

MANUAL DE USO PARA DOCENTES



CARTILLA "DE AVENTURAS CON TÍO CONEJO"



**MANUAL DE USO PARA
DOCENTES**

**CARTILLA “DE AVENTURAS CON
TÍO CONEJO”**



Katia Carolina Carbal Álvarez
María Fernanda Claro Avendaño
Diana Patricia De Moya Miranda
Vanessa Alexandra Zúñiga Rodelo

Comunicación Social
Universidad de Cartagena

Este manual no podrá ser reproducido
ni total ni parcialmente sin autorización
específica de las autoras.

2015 ©



INDICE

1. OBJETIVO	7
2. INTRODUCCIÓN	7
3. EJES DE EJECUCIÓN	8
4. INSTRUCCIONES METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	10
• ESTRUCTURA	13
• MODO DE USO	13



OBJETIVO

El presente manual se realiza en miras a orientar la estructura y uso de la cartilla pedagógica para los potenciales usuarios de la misma, a través de la asesoría del docente en el aula.

INTRODUCCIÓN

La cartilla *De aventuras con Tío Conejo* cuenta con una serie de relatos que envuelven a este pintoresco personaje y lo sitúan en contextos reales de la población de San Jacinto, evidenciando parte de sus prácticas culturales representadas en cada situación que Tío Conejo y sus amigos desarrollan.

Además de los relatos, la cartilla es una guía práctica que buscará fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes principalmente de grados 3°, 4° y 5°. Estas competencias comunicacionales van orientadas a la reflexión en torno a los cuentos, las representaciones a partir de los mismos y la comprensión lectora; también contará con un eje de entretenimiento en el que los estudiantes podrán divertirse aplicando conceptos y elementos inmersos en los cuentos.

De aventuras con Tío Conejo sumergirá a los estudiantes en un mundo divertido en el que Tío Conejo y sus amigos entre juegos, bromas y situaciones que bien se desarrollan o desarrollaron en el ámbito real de la población, lograrán encontrarse e interactuar con las actividades dentro de su estructura al confrontar el relato con el lector; además cuenta con dibujos que retratan a estos personajes para que el estudiante identifique al sujeto de la historia y se sienta afín con la misma.

EJES DE EJECUCIÓN

Los contenidos de la cartilla serán desarrollados bajo cuatro ejes fundamentales: La reflexión, el eduentretenimiento, la educomunicación y la investigación.

El *eje reflexivo* tiene como objetivo que el niño sea capaz de hacer un paralelo entre los cuentos de Tío Conejo y su realidad, sus costumbres, la tradición de su pueblo e incluso con sus propios valores y principios. Los contenidos de este espacio son basados en la teoría de la Educación Popular de Paulo Freire, y lo que buscan es que el estudiante aprenda de los cuentos de Tío Conejo, relacionando los mismos con la esencia de la población y confrontándolo con su ser sanjacintero.

En este sentido, las actividades de este eje se desarrollarán en forma de preguntas relacionadas con lo que el estudiante podrá leer en los cuentos, buscando generar en él principalmente una reflexión en valores, a la vez que se desarrollarán mesas redondas donde los participantes podrán argumentar y exponer su opinión frente a las situaciones que los cuentos relaten. Algunas actividades darán la opción de cambiar el final del cuento con el fin de desarrollar la habilidad escritural.

El eje de *eduentretenimiento* tiene como finalidad permitir que el estudiante afiance de una forma lúdica los conocimientos y reflexiones realizadas alrededor de los cuentos, también pretende desarrollar actividades que permitan que el niño o la niña recuerden la mayoría de los cuentos, y por último habrá actividades orientadas al fortalecimiento de las habilidades de expresión oral, el desarrollo visual y la habilidad argumentativa.

Entre las actividades para este eje se encuentran las sopas de letras, los laberintos, los crucigramas, las adivinanzas, las láminas con escenas de los cuentos, los dibujos, los dramatizados y las actividades con títeres.

El eje de *investigación* busca que el estudiante indague sobre los elementos culturales e identitarios que aparecen en los cuentos, entre sus familiares, amigos y vecinos. El objetivo de las actividades investigativas es que el niño o la niña por su propia cuenta, logre comprender los procesos y elementos relacionados con la identidad sanjacintera, así se propiciará un acercamiento a la realidad que genere una transformación en los saberes del individuo.

