



Cuentacuentos Digital El Capitán de la Capa Roja

Guía para el Docente

Fundación CENDITEL.
Proyecto Maestro Virtual
maestrovirtual@cenditel.gob.ve

Junio 2013



Índice de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. BREVE RESEÑA DEL CUENTACUENTOS.....	3
3. PERTINENCIA DEL USO DE UN CUENTACUENTOS DIGITAL	4
4. CONTENIDOS QUE ABARCA EL CUENTACUENTOS DIGITAL.....	4
5. OBJETIVOS DEL CUENTACUENTOS.....	6
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	6
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
6. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA NARRACIÓN DEL CUENTO.....	7
7. USO DEL CUENTACUENTOS DIGITAL.....	8
7.1 INTRODUCCIÓN Y COMIENZO DEL CUENTO.....	8
7.2 NARRACIÓN DEL CUENTO.....	9
8. REFERENCIAS.....	19

1. INTRODUCCIÓN

Los cuentacuentos digitales son herramientas que tienen la pretensión de servir como apoyo en el proceso educativo, integrando contenidos curriculares de determinados grados y etapas de la educación básica venezolana. Es importante conocer que es política de Estado que los docentes integren tecnologías de información y comunicación (TIC) en el aula de clase ⁽¹⁾, por lo que un cuentacuentos es una herramienta importante para acercar a docentes y estudiantes al uso de las TIC.

El Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja” narra la historia de la conquista de parte de Los Andes Venezolanos por parte de un grupo de españoles comandados por Juan Rodríguez Xuárez. El cuento integra contenidos de las áreas de estudios sociales, historia y geografía particularmente para el cuarto grado de la segunda etapa de Educación Básica. El docente deberá asistir la lectura del cuento, al tiempo que supervisa la realización de las actividades por parte de los estudiantes, de esta forma el cuentacuentos se convierte en un recurso que ayuda al proceso de aprendizaje en diversas áreas del currículum básico nacional.

2. BREVE RESEÑA DEL CUENTACUENTOS

El Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja”, es una aplicación desarrollada en python, haciendo uso de la librería Ren'py, especialmente diseñada para la elaboración de novelas gráficas. Su principal propósito es apoyar la labor docente en cuarto grado de educación básica, específicamente en el área de ciencias sociales, historia y geografía. Se presenta como una narrativa histórica secuencial que se presenta con imágenes acompañadas del texto perteneciente al libro “El Capitán de la Capa Roja”, original de Jaqueline Clarac De Briceño, Thania Villamizar y Yanet Segovia. La narrativa se ve interrumpida en ciertos momentos para dar paso a varios tipos de actividades que corresponden a la integración de contenidos del Currículum Básico Nacional.

(1) Véase el Plan de Formación Docente: Uso Educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el cual nos indica que entre los años 2007 a 2013 se realizará un plan de formación docente en el uso de las TIC como política de Estado.

3. PERTINENCIA DEL USO DE UN CUENTACUENTOS DIGITAL

El Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja” es una narrativa histórica que pretende ayudar a los estudiantes de cuarto grado de la segunda etapa de Educación Básica, a reconstruir su memoria histórica, de forma tal que pueda conectar hechos sucedidos en un pasado remoto con lo que en la actualidad constituye a Mérida como ciudad y Estado. Las narrativas permiten dar cuenta de lo que sucede en un momento dado, explicándolo a través de un cuento o relato de lo que ha sucedido en el pasado. Los hechos pasados son la clave para entender lo que sucede en la actualidad.

Los cuentos o narrativas, permiten que las personas que se encuentran inmersas en un contexto, puedan saber, en principio que lo que actualmente son, y las circunstancias que los rodean no obedecen a hechos estáticos y aislados, sino que por el contrario, son el resultado de una serie de acontecimientos interrelacionados entre sí y que se presentan de manera histórica, es decir, sucede algo, luego sucede algo más como consecuencia de lo anterior y de otras causas asociadas a estos hechos.

Al igual que en la vida cotidiana, como sucede con hechos quizás intrascendentes, en el contexto global de la existencia, debe haber una narrativa que le de sentido a las circunstancias que se viven no solo individualmente, sino en relación a los otros y a lo otro. Como se señaló anteriormente, esta posibilidad está severamente debilitada en nuestra cultura, por lo que no es posible hacer conciencia de la necesidad de hacer un sentido holístico, ya que no es posible observar cómo y ante qué situaciones debería existir una actitud de estupefacción que haga surgir esa necesidad.

