿Qué nombre le pondrías?
2. ¿Cuál es la meta que los jugadores deben cumplir?
3. ¿Cuántos mundos tiene el juego?
4. Piensa en el mundo del juego.
5. ¿Cuáles son las reglas del juego?
6. Diseña los niveles.
7. Diseña a los personajes



Manos a la obra.

En un pliego de cartulina vas a dividir las secciones o mundos de tu videojuego y en cada espacio diseñarás como se podría ver en la pantalla, es decir, debes colocar a los personajes, premios, niveles, mundos, entre otros.





You're A



UNIDAD DIDÁCTICA 3

Guía para estudiantes

Bienvenidos



OBJETIVO

Fortalecer la lectura crítica a partir de la identificación de la intención de un texto, intención del autor, reconocimiento de características del contexto y relación entre el contenido de un texto y el de otros.

TEMÁTICA: MÚSICA



- Canciones
- Personajes
- Letras
- Retos
- Sentidos
- Aprendizaje
- Historias

DESAFÍO 1

-Actividad - Exploración



En la vida cotidiana tenemos contacto con la música, en casa, en las películas, en los juegos de video, en la escuela. Así que, en esta guía vamos a recordar diferentes canciones a través de divertidos desafíos. ¿Estás listo?



1. Lee atentamente las siguientes adivinanzas, únelas con una línea al nombre de la canción que corresponde.

Unos elefantes que quieren jugar, cantan y se columpian en su fiesta sin parar.

Soy un animal y rimo con pastelera. Doy leche caliente y fría en la nevera.

A una rana le gusta cantar, mientras ve a mucha gente pasar.

Cucú cantaba la rana

Un elefante se balanceaba

La vaca lechera



¿Qué es una canción?

Una canción es una pieza musical que a menudo es producida por medio de instrumentos o elementos que se puedan encontrar en cualquier ambiente y a los que se les pueda sacar sonidos armoniosos, el cual puede acompañarse con líricas (es decir, versos que rimen) que se mezclen bien con las melodías y que mantengan cierto patrón de ritmo.

Tomado de "<https://conceptodefinicion.de/cancion/>"

ACTIVACIÓN

2. Busca en la sopa de letras algunos elementos de la música.



Palabras para buscar:

- Canción
- Letra
- Estrofa
- Ritmo
- Estribillo
- Tradicional
- Melodía
- Ópera
- Clásica

B	U	L	L	O	C	A	N	C	I	O	N
S	E	P	E	H	A	G	K	E	F	A	X
N	B	S	E	T	R	M	U	S	E	C	R
N	Y	F	T	S	R	I	V	T	T	H	M
A	A	J	V	R	Z	A	N	R	Ñ	U	E
N	T	R	A	D	I	C	I	O	N	A	L
A	D	O	C	T	L	B	Y	F	L	O	O
E	R	M	X	A	Q	O	I	A	E	J	D
G	L	I	S	N	I	D	H	L	S	Z	I
Ñ	R	I	T	M	O	M	P	V	L	O	A
U	C	T	J	S	A	F	I	O	G	O	E
A	U	Z	O	P	E	R	A	U	T	A	P

Adaptado de "<https://es.liveworksheets.com/ev470387cz/>"

-Actividad - identificación guiada

Lee y escucha atentamente la siguiente canción para resolver el próximo desafío



Tomado de "<https://www.eldiario.ec/otros/farandula/no-se-habla-de-bruno-de-encanto-es-la-cancion-favorita-en-ee-uu/>"

