

GUÍA PARA DOCENTES LENGUA Y LITERATURA

NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUBNIVEL ELEMENTAL



EQUIPO TÉCNICO

Emilia Vallejo Guerrero
Juan Pablo Andrade Varela
Daniela Maldonado Orti
Gabriela Bermúdez Hinojosa
Gabriela Serrano Torres
Roqueline Argüelles Sosa
Sandra Ruiz Mora
Luis Mantilla Chamorro
Cristian Arregui Caicedo
Cristina Redín Santacruz
Ana Quishpe Chimba
Diana Narváez Chafuel
Felipe Espín Delgado

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Sebastián Alberto Real Serrano
Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)

Colaboración de:

OEI

© Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Oficina Nacional del Ecuador

Primera Edición, 2023

© Ministerio de Educación

Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Quito-Ecuador

www.educacion.gob.ec

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA**

Ministerio de Educación



**Gobierno
del Ecuador**

**GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE**



INTRODUCCIÓN

¿Qué son las Guías para docentes?

Las Guías para docentes son *insumos orientativos* que permiten conocer los **Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro** (indicadores de calidad educativa), correspondientes a las áreas de conocimiento del *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* (2016).

Estas guías son un conjunto de fichas que contienen **actividades articuladas con los Niveles de Logro** de los Estándares de Aprendizaje de las áreas curriculares. En este sentido, las guías permiten realizar un proceso de **refuerzo académico de los contenidos curriculares**, a través de actividades diseñadas para **fortalecer las habilidades** a desarrollar en el proceso formativo del estudiantado.

A continuación, se describen las actividades propuestas de acuerdo con los Niveles de Logro de los Estándares de Aprendizaje:

- **Nivel de Logro 1:** Estas actividades se centran en el conocimiento y la comprensión, mediante las cuales cada estudiante *"recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió"*. Asimismo, mediante el desarrollo de estas actividades se *"esclarece, comprende, o interpreta información en base al conocimiento previo"* (Marzano, 2001); es decir, sirven para interiorizar y afianzar los aprendizajes básicos imprescindibles desarrollados en la asignatura a lo largo del subnivel.
- **Nivel de Logro 2:** Las actividades de este Nivel de Logro enfatizan en el *análisis* y la *aplicación*, a través de las cuales cada estudiante *"diferencia, clasifica, y relaciona las conjeturas, hipótesis, evidencias, o estructuras de una pregunta o aseveración"*; y, *"selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema"* (Marzano, 2001). El desarrollo de estas actividades propicia la aplicación de los aprendizajes básicos imprescindibles y deseables adquiridos en situaciones específicas reales o simuladas.
- **Nivel de Logro 3:** Estas actividades se enfocan en la *aplicación* y *metacognición*, en este segmento cada estudiante *"genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella"* (Marzano, 2001). En consecuencia, estas actividades permiten la innovación, profundización, ampliación y generación de nuevos aprendizajes a partir de los adquiridos en el proceso educativo.



Estas guías contienen Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje que están codificadas de manera que se puede identificar en cada una de las asignaturas y de los niveles y subniveles educativos, la relación entre los Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro (indicadores de calidad educativa).

En este sentido, los códigos de las Fichas de Dinamización de Aprendizajes contienen las iniciales FD (que son las siglas de la ficha de dinamización), seguidas de la codificación del Estándar de Aprendizaje respectivo, tal como lo muestra la siguiente ilustración:



Elaborado por: Equipo técnico de la Dirección Nacional de Estándares Educativos

Estos son algunos ejemplos de codificaciones de las Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje:

CÓDIGO	FICHA DE DINAMIZACIÓN
FD.ELL.1.3.	Lengua y Literatura del Subnivel de Preparatoria de EGB, Estándar Nro. 3.
FD.E.M.2.4.	Matemática del Subnivel Elemental de EGB, Estándar Nro. 4.
FD.E.CS.3.6	Ciencias Sociales del Subnivel Media de EGB, Estándar Nro. 6.
FD.E.CN.4.12	Ciencias Naturales del Subnivel Superior de EGB, estándar Nro. 12.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.1.

Distingue y expresa opiniones valorativas sobre la intención comunicativa y la utilidad de la información contenida en textos de uso cotidiano, en diferentes situaciones comunicativas.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.1.1.b.

Identifica la intención comunicativa de diversos textos escritos (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) que se usan en la vida cotidiana.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. SUBRAYA la respuesta correcta.

¿Qué intención comunicativa tiene este cartel?

- a) Cuidar el planeta
- b) Cuidar a mi familia
- c) Cuidarme a mí



2. COLOREA la respuesta correcta.

¿Cuál es la intención de los periódicos?

- Informar sobre una situación
- Expresar emociones
- Solicitar que hagamos algo
- Definir una palabra





NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. UNE el enunciado de la columna A con el propósito comunicativo de la columna B.

A

Receta de colada morada

Gracias por tu colaboración,
¡ayudaste a un amigo!

Descuentos en todo el local.
¡Compre ahora!

Los insectos de mi patio
ayudan a cuidar las plantas

¡No estoy de acuerdo!

La OMS declaró la COVID-19
una pandemia mundial.

B

Expresar emoción

Informar sobre algo

Seguir instrucciones



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.1.1.c.

Identifica la intención comunicativa de diversos textos escritos (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, entre otros.) que se usan en la vida cotidiana y valora la utilidad de su información.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.1.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **REALIZA** las siguientes actividades:

a) **OBSERVA** las siguientes escenas:





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) **REDACTA** una disculpa que exprese lo que debería decir la persona que lanzó el balón.

.....

.....

.....

.....

2. Juan debe hacer algunas actividades con su mamá en el barrio.

a) **OBSERVA** las siguientes imágenes:





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) **RESPONDE** las siguientes preguntas:

1) Juan debe ir a la farmacia, ¿qué detalles del gráfico lo ayudan a saber dónde queda la farmacia?

.....

2) La mamá de Juan debe ir al restaurante, ¿hay algún cartel que identifique este lugar?

.....

3) Juan quiere comprar un helado, ¿dónde puede encontrarlo?

.....

4) La mamá de Juan va a comprar pan, ¿hay algún detalle en el gráfico que le indique dónde está la panadería?

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.1.1.d.

Selecciona el tipo de texto adecuado a la intención y situación comunicativa.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

En el lugar donde vivo, muchas personas han decidido poner pequeños negocios para darse a conocer. En mi escuela la maestra quiere que muchas personas visiten nuestra comunidad, por esta razón nos ha pedido que elaboremos un texto escrito para promocionar los negocios que existen en nuestra comunidad. Puedes escoger diferentes tipos de textos informativos.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las siguientes actividades para completar el texto informativo.

a) **ELABORA** una lista con todos los negocios que existen en tu comunidad.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b) **SELECCIONA** 2 negocios de tu comunidad para promocionarlos

c) **REALIZA** una lluvia de ideas de cada uno de ellos que favorezcan a su promoción

Negocio 1	Negocio 2



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.2.

Distingue e indaga sobre el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas, y sobre los dialectos del castellano en el Ecuador presentes en diferentes tipos de textos de uso cotidiano.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.2.1.b.

Indaga sobre el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas presentes en diferentes tipos de textos de uso cotidiano.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. LEE los siguientes enunciados y **COMPLÉTALOS** con las palabras del recuadro.

Kichwa

Shuar

Ecuador

- a. En _____ se habla algunas lenguas.
- b. En Ecuador, el _____ se habla principalmente en la región Sierra.
- c. La lengua _____ se habla principalmente en la región de la Amazonía.

2. MARCA con una X en la columna que corresponda.

Afirmación	Sí	No
En las diferentes regiones del Ecuador se hablan varias lenguas.		
La palabra Pachamama significa 'mamá'.		
En Ecuador se habla la lengua Tsafiqui		



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. TACHA los significados que no corresponden a la palabra "Pachamama"

La palabra Pachamama es un saludo en otra lengua.

Pachamama es un país.

Pachamama es la Tierra, que nos alimenta, nos cura y nos viste.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.2.1.c.

Indaga sobre el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas, y sobre los dialectos del castellano en el Ecuador presentes en diferentes tipos de textos de uso cotidiano.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **COLOREA** y **COMPLETA** el mapa del Ecuador según las indicaciones dadas a continuación:

- COLOREA** de amarillo las provincias con los números: shuk, ishkay y kimsa.
- COLOREA** de café las provincias con los números: chusku, pishka y sukta.
- COLOREA** de verde las provincias con los números: kanchis, pushak e ishkun.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

d) **COLOREA** de azul la provincia con el número chunka.

e) **CREA** frases en función de las imágenes del mapa. Considera las palabras propuestas.