La educación es una posibilidad para rescatar ese sentido holístico, y por supuesto la manera de hacerlo es a través de la narrativa de historias.

4. CONTENIDOS QUE ABARCA EL CUENTACUENTOS DIGITAL

El Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja” ha sido concebido para que los docentes cubran los contenidos de las áreas de aprendizaje del Currículo Básico Nacional, tal como se

presenta a continuación:

Área de aprendizaje: Lenguaje, comunicación y cultura.

Componente: el lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad.

- Manejo de las normas para redactar textos: Ideas principales, secundarias. El párrafo, distintos tipos de párrafos.
- Utilización de la acentuación. Sílabas tónicas y átonas. Palabras agudas, graves y esdrújulas.
- Identificación de la estructura de las sílabas complejas, compuestas.
- Conocimiento de la estructura de la oración: artículos, sustantivos, verbos, adverbios, preposiciones.
- Manejo del discurso expositivo.

Componente: el lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad.

- Reconocimiento de la oralidad, costumbres y tradiciones heredadas de los pueblos indígenas y cultura presente en el país.
- Conocimiento de la literatura venezolana, indígena y universal.
- Recursos literarios: cuentos, mitos, fábulas, leyendas.
- Conocimiento de bibliotecas virtuales. Actividades de aprendizaje computarizadas. Uso de herramientas ofimáticas para realizar el trabajo escolar.

Área de aprendizaje: Ciencias Sociales, ciudadanía e identidad.

Componente: comprensión de la realidad social a través del tiempo y el espacio.

- Conocimiento y caracterización de las condiciones geográficas y climáticas, tipos de relieve, hidrografía y cuencas hidrográficas de los estados que integran la República Bolivariana de Venezuela.
- Análisis de la importancia de la resistencia indígena.
- Pueblos originarios: evolución y ubicación de las principales comunidades indígenas en el continente americano a partir del siglo XV hasta la actualidad. Actividades económicas y culturales de estos pueblos.

5. OBJETIVOS DEL CUENTACUENTOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Utilizar el Cuentacuentos Digital “El Capitán de La Capa Roja”, para que los alumnos lo comprendan, y puedan integrar en su contexto, contenidos del cuarto grado de educación básica a través de actividades surgidas de la lectura del cuento.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Área de aprendizaje: Lenguaje, comunicación y cultura

Componente: el lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad.

- Reconocer la estructura general de un texto, indicando la idea principal e ideas secundarias en la lectura de un texto.
- Reconocer la clasificación de las palabras según su sílaba tónica y acentuación en la lectura de un texto.
- Reconocer la estructura de la oración según sus componentes, en la lectura de un texto.

Componente: el lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad.

- Comprender la importancia del lenguaje oral en la construcción de la narrativa histórica de las sociedades, a través del estudio de las comunidades indígenas que lo utilizaban como principal forma de construcción histórica.
- Explicar la fundación de la ciudad de Mérida, a través de los elementos contenidos en la lectura del cuento “El Capitán De la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.
- Describir la importancia de la reconstrucción de la narrativa histórica como base para comprender la situación actual de la sociedad, a través de elementos que conecten la realidad actual con la historia.
- Ejecutar el cuentacuentos digital “El Capitán De La Capa Roja” para realizar una serie de actividades que permitan el aprendizaje de los contenidos requeridos por el



currículum básico nacional.

Área de aprendizaje: Ciencias Sociales, ciudadanía e identidad.

- Describir las condiciones geográficas de las áreas visitadas por Juan Rodríguez Xuárez, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.
- Explicar la importancia de la resistencia indígena como elemento formador de la cultura venezolana, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.
- Describir las características de las comunidades indígenas involucradas en la resistencia durante la conquista de la zona que hoy ocupa la ciudad de Mérida, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.

6. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA NARRACIÓN DEL CUENTO

A continuación se presenta una secuencia didáctica de la narración del cuento en general:

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Ejecutar el Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja” para realizar una serie de actividades que permitan el aprendizaje de los contenidos requeridos por el Currículum Básico Nacional Bolivariano.	Identificación del Cuentacuentos. Identificación del punto en el que la actividad fue guardada y volverá a iniciarse.	Ejecución de la aplicación, inicio, configuración del cuentacuentos con los parámetros requeridos para la actividad, escritura del nombre de los estudiantes y comienzo de la lectura del cuento. Esto se repite cada vez que se reinicie la lectura.	
Desarrollo		Contenido del cuentacuentos, narración histórica del recorrido de Juan Rodríguez	Lectura guiada del cuentacuentos, el docente debe guiar a los estudiantes para que	Realización de las actividades que correspondan al momento de la lectura.