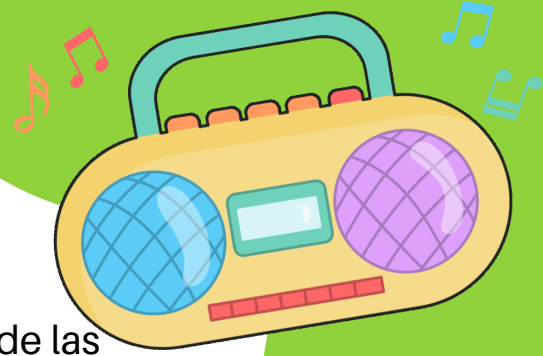
No se habla de Bruno

No se habla de Bruno, no, no, no
No se habla de Bruno, más
Justo en mi boda fue (en nuestra boda fue)
Todo estaba listo con un clima precioso esa vez (ninguna nube esa vez)
Bruno con voz misteriosa habló (trueno)
¿Tú cuentas la historia o lo hago yo? (Lo siento, mi vida, hazlo tú)
"Veo que pronto lloverá" (¿qué insinuaba?)
Sabrás que lo tomé muy mal (abuela, ten las sombrillas)
Boda en un huracán (fue un día feliz pero es verdad)
No se habla de Bruno, no, no, no
No se habla de Bruno (ey)
Miedo al ver a Bruno balbuceando y tropezando
Siempre lo recuerdo murmurando y farfullando
Su sonido es como la arena al resbalar, tss-tss-tss
Raro el don de ir visualizando
Deja a la abuela, como a todos, temblando
Enfrentando profecías sin interpretar
¿Quieres tú intentar?
Terror en su faz, ratas por detrás
Al oír tu nombre no hay marcha atrás
Grita mientras tiembles al despertar (hey)
No se habla de Bruno, no, no, no (no se habla de Bruno, no)
No se habla de Bruno (no se habla de Bruno)
Él dijo mi pez se moriría, y ve (no, no)
Él dijo, "Serás panzón" y justo así fue (no, no)
Él dijo que me quedaría sin pelo y mírame bien (no, no)
Las profecías se cumplen cada vez

Tomado de "<https://n9.cl/0yb8s>"



DESAFÍO 2



Según la canción "No se habla de Bruno" responde las siguientes preguntas

1. ¿Cómo calificas al autor de la canción al querer borrar a Bruno de la historia?

2. ¿Cuál crees que es la intención de Bruno al hacer predicciones a los otros?

3. ¿Qué crees del comportamiento de los demás personajes al querer huir cuando hablan de Bruno?

4. ¿Qué opinas de las predicciones?



Canciones infantiles

Lee atentamente la letra de las canciones



Los pollitos dicen
pío, pío, pío
cuando tienen hambre
cuando tienen frío.
La gallina busca
el maíz y el trigo
les da la comida
y les da abrigo.
Bajo sus dos alas
se están quitecitos
y hasta el otro día
duermen calentitos.

Tomado de "https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/los_pollitos.htm"



Tengo tengo tengo

Tengo, tengo, tengo.
Tú no tienes nada.
Tengo tres ovejas en una cabaña.
Una me da leche,
otra me da lana,
y otra me mantiene
toda la semana.

Caballito blanco
llévame de aquí.
Llévame hasta el pueblo donde yo nací.

Tengo, tengo, tengo.
Tú no tienes nada.
Tengo tres ovejas en una cabaña.

Tomado de "<https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/tengo.htm>"

DESAFÍO 3

Según las canciones "Los pollitos dicen" y "Tengo tengo tengo" responde las siguientes preguntas.

1. ¿Cuál es la relación entre la canción titulada "Los pollitos dicen" y "Tengo tengo tengo"?

- a. Tiene una moraleja similar
- b. Comparten personajes
- c. Tienen una enseñanza opuesta

2. Como calificas el comportamiento de la Gallina de la canción "los pollitos dicen" y el dueño de las ovejas en "Tengo tengo tengo"

3. ¿Cuál es la similitud entre los lugares en donde se desarrollan las canciones?

- a. Son granjas
- b. En los dos hay comida
- c. Son lugares fríos

4. ¿Qué diferencias encuentras entre las canciones?

No solo con palabras podemos comunicarnos, llega la hora de mostrar tu creatividad, lee y escucha atentamente la canción para el siguiente desafío.

