	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO: ED-F-35	VERSIÓN 2
	Taller - Guía	FECHA: 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario Permiso Desescolarización -- Otro: Trabajo en casa x
 Asignatura: ESPAÑOL E INGLÉS Grado: 1° Fecha: SEMANA 5 6 7 8 P3

Docente: Rosmira Zapata y Martha Cano
 Nombre y Apellidos de estudiante:

Propósito (indicador de desempeño).

Español: Actitudinal opina sobre las acciones, actitudes y decisiones de los personajes de las fábulas
 Inglés 1. conceptual reconoce el vocabulario relacionado con mascotas y juguetes
 2. Procedimental; nombra sus juguetes y los asocia con la imagen adecuada

Pautas para la realización del taller

- Desarrollar el taller en el cuaderno de español.
- Después de solucionar el taller los estudiantes que están registrados en la página edmodo tomar foto y subir a la plataforma en la asignación correspondiente.
- Los estudiantes que no están registrados deben realizarlo en hojas para entregarlo en la secretaria de la institución

Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:

Se evalúa el taller teniendo en cuenta: letra del estudiante clara y legible, buena ortografía y orden en el desarrollo del mismo. Se dará una nota en cada indicador de desempeño que esta en este taller.

Adicional se dará una nota en el área de artística y matemáticas por armar la figura geométrica el cubo

ACTIVIDADES:

Exploración.

1. **One:** Lee en casa práctica con tu cuidador lectura.

¿Que son las fábulas? Las fábulas son relatos *cortos en los* que muchas veces animales y objetos inanimados son capaces de hablar y expresarse, e incluso de presentaren características humanas. Suelen utilizarse como recurso didáctico para enseñar sobre las virtudes y defectos de las personas.

2. **Two:** observa la imagen y lee en voz alta la fábula



Había una vez una familia de **ratones** que vivía en la despensa de una casa, pero temiendo siempre los ataques de un enorme gato, los ratones no querían salir. Ya fuera de día o de noche este terrible enemigo los tenía vigilados.

Un buen día decidieron poner fin al problema, por lo que celebraron una asamblea a petición del jefe de los ratones, que era el más viejo de todos.

El jefe de los ratones dijo a los presentes:

- Os he mandado reunir para que entre todos encontremos una solución. ¡No podemos vivir así!

- ¡Pido la palabra! - Dijo un ratoncillo muy atento. Atemos un cascabel al **gato**, y así sabremos en todo momento por dónde anda. El sonido nos pondrá en alerta y podremos escapar a tiempo.

Tan interesante propuesta fue aceptada por todos los roedores entre **grandes aplausos y felicidad**. Con el cascabel estarían salvados, porque su campanilleo avisaría de la llegada del enemigo con el tiempo para ponerse a salvo.

- ¡Silencio! – Gritó el ratón jefe, para luego decir: Queda pendiente una cuestión importante: ¿Quién de todos le pondrá el cascabel al gato?

Al oír esto, los ratoncitos se quedaron repentinamente callados, muy callados, porque no podían contestar a aquella pregunta. De pronto todos comenzaron a sentir miedo. Y todos, absolutamente todos, corrieron de nuevo a sus cuevas, hambrientos y **tristes**.

Moraleja: Es más fácil proponer ideas que llevarlas a cabo.

Estructuración

- 3. Three:** de la lectura anterior vamos a responder en tu cuaderno de español las siguientes preguntas

¿Dónde vivía esta familia de ratones?

- ¿A qué tenían miedo?
- ¿Qué propone hacer con el gato uno de los ratones?
- ¿Por qué al final no llevan a cabo la decisión?
- ¿Cuál es la moraleja de esta historia?

4. four; amplia tu vocabulario, definir el significado de algunas de las palabras que aparecen en el texto de arriba, por ejemplo, despensa, ratón, gato cascabel.

5. five buscar palabras que pertenezcan a un mismo grupo semántico o tengan relación entre ellas. Ejemplo: miedo, triste, felicidad. ¿Qué son todas ellas? encontrar sinónimos o antónimos. Por ejemplo, gato-felino, ratón-roedor, pregunta-duda o triste-alegre, viejo-joven y enemigo-amigo.