		Xuárez	comprendan la lectura del cuento.	
Cierre				Retroalimentación de la lectura y realización de las actividades.

7. USO DEL CUENTACUENTOS DIGITAL

El Cuentacuentos Digital es una herramienta de apoyo para los docentes del cuarto grado de la segunda etapa de Educación Básica. Está dirigido a reforzar los contenidos de las áreas de estudios sociales, historia y geografía. Está basado en la narración de la historia de la conquista de las sierras nevadas, que narra la resistencia indígena en esas regiones. Es un recurso educativo que está pensado para que el docente guíe la lectura del cuento y la realización de las actividades por parte de los estudiantes.

A continuación se presenta una estructura esquemática del cuento, indicando la labor del docente en cada una de sus partes, de forma tal, que se tenga una guía de cómo proceder al momento de utilizarlo. Esto no impide que el docente o los estudiantes encuentren otras formas de apropiarse del recurso para utilizarlo como apoyo en el proceso educativo.

El Cuentacuentos se divide principalmente en una introducción, lectura y actividades. Las actividades se encuentran intercaladas a lo largo de la lectura del cuento. El docente deberá instruir a los estudiantes en el uso del cuentacuentos, luego debe dirigir la lectura y finalmente supervisar la realización de las actividades.

Es importante que el docente se apropie de la herramienta previamente, para lo cual debe consultar la guía del usuario.

7.1 INTRODUCCIÓN Y COMIENZO DEL CUENTO

En este punto, el docente deberá orientar a los estudiantes para que conozcan el cuento, los tutores y se identifiquen para comenzar la narración. En este punto, el estudiante escuchará a los tutores del cuento presentarse y pedirle que se identifique.

7.2 NARRACIÓN DEL CUENTO

La narración del cuento es la lectura de la trama de la historia. El docente deberá asistir a los estudiantes para verificar que efectivamente lean la historia y apoyarlos ante cualquier duda o inconveniente que se pudiese presentar con ocasión de la lectura. Se pretende que los estudiantes comprendan la lectura del cuento y sean capaces de hacer síntesis de su idea principal. El docente deberá realizar actividades para verificar la comprensión de la lectura fuera del uso del cuentacuentos.

Las escenas se encuentran intercaladas por actividades de dos tipos, unas de ellas que llamaremos “de cultivo del cuento”, y las otras, “actividades de integración curricular”.

7.3 ACTIVIDADES

Existen tres tipos de actividades, a saber: Actividades “de cultivo del cuento”, “actividades de integración curricular” y actividades para realizar fuera del uso del cuentacuentos. En total son diez actividades, de las cuales seis son de cultivo del cuento, cuatro de integración curricular y 3 de ellas son para realizarlas dirigidas por el docente fuera del uso del cuentacuentos.

ACTIVIDADES DE CULTIVO DEL CUENTO

Las actividades de cultivo del cuento, son actividades que intentan profundizar los conocimientos de los estudiantes acerca de temas que pueden ser desconocidos o poco familiares para ellos.

ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Las actividades de integración curricular, son actividades que se encuentran dentro del cuentacuentos y que presentan un reto al estudiante. Son distintos juegos, unos de memoria, adivinanzas y de reforzamiento del contenido del cuento. Son actividades que tienen puntuación, la cual será asignada por el mismo cuentacuentos. La puntuación está dividida entre las actividades y al final se mostrará el total obtenido por el estudiante luego de realizar todas las actividades.

A continuación se presenta una breve descripción de las actividades del cuentacuentos.

ACTIVIDAD 1

Esta actividad consiste en una explicación del recorrido que hizo Juan Rodríguez Xuárez más detallada que la presentada en la narración del cuento. Se justifica porque se explica tanto la ruta como el nombre de las poblaciones por las que pasó, mostrando sus nombres indígenas y el nombre con que las rebautizaron los españoles. Esto permite que el estudiante comience a hacer un vínculo entre lo que sucedió en esa época y lo que actualmente existe y es una realidad en esa región que hoy forma parte de Venezuela. Explica desde la salida de Rodríguez Xuárez y sus hombres de Pamplona, hasta su llegada a la actual población de Capacho. El Docente debe apoyar al estudiante a ubicar en el mapa actual de Venezuela la ruta recorrida por los conquistadores, atendiendo a las inquietudes que puedan surgir al respecto.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 1

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la fundación de la Ciudad de Mérida, a través de los elementos contenidos en la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).	Ejecución del Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja”.	
Desarrollo		Explicación del recorrido hecho por Juan Rodríguez Xuárez. (Conceptual)	Lectura de las actividades mientras el recorrido se despliega en un mapa.	
Cierre			Preguntas del docente para verificar comprensión	Esta actividad no tiene evaluación sumativa.