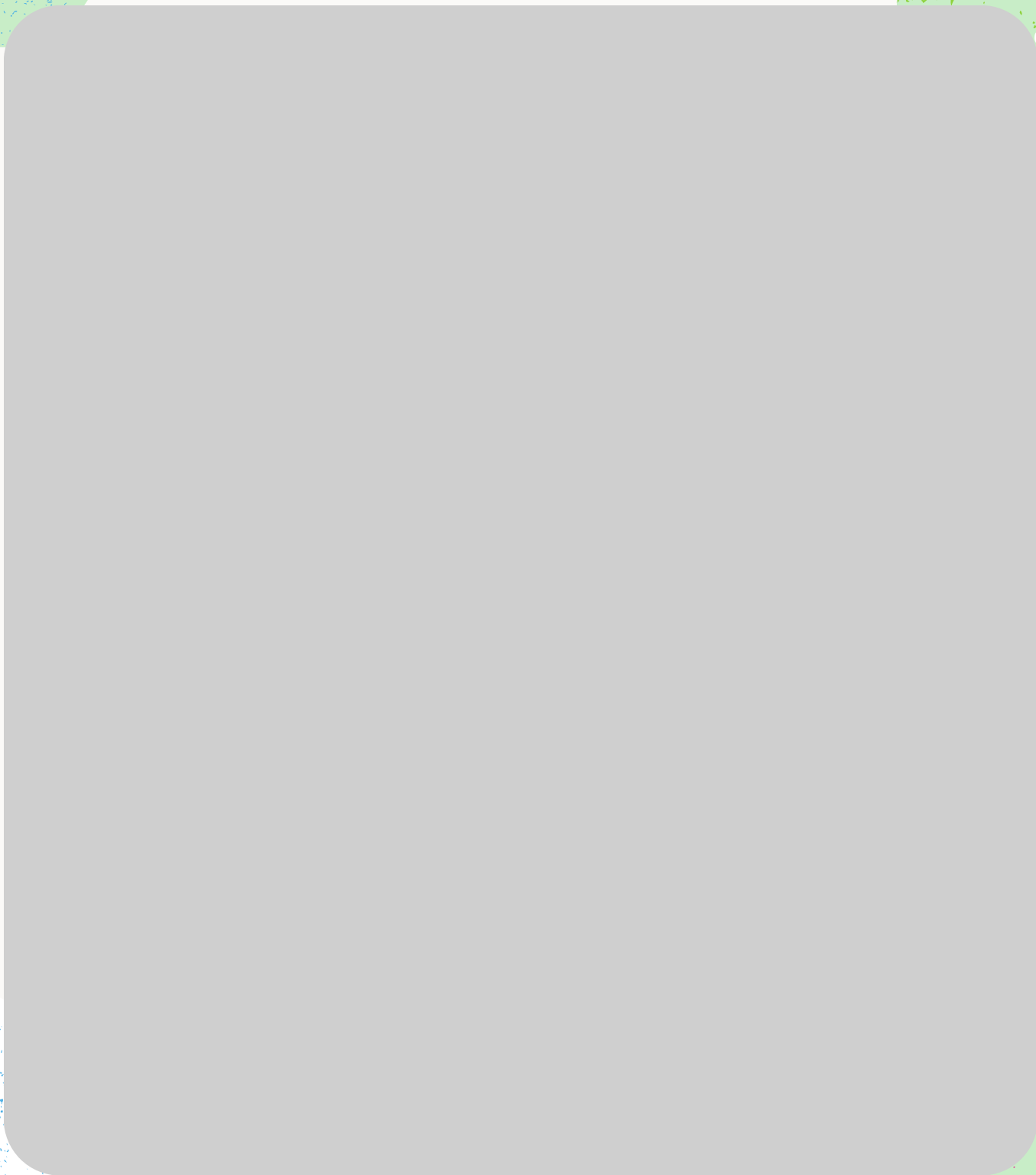
Yo soy tu amigo fiel

Película: Toy Story 1

Yo soy tu amigo fiel
Yo soy tu amigo fiel
Y si un día tú te encuentras
Lejos, muy lejos de tu lindo hogar
Cierra los ojos y recuerda que
Yo soy tu amigo fiel
Sí, yo soy tu amigo fiel
Yo soy tu amigo fiel
Yo soy tu amigo fiel
Tienes problemas, yo también
No hay nada que no pueda hacer por ti
Y estando juntos todo marcha bien
Pues yo soy tu amigo fiel
Sí, yo soy tu amigo fiel
Tal vez hay seres más inteligentes
Más fuertes y grandes también
Tal vez ninguno de ellos te querrá
Como yo a ti, mi fiel amigo
Nuestra gran amistad
El tiempo no borrará
Ya lo verás, no terminará
Yo soy tu amigo fiel
Yo soy tu amigo fiel
Yo soy tu amigo fiel



