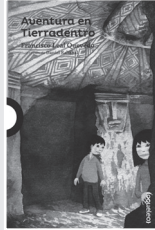


Aventura en Tierradentro

Libro:	<i>Aventura en Tierradentro</i>	
Periodo:	_____ Fecha: _____ a _____ Total horas: 8	
Aporte al proyecto:	Los estudiantes se acercarán a nuestro patrimonio cultural nacional a partir de las experiencias de viaje de los protagonistas. Comprenderán la importancia de la conservación del patrimonio y aprenderán a utilizar diversas herramientas para la redacción de textos críticos, amables y atractivos; y propios de las narraciones de aventuras, como mapas, crucigramas, jeroglíficos y otros.	
Integración de áreas:		
Ciencias Sociales: Culturas prehispánicas en Colombia y América, reconozco la importancia de los aportes de algunos legados.		
Ciencias Naturales: Identifico y acepto diferencias. Observo el mundo en el que vivo.		
Lenguaje: Lectura crítica de diversos tipos de textos. Elección de un tema para producir un texto escrito de acuerdo con el propósito, las características del interlocutor y las exigencias del contexto.		

Taller 1: Antes de leer. Hipótesis y conocimientos previos

Actividad 1. Las pistas del libro

- Cada estudiante debe observar detenidamente la cubierta de su libro. Pídales mencionar todo lo que les llame la atención en la ilustración y tome nota en el tablero. Una vez agotadas las ideas, invítelos a relacionar cada elemento de la lista con una corta explicación. Por ejemplo: “Los niños tienen los ojos rasgados” podrían relacionarlo con “Parecen ser nativos de...”.
- Llame la atención sobre el título del libro. Cuénteles que Tierradentro es un lugar real y que se trata de una reserva arqueológica en Colombia. Como el título dice que se trata de una *Aventura* en ese lugar, invite a los niños a predecir qué aventura podría ser.

Actividad 2. El tema

- Señale a los estudiantes que el tema de esta novela corta es la aventura, tal como lo indica el título. Lea en voz alta el texto de la contracubierta y comente que los personajes parecen ser aventureros permanentes, que se enfrentan a grandes desafíos. Pregúnteles a qué se puede referir el texto cuando dice “misteriosos robos”.
- Organice a los estudiantes en cuatro grupos. Asigne a cada grupo un lugar a partir del cual deberán inventar una aventura. Por ejemplo: aventura en la playa, en un cementerio, en la selva, etc. Permita que cada grupo, de manera oral, comparta su creación.

Actividad 3. Contextualización

- Lea en voz alta el texto de la página 12 sobre Tierradentro. Luego pida a los estudiantes observar el mapa de la página 17 y advertir que los protagonistas viajarán desde el Amazonas hasta el departamento del Cauca, donde queda el Parque Arqueológico Nacional de Tierradentro.
- Pregunte a los niños cómo se transportarían si viajaran a Tierradentro desde sus casas y qué llevarían a esta travesía. Anote las respuestas en el tablero. Pueden apoyarse en un mapa físico de Colombia.



Pida a los niños leer en casa, en compañía de un adulto, de la página 7 a la 35 y elaborar un breve resumen que responda a los siguientes enunciados: ¿quiénes cuentan la historia y adónde van?, ¿en qué medio de transporte viajan?, ¿cómo es el lugar a donde llegan?, ¿con quién se encuentran en el campamento? Solicite que averigüen con sus padres y vecinos quiénes son los personajes más representativos de sus comunidades (región, barrio, vereda, ciudad, etc.).

Taller 2: Encuentro de culturas (páginas 7 a 42)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Socialice el resumen elaborado en casa e indique que cada enunciado planteado en la tarea corresponde a un capítulo distinto. Pídales que cotejen esto leyendo los títulos de los cuatro capítulos leídos.
- Lea en voz alta de la página 37 a la 42 y destaque el personaje de Benilda y su función en la comunidad. Compare este rol con los que ejercen los personajes mencionados por los niños en la tarea.