La *educomunicación* es transversal a todos los procesos de diseño de las actividades, ya que está presente tanto en las actividades lúdicas, como en los mensajes precisados para provocar la reflexión en el individuo. Al final del proceso con la cartilla, el niño o la niña habrá desarrollado no solo conocimiento sobre los cuentos de Tío Conejo, sino que a su vez habrán mejorado sus competencias comunicativas en general. Además, la cartilla por sí sola es una pieza que busca despertar el pensamiento crítico del estudiante frente a su realidad, tradición e identidad en relación con los cuentos, e inclusive frente a las mismas actividades que plantea la cartilla.

INSTRUCCIONES METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

La cartilla *De aventuras con Tío Conejo* cuenta con una serie de actividades que están sujetas a los ejes anteriormente mencionados.

En el eje de reflexión tendremos preguntas que vayan encaminadas a sustraer los valores inmersos en los relatos, identificar los elementos identitarios y colocar al estudiante en la posición del personaje para fortalecer su capacidad de crear juicios de valor.

1. ¿Por qué Tío Conejo se peleó con Tío León? ¿Para ti quién tenía la razón?
2. Compara la situación expuesta en la historia con un hecho de la vida real.
3. ¿Con cuál personaje te identificas? ¿Por qué?
4. ¿Por qué crees que Tío Conejo salvó a Tía Morrocoya?
5. ¿Crees que Tío Conejo actuó bien frente a Tío Mico? ¿Por qué?
6. Si estuvieras en la situación de Tío Conejo ¿Qué harías?
7. De acuerdo al relato anterior, escribe un final diferente para la historia.

Los anteriores interrogantes se encuentran concentrados en la cartilla, posterior al ejercicio de lectura de los relatos y cada una de las orientaciones del proceso será guiado por el docente de cabecera. Se le sugiere al docente que las preguntas dirigidas a los estudiantes no solo sean respondidas de forma escrita, sino oral para que afiancen sus habilidades y puedan fortalecer de este modo sus competencias comunicativas.

La manera como se evaluarán las actividades realizadas por los estudiantes puede ser a través de mesas de diálogo, en la que cada estudiante exponga su punto de vista en relación con la pregunta o trabajos en equipos, con el fin de que ellos además de llegar a consensos en torno a sus respuestas y de fortalecer el trabajo grupal, puedan exponer sus acepciones.

Así mismo, se sugiere una actividad complementaria al proceso en la cual los estudiantes se pondrán en el lugar de los personajes de las historias y asumirán sus posturas, analizarán su comportamiento frente a su realidad y podrán al finalizar, reflexionar en torno a lo ocurrido con el ejercicio (juego de roles).

Cabe resaltar que para efectos de la eficacia en el proceso de aprendizaje, los docentes encargados pueden relacionar temáticas que estén desarrollando dentro de su área con el material de la cartilla.

En el segundo eje que corresponde al eduentretenimiento, se trabajarán actividades lúdicas y de afianzamiento de saberes a partir de los relatos. Dichas actividades son los crucigramas, las sopas de letras, las dramatizaciones y los juegos con títeres, que constituyen ejercicios donde el estudiante se divierte y tiene la posibilidad de demostrar los elementos rescatados del cuento a partir de su representación o puesta en práctica. Estos ejercicios constituyen un método práctico y efectivo que busca el aprendizaje dinámico.

En el marco de la actividades seleccionadas para este eje, el proceso se ajusta a los objetivos mismos de la cartilla, que responden al rescate de elementos que buscan insertarse en la memoria colectiva de las nuevas generaciones, en este caso los estudiantes de 3°, 4° y 5° de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar; esto suele hacerse utilizando herramientas que así lo permitan, y es en este punto donde el recurso lúdico resulta pertinente.

Es válido para esta guía resaltar el objetivo de cada una de las actividades:

Sopa de letras: Esta actividad permite que los estudiantes inicialmente hagan el ejercicio mental de buscar conceptos o elementos de la historia, una vez descubiertos puedan asociarlos con el relato y traer a colación situaciones del mismo mientras realizan el ejercicio, en últimas, el proceso logra crear recordación con los relatos al enlazar los elementos de la actividad.

Las sopas de letras se utilizarán en textos extensos que requieran mayor atención, en este caso podrán encontrar esta actividad en la pág. 29 enlazada al relato “Tío Conejo y Don Juan de las piedras más altas” y en la 48 respectivamente con “Tío Conejo y el muñeco de cera”.

Crucigrama: Con este se busca no solo afianzar el nivel de atención frente al relato sino la comprensión del mismo, las preguntas que subyacen de la historia serán

respondidas por el estudiante una vez haya asimilado lo que la historia cuenta y cada uno de sus elementos, para así incluirlas en las casillas de la actividad. Este ejercicio también es pensado de acuerdo a la extensión de la historia, ya que de esta manera se puede facilitar su proceso de asimilación.

