

	COLEGIO SIERRA MORENA I.E.D.		Código – CACSM - G
	“Por una escuela activa, viva, planeada y proyectada al siglo XXI”		
	FORMATO UNICO PARA PRESENTACIÓN DE GUÍA DE TRABAJO		
	DEPARTAMENTO: Humanidades	SEDE: A	CORTE: 1
JORNADA: FDS	CICLO III		
ASIGNATURA: ESPAÑOL			
DOCENTE: Yasmin Vargas		Email: yasminvargasmoreno@gmail.com	
TIEMPO DE EJECUCIÓN DE LA GUÍA (horas de clase) horas			
TEMAS: LA NARRACION			
PÁGINA WEB: www.sierramorenafindesemana.jimdo.com			
LOGRO: Comprender e interpretar diversos tipos de textos, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual.			
Afectivo: Muestra una actitud de interés compromiso y respeto en el estudio de los géneros literarios.			
Cognitivo: Define una temática y sigue un procedimiento para la producción de textos narrativos			
Expresivo: Formula hipótesis de comprensión acerca de las obras, literarias que lee teniendo en cuenta género, temática, época y región.			
APELLIDOS Y NOMBRES:			CICLO:

La narración

Una narración es el relato de unos hechos reales o imaginarios que les suceden a unos personajes en un lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido o que hemos soñado o cuando contamos un cuento, estamos haciendo una narración.

Elementos de la narración

El narrador es la persona que cuenta la historia. Si cuentas lo que te ha sucedido, tú eres el narrador. En los cuentos, el narrador es el va contando lo que sucede y presentando a los personajes.

Los personajes son los seres a los que les ocurren los hechos que el narrador cuenta. Si cuentas lo que te ha pasado a ti, además de ser el narrador eres un personaje de la historia. Si cuentas lo que les ha pasado a tus padres, los personajes son ellos.

La acción son los hechos que se cuentan en el relato.

Partes de la narración

El marco es la parte donde se indica el lugar y el tiempo en que se desarrolla la acción; y se presenta a alguno de los personajes. Suele estar al principio del relato.

La historia o trama es el conjunto de los hechos que les ocurren a los personajes.

El país sin punta

Juanito Pierdedía era un gran viajero. Viaja que te viaja, llegó una vez a un pueblo en que las esquinas de las casas eran redondas y los techos no terminaban en punta, sino en una suave curva.

A lo largo de la calle corría un seto de rosas, y a Juanito se le ocurrió ponerse una en el ojal. Mientras cortaba la rosa estaba muy atento para no pincharse con las espinas, pero enseguida se dio cuenta de que las espinas no pinchaban; no tenían punta y parecían de goma, y hacían cosquillas en la mano.

"Vaya, vaya", dijo Juanito en voz alta.

De detrás del seto apareció sonriente un guardia municipal. "¿No sabe que está prohibido cortar rosas?"

"Lo siento, no había pensado en ello."

"Entonces pagará sólo media multa", dijo el guardia, que con aquella sonrisa bien habría podido ser el hombrecillo de mantequilla que condujo a Pinocho al País de los Tontos.

Juanito observó que el guardia escribía la multa con un lápiz sin punta, y le dijo sin querer: "Disculpe, ¿me deja ver su espada?"

"¡Como no!", dijo el guardia.

Y, naturalmente, tampoco la espada tenía punta. "¿Pero qué clase de país es este?", preguntó Juanito.

"Es el País sin punta", respondió el guardia, con tanta amabilidad que sus palabras deberían escribirse todas en letra mayúscula.

"¿Y cómo hacen los clavos?"

"Los suprimimos hace tiempo; sólo utilizamos goma de pegar. Y ahora, por favor, deme dos bofetadas."

Juanito abrió la boca asombrado, como si hubiera tenido que tragarse un pastel entero. "Por favor, no quiero terminar en la cárcel por ultraje a la autoridad. Si acaso las dos bofetadas tendría que recibirlas yo, no darlas."