Actividad 2. Preparación de un encuentro con niños de otros lugares. Conexión con Ciencias Naturales



Así como en la novela Nashi y Mayam llevan muestras y hablan de todo aquello que representa su región, plantee a sus estudiantes la misión de preparar una muestra de su ciudad para un encuentro intercultural imaginario en el que serían anfitriones. Construya un texto colectivo con los aportes de todos y organice la información, utilizando criterios como:

- A qué sitios de su ciudad los llevarían.
- Qué comidas representativas les ofrecerían.
- Cuáles son la música y la danza representativas.
- Cuáles son los personajes que representan la cultura local.

Al final, lea el texto y haga las correcciones o precisiones unánimemente aceptadas.

Actividad 3. Diccionario de localismos

A partir de la identificación de las expresiones verbales locales, proponga a los alumnos crear entre todos un diccionario de palabras de uso local en su región. Por ejemplo, en Bogotá la palabra *chino* significa “niño”, en Bucaramanga decir *mano* significa “hermano, amigo, compañero”.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

El medio de transporte que los niños usan para llegar hasta Leticia es:

- Un avión
- Un bus
- Una lancha



Dígales que deben leer en casa de la página 43 a la 58.

Aventura en Tierradentro

Taller 3: La cápsula del tiempo (páginas 43 a 58)

Actividad 1. Recuperación de información

Converse con los niños sobre lo leído en casa y deténgase en el significado que podría tener la escultura *El pensador*. Invítelos a reconocer la importancia de la información que esta figura puede suministrar de acuerdo a la expresión de su rostro, el tamaño, la posición de los brazos, etc.

Actividad 2. Aporte al proyecto. Descripción de mi habitación y de un objeto preciado.

Conexión con Ciencias Naturales



Explique a los niños que así como *El pensador* es testimonio de lo que hacían y vivían las antiguas comunidades de Tierradentro, los elementos de nuestro entorno cotidiano hablan de nosotros y de cómo vivimos hoy. Proponga a los niños crear un texto que será leído en el futuro, a manera de cápsula del tiempo. Cada niño debe describir cómo es su propia habitación y cuál es el objeto más importante que conserva allí. Recuérdeles explicar el uso que hacen de ese objeto; ya que, probablemente, los niños del futuro no lo conozcan.

Señale a los niños que este escrito hará parte de su libro final y que debe llevar por título: “La cápsula del tiempo para futuras generaciones”.

Actividad 3. Un nuevo nombre para...

Cuando Nashi y Mayam encontraron la estatua y vieron su enorme cabeza decidieron llamarla *El pensador*, ya que no conocían su nombre verdadero. Siguiendo este ejemplo, desarrolle con sus estudiantes una actividad en la cual ellos den nuevos nombres a un objeto de la cotidianidad, como el computador, teniendo en cuenta su aspecto y su función.

Ejemplo: El computador es igual a “sala de juegos, mensajero, quitasueño, etc.”.

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

En la página 53 dice: “... es como si el mismo sol resplandeciente me hubiera regalado un poquito de su fulgor para iluminar mi rostro”. La palabra *fulgor* significa lo contrario de:

- Brillo
- Oscuridad
- Poder



Indíqueles que lean en casa, en compañía de un adulto, de la página 59 a la 74.

Taller 4: Imaginario sobre la muerte (páginas 59 a 74)

Actividad 1. Recuperación de la lectura

- Recapitule con los estudiantes lo leído hasta el momento. Invítelos a recordar los principales hechos que han sucedido en la historia, así como los nombres de personajes y lugares.
- A modo de introducción, plantee a los niños la siguiente adivinanza:
El que la hace, no la usa, el que la usa no la ve y el que la ve no la quiere por muy bonita que esté.
Respuesta: *La urna funeraria.*
A partir de esta adivinanza aborde el tema de los hipogeos como tumbas de los antepasados. Explique que los hipogeos eran tumbas en las cuales la cultura milenaria de Tierradentro enterraba a sus muertos.
- Lea con los niños en la página 71 donde se describe el modo como eran sepultados con sus alimentos y joyas. Pídales hacer un dibujo sencillo de cómo se imaginan en el interior de estas tumbas.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales. ¿Qué significa morir?