ACTIVIDAD 2

Esta actividad es principalmente lúdica, ya que el estudiante arma un rompecabezas que muestra la imagen de una escena del cuento que ya ha sido mostrada en la narración previa a la realización de la actividad. Existe la posibilidad de que el estudiante no realice la actividad, pudiendo seguir con la narración del cuento.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 2

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	1. Ejecutar el cuentacuentos digital “El Capitán De La Capa Roja” para realizar una serie de actividades que permitan el aprendizaje de los contenidos requeridos por el currículum básico nacional.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental)	Ejecución del Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja”.	
Desarrollo		Observación de las características geográficas del recorrido de Rodríguez Xuárez (Conceptual)	Armar el rompecabezas de una imagen de la narración que los estudiantes ya han visto previamente.	
Cierre			Preguntas del docente para verificar comprensión	Esta actividad no tiene evaluación sumativa.

ACTIVIDAD 3

Esta actividad tiene las mismas características de la actividad anterior, mostrando en esta ocasión, el recorrido que hicieron los españoles desde Capacho hasta la actual población de La Grita.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 3

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la fundación de la Ciudad de Mérida, a través	Explicación de la actividad a realizar	Ejecución del Cuentacuentos	

	de los elementos contenidos en la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.	(procedimental).	Digital “El Capitán de la Capa Roja”.	
Desarrollo		Explicación del recorrido hecho por Juan Rodríguez Xuárez. (Conceptual)	Lectura de las actividades mientras el recorrido se despliega en un mapa.	
Cierre			Preguntas del docente para verificar comprensión	Esta actividad no tiene evaluación sumativa. Sólo formativa.

ACTIVIDAD 4

Esta actividad pretende que el estudiante comprenda que durante la conquista española se utilizó la fuerza tanto para conquistar como para resistirse a la invasión. El cuento hace mención en varias ocasiones a las armas utilizadas por los indígenas y los españoles. Es importante que el estudiante pueda comprender por qué pelearon los españoles y los indígenas, y por qué usaron armas para enfrentarse. Existe un objetivo principal para esta actividad, y es que el estudiante comprenda que los españoles pretendieron apoderarse de las tierras indígenas y que éstos se resistieron a la invasión, esto lleva a la comprensión del concepto de resistencia indígena. Por otra parte se pretende que el estudiante se familiarice con las armas usadas por ambos bandos, ya que se mencionan repetidamente en el cuento, y muy posiblemente los estudiantes no conozcan nada acerca de ellas.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 4

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la importancia de la Resistencia Indígena como elemento formador de la cultura venezolana, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		
Desarrollo		Explicación de los nombres y uso de	Lectura de la explicación sobre las	

		las armas indígenas y españolas (conceptual)	armas y visualización de imágenes de éstas.	
Cierre			Preguntas del docente para verificar comprensión.	Esta actividad no tiene evaluación sumativa. Sólo formativa.

ACTIVIDAD 5

Esta actividad es un juego de memoria. El estudiante debe seleccionar entre un conjunto de fichas que aparecen tapadas una de ellas y recordar su ubicación para luego destapar otra ficha que coincida y de esta forma ir descubriendo la ubicación de cada pareja. El docente debe asistir a los estudiantes en caso de que tengan alguna duda. Las imágenes utilizadas para la actividad representan personajes, frutas y animales que aparecen en el cuento.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 5

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Describir las características de las comunidades indígenas involucradas en la resistencia durante la conquista de la zona que hoy ocupa el Estado Mérida, a partir del cuento “El Capitán de la Capa Roja”	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		
Desarrollo		Presentación de los nombres e imágenes de frutos indígenas, animales, personajes del cuento y tutores (conceptual)	Selección de parejas para completar la actividad clásica de juego de memoria.	
Cierre			Comentarios de los estudiantes acerca de las imágenes que forman las parejas.	Esta actividad se evalúa según la puntuación asignada por el cuentacuentos.