Shuar

Kichwa

Tsafiqui





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. LEE el siguiente texto:

En el lugar donde vivo tenemos que limpiar la escuela entre todos los padres de familia, estudiantes y comunidad en general. Por tal motivo, se ha convocado a una minga el siguiente fin de semana, pero algunas personas no saben lo que significa minga.

a) **REDACTA** una breve explicación, con tus propias palabras, del significado de minga.

.....
.....

b) **ELABORA** una lista de los materiales que podrían necesitar para la minga en la escuela.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

c) **COMPARTE** con las personas de tu comunidad un pequeño resumen sobre cómo será la minga e incluye la lista de materiales que elaboraste.

.....
.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.2.1.d.

Usa palabras y expresiones de las lenguas originarias del Ecuador en el contexto de la interculturalidad.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.2. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **LEE** el siguiente texto:

Conviértete en un vendedor/a

Imagina que, por un día, la escuela se transforma en un pequeño mercado y tú vas a vender algunos productos agrícolas o ganaderos a otros compañeros. Planifiquemos esta gran actividad. ¡Con tu ayuda la feria será todo un éxito!



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las siguientes actividades para la feria:

a) En grupos de cuatro personas, **ESCRIBAN** en una lista 15 productos que se podrían ofertar en la feria, como alimentos.

.....
.....
.....
.....
.....

b) **REDACTEN** sus nombres tanto en Español como en Kichwa.

Español	Kichwa

c) **REALICEN** una tarjeta, en hoja o cartulina, para cada producto. **HAGAN** un dibujo y pongan los nombres en ambas lenguas en la parte frontal.

d) En la parte posterior de la tarjeta, **COLOQUEN** una pequeña descripción del producto.



Manzana

Amuysan

La manzana es una fruta saludable que aporta vitaminas a nuestro cuerpo.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

e) En otra tarjeta, **REDACTEN** una frase para vender el producto, utilizando diversas palabras de los dialectos del castellano en Ecuador. Por ejemplo: “Venga mi wawa a comprar zanahorias”, “Al bebé le gustan las manzanas, lleve unitas”.

f) **REALIZA** una exposición de los alimentos para una feria interna en clase.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.3.

Usa la conciencia lingüística, las convenciones de la comunicación oral, elementos paralingüísticos y de comunicación no verbal en conversaciones y narraciones cotidianas.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.3.1.b.

Escucha e intercambia ideas sobre el mismo tema, en situaciones informales de la vida cotidiana.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. MARCA con una X según corresponda en la tabla, después de leer el siguiente diálogo:

Juanita: ¡Hola, Pepe! Te cuento que el fin de semana nos fuimos a caminar por la ciudad y descubrimos lugares hermosos.

Pepe: ¡Hola, Juanita! Qué alegría, con mi familia, en cambio, fuimos de visita a la casa de mis abuelitos.

Juanita: Qué bien, Pepe. Y ellos, ¿dónde viven?

Pepe: Ellos viven lejos, en un barrio que se llama El Palmar, antes de llegar al cantón La Maná.

¿La conversación entre Juanita y Pepe mantiene las siguientes pautas para hablar?	Sí	No
Hay preguntas para asegurar la comprensión.		
Se habla de un solo tema de principio a fin.		
Los integrantes de la conversación hablan sin entenderse.		



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. ENCIERRA en un círculo rojo las actitudes que no debes adoptar mientras escuchas las ideas de tus compañeros.





NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. LEE las siguientes oraciones y **OBSERVA** las imágenes. **ESCRIBE** nuevamente las oraciones pero reemplaza las imágenes por palabras.



Con mis

fuimos a Mindo y vimos muchas



Blank space for writing the sentence with words instead of images.



En el

vimos un



y una



Blank space for writing the sentence with words instead of images.

4. COMPLETA el siguiente diálogo.

Inés: ¡Hola, Luis!

Luis: _____

Inés: ¿Qué hiciste durante el feriado?

Luis: _____

Inés: _____



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.3.2.b.

Adecúa elementos paralingüísticos y de comunicación no verbal (entonación, ritmo, gestos, volumen, movimientos corporales, postura), y de un vocabulario adecuado al propósito, interlocutor(es) y tema de la situación de comunicación oral (narración, conversar sobre sus ideas, experiencias y necesidades).

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de aprendizaje E.LL.2.3, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

Responde cada pregunta con mucha atención.

1. CONVERSA con tus compañeros sobre la importancia de lavarse las manos frecuentemente. Luego, dibuja su postura y su cara al momento de conversar.



2. COMPLETA el siguiente diálogo en función de lo que dice Carmen.

Sofía:

Carmen:
Hola Sofía -
¿Hiciste el deber
de matemática?

Sofía:

Carmen:
Yo creo que
vamos a tener
problemas.

Sofía:





NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. ESCRIBE las actitudes que debes tener durante las intervenciones de tus compañeros.

A series of 20 horizontal dashed lines for writing, each starting with a small yellow dot on the left margin.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.3.1.c.

Escucha e intercambia ideas sobre el mismo tema y sigue las pautas básicas de la comunicación oral en situaciones informales de la vida cotidiana.

El estudiante que alcance el Nivel de Logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **REALIZA** las siguientes actividades y **COMPLETA** las oraciones según corresponda.

a) **OBSERVA** las siguientes escenas:





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) **RESPONDE** las siguientes preguntas:

¿Qué hizo el niño para poder saltar la cuerda con sus amigos?

¿Crees que es importante escuchar las indicaciones de los juegos?

2. REALIZA las siguientes actividades:

a) **OBSERVA** el dibujo y formula preguntas.





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES



¿Qué _____

_____?



¿Qué _____

_____?



¿Qué _____

_____?



¿Qué _____

_____?

b) **ESCOGE** una de las escenas y **RELATA** una experiencia parecida en función de los siguientes conectores temporales:

Primero

.....

.....

Después,

.....

.....

Finalmente.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.3.2.c.

Adecúa y utiliza elementos paralingüísticos y de comunicación no verbal (entonación, ritmo, gestos, volumen, movimientos corporales, postura), de las convenciones de la comunicación oral (turnos en la conversación, ceder la palabra, contacto visual, escucha activa) y de un vocabulario adecuado al propósito, interlocutor(es) y tema de la situación de comunicación oral (narración, conversar sobre sus ideas, experiencias y necesidades).

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1.COMPLETA las siguientes oraciones incluyendo los detalles en cada situación:

a) **LEE** adecuadamente cada frase.

El día de mi cumpleaños, mi mamá.....
.....
.....

Rompimos la piñata con mis amigos y.....
.....
.....

Disfrutamos de un rico pastel con.....
.....
.....

b) **SEÑALA** con una X las acciones que tú consideras importantes al momento de exponerlas en público.

Justifica tu respuesta		Sí	No
1	Miro a los ojos a las personas que me escuchan.		
2	Me muevo rápidamente a cada momento.		
3	Realizo gestos con las manos.		
4	Observo solo a la profesora durante mi narración.		
5	Pronuncio claro cada palabra.		
6	Salto de un lado a otro.		



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. NARRO una historia.

a) En grupos de tres personas, **CUENTEN** la historia anterior. **ESCOJAN** una de las historias y completen los datos del siguiente recuadro en función de los siguientes conectores temporales.

Al principio,

.....

.....

Luego,

.....

.....

Al final,

.....

.....

b) **DRAMATICEN** la historia anterior.

c) Finalmente, **HAZ** una autoevaluación:

Criterios	Lo hago muy bien	Lo hago a veces y puede mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Miro a los ojos a las personas cuando hablo.			
Muevo mi cuerpo de manera adecuada, sin exagerar los movimientos.			
Pronuncio las palabras adecuadamente.			
Mi tono de voz es adecuado para la narración.			



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.3.1.d.

Muestra interés por las ideas y necesidades expresadas por su interlocutor.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.3, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. OBSERVA las siguientes imágenes:





NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. CONTESTEN las siguientes preguntas en grupos de tres.

a) ¿De qué forma no cumplieron las pautas para comunicarse entre ellos?

.....
.....

b) ¿Qué otra opción tienen las personas para comunicarse en el grupo?

.....
.....

c) ¿Qué hubiésemos hecho en el grupo?

.....
.....

d) ¿Cómo me siento cuando se respetan las normas de comunicación?

.....
.....

3. ESCOJAN tres pautas de comunicación imprescindibles.

a) **ESCRIBAN** cada norma en una cartulina.

b) **REALICEN** un dibujo que acompañe a la norma.

c) **EXPONGAN** la importancia de cada norma al momento de comunicar ideas.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.3.2.d.