- En esta parte del libro se mencionan las creencias y costumbres de los antecesores de los indígenas paeces en torno al tema de la muerte. Lea en voz alta, y pida a los alumnos seguir la lectura en silencio, el texto de la página 73: “Por un momento me imaginé enterrada en una de estas tumbas...”.
- Indague si sus alumnos han tenido una experiencia cercana con la muerte de un ser querido. Invítelos a compartir sus vivencias.

Actividad 3. Formas de nombrar la muerte

Explique a los niños que en las culturas precolombinas las ceremonias mortuorias eran de suma importancia, pues creían que se trataba de un paso a una nueva etapa. En el mundo moderno muchas culturas han acuñado un lenguaje que describe con humor el hecho de morir.

Escriba en el tablero la siguiente lista de expresiones sobre la muerte y dé explicación a cada una de ellas: “Se fue para el barrio de los acostados”, “Se quedó tieso”, “Estiró la pata”, “Se puso el traje de madera”, “Salió con los pies por delante”, “Pasó a mejor vida”, “Colgó los guayos” u otras que conozca.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

- Según el contexto del libro, la palabra *guaquero* puede ser sinónima de:
 - Arqueólogo
 - Guardián de las tumbas indígenas
 - Saqueador de tumbas indígenas
- La lengua que hablan los indígenas paeces de la región de Tierradentro es:
 - Uyú
 - Nasa yuwe
 - At´tu



Pídales que en casa lean, preferiblemente acompañados por un adulto, de la página 75 a la 92. Para el próximo encuentro deben traer lápices de colores.

Aventura en Tierradentro

Taller 5: El mapa del tesoro (páginas 75 a 99)

Actividad 1. Recuperación y continuación de la lectura

- Converse con los niños sobre la lectura en casa. Haga notar que la historia está llegando a su fin y que empieza a resolverse. Anote en el tablero algunas ideas que los estudiantes señalen como importantes de lo leído. Lea en voz alta las páginas 91 y 92. Indique a los estudiantes seguir en silencio la lectura en sus libros.

Actividad 2. Aporte al proyecto. El mapa del tesoro



En esta parte del libro se mencionan algunas pistas que la gente usa para encontrar guacas o tesoros. Organice a sus estudiantes en cuatro grupos y entregue a cada uno de ellos la misión de escoger un lugar dentro de la escuela para esconder un tesoro. Luego diseñarán con indicaciones textuales, gráficos y símbolos un mapa que explique cómo llegar al sitio. “¿Qué tesoro esconderán?, ¿quién lo buscará?”. Cada grupo podrá elegir libremente el objeto que desea esconder y entregará el mapa a otro equipo que tendrá la misión de encontrarlo. Recuérdeles conservar el mapa al final de la actividad para guardarlo en su carpeta del proyecto final.

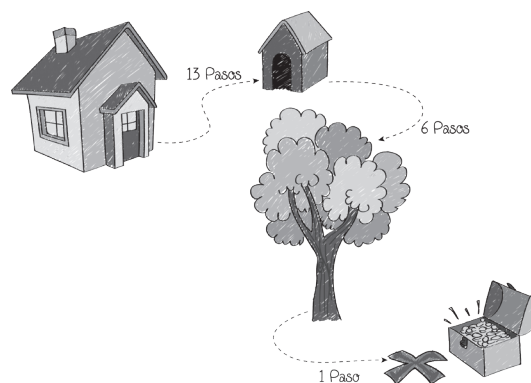
Tendrán cuidado de que el mapa oriente correctamente a quien lo lea, con indicaciones y medidas precisas, de modo que a partir de un lugar determinado pueda llegarse sin falla al tesoro. Las medidas podrán darse en pasos, metros o cualquier otro patrón.

