

Fundación
BBVA



LEER
en
CASA



TEXTO INSTRUCTIVO

¿Qué actividades realizaremos?

¿Qué materiales o recursos utilizaremos?

Trabajo con un texto instructivo.

• Puede copiar el texto en la pizarra o preparar previamente un papelote: Los **yackses**, también llamados yaquis o yaces, son un juego muy antiguo. Se juega con unas piezas que parecen asteriscos tridimensionales y una pequeña pelotita que rebota. Para jugar:

a. Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yackses.

b. Tire los yackses. Intente que no caigan muy juntos ni muy separados.

c. Siéntese en el suelo.

d. Finalmente, gana el jugador que logre un mayor puntaje.

e. Lance la pelotita al aire y, antes de que dé bote en el suelo, recoja el primer yacks. Se debe recibir la bolita con una sola mano, no se debe mover ninguno de los yackses cuando se estén recogiendo los demás.

Trabajo con la lectura titulada: **Guía rápida para conocer la ciudad de Piura** (Adelante 6 Piura, páginas 148-149)

• Papelote con lectura.
• Plumones para el papelote.

Producción de texto.

• Hojas o cuaderno para que los estudiantes escriban un texto.

¿Qué actividades realizaremos?

¿Qué materiales o recursos utilizaremos?

Producción de texto.

- Puede copiar los fragmentos del texto en la pizarra o preparar previamente un papelote:

TEXTO A:

- Salir por la ruta de evacuación hacia la zona de seguridad externa.
- Elaborar un plan de emergencias.
- Cuando empiece el sismo, tome tu mochila para emergencias.
- Ubicarse en la zona de seguridad interna.
- Reunirse con la familia en el lugar planificado.

TEXTO B:

- Enrollar la cuerda en su trompo.
- Todos los participantes tiran de la cuerda de su trompo y hacen que giren sobre el suelo dentro del círculo.
- Dibujar con la tiza un círculo en el suelo. Este puede ser de aproximadamente dos metros de diámetro.
- Cuando el trompo de un participante deja de girar, puede volver a lanzarlo. El jugador que logra dar el último toque a la moneda para que esta salga del círculo es el ganador.
- Intentar que el trompo empuje la moneda poco a poco fuera del círculo. El trompo no puede salir del círculo. Todos los trompos que salen del círculo son descalificados y no pueden seguir jugando.
- Colocar, en el centro del círculo, una moneda.

INICIO

01 PRESENTACIÓN:

Recuerde a sus estudiantes que hay distintos tipos de textos y que estos pueden ser:

- DESCRIPTIVOS
- INFORMATIVOS
- INSTRUCTIVOS
- NARRATIVOS
- ARGUMENTATIVOS

Anuncie que la sesión de hoy se centrará en los textos **INSTRUCTIVOS**.

02 TRABAJO PREVIO:

- Puede copiar el texto en la pizarra o preparar previamente un papelote:

Los yackses, también llamados yaquis, yaxes o yaces, son un juego muy antiguo. Se juega con unas piezas que parecen asteriscos tridimensionales y una pequeña pelotita que rebota. Para jugar:

A. Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yackses.

B. Tire los yackses. Intente que no caigan muy juntos ni muy separados.

C. Siéntese en el suelo.

D. Finalmente, gana el jugador que logre un mayor puntaje.

E. Lance la pelotita al aire y, antes de que dé bote en el suelo, recoja el primer yacks. Se debe recibir la bolita con una sola mano, no se debe mover ninguno de los yackses cuando se estén recogiendo los demás.

- Pida a un estudiante que lea en voz alta la información copiada en la pizarra.
- Señale que cada una de estas oraciones son instrucciones. Pregunte a todo el grupo de clase: ¿Para qué son estas instrucciones?, ¿Qué se quiere lograr siguiendo estos pasos? La idea es que sus estudiantes respondan que el texto busca dar instrucciones sobre cómo jugar yackses.
- Pídale a sus estudiantes que ordenen las instrucciones. Puede escribir el número al costado de cada instrucción:

- A** Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yackses. **4**
- B** Tire los yackses. Intente que no caigan muy juntos ni muy separados. **2**
- C** Siéntese en el suelo. **1**
- D** Finalmente, gana el jugador que logre un mayor puntaje **5**
- E** Lance la pelotita al aire y, antes de que dé bote en el suelo, recoja el primer yacks. Se debe recibir la bolita con una sola mano, no se debe mover ninguno de los yackses cuando se estén recogiendo los demás. **3**

- Pida a un estudiante que lea el texto siguiendo el orden correcto.
- Señale que los textos instructivos ofrecen indicaciones, de manera ordenada, para llevar a cabo una actividad. Ahora trabajaremos con textos instructivos para identificar cómo se suelen escribir y cómo se usan.

