

Con ustedes...

...¡EL TEXTO INSTRUCTIVO!



Cuartos básicos

Profesoras:

Susana Llanos

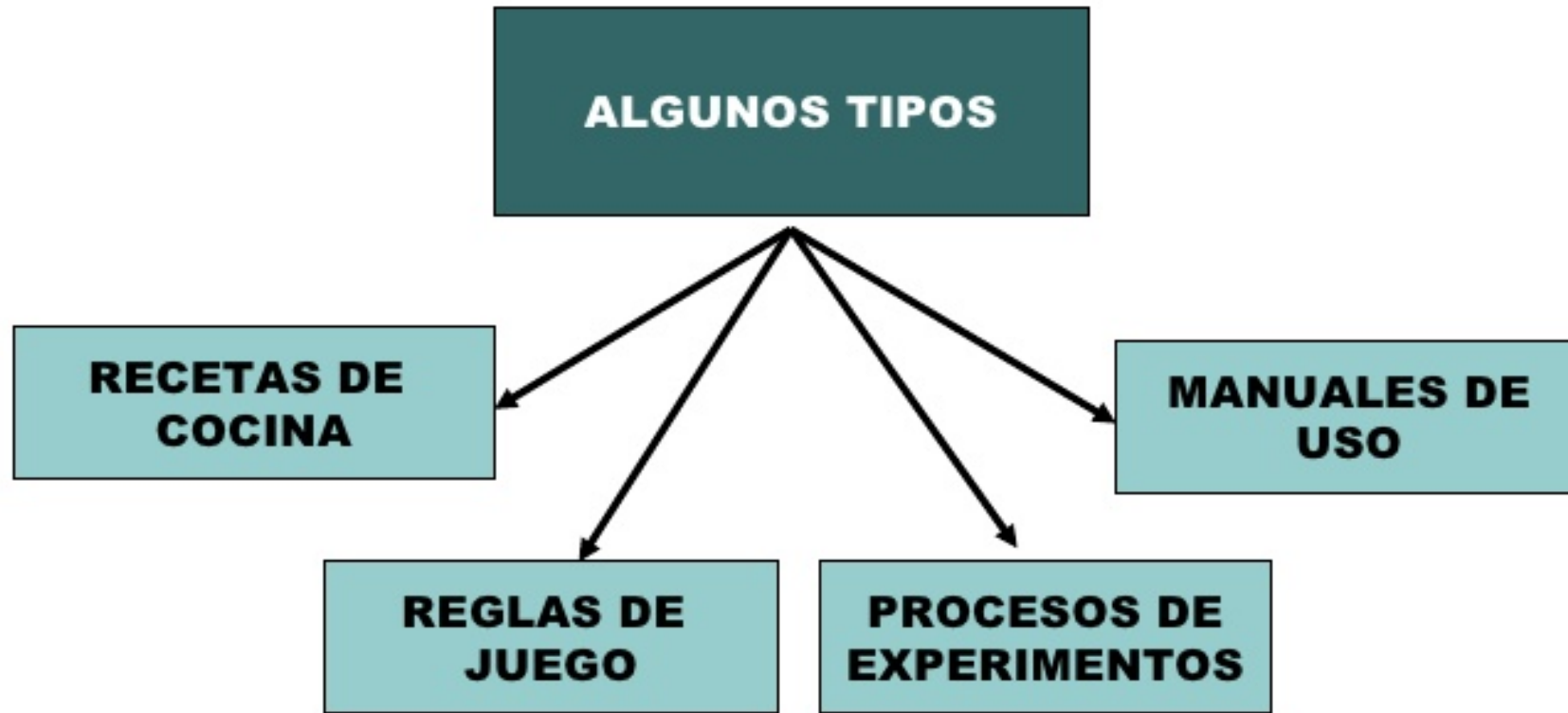
Brayana Mardones

¿Qué es un texto instructivo?



Son aquellos que indican los pasos precisos que se deben seguir para realizar una actividad o elaborar un producto mediante un conjunto de reglas claras.

Tipos de textos instructivos



Recetas de cocina

Toda receta debe llevar:

- * **Nombre del plato**
- * **Ingredientes y porciones**
- * **Las instrucciones previas antes de empezar a cocinar**

- * **El modo de prepararse**
- * **El modo de servirse**
- * **Si puedes sustituir un ingrediente**



Reglas de Juego

Los juegos y los deportes son actividades que se rigen por unas normas: las reglas de juego, en las que se establece cómo se practica un determinado juego o deporte.



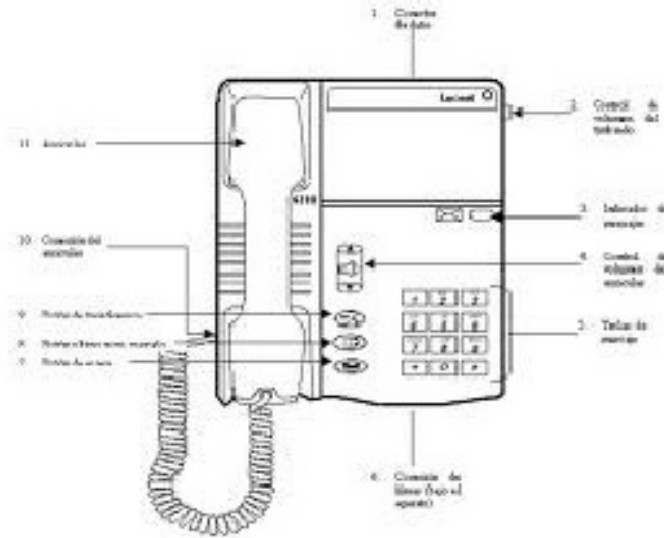
Procedimiento de experimentos

Los experimentos tratan de averiguar si determinadas afirmaciones son correctas.