Contraargumenta las opiniones vertidas por su interlocutor, siguiendo las pautas básicas de la comunicación.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **REALICEN** un conversatorio, con la ayuda del docente, sobre la pregunta: "¿Las mejores mascotas son los gatos o los perros?".



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) Para alistarme, **AVERIGUO** los siguientes datos:

Animal escogido.	
¿De qué se alimenta?	
¿Necesita vacunas?	
¿Qué cuidados necesita?	
¿Qué tiempo diario debo dedicarle a esta mascota?	
¿Con qué le gusta jugar?	



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

- d) **PRESENTO** mi ficha en clase y expongo los puntos a favor o en contra del animal que escogí.
- e) **CONTRAARGUMENTO** mis ideas con el equipo contrario.
- f) **PUBLICO** la ficha elaborada y el resultado de la contraargumentación realizada.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.4.

Expone y enriquece sus presentaciones orales sobre temas de interés personal y grupal, con diferentes recursos, en el contexto escolar.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.4.1.b.

Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. ENCIERRA en un círculo los dibujos que muestran una exposición oral.



2. MARCA con una X las pautas que consideres útiles en una exposición.

1.	Me presento y digo mi nombre.	
2.	Miro a la ventana de la clase y no a las personas.	
3.	Saludo a todo el auditorio de manera cálida.	
4.	Mi tono de voz debe ser muy alto, casi gritando, para que me escuchen todos.	
5.	Trato de hablar lo más rápido para terminar la exposición.	
6.	Pronuncio adecuadamente cada palabra.	
7.	Corrijo cuando digo mal alguna palabra.	
8.	Me muevo de manera rápida y salto enfrente de otras personas.	



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. REALIZA un autorretrato y responde las siguientes preguntas. Luego, en parejas, cuéntale a un compañero tu descripción y escucha la suya.

1.	Mi nombre es:
2.	Tengo ojos de color:
3.	Mi nariz es:
4.	La forma de mi cabello es: y es de color:
5.	Mis mejores amigos se llaman:
6.	Tengo ___ hermanos, y se llaman:



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.4.1.c.

Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, y las enriquece con recursos audiovisuales y otros.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **HABLA** de tu familia a tus compañeras/os.

a) **REALIZA** un dibujo que represente a tu familia, puedes incluir a tus mascotas.

A large, empty rounded rectangle with a thin green border, intended for the student to draw their family and pets.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) **ELABORA** un guion para hablar sobre tu familia en clase. **RESPONDE** las siguientes preguntas.

- ¿Cuántas personas son miembros de tu familia?
- ¿Dónde viven?
- ¿En qué trabajan la o las personas que te cuidan?
- ¿Cuántos hermanos y/o hermanas tienes?
- ¿Cuáles son tus materias favoritas en la escuela?
- ¿En qué materias consideras que necesitas más ayuda para entenderlas?

c) **EXPÓN** en clase la información recopilada y **HAZ** una autoevaluación.

Criterio		Lo hago muy bien	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
1.	Miro a los ojos a las personas cuando hablo.			
2.	Muevo mi cuerpo de manera adecuada, sin exagerar los movimientos.			
3.	Pronuncio las palabras adecuadamente.			
4.	Utilizo un tono de voz adecuado en mi exposición.			



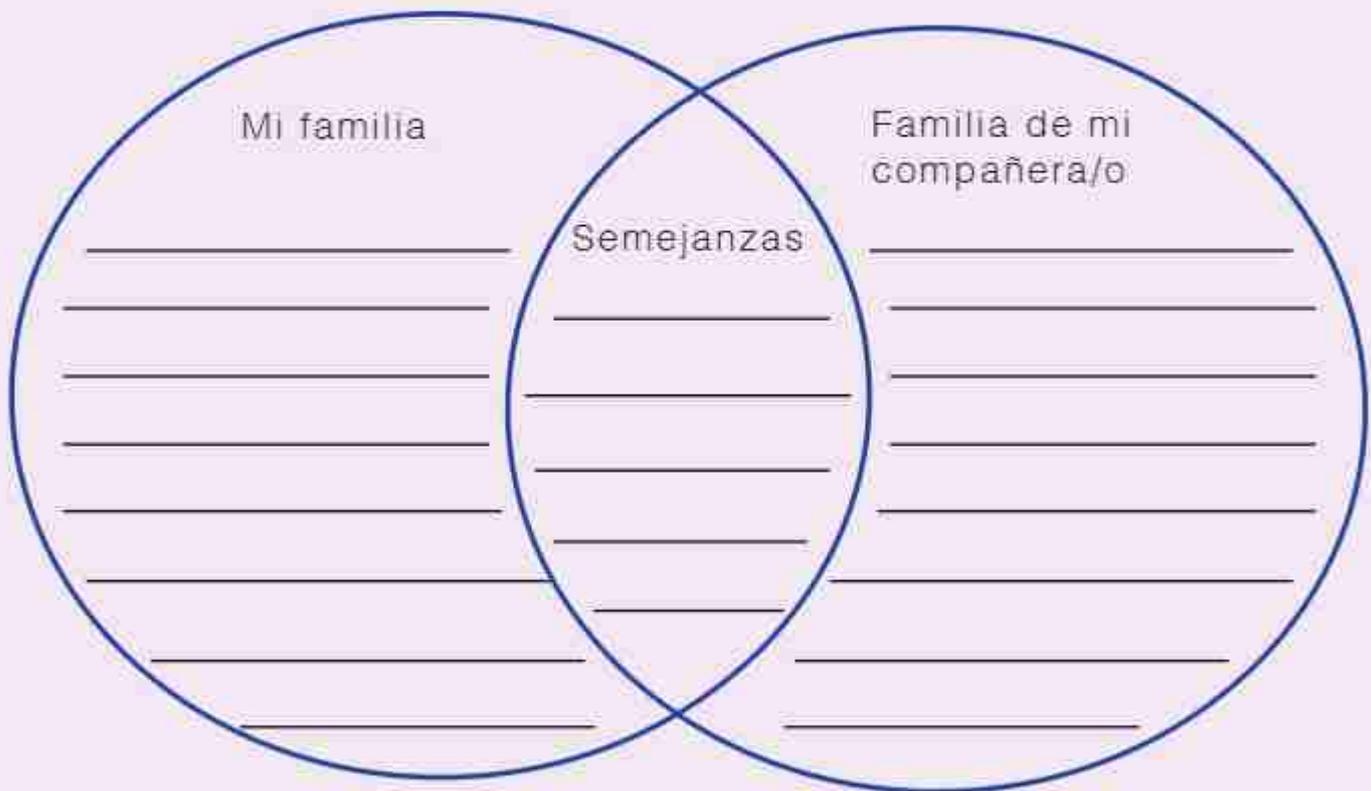
NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. **REALICEN** las siguientes actividades en parejas:

a) **OBSERVA** el dibujo que realizó tu compañera/o de su familia.

b) **COMPLETA** el siguiente gráfico:



c) **EXPÓN** a toda la clase el gráfico completado.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.4.1.d.

Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, las enriquece con todo tipo de recursos y se acompaña de una adecuada expresión corporal.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto del Ecuador y sus especies:

En Ecuador, tenemos diferentes regiones naturales y en cada una de ellas hay flora y fauna que la diferencian de las demás. En esta ocasión, aprenderemos sobre la biodiversidad de nuestro país. En una feria de regiones, podremos exponer todo lo consultado.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA la siguiente actividad antes de la feria de regiones:

- a) **ESCOGE** una de las regiones naturales del Ecuador.
- b) En grupo **CONVERSEN** y seleccionen una planta y un animal típico de la región natural escogida.
- c) **INVESTIGUEN** y **COMPLETEN** la siguiente ficha:

1.	¿Cuál región natural hemos escogido?	
2.	¿Qué animales viven solo en esa región?	
3.	¿Qué datos curiosos encontraron sobre el animal? Escriban al menos cinco.	1. 2. 3. 4. 5.
4.	¿Qué planta o árbol es característico de esa zona del Ecuador?	
5.	¿Qué utilidad le daban a esa planta los habitantes de la zona?	

- d) **ORGANICEN** la información investigada en un formato para exponer. Transformen los datos en oraciones que tengan coherencia para la exposición.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

e) **UTILIZO** la siguiente tabla para organizar mi exposición:

Título	¿Cómo se llama la exposición? Debería llamar la atención del público.	
Introducción	¿Qué propósito tienen con la exposición? ¿Por qué escogieron esa planta y ese animal?	
Idea 1	¿Qué animal vive solo en esa región? ¿Qué datos curiosos encontraron sobre el animal? (Al menos cinco)	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
Idea 2	¿Qué planta o árbol es característico de esa zona del Ecuador? ¿Qué utilidad le daban a esa planta los habitantes de la zona?	
Conclusión	¿Qué debemos hacer para cuidar esos especies? ¿Qué cambios haremos para que esa flora y fauna no se destruyan?	