ACTIVIDAD 6

Esta es una actividad de adivinanzas. Se presentan cuatro adivinanzas acerca de las armas utilizadas para la conquista y resistencia indígena. El estudiante debe elegir entre cuatro tipos de arma presentadas la que corresponde a la adivinanza presentada. El estudiante escribe el nombre del arma en un espacio asignado y el cuentacuentos se encarga de dar la retroalimentación acerca del acierto o no al responder las adivinanzas.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 6

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la importancia de la Resistencia Indígena como elemento formador de la cultura venezolana, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		
Desarrollo		Explicación de las armas utilizadas en la conquista y resistencia (conceptual)	Selección del arma correspondiente a las adivinanzas presentadas.	
Cierre			Comentarios de los estudiantes acerca del enfrentamiento armado de la resistencia indígena.	Esta actividad se evalúa según la puntuación asignada por el cuentacuentos.

ACTIVIDAD 6

Esta actividad es la continuación de las actividades 1 y 2, y muestra el recorrido de Juan Rodríguez Xuárez desde la población de La Grita hasta Lagunillas, donde realiza la primera fundación de la ciudad de Mérida el 9 de Octubre de 1558.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 7

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la fundación de la Ciudad de Mérida, a través de los elementos contenidos en la lectura	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).	Ejecución del Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja”.	

	del cuento “El Capitán de la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.			
Desarrollo		Explicación del recorrido hecho por Juan Rodríguez Xuárez. (Conceptual)	Lectura de las actividades mientras el recorrido se despliega en un mapa.	
Cierre			Preguntas del docente para verificar comprensión	Esta actividad no tiene evaluación sumativa. Sólo formativa.

ACTIVIDAD 8

Es una actividad donde se explica en qué consiste la conmemoración del día de la resistencia indígena en Venezuela, el día 12 de Octubre. Los estudiantes deben leer el contenido de la actividad y el docente deberá aclarar dudas que surjan respecto a la lectura. Al finalizar la lectura, los alumnos responderán por escrito la siguiente pregunta: ¿De qué forma crees tu que se resistieron los indígenas de los andes venezolanos? Las respuestas serán discutidas en clase con el apoyo del docente.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 8

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la importancia de la Resistencia Indígena como elemento formador de la cultura venezolana, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		
Desarrollo		Importancia de la Resistencia Indígena y actitud del estudiante hacia la misma (actitudinal)	Presentación de una pregunta abierta sobre la Resistencia Indígena.	
Cierre			Respuesta libre a la pregunta abierta por parte del estudiante.	Esta actividad no tiene evaluación sumativa. Sólo formativa.

ACTIVIDAD 9

Esta actividad es complementaria a la anterior. Se trata de una entrevista al cacique Ángel Flores de la comunidad Mucumbú, en la cual responde unas preguntas acerca de la comunidad, sus costumbres, lenguaje y características. Los estudiantes escucharán y leerán la entrevista, y luego el docente debe discutir lo que se presenta en la entrevista con los estudiantes. Se sugiere que los estudiantes escriban resúmenes donde muestren sus apreciaciones sobre la entrevista.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 9

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la importancia de la Resistencia Indígena como elemento formador de la cultura venezolana, a partir de la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		
Desarrollo	Describir las características de las comunidades indígenas involucradas en la resistencia durante la conquista de la zona que hoy ocupa el Estado Mérida, a partir del cuento “El Capitán de la Capa Roja”	Descripción de las características de la comunidad indígena Mucumbú (conceptual)	Presentación de una entrevista al Cacique Ángel Flores(F) de la comunidad indígena Mucumbú.	
Cierre		Apreciaciones de los alumnos hacia la comunidad indígena descrita en la entrevista (actitudinal).	Elaboración de resúmenes orales y escritos sobre la apreciación de los alumnos sobre la entrevista presentada.	Esta actividad no tiene evaluación sumativa. Sólo formativa.

ACTIVIDAD 10

En esta actividad al estudiante se le presenta un mapa con los puntos principales del recorrido de Juan Rodríguez Xuárez. El estudiante debe arrastrar hasta su ubicación correcta en el mapa, los nombres que se presentan de manera aleatoria en la pantalla de la actividad. El cuentacuentos se encarga de dar la retroalimentación acerca del acierto o no al ubicar los

nombres de los pueblos.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 10

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la fundación de la Ciudad de Mérida, a través de los elementos contenidos en la lectura del cuento “El Capitán de la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).	Ejecución del Cuentacuentos Digital “El Capitán de la Capa Roja”.	
Desarrollo		Explicación del recorrido hecho por Juan Rodríguez Xuárez. (Conceptual)	Arrastrar y soltar en el sitio correcto el nombre de los principales pueblos del recorrido de Juan Rodríguez Xuárez.	
Cierre			Discusión acerca de la ruta seguida por Rodríguez Xuárez.	Esta actividad se evalúa según la puntuación asignada por el cuentacuentos.