Por eso, las indicaciones deben ser claras, ordenadas y precisas



Manuales de uso



Un manual de uso es el documento que contiene la descripción de actividades que deben seguirse en la realización de las funciones de una unidad tecnológica, o de dos o más de ellas.

Ahora trabajaremos un texto instructivo muy especial





A continuación presentamos cuatro trucos de magia con las instrucciones para realizarlos.

Debes leerlos y elegir uno de ellos para aprenderlo y presentarlo a través de un video.

Para esto, tendrás que leer, comprender y seguir las instrucciones “al pie de la letra” para que el truco que presentes resulte exitoso.

Si quieres te puedes poner un nombre de fantasía, maquillarte o utilizar algún accesorio (varita mágica, sombrero, bigotes, etc).

Pide a tu familia que te apoye como público.

Evaluaremos tu presentación considerando:

- Que el truco se realice con precisión
- Que hayas seguido las instrucciones.
- Que el truco tenga el remate o final correspondiente
- Creatividad en la exposición
- Expresión y voz clara
- Cumplimiento en la entrega del trabajo

Además tendrás que responder una guía.

Adivinar la carta en la que el niño está pensando

Material.

Baraja de naipes



Pasos:

- 1) Se toman 21 cartas y se distribuyen, con las caras hacia arriba, en tres filas de siete naipes cada una.
- 2) Para que el truco funcione, hay que repartir una carta por vez en cada fila, y no las siete de una fila seguidas y pasar luego a la fila siguiente.
- 3) Se pide al participante que piense en una carta y que la recuerde, pero sin decir cuál es: solo debe indicar en qué fila se encuentra.
- 4) Después se recogen las tres filas, con el cuidado de que la fila señalada por el participante quede en medio de las otras dos, y se vuelve a formar el mazo. Se vuelve a distribuir en tres filas de la misma forma que lo hicimos al inicio.
- 5) Se le pregunta al participante en cuál está su carta y recogerlas.
- 6) Se repite, del mismo modo, dos veces más.

- 7) Hecho esto, la carta que el participante haya elegido será la que ocupe el lugar del medio en el mazo, es decir, tendrá diez cartas encima y diez debajo. A partir de este momento, el mago puede elegir el modo más creativo para darla a conocer: decir que nota una energía especial, que le pesa más en la mano, colocar todas las cartas sobre la mesa cara arriba excepto esa que pondrá cara abajo, etc.

¡Y listo! ¡Sorprende a tu público!

Nudo de la cuerda mágica

Material:

Cuerda

Pasos:



- 1) Haz un nudo en un extremo de una cuerda y sostén el extremo anudado.
- 2) Pon tu mano alrededor del otro extremo y envuélvelo alrededor de tu mano, diciendo tus palabras mágicas.
- 3) A la cuenta de 3 ¡Unooo, doooooos y treeees! Suelta el extremo anudado de la cuerda con alguna frase mágica de modo que se vea como si por arte de magia hubieses anudado la cuerda.

¡Y listo! ¡Sorprende a tu público!



Objeto escondido

Material:

Objetos del lugar

Pasos:

- 1) Elige a un amigo para que te ayude, sin que el resto lo sepa.
- 2) Escoge un color común y pídele a tu amigo que lo recuerde. Deja que tu amigo sepa que será escogido como voluntario para el truco.
- 3) En la habitación con los invitados, di que necesitas un voluntario. Éste puede ser cualquiera además de tu amigo.
- 4) Dile al voluntario que dejarás la habitación y que deseas que seleccione cualquier objeto de la habitación mientras no estás allí, y que comparta la respuesta con todo el cuarto cuando regresas.
- 5) Una vez que el objeto ha sido seleccionado y revelado, regresa a la habitación y rápidamente, selecciona a tu amigo como segundo voluntario.
- 6) Pídele que comience a señalar objetos en la habitación. Sabrás cuándo señala al objeto escogido "leyendo la mente del voluntario": Tu amigo comenzará a señalar objetos. Cuando señale algo del color que han acordado, será una señal de que el próximo objeto será el correcto.

¡Y listo! ¡Sorprende a tu público!

Haz desaparecer un salero

Material:

Salero y servilleta.



Pasos:

- 1) Cubre un salero o pimentero con una servilleta.
- 2) Coloca tus manos sobre el salero cubierto con la servilleta.
- 3) Mueve el salero (que debe permanecer cubierto con la servilleta) por encima de una moneda. Di las palabras mágicas que prefieras (como por ejemplo "abracadabra"). Remueve la servilleta y el salero de la mesa, pero deja la moneda sobre ella. Observa la moneda y actúa como si estuvieras triste de verla allí todavía.
- 4) Abre tus manos y deja caer el salero sobre tu regazo muy discretamente. La servilleta deberá parecer como si todavía tuviera el salero adentro y luego dile a tu audiencia que quieres intentar de nuevo el truco.

5) Coloca tus manos sobre la servilleta (La cual todavía debe lucir como si tuviera el salero dentro de ella) y di tus palabras mágicas de nuevo. Aplana la servilleta como si la presionaras hacia abajo. La audiencia quedará maravillada porque pensará que el salero ha desaparecido.

¡Y listo! ¡Sorprende a tu público!