03 EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMUNIQUE EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN

¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

Comprendemos y producimos un texto instructivo.

¿CÓMO LO VAMOS A HACER?

Leemos un texto instructivo.
Reescribimos textos instructivos

DESARROLLO

Primera Actividad

Comprendemos un texto instructivo y lo reescribimos.

01 PEGUE EL TEXTO GUÍA RÁPIDA PARA CONOCER LA CIUDAD DE PIURA EN LA PIZARRA.

02 PIDA A SUS ESTUDIANTES QUE LEAN EN SILENCIO LOS TEXTOS Y LUEGO, LEA USTED -UNA VEZ MÁS- EL TEXTO EN VOZ ALTA.



Guía rápida para conocer la ciudad de Piura

La ciudad de Piura tiene una gran oferta de atractivos turísticos. Hay hermosas plazas, plazuelas y parques, algunos de ellos en reconocimiento a héroes de la patria, como Miguel Cortés y Miguel Grau, o a artistas, como Ignacio Merino. Piura cuenta también con otro tipo de atractivos como iglesias y un famoso cementerio llamado "San Teodoro", que tiene ya 180 años de inaugurado. Además, la ciudad de Piura posee museos como la casa de Miguel Grau y el Museo de Arte Religioso. Si quieres conocer los principales atractivos de esta hermosa ciudad, te recomendamos que sigas las instrucciones que aparecen a continuación.

Primero, debes visitar la Casa Museo Miguel Grau, que se encuentra ubicada en la calle Tacna, antes llamada "Mercaderes". La casona Grau perteneció al abuelo de nuestro héroe Miguel Grau Seminario, donde este nació y pasó la mayor parte de su vida. El museo contiene una valiosa colección histórica, en la que destaca la carta de Carmen Carvajal (esposa del soldado chileno muerto en el combate de Angamos). También es posible apreciar en él la habitación de nuestro héroe y su cuna de recién nacido, así como la espada que perteneció a Miguel Jerónimo Seminario, tío de Miguel Grau. Otro gran atractivo es la réplica del majestuoso monitor Huáscar. La Casa Museo se encuentra abierta al público de lunes a viernes, de 9:00 a.m. a 12:00 m. y de 3:30 p.m. a 6:00 p.m. Los sábados y domingos, las visitas pueden hacerse entre las 9:00 a.m. y las 12:00 m.

1



En segundo lugar, no te puedes perder la visita al Museo de Arte Religioso, al cual se accede por la avenida Sánchez Cerro. Este museo fue fundado por monseñor Baltasar Jaime. Se caracteriza por poseer un exquisito estilo colonial perteneciente al siglo XVII. En él, podemos apreciar la típica fachada principal, hecha de madera con umbrales semicirculares, dos columnas a cada lado y una antigua ventana con rejas de hierro.

En el interior del museo, se encuentra el altar mayor, una importante pieza que manifiesta el singular estilo barroco de la época: está tallado en madera y cubierto de pan de oro.

El museo cuenta, además, con dos tallas históricas muy importantes: la imagen de la Virgen de Agua Santa, considerada como la más antigua que posee Piura, y la imagen de la Virgen del Carmen, la cual solía salir en las procesiones centrales de la época. Estas obras y otros objetos, como retablos, lienzos, representaciones en marfil de Cristo, imágenes talladas, etc., se exponen de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 1:00 p.m.

Después de conocer el Museo de Arte Religioso, te recomendamos que visites la Sala de Exhibición del Banco Central de Reserva del Perú. En su interior, se encuentra una importante sala en la que se exponen diversos objetos pertenecientes a la cultura vicus. Entre ellos, tenemos los ceramios y objetos de oro, plata y bronce trabajados con la técnica de laminado, soldado y vaciado. Se expone, por otro lado, la colección de billetes de 1, 5, 10 y 20 soles que emitió el Banco de Piura en 1873, los cuales se han convertido en piezas de gran interés para los coleccionistas peruanos y extranjeros.