ACTIVIDAD 11

Esta es una actividad de adivinanzas. Se presentan cuatro adivinanzas acerca de los pueblos que fundó o recorrió Juan Rodríguez Xuárez en el proceso de conquista. El estudiante deberá escribir en el espacio asignado para ello, el nombre del pueblo que corresponde a la pregunta de la adivinanza. Los pueblos a los que se refieren las preguntas, son los principales en el recorrido de conquista de Juan Rodríguez Xuárez. El cuentacuentos se encarga de dar la retroalimentación acerca del acierto o no al responder las adivinanzas.

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 11

	Objetivos	Contenidos	Actividades	Evaluación
Apertura	Explicar la fundación de la Ciudad de Mérida, a través de los elementos contenidos en la lectura	Explicación de la actividad a realizar (procedimental).		

	del cuento “El Capitán de la Capa Roja”, utilizando elementos descriptivos.			
Desarrollo		Explicación de los pueblos recorridos en la conquista realizada por Juan Rodríguez Xuárez (conceptual)	Escribir correctamente el nombre de los pueblos que corresponden a las adivinanzas propuestas.	
Cierre			Comentarios de los estudiantes acerca de lo ocurrido según la narrativa del cuento en los pueblos nombrados	Esta actividad se evalúa según la puntuación asignada por el cuentacuentos.

ACTIVIDADES FUERA DEL CUENTACUENTOS

La narrativa del cuento y las actividades integradas al cuentacuentos digital “El Capitán de la Capa Roja”, permiten tocar una serie de contenidos curriculares correspondientes al cuarto grado de la segunda etapa de Educación Básica. Fuera de esto, se recomienda al docente que utilice esta herramienta informática como apoyo al proceso educativo, que realice tres actividades que permitirán a los estudiantes expresar si han comprendido la idea principal de la lectura. Por otra parte, son actividades que permiten la expresión de su creatividad. El docente deberá dirigirlos en todo momento y ayudarlos si se presentan dudas o inquietudes al momento de realizar las actividades.

- **RESÚMENES Y SÍNTESIS DE IDEAS**

El docente debe presentarle a los estudiantes una idea principal o ideas secundarias que se encuentren en el cuento, y los alumnos deberán demostrar el nivel de comprensión de la lectura a través de resúmenes y síntesis de esas ideas. Es potestativo del docente otorgar peso en la evaluación del alumno a estas actividades.

- **DRAMATIZACIÓN**

El docente debe proponer a los alumnos realizar la dramatización de una o varias escenas del cuento, de tal forma que los estudiantes puedan asumir los roles de cada uno de los actores involucrados en la escena. De esta forma, los estudiantes pueden comprender las motivaciones de cada uno de los grupos en disputa (conquistadores e

indígenas), lo que les va a permitir una visión más amplia de la situación. Es potestativo del docente otorgar peso en la evaluación del alumno a estas actividades.

- **DIBUJOS**

Los estudiantes realizarán dibujos sobre escenas del cuento que les llamen la atención. Esto los ayudará a expresar lo que han comprendido del cuento, a la vez que ejercita su capacidad creativa para plasmar en un dibujo situaciones que les está contando una narrativa. De esta forma, los estudiantes pueden ejercitarse ejercitando sus capacidades de abstracción de ideas plasmándolas de manera gráfica. Es potestativo del docente otorgar peso en la evaluación del alumno a estas actividades.

8. REFERENCIAS

Ministerio de Educación. (2007) Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana. Caracas.

Ministerio de Educación. (2007) Plan de Formación Docente “Uso Educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” 2007-2013 . Caracas.

Suárez, T (2005). Esbozo de una Historia Ontológica de la Educación Moderna y Muestra del Diseño de Actividades Pedagógicas para 7° y 8° de Educación Básica (Un Aporte al Proyecto de Educación de la Sistemología Interpretativa). Proyecto de grado para optar al título de doctor en ciencias aplicadas mención Sistemología Interpretativa. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.