Los lugares intermedios deberán representarse por símbolos fácilmente identificables. Por ejemplo, la enfermería puede representarse mediante el símbolo de la Cruz Roja. Las direcciones de los desplazamientos se graficarán con líneas punteadas terminadas en flecha. A manera de ejemplo, el mapa podría quedar así:

Mapa del tesoro

Seguir exactamente este mapa y las indicaciones que lo acompañan garantizará tu éxito.

- Salir de casa por la puerta del jardín trasero y caminar trece pasos hacia la casa del perro.
- Caminar seis pasos a la derecha, hacia el árbol grande.
- Al llegar al árbol, dar un paso adelante en diagonal hacia la izquierda.
- Cavar un hoyo de diez centímetros de profundidad. ¡Allí encontrarás un baúl con el tesoro!



EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

En la página 93, Mayam dice: “—Mi cabeza no cree pero mi corazón un poquito”. Pida a los niños interpretar esta frase y escoger la respuesta que consideren más apropiada:

- Aunque lo que escuchó no tiene pruebas, siente que puede ser cierto.
- Que cree la mitad de lo que oyó.
- Que al corazón no se le puede hacer caso.



Taller 6: La exploración arqueológica y los gaaqueros (páginas 101 a 135)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Analice con los estudiantes la parte final del libro y compare con las predicciones que hicieron en el primer taller.
- Pídales contar qué fue lo más interesante que encontraron en la lectura.

Actividad 2. Arqueólogos vs. Gaaqueros. Conexión con Ciencias Sociales



Los gaaqueros desarrollan una actividad ilegal. Los arqueólogos, en cambio, exploran y valoran bienes culturales con el objeto de protegerlos y preservarlos como patrimonio de una nación.

Invite a los niños a jugar a los de arqueólogos y a partir del concepto de *Patrimonio Cultural Nacional** indíqueles que deben elegir un bien que conozcan y creen debe preservarse para siempre, explicando el porqué de su elección.

Pida a los niños elaborar colectivamente una lista de tesoros de la ciudad donde viven que deban ser protegidos como patrimonio nacional. Dé ejemplos como: un parque, una especie animal, un edificio o casa importante, una comida típica, un monumento, etc.

*Patrimonio Cultural Nacional: "...está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular". Ley General de Cultura, artículo 4º. Ley 397 de 1997.

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Cómo influye el personaje de Benilda en la captura de los gaaqueros:

- A partir de su experiencia y sabiduría enseña a los niños a estar alerta frente a los movimientos de los gaaqueros.
- Su poder de adivinación le permite saber dónde están los gaaqueros.
- Porque despierta temor en ellos.

Aventura en Tierradentro

Taller 7: Después de leer. Lectura crítica

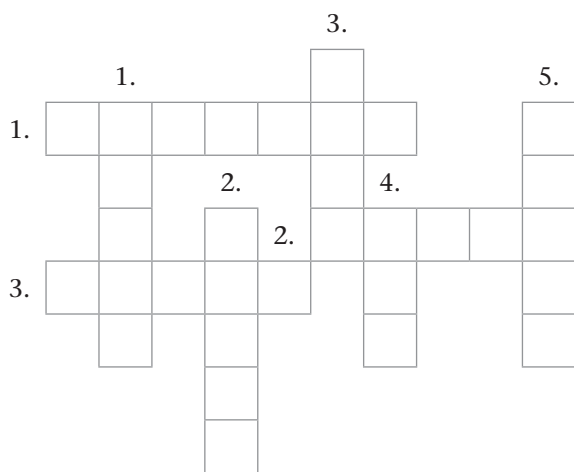
Actividad 1. Comprensión global

Pida a los estudiantes determinar si los siguientes enunciados son falsos (F) o verdaderos (V):

- | | | | | |
|---|---|--------------------------|---|--------------------------|
| a. Tierradentro es un parque arqueológico situado en el departamento del Cauca. | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |
| b. El autor del libro es el mismo ilustrador. | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |
| c. La historia se refiere a una aventura de los gemelos Nashi y Mayam. | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |
| d. En la historia hay varios robos de piezas arqueológicas. | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |
| e. Las tumbas de los indígenas de Tierradentro se llaman <i>hipogeos</i> . | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |
| f. Los perros son animales sagrados en la cultura de los paeces. | F | <input type="checkbox"/> | V | <input type="checkbox"/> |

Actividad 2. Aporte al proyecto. Reflexión sobre el contenido

Pida a los estudiantes completar el siguiente crucigrama que puede copiar en el tablero (aquí se muestra resuelto para un mayor apoyo. Eliminar la solución antes de hacer la actividad con los estudiantes).