"Pero aquí se hace de esta manera", le explicó amablemente el guardia. "Por una multa entera, cuatro bofetadas, por media multa, sólo dos."

"¿Al guardia?"

"Al guardia."

"Pero esto no es justo; es terrible."

"Claro que no es justo, claro que es terrible", dijo el guardia. "Es algo tan odioso que la gente, para no verse obligada a abofetear a unos pobrecillos inocentes, se mira muy mucho antes de hacer algo contra la ley. Vamos, deme las dos bofetadas, y otra vez vaya con más cuidado."

TALLER 1 CICLO III

1: Investiga todo lo relacionado con la narración

2: Investiga el cuento "el país sin punta"

3: Lee el cuento "el país sin punta" y realiza las actividades.

A. Numera la secuencia del desarrollo de la narración.

Juanito no quiso pagar la multa y tuvo que irse del país sin punta	Un guardia municipal lo sorprendió en el acto y lo multo	Juanito trotamundos llegó al país sin punta y cogió una rosa para ponérsela en su ojal
--	--	--

B. Según la respuesta anterior, escribe el número correspondiente a cada parte de la narración

Nudo

desenlace

inicio

C. Identifica información explícita en el texto y responde las preguntas • ¿Quién es el personaje principal de la narración?

- ¿Quién es el personaje secundario?
- ¿Cuál es el espacio en el que se desarrollan los hechos?
- ¿Cómo describe el autor el espacio en el que desarrollan los hechos?

4: Infiere información del texto "el país sin punta"

- A. La intención del autor de esta narración es
- B. Un país sin puntas presenta beneficios tales como
- C. El texto manifiesta que la acción de Juanito repercutió en otra persona porque
- D. El sistema que presentan en el texto para que las personas respeten la ley me parece

5: Imagina que pasaría en tu ciudad con un sistema de justicia como el que se plantea en la narración. Escribe lo que sucedería en cada caso

¿Cómo influiría el sistema de justicia en la armonía social?	¿Cómo se formaría la justicia como valor humano?	¿Qué sucedería con los jueces y los abogados?
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

6: Completa el cuadro teniendo en cuenta este pensamiento

Del escritor Gianni Rodari se dice que era un pedagogo que demostró a los niños las mil maneras de inventarse el mundo, de cambiar lo que no está bien.

Lo que crees que no está bien en el mundo

Tu propuesta para cambiarlo

7: Explora algunas ideas para escribir tu narración. Puedes basarte en la historia de “el país sin punta”. Piensa en un lugar o en personajes con características particulares.

8: Elabora un esquema como el siguiente con el tema de tu elección. Piensa tu historia en tres partes: ¿cómo inicia, como se desarrolla y como finaliza?

Nombre de la historia	tema	personajes	argumentos	Intención
La ciudad sin puertas	Una ciudad sin puertas que permite ir a donde quieras	Flora, la niña andarina; su perra kitty; el malévolo cerrajero y los habitantes de la ciudad	Flora intenta explorar todos los rincones de la ciudad, pero se ve obstaculizada por cerrajero	Entretener y valorar el sentido de libertad

--	--	--	--	--	--

9: Desarrolla la información de cada parte. Escribe oraciones con las ideas que te imagines. Las oraciones deben responder a los interrogantes ¿Qué? (acciones), ¿Quién? (personajes), ¿Dónde? (espacio) y ¿Cuándo? (tiempo). Sigue el ejemplo

A. ¿Qué?

ejemplo: las aventuras que se pueden realizar en una ciudad sin puertas

B. ¿Quién?

ejemplo: una niña llamada flora, su perra kitty y el malvado cerrajero

C. ¿Dónde?

ejemplo: ciudad sin puertas

D. ¿Cuándo?

ejemplo: hace mucho tiempo

10: Forma párrafos con las oraciones que escribiste

Inicio: escribe como es el lugar donde se dará la acción y presenta a los protagonistas

Nudo: plantea el conflicto de la historia y las acciones de los personajes

Desenlace: emplea expresiones como: entonces sucedió que, finalmente, después de...