Esta actividad la podrán encontrar en la página 52 relacionada al relato “El rey de la Hojarasca”

Dramatizados: La finalidad de este ejercicio es que además de que los estudiantes asimilen la historia, pongan a prueba su capacidad creativa y artística para su representación, así podrán asociar lo que esta cuenta con la posibilidad de explorar dentro de sus realidades y agregar elementos. Además, como uno de los fines primordiales está el fortalecimiento de las competencias comunicativas con recursos identitarios como los concentrados en los relatos, en este sentido, dicha actividad busca afianzar la expresión oral como habilidad comunicativa.

Esta actividad se sugiere de acuerdo al relato de la pág. 33 “Tío Conejo y Tío Mico”

Función de títeres: Para efectos de esta actividad la idea es poner en práctica el desarrollo creativo de los estudiantes frente a la historia, la confrontación en contexto real y el desarrollo de ideas frente a la nueva representación.

Esta actividad va ligada al relato de la pág. 50 “El rey de la hojarasca”, y corresponde a una actividad complementaria al proceso reflexivo y de investigación.

En el tercer eje correspondiente a la parte de investigación, las actividades por lo general irán orientadas a trabajos en casa que puedan realizar en colaboración con los padres o particulares, y se trata de temas culturales o procesos que corresponden a las vivencias de los pobladores, propios de la cultura sanjacintera.

1. Averigua y escribe de qué forma se siembran algunos vástagos de yuca y otros productos agrícolas en tu municipio.
2. Defina las palabras que desconozca dentro del texto.
3. Qué platos típicos existen en tu comunidad

-

- **ESTRUCTURA**

La cartilla en cuanto a contenido estará diseñada con relatos acompañados de dibujos de los personajes en las historias, actividad reflexiva después de cada historia, actividad de eduentretenimiento que fortalezca el proceso reflexivo, y en otros casos, están las actividades complementarias sugeridas a trabajar en el aula al docente, ya que corresponden a procesos más complejos. Al final de la cartilla, se contará con un glosario de términos que corresponden a algunos arcaísmos y palabras que los estudiantes posiblemente no conocen, en ese sentido este glosario permitirá que los estudiantes puedan asimilar mejor las lecturas.

- **MODO DE USO**

La cartilla puede ser implementada como recurso que soporte la realización de actividades del área que el docente considere pertinente, como herramienta para el fortalecimiento de las competencias comunicativas tras el desarrollo de habilidades comunicacionales como la escritura y expresión oral, incluso como potencializador de actitudes críticas frente a sus contenidos, además de la confrontación de las historias con su realidad. La cartilla también constituye un instrumento para el desarrollo creativo y el entretenimiento, puede ser utilizada para aprovechar los espacios de ocio.

A continuación se mostrarán algunos ejemplos del uso interdisciplinar que se le puede dar a la cartilla:

Lengua Castellana:

1. Haz un cuadro o esquema en el que organices la información que contiene la historia de acuerdo a su orden de importancia así:

-Titulo

- Idea Principal
- Ideas secundarias
- Conclusiones:

2. Identifica las clases de palabras presentes en la historia, entendiendo que cada una de estas se usa de forma distinta de acuerdo al texto y realiza con ellas un cuadro clasificatorio.

- Sustantivos:
- Pronombres:
- Adjetivos
- Verbos
- Adverbios
- Artículos

Ciencias Naturales

1. De acuerdo al ambiente en que se desarrolla la historia, realiza un álbum con los tipos de hojas presentes en tu entorno: oval, fusiforme, dentada, simple, compuesta, lanceada, entre otros y luego ubícalas dentro del cuento.

2. Identifica los tipos de animales presentes en la historia, clasifícales de acuerdo a su tipo de alimentación.

Ciencias Sociales

1. Construyamos entre todos un espacio democrático.

Toma comportamientos de los personajes y compáralos con los líderes de tu comunidad.

Expón tus apreciaciones frente a esos comportamientos y haz un acta de compromisos que consideras pertinentes para que dichos líderes gestionen en su comunidad, haz el mismo proceso en torno al relato.

2. De acuerdo a los relatos de Tío Conejo, define las actividades productivas desarrolladas en la zona.
3. Realiza un mapa de tu municipio e incluye en él los paisajes que se recrean en las historias de Tío Conejo.
4. A partir del relato “Un buen caballo para Tío Conejo” investigar los mecanismos de elección popular (el voto y su importancia en la democracia).