O	L	I	S	O	A	F	O	I	E	S	S	O
D	A	R	D	M	I	G	O	L	P	E	S	N
I	C	A	L	I	D	O	P	O	E	O	G	O
O	E	O	C	O	M	P	A	A	O	U	R	E
P	O	D	E	A	C	I	N	I	R	S	U	O
E	E	I	R	D	R	A	N	C	O	D	E	S
U	R	N	A	N	R	I	R	U	O	U	S	L
D	U	G	O	A	D	R	C	T	T	C	O	E
T	G	E	S	R	O	S	S	I	U	O	R	N
M	O	A	T	M	M	O	N	C	A	A	R	O
I	S	U	A	L	G	E	O	G	A	S	D	O
R	O	C	A	N	S	A	D	O	H	A	O	E
E	R	G	A	C	E	P	F	R	I	O	E	O

Palabras a encontrar:

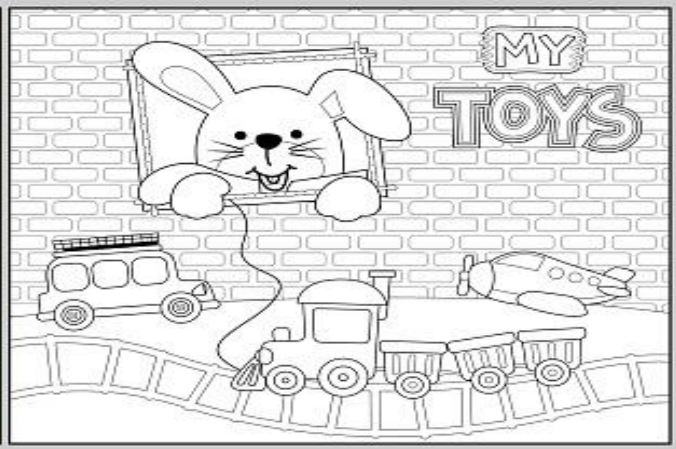
AMOR
ODIO
CARICIAS
GOLPES
CANSADO

LISO
RUGOSO
FRIO
CALIDO

ENORME
DIMINUTO
ANGOSTO
GRUESO

6. Six: the toys

Resuelve la ficha con la ayuda de tus cuidadores busca el nombre en inglés de los juguetes dados y los coloreas a tu gusto