Dibujemos la música, escucha atentamente la canción Yo soy tu amigo fiel de la película Toy Story 1 y realiza un dibujo a partir de su letra.





Prueba diagnóstica de lectura grado segundo

Nombre		Fecha	
--------	--	-------	--

Lee atentamente cada pregunta y elige UNA opción.


Responde las preguntas 1, 2, 3 y 4 a partir de la lectura del siguiente texto.

EL RATÓN DEL GRANERO

Érase una vez un ratón que vivía debajo de un granero. Las tablas del suelo del granero tenían un agujerito por el que los granos de trigo caían poco a poco a la madriguera. De ese modo, estaba siempre bien alimentado.

Al cabo de algún tiempo, comenzó a molestarlo la idea de que ninguno de sus amigos supiese lo bien que le iba. Entonces, se puso a morder la madera del granero para agrandar el agujero y que cayeran más granos.

Hecho esto, corrió en busca de los demás ratones de los alrededores y los invitó a una fiesta en su granero. Vengan a mi casa —les decía—. Pero cuando llegaron los invitados y quiso el ratón llevarlos hasta el agujero del granero, ya no había agujero. El granjero, al verlo, lo había tapado.



Adaptado de: <http://www.adaptacionescurriculares.com>

1. ¿Qué ocurrió después de que el ratón mordió la madera?
 - A. Fue a vivir debajo del granero.
 - B. Buscó a los demás ratones.
 - C. Tapó el agujero de madera.
 - D. Fue a buscar al granjero.

2. ¿Por qué el ratón “siempre estaba bien alimentado”?
 - A. Porque tenía trigo en su madriguera.
 - B. Porque hacía fiestas en el granero.
 - C. Porque el granjero lo cuidaba.
 - D. Porque tenía muchos amigos.

3. ¿A quién se dirige el ratón cuando dice “Vengan a mi casa”?
 - A. A los demás ratones.
 - B. A un ratón en particular.
 - C. A los granos de trigo.
 - D. Al granjero.

4. Lee el siguiente minicuento

En la selva, una serpiente cambió su piel por una hermosa multicolor. Emocionada, dejó la protección de los árboles para mostrársela a sus amigos fuera de la selva. En el camino, un ave vio sus colores desde el cielo y la devoró.

¿Cuál es la relación entre el cuento titulado “El ratón del granjero” y el minicuento sobre la serpiente?

- A. Comparten personajes.
- B. Comparten lugares.
- C. Tienen una moraleja similar.
- D. Tienen enseñanzas opuestas.

Observa la siguiente imagen



5. El tema sobre el cual está hablando la maestra es

- A. Ciencias naturales porque estudian las partes de la planta.
- B. Artes porque hay dibujos de la naturaleza.
- C. Lenguaje porque hay letras en el tablero.
- D. Matemáticas porque hay símbolos.

Responde las preguntas 6, 7, 8, 9 y 10 a partir de la lectura del siguiente texto.



6. En el texto se resalta el enunciado "Estar **limpios** y **sanos** está en nuestras **manos**" para reforzar la idea de que:
- A. Las mascotas te ensucian las manos.
 - B. Tener las manos limpias es importante para la salud.
 - C. Cuidar las manos nos ayuda a vernos bien.
 - D. Los adultos enseñan a los niños a cuidar sus manos.
7. En el afiche, el enunciado "Estar **limpios** y **sanos** está en nuestras **manos**" es
- A. una pregunta.
 - B. una conclusión.
 - C. un ejemplo.
 - D. un título.
8. En el texto se dan instrucciones para que los niños
- A. aprendan a cuidar a sus mascotas.
 - B. comprendan cómo asearse el cuerpo.
 - C. entiendan cuándo lavarse las manos.
 - D. conozcan cómo clasificar la basura.
9. Observa la siguiente imagen del afiche



¿A que hace referencia la imagen?