3 Como cuarto punto, debes visitar el importantísimo Museo



Vicus. Este se encuentra ubicado en la avenida Sullana con Huánuco y cuenta con una moderna infraestructura, en cuyo interior se acondicionan salas de exhibición con más de 2700 piezas pertenecientes a la cultura vicus.

Para terminar de conocer los mayores atractivos de la ciudad de Piura, debes incluir puntos turísticos como las Iglesias de San Francisco, San Sebastián y María Auxiliadora, así como la importantísima Catedral de Piura.

(Adelante 6, Piura, págs. 148-149)

3

03 MENCIONE A SUS ESTUDIANTES QUE ES UN TEXTO INSTRUCTIVO MENOS RÍGIDO QUE LAS RECETAS O DE LO QUE PODEMOS ESPERAR EN UN MANUAL CUALQUIERA. Aún así, podemos identificar una estructura y formas de decir que caracterizan al texto:

- Los conectores de secuencia organizan los contenidos: primero, en segundo lugar, como cuarto punto, después de, etc.
- Las instrucciones se expresan con formas verbales que implican una recomendación. Es una manera

amable de dar una instrucción (es posible, apreciar, las visitas pueden hacerse, no te puedes perder, te recomendamos que visites, etc.).

- También se usan formas de imperativo (debes incluir) para la misma función.

04 AHORA PLANTEE A SUS ESTUDIANTES

REDACTAR EL FOLLETO TURÍSTICO DE LA CIUDAD DEL PERÚ QUE MÁS LES GUSTA. Deben pensar en 7 u 8 atractivos de la ciudad (iglesias, la plaza, museos, paisajes naturales, ruinas, etc.) y dar instrucciones de cómo visitarlos (cómo llegar al lugar, qué conviene hacer allí, cómo organizar la ruta, etc.). Se pueden escribir dos párrafos que contengan tres o cuatro atractivos turísticos cada uno. Hay que tener en cuenta que son útiles los conectores de secuencia (como en el ejemplo) si vamos a plantear un itinerario, una serie de acciones ordenadas en el tiempo.

05 MIENTRAS SUS ESTUDIANTES TRABAJAN, ACÉRQUESE Y VERIFIQUE SU TRABAJO.

06 PIDA A ALGUNOS DE SUS ESTUDIANTES QUE LEAN SUS TEXTOS EN VOZ ALTA.

Segunda Actividad

Reescribimos los textos instructivos y utilizamos conectores de secuencia.

01 PUEDE COPIAR LOS FRAGMENTOS DEL TEXTO EN LA PIZARRA O PREPARAR PREVIAMENTE UN PAPELOTE:



TEXTO B:

- Salir por la ruta de evacuación hacia la zona de seguridad externa.
- Elaborar de un plan de emergencias.
- Cuando empiece el sismo, tome tu mochila para emergencias.
- Ubicarse en la zona de seguridad interna.
- Reunirse con la familia en el lugar planificado.

TEXTO B:

- Enrollar la cuerda en su trompo.
- Todos los participantes tiran de la cuerda de su trompo y hacen que giren sobre el suelo dentro del círculo.
- Dibujar con la tiza un círculo en el suelo. Este puede ser de aproximadamente dos metros de diámetro.
- Cuando el trompo de un participante deja de girar, puede volver a lanzarlo. El jugador que logra dar el último toque a la moneda para que esta salga del círculo es el ganador.
- Intentar que el trompo empuje la moneda poco a poco fuera del círculo. El trompo no puede salir del círculo. Todos los trompos que salen del círculo son descalificados y no pueden seguir jugando.
- Colocar, en el centro del círculo, una moneda.



02 EXPLIQUE A SUS ESTUDIANTES QUE TIENEN QUE:

-Ordenar los pasos que aparecen en los textos.

-Reescribir los pasos en un solo párrafo. Para ello, deberán utilizar conectores de secuencia (Primero, luego, después, finalmente, etc.) y los verbos en imperativo.

-Poner título al texto.

-Pueden trabajar en parejas.

03 PIDA A UN ESTUDIANTE QUE LEA SU TEXTO, MIENTRAS LOS DEMÁS LO CORRIGEN. 



TEXTO A

Plan Ante Un Sismo

Primero, elabore un plan de emergencias y tenga lista su mochila para emergencias. Luego, ubíquese en la zona de seguridad interna. Después, salga por la ruta de evacuación hacia la zona de seguridad externa. Finalmente, reúnanse con su familia en el lugar planificado.

TEXTO A

Reglas Para Jugar Al Trompo y La Moneda

Participantes: 2 ó más jugadores.