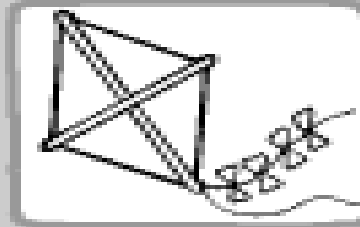
TOYS BINGO



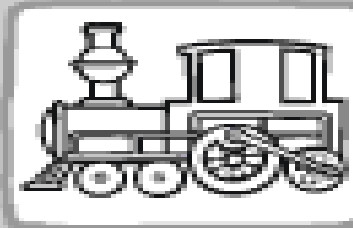
DOLL



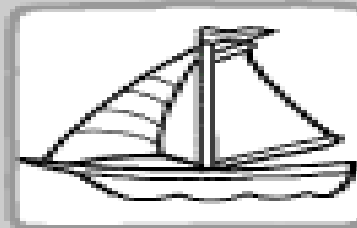
TEDDY BEAR



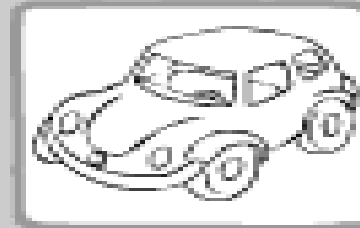
KITE



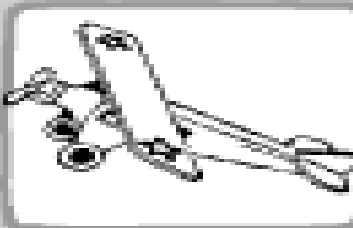
TRAIN



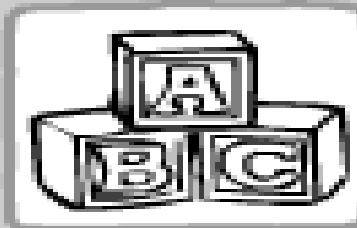
BOAT



CAR



PLANE

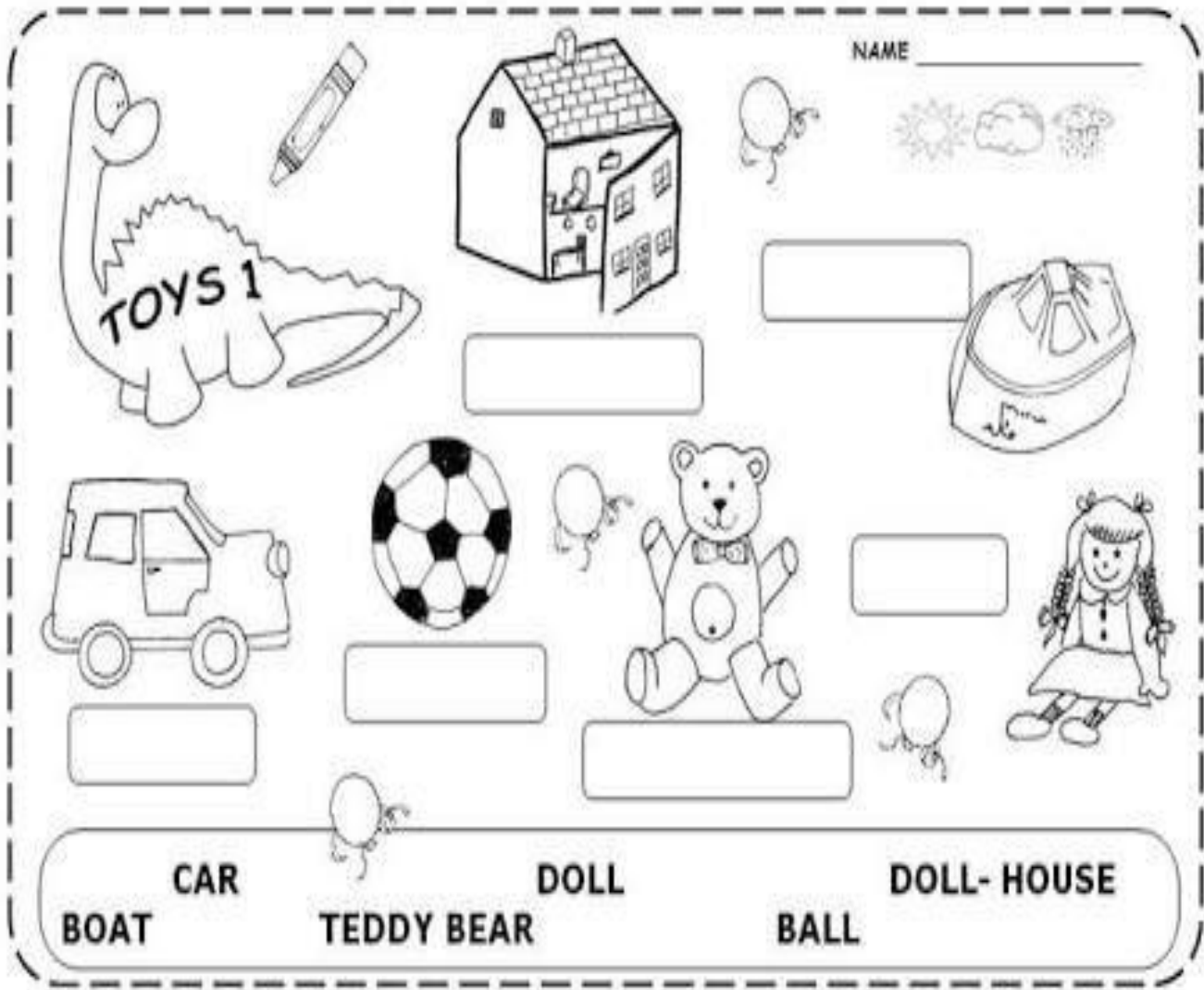


BLOCKS



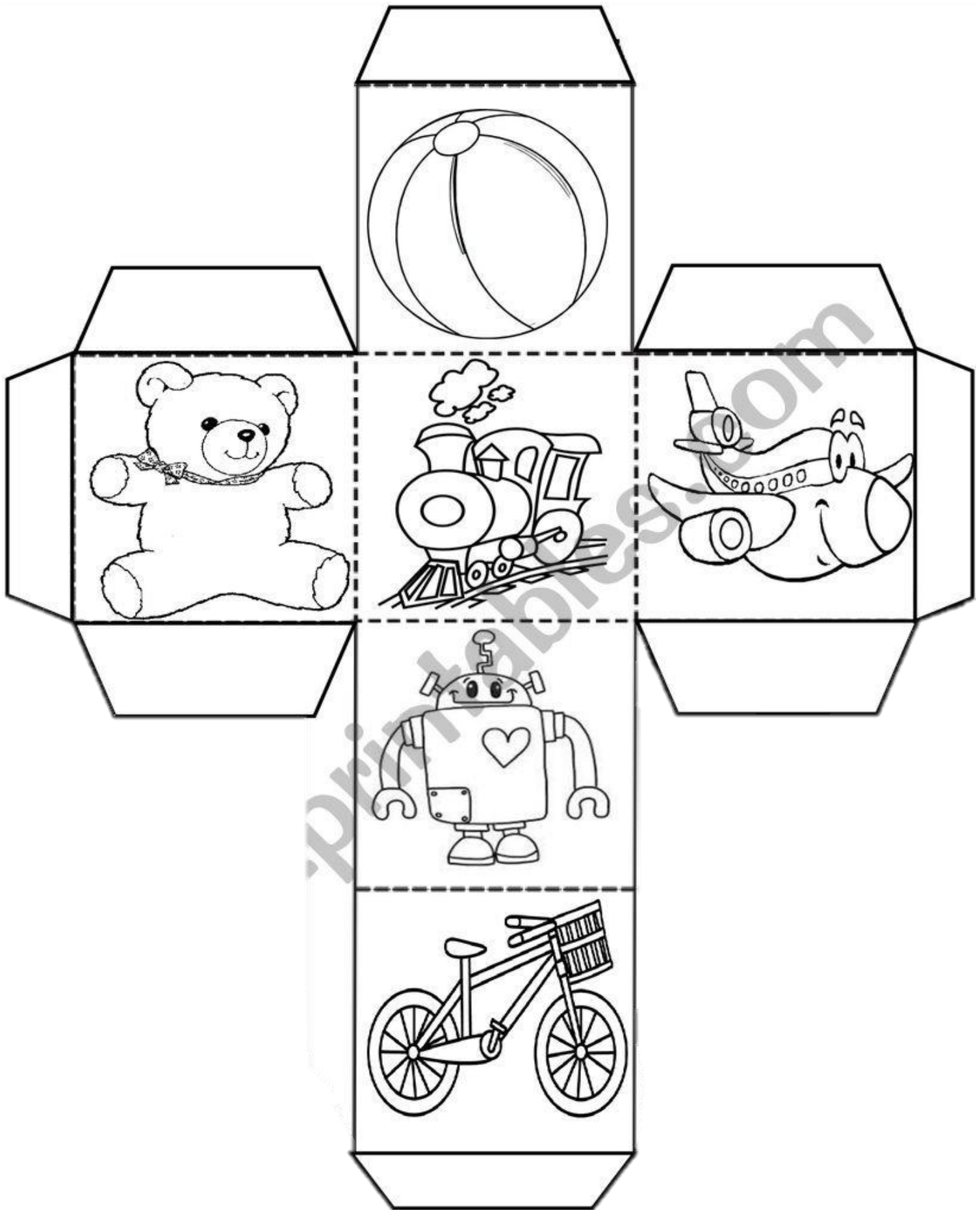
BALL

7. **Seven:** busca el nombre en inglés de cada juguete y lo escribes en el recuadro asignado para cada uno según sea



Transferencia

8. **Eigth;** colorea los juguetes y en compañía de un adulto recorta la silueta de este cubo y luego lo armas.



9. Nine: Busca en la sopa de letras las siguientes palabras

SOPA DE LETRAS

Encuentra las siguientes palabras:

é	p	o	c	a	f	e	á	r	b	o	l	t	t
f	h	u	k	c	n	k	l	p	a	s	e	f	r
h	h	o	r	m	i	g	u	e	r	o	d	r	a
v	x	g	u	o	l	p	s	d	c	d	a	b	b
o	y	u	r	c	i	g	a	r	r	a	a	s	a
n	c	h	o	r	m	i	g	a	c	h	y	c	j
a	b	a	d	v	o	s	d	r	r	a	y	i	a
r	n	a	d	n	s	e	f	a	f	d	h	j	r
g	k	x	a	a	f	r	t	g	j	y	y	k	g
a	ñ	r	s	r	t	n	u	n	s	o	l	f	j
z	e	z	k	l	a	g	s	d	y	e	t	j	l
v	v	b	c	c	s	e	r	t	f	r	i	o	r

cigarra
hormiga
árbol
sol
cantar
grano
hormiguero
trabajar
verano
frio
época



10. ten: con las palabras anteriores vamos a escribir una fábula. recuerda la moraleja.

Para practicar en casa

Practica 10 minutos de lectura diaria.
Realiza dictado de palabras con cada letra de abecedario