.....

.....

.....

.....

.....

f) **REVISEN** el texto, teniendo en cuenta:

- 1 Que las oraciones estén completas, con sujeto y predicado.
- 2 Que las oraciones describan al animal y plantas escogidos.
- 3 Que los títulos inicien con mayúsculas.
- 4 Que el texto no tenga faltas de ortografía. Pueden apoyarse en el docente de Lengua y Literatura.

g) El día planificado, **EXPONGAN** la información investigada acompañado de tu material de apoyo.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.5.

Comprende significados implícitos, explícitos y crítico-valorativos en textos escritos, literarios y no literarios.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.5.1.b.

Establece relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo para la comprensión de los contenidos explícitos e implícitos de un texto.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto, mira las imágenes y completa el cuadro.

Amira ayer estuvo de cumpleaños y su mamá, de sorpresa, le compró un libro que habla sobre el universo. Ahí se menciona que el Sol es una estrella media de color amarillo, con una temperatura muy elevada, de $5\ 500\ ^\circ\text{C}$. Es una estrella muy grande en comparación con nuestro planeta Tierra. El Sol posee una estructura interna y externa.

Amira quedó fascinada, pero quería seguir aprendiendo y fue a buscar información sobre la Luna. Esta, en cambio, está flotando alrededor de la Tierra, es un satélite que tiene temperaturas muy variables, desde $107\ ^\circ\text{C}$ a $-173\ ^\circ\text{C}$. Tanto el sol como la luna están en el sistema solar.



Características
del Sol

Semejanzas

Características
del luna



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. OBSERVA el siguiente conjunto de imágenes. Escribe lo que sucedió antes y la consecuencia que esto pudo tener.



.....

.....

.....

.....

3. OBSERVA las imágenes, lee las oraciones y numéralas para indicar el orden de las actividades.

	<p>Termino mis clases y salgo a la casa</p>	
	<p>Guardo todos mis materiales y me preparo para jugar</p>	
	<p>Organizo mi espacio para realizar tareas.</p>	
	<p>Llego a la casa y como el almuerzo</p>	
	<p>Me siento a organizar las tareas del día.</p>	



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

4. MIRA las siguientes imágenes:



UTILIZA la siguiente estructura para redactar la historia de lo sucedido:

En un inicio,

.....

Luego,

.....

Al final,

.....

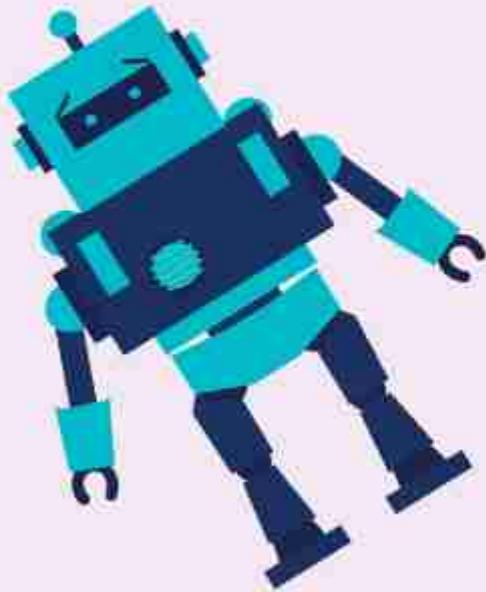


NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

5. RESPONDE la siguiente pregunta:

¿Qué características similares tienen los siguientes juguetes?















ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.5.2.b.

Infiere con base en relaciones espaciotemporales, referenciales y de causa-efecto para la comprensión de contenidos implícitos en textos literarios y no literarios.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **LEE** el cuento "La gallina de los huevos de oro", **OBSERVA** las siguientes imágenes y numéralas para ordenarlas.



2. **RESPONDE** las siguientes preguntas:

a) ¿Por qué los granjeros cuidaron a la gallina?

.....

b) ¿Los granjeros querían ser ricos rápidamente?

.....

c) ¿Finalmente, que pasó con la gallina?

.....



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. MIRA los siguientes gráficos y **CREA** una pequeña narración.



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.5.3.b.

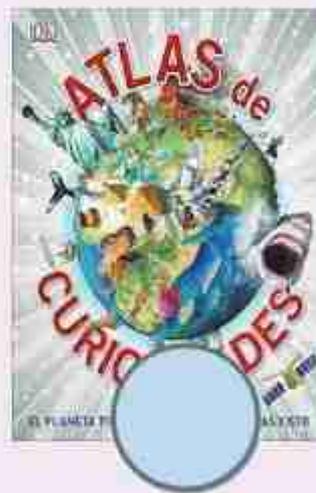
Emite opiniones valorativas sobre un texto, al distinguir entre realidad, ficción, hechos, datos y opiniones, y aplica algunas estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **OBSERVA** las portadas de los siguientes textos, **SEÑALA** con una X las que contienen animales.



a) **ESCRIBE** el título del texto que contiene datos científicos.

.....

b) **ESCRIBE** el título del texto con historias y con animales como personajes.

.....

c) **ESCRIBE** el título del texto que narra o explica hechos reales a los niños.

.....

d) **ESCRIBE** el título del texto que cuenta historias donde no hay animales.

.....



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. RESPONDE con ayuda del docente, las siguientes preguntas:

a) ¿Para qué utilizamos los cuentos?

.....
.....

b) ¿Puedes identificar fácilmente el libro que da datos científicos?
¿Cuál es?

.....
.....
.....

c) ¿Para qué utilizamos libros en casa?

.....
.....
.....

d) ¿Crees que la lectura nos ayuda a mejorar la ortografía?

.....
.....
.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.5.1.c.

Establece relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo para la comprensión de los contenidos explícitos e implícitos de un texto, y registra la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. LEE los siguientes textos:

El águila andina



El águila andina es la tercera ave más grande del Ecuador en su especie. El color de su pelaje va cambiando conforme se desarrolla. Son animales totalmente territoriales, ya que permanecen en el mismo lugar para cazar y para anidar durante todo el año. Las crías de estos animales nacen una cada año o cada dos años. Estas maravillosas aves tienen una dieta muy variada, desde otras especies de aves grandes hasta mamíferos medianos como los coatíes.

Fuente:
<https://bit.ly/30ZnJGF>

El cóndor

El cóndor andino es el ave nacional del Ecuador. Es una de las aves voladoras terrestres más grande del mundo, siendo el macho de mayor tamaño y más pesado que la hembra. Los machos presentan cresta y ojos color marrón, mientras que las hembras carecen de cresta y tienen los ojos de color rojo.