Materiales: 1 trompo, 1 moneda, 1 tiza.

Reglas del juego:

Primero, dibuje con la tiza un círculo en el suelo. Este puede ser de aproximadamente dos metros de diámetro. Luego, en el centro del círculo, coloque una moneda. Seguidamente, cada participante enrolla la cuerda en su trompo. Simultáneamente todos tiran de ella, para hacer que el trompo gire sobre el suelo dentro del círculo. A continuación, cada participante, utilizando su cuerda, intenta que su trompo empuje la moneda poco a poco fuera del círculo. Asimismo, los jugadores deben procurar que su trompo no salga del círculo. Todos los trompos que salen del círculo son descalificados y no pueden seguir jugando. Cuando el trompo de un participante deja de girar, puede volver a lanzarlo. Finalmente, el jugador que logra dar el último toque a la moneda para que esta salga del círculo es el ganador.

CIERRE

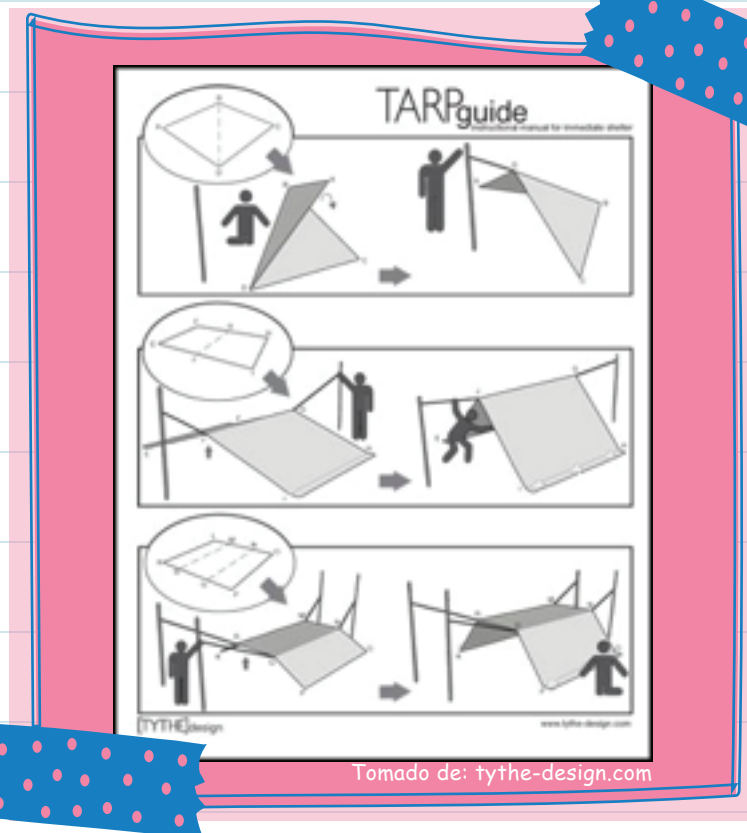
01 ELABORE UNA SÍNTESIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS PARA LA PRODUCCIÓN DE LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS:

Primero, a manera de ejemplo, ordenamos los pasos para jugar yackses. Luego, leímos un texto que nos presentaba las instrucciones para pasear por Lima y conocer algunos de sus atractivos turísticos. Notamos las características del texto instructivo (Orden de acciones; uso de imperativo o infinitivo para escribir las instrucciones; uso de conectores de secuencia). Luego, escribimos un folleto con las instrucciones para conocer los atractivos turísticos de la ciudad que más nos gusta. En la última actividad ordenamos los pasos de dos textos instructivos (Pasos ante un sismo y Reglas para jugar al trompo y la moneda), los reescribimos y pusimos un título coherente para las acciones que nos describían.

02 PREGUNTE A SUS ESTUDIANTES QUÉ OTROS TIPOS DE TEXTOS INSTRUCTIVOS SE LES OCURREN. PUEDEN SURGIR RESPUESTAS COMO, POR EJEMPLO: RECETAS; REGLAS PARA JUGAR; INSTRUCCIONES PARA ARMAR ALGÚN OBJETO, ETC.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES LIBRES

01 Copie este dibujo en la pizarra



02 Explique a sus estudiantes que se trata de tres tipos de refugio en caso de emergencia. Ahora, indique que deberán escoger un refugio y escribir al menos 4 instrucciones para el armado de uno de los refugios.

02 Revise la coherencia del texto.