

Materia Lenguaje	Grado 1	Unidad de aprendizaje Jugando con las palabras
Título del objeto de aprendizaje	Lectura de fábulas.	
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: De la palabra a la comprensión de textos. Objeto de aprendizaje: Comprensión de oraciones. Recurso: Actividad 7.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante distingue una fábula y sus características principales. El estudiante reconoce la enseñanza de la fábula.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer las palabras de un texto. 2. Leer palabras. 3. Emplear un tono de voz según la lectura. 4. Relacionar personajes y acciones para caracterizar una situación determinada. 5. Utilizar palabras para nombrar o caracterizar estados de ánimo de los personajes 6. Reconocer la estructura de la fábula. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Resalta los personajes de las fábulas a través de un juego de memoria. • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Diviértete leyendo fábulas (S/K 1, 2, 3). Actividad 2: La fábula (S/K 6). Actividad 3: Los personajes y los estados de ánimo (S/K 4, 5). • Desarrollo – Socialización: Actividad 4: Propone un juego de roles a partir de tres situaciones. • Resumen: Expone la definición, la estructura y algunas características de la fábula a través de un organizador gráfico. 	




Flujo de aprendizaje

- **Tarea:**
Propone que los estudiantes afiancen el reconocimiento de la estructura de la fábula y algunas características principales.

Guía de valoración

Se espera que el estudiante distinga una fábula y sus características principales y reconozca la enseñanza de la fábula.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente resalta los personajes de las fábulas a través de un juego de memoria. Para ello se utiliza un personaje llamado Mojito (gato) quien presenta la actividad de memoria, se utilizan 6 pares de imágenes de animales. Finaliza la actividad con la afirmación: En la mayoría de las fábulas los personajes son animales. Presentación de objetivos (Learning Objectives). 	Recurso interactivo
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i> Título: Diviértete leyendo fábulas (S/K 1, 2, 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente ejemplifica a través de la fábula <i>Los ratones poniendo el cascabel al gato</i> de Esopo el tono de voz y el reconocimiento de palabras que se encuentran en la fábula. El docente refuerza el reconocimiento de palabras en la fábula y el tono de voz. Para ello, primero presenta un listado de palabras con su respectiva imagen y audio, (mínimo seis palabras) para que los estudiantes seleccionen las que corresponden a la fábula <i>Los ratones poniendo el cascabel al gato</i> de Esopo. Luego expone tres oraciones relacionadas con la fábula con diferente tono de voz, para seleccionar la correcta de acuerdo al audio. 	Video Recurso interactivo Material del estudiante
		<p>Actividad 2 <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i> Título: La fábula (S/K 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente explica y ejemplifica la estructura de la fábula (inicio-desarrollo y moraleja) a partir de la fábula <i>Los ratones poniendo el cascabel al gato</i> de Esopo. Se señalan cada una de las partes con un corchete y en un recuadro aparece la definición explicada por el personaje Mojito (un gato). De igual manera se expone tres características de la fábula. 	Recurso interactivo Material del estudiante
		<p>Actividad 3 <i>Esta actividad se compone de varios ejercicios.</i> Título: Los personajes y los estados de ánimo (S/K 4, 5)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente explica y ejemplifica la relación entre los personajes y las acciones para caracterizar una situación determinada y caracteriza estados de ánimo de los personajes. <p>Para ello utiliza un mapa de Colombia, allí ubica un animal en la región que corresponda, aparecen vistosos, coloridos y realizando una acción.</p>	Animación

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Al dar clic en el animal, este se presenta, dice que hace y cuenta un estado de ánimo, por ejemplo: Soy Manolo, un manatí. Vivo en una zona en la que el agua dulce del río se mezcla con el agua salada del mar. Me gusta nadar y estar calmado comiendo plantas. Hace poco descubrí que estoy enamorado de una manatí que se llama Rosa pero me pongo nervioso al hablar con ella.</p> <p>Se presentan otros tres animales más en su respectiva región y en una situación determinada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente fortalece la identificación de los personajes con una acción y un estado de ánimo. Para ello, una actividad titulada ¿quién es quién es? Los estudiantes deberán leer seis pistas relacionadas con tres personajes. Luego seleccionarán un recuadro que amplía la descripción, para descubrir al personaje. 	Recurso interactivo Material del estudiante
Resumen 	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> • El docente expone la definición, la estructura y algunas características de la fábula a través de un organizador gráfico (gráfico araña). 	Recurso interactivo Material del estudiante
Tarea 	Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • El docente propone que los estudiantes afiancen el reconocimiento de la estructura de la fábula y tres características principales. <p>Para ello propone la lectura de la fábula <i>La paloma y la hormiga</i> de Esopo. A partir de la lectura los estudiantes arrastran al texto las etiquetas de las partes al lugar que correspondan. Luego se presentan acciones y estados de ánimo y los deberán clasificar. Finalmente tres preguntas relacionadas con los personajes y las características de la fábula.</p>	Recurso interactivo Material del estudiante