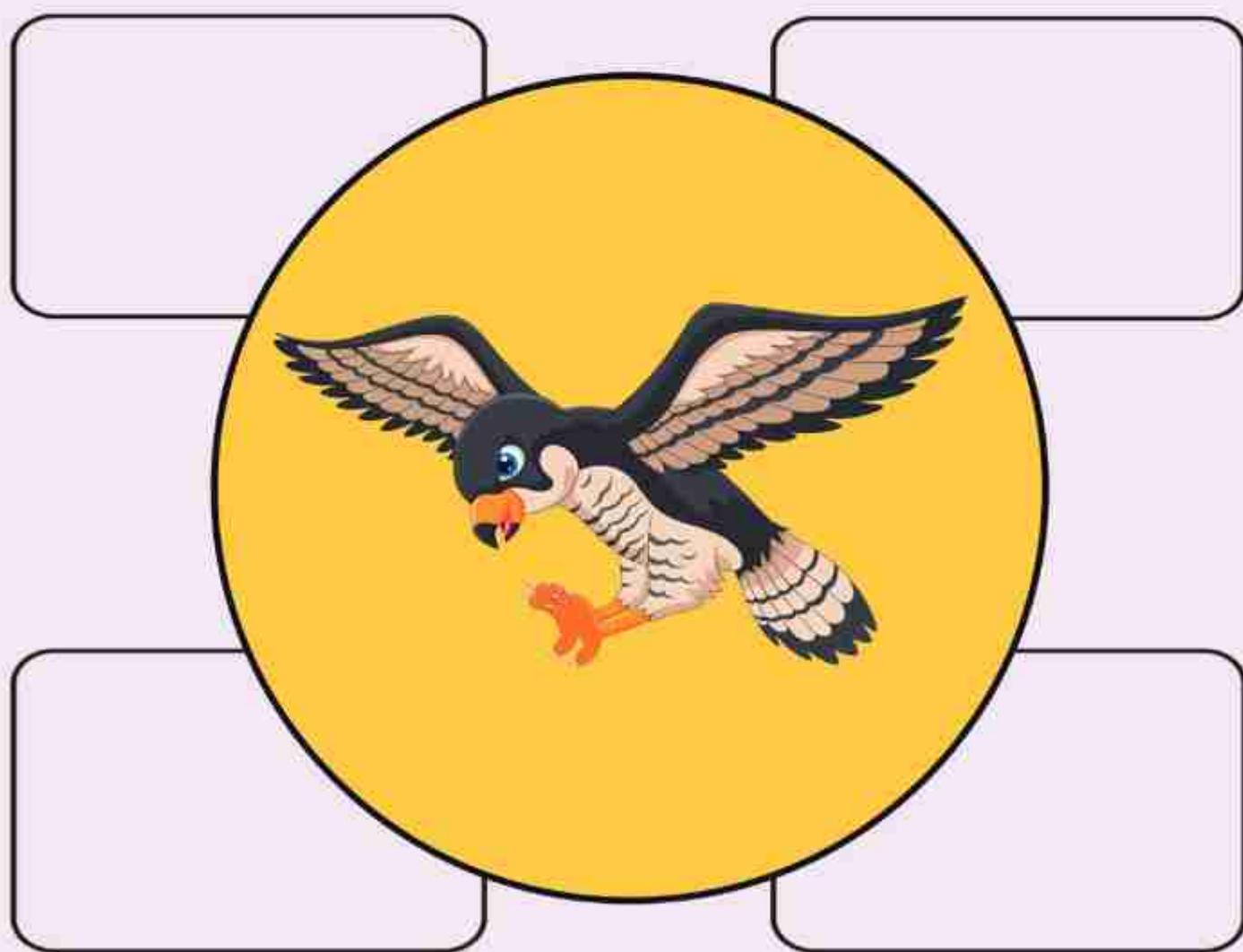
El cóndor andino es un ave carroñera por excelencia, se alimenta de manera casi estricta de restos de animales muertos.

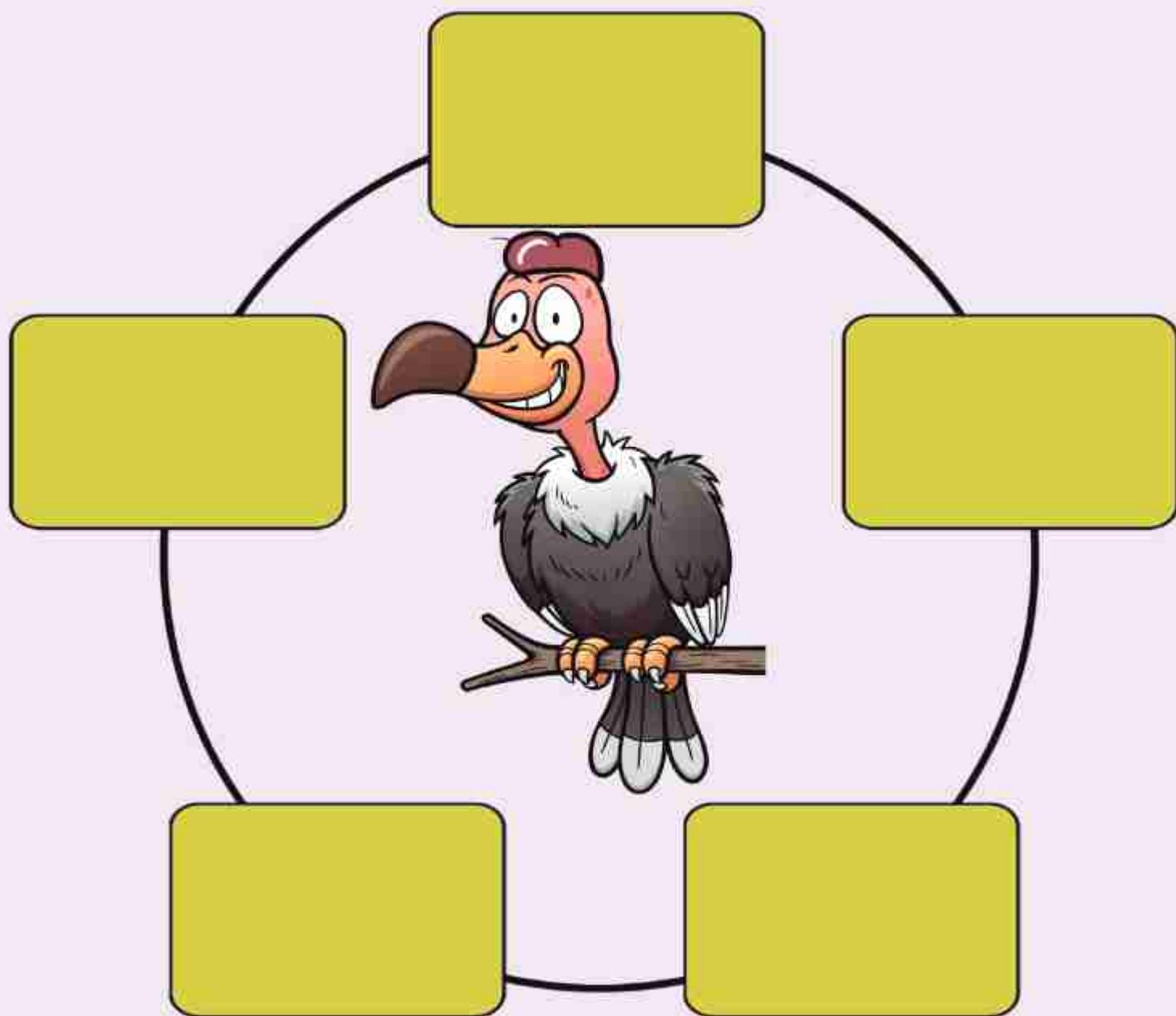
Fuente:
<https://bit.ly/3r6hYl0>





2. COMPLETA el siguiente esquema sobre las características de los animales de la lectura anterior.







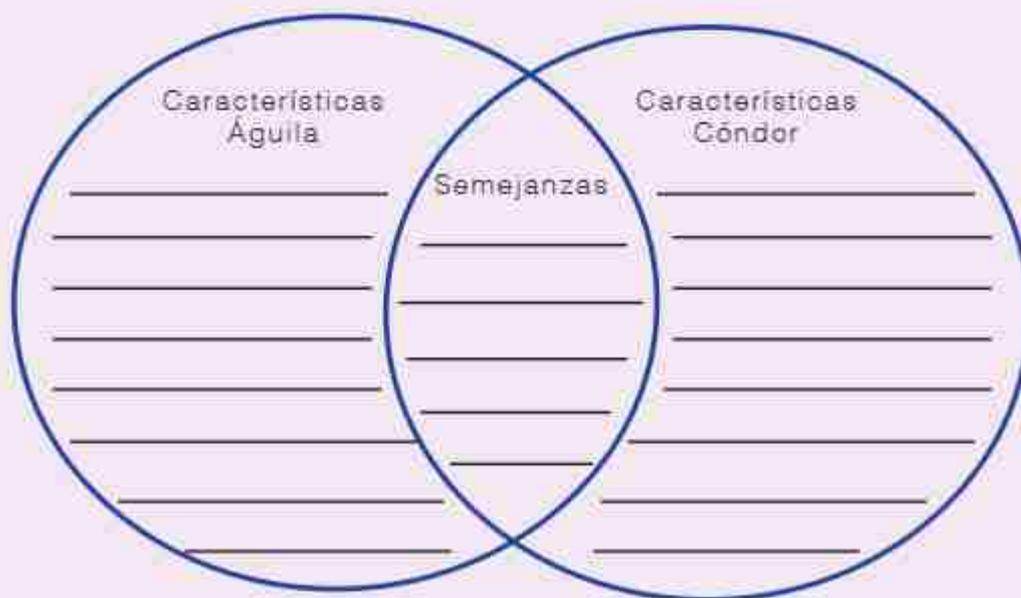
NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

3. MARCA con una X las afirmaciones que son verdaderas.

1.	El águila andina es el ave más grande del Ecuador.	
2.	El cóndor es un ave que come carroña.	
3.	El águila andina se alimenta de mamíferos pequeños y medianos.	
4.	El cóndor es el ave emblemática de todos los países de América del Sur.	
5.	El águila andina tiene un polluelo cada año.	

