

Materia Lenguaje	Grado 2	Unidad de aprendizaje Usa tu imaginación, disfruta historias breves
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de la estructura de una fábula.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 2 Unidad de aprendizaje: La función social de los textos de acuerdo a su estructura. Objeto de aprendizaje: Determina el tema de una fábula. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante explora la estructura de una fábula para encontrar su significado. El estudiante identifica las partes de una fábula.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la estructura de la fábula. 2. Reconocer los elementos de la personificación. 3. Caracterizar a los personajes que intervienen en la fábula. 4. Reconocer el componente inicial de la fábula. 5. Reconocer el conflicto de la fábula. 6. Comprender el desenlace de la fábula. 7. Interpretar la moraleja de la fábula. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: El docente enfatiza en los personajes de la fábula y en los elementos de la personificación • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: La fábula (S/K 1, 2, 3). Actividad 2: Comprensión de una fábula (S/K 4, 5, 6, 7). • Desarrollo – Socialización: Actividad 3: El docente enfatiza en la personificación de los animales en la fábula, para ello, sugiere la adaptación del <i>juego Jugamos en el bosque</i>. • Resumen: El docente solicita a los estudiantes que completen un esquema relacionado con la estructura de la fábula y la personificación. 	

Flujo de aprendizaje

- **Tarea:**
El docente propone que los estudiantes identifiquen la estructura y los elementos de la personificación de la fábula *La gallinita Marcelina*.

Guía de valoración

Se espera que el estudiante comprenda la estructura rítmica de la retahíla, analice el uso del lenguaje en la retahíla, reconozca la estructura del verso y comprenda los elementos de la tradición involucrados en la retahíla.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente enfatiza en los personajes de la fábula y en los elementos de la personificación, propone observar una imagen que contiene varios animales (ilusión óptica), los estudiantes deben descubrir cuáles son los animales que hay en la imagen. Luego, deben imaginar que todos los animales conforman una banda musical y se reúnen para realizar un ensayo, se sugiere que respondan las siguientes preguntas: ¿qué instrumentos crees que toca cada uno? ¿Cómo van vestidos al ensayo? Presentación de objetivos (Learning Objectives). 	Recurso interactivo
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 Título: La fábula (S/K 1, 2, 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente explica la estructura de la fábula, los elementos de la personificación y la caracterización de los personajes. <p>Expone una animación de la fábula <i>La zorra y la cigüeña</i> de Samaniego.</p> <p>En un recurso interactivo el docente explica la definición: narración breve en la que los animales actúan como personas para expresar una enseñanza. Cuando un animal se comporta, se viste y habla como un ser humano está haciendo una personificación. La zorra y la cigüeña comparten la cena y emplean utensilios de cocina como si fueran personas.</p> <p>Y la estructura de la fábula:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La fábula tiene inicio, en el que se presentan los personajes; nudo, en el que se presenta un problema; y desenlace, cuando se expresa la enseñanza. - El problema de la fábula se resuelve mediante una enseñanza llamada moraleja. La zorra y la cigüeña aprendieron a ser bondadosas entre ellas. 	Animación Recurso interactivo Material del estudiante
		<p>Actividad 2 Título: Comprensión de una fábula (S/K 4, 5, 6, 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente afianza la habilidad en los estudiantes de reconocer el componente inicial de la fábula, el conflicto de la fábula y comprender el desenlace de la fábula e interpretar la moraleja de la fábula. <p>Para ello, el docente invita a los estudiantes a leer la fábula <i>La zorra y la cigüeña</i> de Samaniego que se encuentra en el material del estudiante y señalar la estructura de la fábula.</p> <p>Luego, el docente refuerza en los estudiantes la habilidad para identificar a los personajes de la fábula, los estudiantes seleccionan los personajes de la fábula <i>La zorra y la cigüeña</i>. (se presentan cuatro imágenes de animales: un conejo, un pato, la zorra y la cigüeña).</p>	Recurso interactivo Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Posteriormente, el estudiante debe seleccionar las oraciones que ejemplifican la personificación en la fábula; completar las ideas principales de la fábula (Se exponen 5 ideas).</p> <p>Y finalmente</p> <p>Arrastrar la imagen del animal que personifica las siguientes cualidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La astucia (El zorro). - La desconfianza (Cuervo). - La bondad (La paloma). - El trabajo (La hormiga). - La lealtad (El perro). 	
	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p>	<p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente enfatiza en la personificación de los animales en la fábula, sugiere la adaptación del juego <i>Juguemos en el bosque</i>, el docente selecciona un animador del juego e invita a los estudiantes a seleccionar un animal y a pensar en una acción. El animador inicia el juego... 	<p>Recurso interactivo</p>
	<p>Socialización</p>	<p><i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> ¿Lobo estás? <i>Me estoy poniendo los pantalones.</i></p> <p><i>Juguemos en el bosque, mientras el conejo no está.</i> <i>Juguemos en el bosque, mientras el conejo no está.</i> ¿Conejo estás? <i>Me estoy poniendo un sombrero...</i></p>	<p>Material del estudiante</p>
<p>Resumen</p> 	<p>Resumen</p>	<p>El docente enfatiza en el reconocimiento de la estructura de la fábula, para ello, el docente solicita a los estudiantes que completen un esquema relacionado con la estructura de la fábula y la personificación.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Luego de la explicación relacionada con la estructura y los elementos de la fábula, el docente propone que los estudiantes identifiquen la estructura y los elementos de la personificación de la fábula <i>La gallinita Marcelina</i>. <p>Inicialmente plantea la lectura del texto guiada por audio.</p> <p>Luego</p> <p>Se presentan las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arrastra a los recuadros los personajes de la fábula La gallina Marcelina. 	<p>Recurso interactivo con audio</p> <p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe las letras que faltan para completar la característica de cada personaje. - Completa la siguiente ficha. <p>Título de la fábula. ¿Cuál fue el problema que vivió la Gallina Marcelina? ¿Cómo solucionó el problema la Gallina Marcelina? ¿Cuál es la moraleja de la fábula?</p>	