Horizontales	
1.	Tumba indígena de Tierradentro.
2.	Nombre de la niña cartagenera amiga de los gemelos.
3.	Nombre de la niña protagonista

Verticales	
1.	Al revés, nombre del niño protagonista.
2.	Plural. Animal sagrado para los paeces.
3.	Apellido del autor de <i>Aventura en Tierradentro</i> .
4.	Tierradentro en lengua yuwe.
5.	Antiguo sepulcro indígena, ahora saqueado como un tesoro.


Indique a los estudiantes que este ejercicio hará parte de su proyecto final y lo llamarán “Crucigrama para recordar nuestros orígenes”.

Actividad 3. Reflexión personal

Muestre a los niños la siguiente lista de actividades que pueden desarrollar en su entorno para posibilitar un acercamiento a nuestras culturas ancestrales:

- Visita a museos.
- Participación en danzas folclóricas.
- Lectura de mitos, leyendas o cuentos de tradición oral colombiana.
- Aprender a interpretar instrumentos musicales ancestrales.
- Establecer amistad con niños de otras etnias que estudien en el colegio.

Ahora, pida a los niños elegir una de estas actividades, en la cual les gustaría participar y que expliquen, por escrito, el porqué de su escogencia y cómo lo acerca al conocimiento de su cultura.

 Pida a sus estudiantes investigar en casa, con ayuda de los padres, sobre los jeroglíficos. Pida que, la próxima clase, lleven algunos ejemplos. Deben llevar, además, lápices de colores o marcadores.

Taller 8: Después de leer. Producción textual escrita

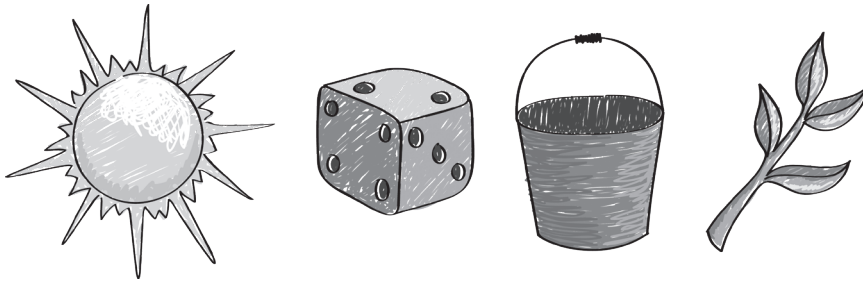
Actividad. Aporte al proyecto. Los Jeroglíficos. Conexión con Ciencias Sociales

Cuénteles a los niños que las culturas precolombinas tenían manifestaciones escritas distintas a las nuestras. De allí la importancia de los símbolos y dibujos en la comunicación escrita. A estos mensajes, contruidos con símbolos o dibujos se les conoce como *jeroglíficos*.

Pida a los estudiantes que expongan lo que investigaron sobre este tema.

Indique a los estudiantes que deberán crear en clase un jeroglífico, cite algunos ejemplos (puede hallar información en <http://jeroglificos.org/>). Si no les alcanza el tiempo de clase, permítalos terminarlos en casa con la ayuda de sus padres, pues este jeroglífico hará parte de su proyecto final.

A manera de ejemplo se muestra el siguiente:



Solución: El soldado Valderrama.

Permita que los estudiantes que terminen sus jeroglíficos en clase los expongan y que el resto del grupo descifre sus mensajes.