4. COMPLETA el siguiente esquema con las semejanzas y diferencias entre el águila andina y el cóndor.





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

5. OBSERVA las siguientes fotografías y numéralas en el orden correcto.



6. LEE Y RESPONDE

Las gallinas son animales de tamaño mediano, que en ocasiones sirven de alimento para las águilas y sus polluelos



¿Cómo cuidamos a los animales de corral, para que no se conviertan en alimento de las águilas?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.5.2.c.

Infiere con base en relaciones espaciotemporales, referenciales y de causa-efecto, y utiliza estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia-antonimia, contextualización, prefijos y sufijos, y etimología para la comprensión de contenidos implícitos en textos literarios y no literarios.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **LEE** atentamente el siguiente diálogo:

Mía: Hoy veremos la mejor función de esta película de estreno.

Nico: ¿Por qué dices eso, Mía?

Mía: Porque se vendieron todas las entradas.

Nico: ¿En serio? ¡Qué felicidad! Es maravilloso cuando las galerías del cine están llenas.





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

a) **MARCA** con una X los significados de las siguientes palabras en el diálogo anterior.

Función:

- Realización de un espectáculo Ocupación o cargo de trabajo

Entrada:

- Lugar por donde se ingresa Ocupación o cargo de trabajo

Galería:

- Localidad en la parte alta de un teatro. Lugar donde se exponen obras de teatro

2. LEE atentamente la siguiente fábula y observa las palabras subrayadas:

En la antigua ciudad de Atenas se vivía bajo leyes homogéneas, en democracia, pero no faltó un grupo descontento con el gobierno, y había desorden y anarquía. El tirano Pisístrato se apoderó de la ciudad; los atenienses lloraron la nueva e injusta esclavitud, a la que no estaban acostumbrados, y comenzaron a quejarse. Entonces, Esopo les relató esta fábula.

Las ranas, vagabundas en sus libres pantanos, pidieron a Júpiter a gritos un rey, que por medio de la fuerza pudiera reponer el orden. El padre de los dioses se echó a reír y les mandó un



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

pequeño palo como nuevo rey que, lanzado de pronto a las aguas, aterrorizó a las tímidas ranas con el movimiento y el ruido que produjo. Como el palo permaneció mucho tiempo quieto en el lodazal, sucedió que una rana sacó silenciosamente la cabeza fuera del charco y, habiendo examinado al nuevo rey, llamó a todas las demás.

Pasado el temor, las ranas siguieron nadando libremente hasta que decidieron saltar sobre el leño en forma insolente y grosera. Después de cubrirlo con toda clase de insultos decidieron reclamar un nuevo rey a Júpiter, porque el que les había mandado era inútil. Júpiter, entonces, les envió un monstruo amorfo con pelos de serpiente, que empezó a atacarlas una tras otra. Las indefensas ranas intentaron en vano escapar del zoófago archienemigo, que poco a poco las comía. Nuevamente llamaron a Júpiter para que las socorriera en tal agonía.

Entonces, el dios, respondió: "Ya que no han querido soportar a vuestro rey bueno, sigan soportando al malo".

Ustedes también, ciudadanos atenienses —dijo Esopo—, mejor aguanten esto para que no les venga un mal mayor.

Fuente: Fábulas Esopo.

a) A partir de la historia anterior, une los prefijos y los sufijos con sus significados.

Prefijos

Des-	Privado de, sin, negación
Homo-	De nuevo, otra vez
Re-	Igual
Archi-	Demasiado



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Sufijos

-era
-ense
-al
-morfo

Abundancia
Característico de
Forma o aspecto
Gentilicio

b) **INFIERE** el significado de la palabra zoófago.

.....

c) **REALIZA** un dibujo del archienemigo de las ranas, con las características detalladas en el texto.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw the arch-enemy of the frogs as described in the text.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

3. RESUELVE el siguiente crucigrama colocando los antónimos de las palabras detalladas a continuación:

The crossword puzzle grid consists of white squares for letters and empty spaces. The numbered starting points are:

- 1: Top right, horizontal, 4 squares.
- 3: Top left, vertical, 4 squares.
- 4: Middle right, horizontal, 6 squares.
- 5: Middle, vertical, 2 squares.
- 6: Middle left, horizontal, 6 squares.
- 7: Middle, vertical, 2 squares.
- 8: Middle left, horizontal, 4 squares.
- 9: Bottom left, vertical, 4 squares.
- 10: Bottom left, horizontal, 3 squares.

Horizontales

Verticales

1 Bajo

1 Triste

4 Pequeño

3 Negro

6 Frío

5 Delgado

8 Duro

7 Barato

10 Nuevo

9 Sucio



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.5.3.c.

Emite opiniones valorativas sobre un texto, al distinguir realidad de ficción, hechos, datos y opiniones, y al aplicar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto sobre los insectos:

Escarabajos, moscas, abejas, hormigas, polillas, mosquitos, libélulas y grillos... Puede que cada uno de estos animales luzca muy diferente y se comporte de formas distintas, pero todos ellos tienen una cosa en común: ¡son insectos! También son el grupo de seres vivos que más abunda en el planeta, más que todos los mamíferos, aves, reptiles, peces y plantas.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Los entomólogos, o sea, los expertos en estudiarlos, calculan que cuatro de cada cinco especies animales que hay en la Tierra son insectos. Hasta hoy, han reconocido alrededor de un millón de especies, pero creen que hay 30 millones más por descubrir, muchos de ellos en selvas y bosques tropicales.

Los insectos son criaturas tan sorprendentes, que se encuentran en todo tipo de hábitats y climas. Puedes hallarlos debajo del hielo de los polos, en el fondo del mar, en los troncos de los árboles, en tierra o volando. Y su poder de supervivencia es tan grande, que pueden resistir las oleadas de calor, el hielo, los ayunos, el veneno y la asfixia. Según los expertos, el secreto está en que son criaturas inmunes, al punto que hay quienes dicen que, si sucediera una catástrofe que exterminara los rastros de vida, ellos podrían ser los únicos sobrevivientes.

a) **COMPLETA** el siguiente cuadro con la información solicitada sobre la lectura anterior:

Cantidad de insectos

.....

.....

.....

.....

.....

Los que estudian los insectos se llaman

.....

.....

.....

.....

.....



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Hábitats de los insectos

.....
.....

¿Qué tienen de extraordinario los insectos?

.....
.....

b) **RESPONDE** las siguientes preguntas:

• ¿Por qué los insectos son criaturas sorprendentes?

.....

• ¿Por qué decimos que los insectos son inmunes?

.....

• ¿Por qué los insectos son el grupo más abundante en el planeta Tierra?

.....

• ¿Qué tipo de información aporta el texto leído?

.....

2. LEE el siguiente cuento:

El rey Midas

Hace mucho tiempo, un rey muy avaro llamado Midas vivía en un palacio. Un día, se le apareció un genio que le concedió su mayor deseo: convertir en oro todo lo que tocara.

Midas estaba contentísimo, pero al llegar la hora de comer, tocó su plato y toda la comida que había en él también se convirtió en oro. Luego fue a beber agua y ocurrió lo mismo. Entonces, Midas se puso muy triste.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

El genio pensó que el rey había recibido el castigo que merecía por su avaricia, así que se le apareció otra vez y le quitó el don de convertir en oro lo que tocaba. Desde entonces, el rey Midas nunca más fue avaro.

a) **COLOREA** las oraciones que son correctas.

1.	El rey Midas era un rey generoso.
2.	El rey Midas era avaro.
3.	El castigo del rey Midas fue convertirlo todo en oro.
4.	El genio le regaló muchas riquezas al rey.

b) **RESPONDE** las siguientes preguntas:

- ¿Qué enseñanza te dejó la historia del rey Midas?

.....

.....

- ¿De qué manera las puedes aplicar en el día a día?

.....

.....

- ¿Es una historia que aporta a tu conocimiento? ¿Por qué?

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.5.1.d.

Extrapolas las relaciones establecidas entre los elementos del texto leído a situaciones de su cotidianidad.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

Los chontacuros (palabra del kichwa que significa 'gusanos de la chonta') son parte de la dieta alimenticia de los indígenas amazónicos, pero en los últimos tiempos, esta costumbre se ha difundido en las ciudades, para compartirla con los turistas y residentes.

El chontacuro se transforma en un grueso gusano luego de que sus larvas son depositadas en el corazón del árbol de chonta por un escarabajo negro que trae los huevos en sus alas.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

Los indígenas consumen este gusano, considerado un alimento de alto contenido proteínico por su grasa natural.