- A. A un perro con un hueso.
 - B. A un gato con un ratón.
 - C. A un lobo feroz.
 - D. A un león sin melena.
10. Teniendo en cuenta la información que está en el afiche ¿a quién va dirigido?
- A. A la Organización de la Salud.
 - B. A las mascotas.
 - C. A los enamorados.
 - D. A los niños.

Responde las preguntas 11 y 12 a partir de la lectura del siguiente texto



11. El texto anterior es

- A. una carta porque es un escrito donde hay fecha, saludo, mensaje y firma.
- B. una nota porque es un mensaje que Marcela le envía a Carlos sobre su cumpleaños.
- C. una invitación porque en ella se dice el lugar, la fecha y la hora en la que se espera que Carlos asista.
- D. un cuento porque es un relato que tiene como personajes a Marcela y a Carlos.

12. Este texto sirve para

- A. que Carlos conozca una historia interesante sobre el cumpleaños de una niña.
- B. que Carlos informe a sus compañeros sobre la fiesta que va a realizar.
- C. que Carlos conozca las indicaciones para llegar a la fiesta de Marcela.
- D. que Carlos celebre su cumpleaños en la fiesta con Marcela.

Este instrumento busca evaluar la competencia comunicativa en lenguaje desglosándose en tres procesos básicos de la comprensión de un texto, el literal, el inferencial y el crítico en los estudiantes de grado 205 del colegio la Unidad y su aplicación se realizaría en el tercer periodo académico del año 2022. Se relaciona la respuesta, lo que se afirma sobre ella y lo que evalúa de manera particular.

Número de pregunta	Respuesta correcta	Competencia	Afirmación	¿Qué evalúa?
Pregunta 1	B	Comprensión lectora	Recupera información literal expresada en fragmentos del texto.	Capacidad de los estudiantes para reconocer el orden temporal en el que ocurren las acciones en una narración.
Pregunta 2	A	Comprensión lectora	Recupera información literal expresada en fragmentos del texto.	Capacidad de los estudiantes para extraer información sobre motivos, causas y efectos a partir de huellas textuales implícitas.
Pregunta 3	A	Comprensión lectora	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.	Capacidad de los estudiantes para identificar quién dirige un acto de habla en el texto.
Pregunta 4	C	Comprensión lectora	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.	Capacidad de los estudiantes para establecer relaciones de contenido entre diferentes textos o partes de texto.
Pregunta 5	A	Comprensión lectora	Recupera información literal expresada en fragmentos del texto.	Capacidad de los estudiantes para ubicar información sobre motivos, causas y hechos presentes en un texto.
Pregunta 6	B	Comprensión lectora	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.	Capacidad de los estudiantes para reconocer la estrategia utilizada en el texto para reforzar idea central.
Pregunta 7	B	Comprensión lectora	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.	Capacidad de los estudiantes para identificar la función formal de una de las partes del texto.
Pregunta 8	C	Comprensión lectora	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.	Capacidad de los estudiantes para reconocer el propósito del texto.
Pregunta 9	A	Comprensión lectora	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.	Capacidad de los estudiantes para reconocer y describir con palabras una ilustración o un gráfico que acompaña un texto.

Pregunta 10	D	Comprensión lectora	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.	Capacidad de los estudiantes para establecer el enunciatario a quien va dirigido el texto.
Pregunta 11	C	Comprensión lectora	Asume una posición crítica sobre el texto mediante la evaluación de su forma y contenido.	Capacidad de los estudiantes para reconocer el propósito del texto.
Pregunta 12	C	Comprensión lectora	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.	Capacidad de los estudiantes para identificar la función formal de una de las partes del texto.