

Clase nº 14: “Textos instructivos”

OA 6: Leer y comprender textos no literarios para ampliar tu conocimiento del mundo y formarte una opinión.

OA 7: Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo diversos textos.

OA 12: Escribir, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas.

En esta clase extraerás información explícita e implícita de un texto instructivo, además de evaluar su efectividad a través de la aplicación de aquello que has aprendido sobre este tipo de texto.

Presentación de la información

Vuelve a leer el texto que trabajaste la clase anterior (página 70) y responde:

- ¿Es beneficioso seguir instrucciones para conseguir un objetivo? ¿Por qué?

Recuerda:

Las **instrucciones** o **textos instructivos** tienen el propósito de describir una tarea o el procedimiento para elaborar un producto. Algunas de sus características son:

- Presentan los pasos en forma ordenada, desde el inicio hasta el final.
- Explican en forma clara y directa en qué consiste cada paso.
- Mencionan los instrumentos que se utilizan (por ejemplo “el tapete”) o los materiales que se necesitan.
- Además, se pueden acompañar con imágenes, lo que facilita la comprensión de las instrucciones.

Práctica guiada

1. Lee las instrucciones del juego “Pato, pato, ganso”.

Instrucciones para jugar “Pato, pato, ganso”

Para jugar a Pato, pato, ganso necesitas a muchos de tus amigos. Primero, nos sentamos todos en círculo, excepto uno, que se queda afuera del círculo. El que se queda por fuera, camina alrededor del círculo, tocándoles la cabeza a los demás jugadores, uno a uno, mientras dice “pato” o “ganso”.

Si te dicen “pato”, te quedas sentado, pero cuando el jugador principal le toca la cabeza a alguien diciendo “ganso”, el ganso se tiene que parar a correr detrás del jugador principal, para intentar atraparlo antes de que complete la vuelta al círculo.

El jugador principal tiene que correr rápido para llegar primero y sentarse en el puesto desocupado antes de que lo alcance el ganso. Si es así, el ganso pasa a estar por fuera del círculo para ser el jugador principal, diciendo “pato, pato, ganso”. Pero si el ganso alcanza al jugador y lo toca antes de que se pueda sentar, el ganso vuelve a su puesto y el otro vuelve a empezar el juego. Ahora,

¡Inténtalo tú!

2. Responde las siguientes preguntas sobre el texto leído:

a) ¿Cuál es el nombre del juego que acabas de leer?

El nombre del juego es Pato, Pato, Ganso.

b) ¿Qué debe hacer el jugador que queda fuera del círculo?

El jugador que se queda fuera, camina alrededor del círculo, tocándoles la cabeza a los demás jugadores, uno a uno, mientras dice "pato" o "ganso".

c) ¿Qué palabra indica que un jugador debe ponerse de pie?

La palabra que indica que un jugador debe ponerse de pie es Ganso.

d) ¿Qué pasa si el ganso atrapa al jugador que está escapando?

Si el ganso alcanza al jugador y lo toca antes de que se pueda sentar, el ganso vuelve a su puesto y el otro vuelve a empezar el juego.

e) Lee las instrucciones a un adulto y pregúntale: ¿Se parece a otro juego que haya practicado? ¿Cuál?

f) ¿Entendiste el juego?

g) ¿Te gustó el juego? ¿En qué momento podrías practicarlo?

Práctica independiente

- Elabora ilustraciones que representen los pasos del juego “Pato, pato, ganso”. Puedes crear un dibujo explicativo para cada párrafo del texto.

- Responde las siguientes preguntas en relación al texto instructivo “Pato, pato, ganso”, marcando con una **x** la alternativa correcta.

<p>1. ¿De qué modo se realiza este juego?</p> <p>A) En parejas. B) De modo individual. C) Con un grupo pequeño. D) Con un grupo grande.</p>	<p>2. ¿Cuál es el objetivo del texto leído?</p> <p>A) Explicar cómo practicar un juego. B) Entretener con la historia de un juego. C) Informar quiénes participan en un juego. D) Expresar cómo se sienten los niños al jugar.</p>	<p>3. Una cualidad importante al momento de jugar “Pato, pato, ganso” es la:</p> <p>A) fuerza. B) velocidad. C) resistencia. D) memoria.</p>
--	---	---