Luego de que los indígenas han cultivado la fruta del árbol de chonta, este es cortado y se le saca el palmito, que es empleado en la preparación de algunos platos típicos de la Amazonía.

Los restos de este árbol que se dejan en el suelo sirven para que el escarabajo negro deposite sus larvas. Transcurridos dos meses, los indígenas regresan a recoger los chontacuros. De cada pedazo de chonta se pueden recoger entre 40 y 50 ejemplares.

Los habitantes de las comunidades también les atribuyen propiedades curativas, algunas madres los emplean para sanar infecciones de la lengua y garganta en los niños, pues, según Rebeca Sharup, indígena achuar, alivia la tos y el asma.

Los nativos suelen consumirlos de forma natural, sin desechar ninguna parte de este gusano, que alcanza siete centímetros de largo por cinco de diámetro.

Fuente: <https://bit.ly/3r0vt5G>.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) **RESPONDE** las siguientes preguntas:

• ¿Por qué los indígenas se alimentan de gusanos de chonta?

.....

• ¿Dónde nacen los chontacuros?

.....

• ¿Qué propiedades tienen estos gusanos según las comunidades indígenas?

.....

• ¿Alguna vez los has probado?

.....

• ¿Qué sabor tendrán?

.....

2. INVESTIGA sobre los beneficios de los insectos para el ser humano.

a) **REDACTA** tu información completando el siguiente esquema:

¿Qué insectos benefician al ser humano?

.....



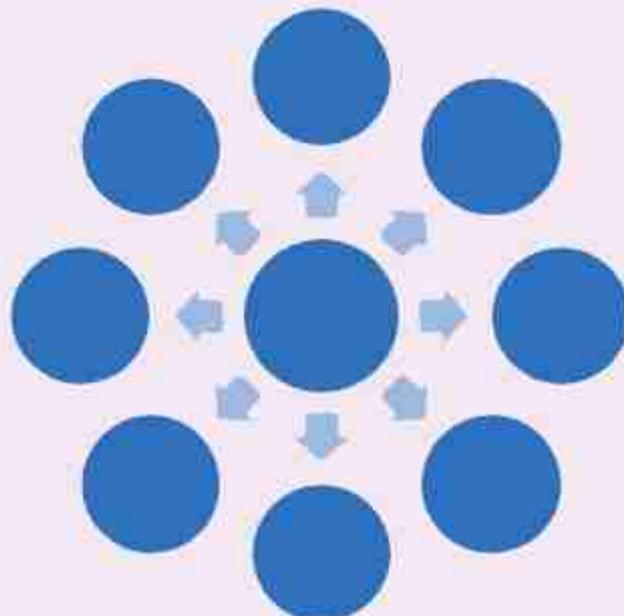
NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

¿Qué opinas sobre el consumo de insectos?

¿Conoces algún riesgo para la salud si consumes insectos?

- b) **ELABORA** un cartel con el tema: "Los insectos y sus beneficios".
- c) **EXPÓN** tus puntos de vista a tus compañeros.
- d) En grupos de cuatro personas, **REALICEN** un resumen en un organizador gráfico para presentarlo en la cartelera de la escuela.





ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.5.2.d.t

Parafrasea y cita al autor, y emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre los textos leídos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.5, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

Un día como otro cualquiera, en un campo no muy lejano, una mariquita y una mariposa, grandes amigas, pasaban la tarde burlándose de una luciérnaga. La mariquita tenía unos colores vivos que alegraban mucho el campo, al igual que la mariposa, cuyas alas parecían teñidas de purpurina. Presumidas por sus grandes cualidades físicas, no lograban ver con buenos ojos a una luciérnaga vecina y, por ende, no la querían como amiga.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

—Eres un bicho muy feo, vecina —dijo la mariposa, sin ningún pudor, refiriéndose a la luciérnaga.

Pero la luciérnaga no respondía a aquellos comentarios burlones y despiadados, ni se sentía humillada ni avergonzada por su aspecto poco llamativo. Ella vivía tranquila, segura de sí misma. Tanto, que un día se atrevió a enfrentarse a la mariquita y la mariposa proponiéndoles un interesante plan.

—Mañana por la noche voy a dar una vuelta por los prados. Me gustaría que vinieran ustedes también, pues tengo una sorpresa.

La mariquita y la mariposa, que eran muy dadas a la curiosidad, decidieron aceptar la propuesta de la luciérnaga acudiendo veloces en la noche al prado al que se refería su vecina. Pero no lograban encontrar a la luciérnaga por ningún sitio. Pronto, sin embargo, un brillo extraordinario captó la atención de ambas. Sobre el cielo oscuro de la noche parecía verse una estrella muy cercana y con un resplandor brillante y precioso. La estrella pronto descendió posándose a los pies de la mariquita y la mariposa. ¡Cuál fue el asombro de las dos al observar que aquella estrella era en realidad la luciérnaga de la que tanto se habían burlado!

Avergonzadas, pidieron disculpas a la luciérnaga, que las aceptó con mucho agrado, recordándoles, mientras se marchaban, que, la mayoría de las veces, las apariencias engañan.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. En el aula, **ELABOREN** diversos carteles que respondan las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué debo hacer cuando me equivoco?
- b) ¿Cuándo un amigo se burla de mi compañero, qué hago?
- c) ¿Cuándo no estoy de acuerdo con lo que mi compañero dice, qué hago?
- d) ¿Qué frase del cuento me llama la atención?

3. En grupos de cinco, **ELABOREN** un pequeño "Manual para la sana convivencia en el aula". Coloquen cinco normas imprescindibles.

Blank area with horizontal lines for writing the five essential norms.

4. **EXPONGAN** las normas a todo el grupo.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.5.3.d.

Fundamenta sus criterios, opiniones y juicios de valor en información consultada en otras fuentes.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de aprendizaje E.LL.2.5.3.d. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



1. LEE el siguiente texto:

A 75 años del lanzamiento de la bomba atómica sobre Hiroshima, el mundo aún no elimina las armas nucleares.

Hace 75 años, el 6 de agosto de 1945, el ejército de Estados Unidos lanzó una bomba atómica sobre la ciudad de Hiroshima, tres días después, repitió el ataque en Nagasaki. Las dos armas atómicas, las únicas utilizadas hasta el día de hoy, dejaron más de 200.000 muertos debido a la radiación y, en décadas posteriores, sumaron 400.000 decesos más por problemas de salud relacionados con las bombas, de acuerdo con datos de la ONU.

El Secretario General de las Naciones Unidas recordó que el nacimiento de la Organización ese mismo año está ligado para siempre a la muerte sembrada en Hiroshima y Nagasaki con tan letales armas.

"Desde sus primeros días y resoluciones, la Organización ha reconocido la necesidad de eliminar por completo las armas nucleares. Sin embargo, seguimos sin lograr ese objetivo", dijo António Guterres en un mensaje de video que se proyectó en la ceremonia celebrada en Hiroshima para recordar a las víctimas.

A pesar de que los efectos de dichas bombas persisten hasta la fecha, el mundo no sólo no se ha desecho de esas armas, sino que ha aumentado su arsenal. (...)

Fuente: <https://news.un.org/es/story/2020/08/1478442>



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. BUSCA información sobre cómo apareció la bomba atómica y **SUBRAYA** las ideas principales en cada fuente consultada.

3. CLASIFICA la información en el siguiente organizador gráfico:

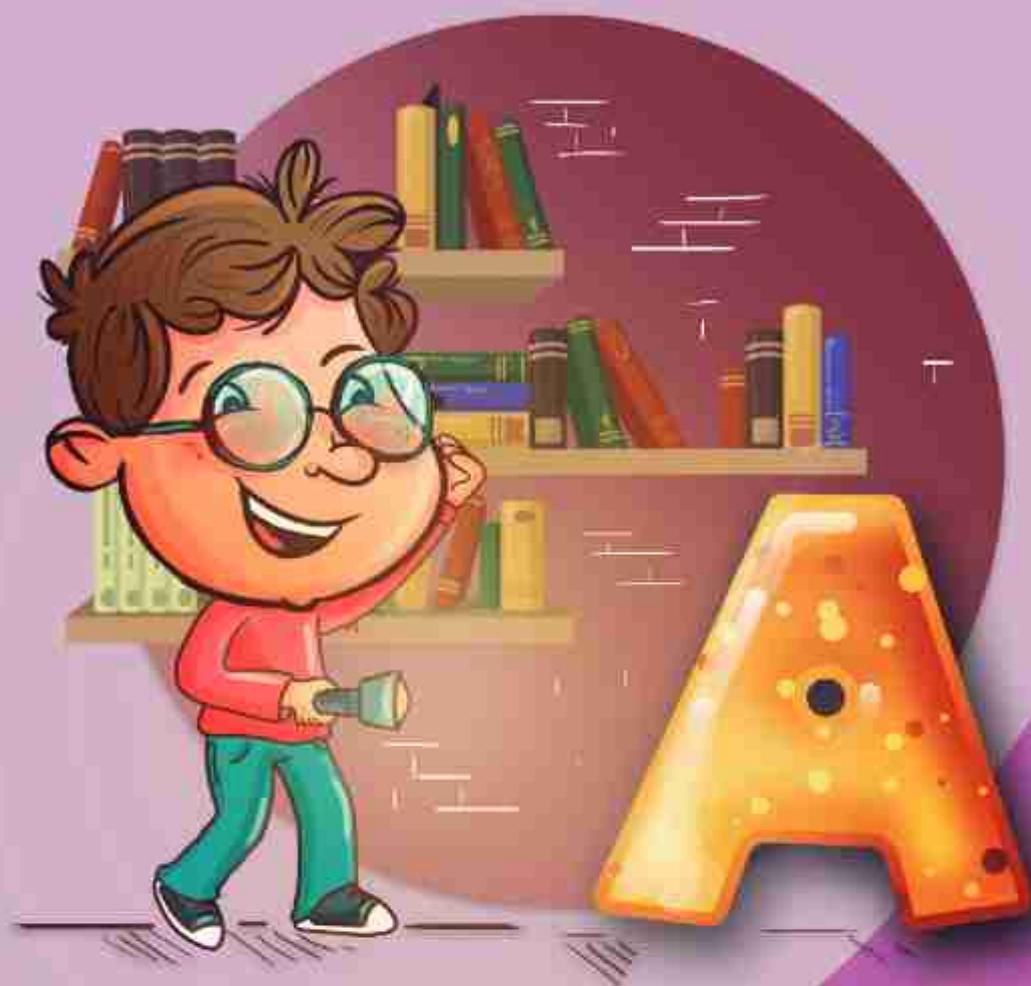
Texto 1
Idea principal

Texto 2
Idea principal

Texto 3
Idea principal

4. ESCRIBE en un papelote las tres ideas principales consultadas y argumenta tus ideas.

5. EXPÓN tu punto de vista sobre el tema en clase.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.6.

Aplica sus conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos en situaciones de aprendizaje recreación, información y estudio.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.6.1.b.

Lee de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información, estudio, aplicando sus conocimientos lingüísticos para decodificación y comprensión.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.6. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. LEE la siguiente fábula:

El buen tiempo y la lluvia

“Nunca llueve a gusto de todos”. Así dice el refrán, y la historia que sigue parece darle la razón.

Había una linda escuela en un pueblo apartado. A ella acudían tres perritos y tres ranitas. Vivían muy cerca unos de otros y eran buenos amigos. Naturalmente, iban juntos a clase, y con mucha puntualidad. A veces, antes de llegar a la escuela, comenzaban las peleas. Si el día había amanecido lluvioso, las ranitas se ponían locas de contentas. En cambio, a los perritos se les torcía el gesto.

—¡Yuuupiiii! ¡Menudo chapuzón nos vamos a dar en las charcas que la lluvia está formando! ¡Ahhh, qué frescor y bienestar siento!
—decía una de las ranitas.

—¡Bah! Es día perdido para mí. ¡Me deprime tanto la lluvia!
—replicaba uno de los perritos.

Cuando el día amanecía soleado, ocurría todo lo contrario: los perritos no cabían en sí de gozo y las ranitas se sentían muy desdichadas, pues ya se imaginaban el calor y la sequedad agobiante que iba a torturarlas. Se preguntarán cuándo estaban contentos tanto los perritos como las ranitas. ¡Muy sencillo! Los días que amanecían grises y plomizos, pero sin lluvia, que no eran pocos en esa zona de la Sierra. ¿No sería mejor, amiguitos, que aceptásemos todos la vida tal y como se presenta? De esta manera, nos divertiríamos mucho.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Cómo se sentían los perros en los días soleados?

.....

.....

b) ¿Cómo eran los días perfectos para las ranitas?

.....

.....

c) ¿Qué día ponía contentos a las ranas y a los perros?

.....

.....

3. LEE el siguiente texto:

Los dinosaurios

Los dinosaurios fueron reptiles terrestres, animales con espina dorsal, cuatro patas y piel impermeable, cubierta de escamas, que vivieron durante la era Mesozoica, la cual se divide en tres periodos: Triásico, Jurásico y Cretácico.

Algunos poseían patas largas en proporción a su tamaño, y la mayoría presentaba extremidades traseras más largas que las delanteras. Tenían huesos especialmente adaptados en el talón, las rodillas, los muslos y la cadera, que les permitían caminar erectos y con agilidad; muchos dinosaurios caminaban con los dedos.

Para aligerar la carga, tenían agujeros a los lados del cráneo; algunos de estos les servían para fijar los músculos. La mayoría de los dinosaurios también contaban con cavidades profundas en las vértebras.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

Podemos encontrar al velociraptor, su nombre significa 'rápido cazador'. Medía hasta 1,8 metros de longitud y pesaba 15 kilogramos y era carnívoro. Tenía el tamaño de un lobo actual y probablemente cazaba en grupo, lo que le permitía matar presas mucho más grandes que él. Tenía una poderosa garra en sus patas, con la que hería de muerte a sus presas. Sus fósiles han sido encontrados en Mongolia y China.

Con el paso del tiempo, los científicos han propuesto cientos de teorías para explicar la desaparición de los dinosaurios. La explicación más aceptada de las extinciones ocurridas en la transición entre el periodo Cretácico y el Terciario es la del impacto de un meteorito o cometa en el área de Yucatán, México.

Fuente: <https://bit.ly/3tEQ55a>.

4. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Qué fueron los dinosaurios?

.....
.....

b) ¿Dónde se encontraron los fósiles del velociraptor?

.....
.....

c) ¿Qué características tenían los dinosaurios?

.....
.....



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

5. LEE el siguiente texto:

Los diferentes tipos de vivienda

Todas las familias necesitan un lugar donde vivir y en el que todos sus miembros puedan estar juntos. Este lugar recibe los nombres de vivienda, casa y hogar.

Hay muchas clases de vivienda, según la ubicación, el clima y las necesidades de cada familia. En las ciudades, las casas son construidas, generalmente, con ladrillo o bloque y tienen techos de teja, cemento o zinc.

También son muy comunes los departamentos ubicados en edificios o condominios, y las casas dentro de urbanizaciones.

En los campos de clima frío, se construyen chozas con techos de paja y también casas de adobe con techos de teja o paja. En los campos de clima cálido, se utiliza madera o caña guadúa para construir las viviendas y se colocan techos de zinc u hojas de plátano.

Actualmente, son muy comunes las casas prefabricadas de madera o de otros materiales, que pueden ser construidas en cualquier lugar.

Cada vivienda es distinta por dentro, pero hay tres espacios básicos: uno para dormir, otro para cocinar y un tercero para el aseo.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

6. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Qué es la vivienda?

.....

.....

.....

.....

b) ¿Cuáles son los espacios básicos de una vivienda?

.....

.....

.....

.....

c) ¿Todas las casas son iguales? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.6.1.c.t

Lee de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información, estudio, y oralmente, con fluidez y entonación, en contextos significativos de aprendizaje, aplicando sus conocimientos lingüísticos para decodificación y comprensión.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.6. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

El sistema muscular

Los músculos constituyen el volumen más importante del cuerpo y representan la mitad de su peso. Existen tres clases de músculos: los esqueléticos, los involuntarios, o lisos, y los cardíacos. Todos ellos tienen la capacidad de extenderse y contraerse, pueden ser excitados por estímulos y luego vuelven a recuperar su forma y tamaño originales. Los músculos involuntarios o lisos se ocupan del funcionamiento diario e inconsciente del cuerpo y realizan labores como impulsar el alimento por los intestinos, enfocan la visión en los ojos o controlan el grosor de las arterias.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

El músculo cardíaco está en el corazón y es el único que comunica ese órgano con los demás, por intermedio de unas ramificaciones que se interconectan. El músculo esquelético se conoce también con el nombre de voluntario, pues se puede contraer o relajar a voluntad.

Todos los músculos del tronco y las extremidades se mantienen en un estado de parcial contracción, llamada tono muscular, que se conserva gracias a un flujo continuo de impulsos nerviosos que vienen de la médula espinal. Si un músculo pierde su suministro nervioso, se contraerá en pocos meses y se reducirá a las dos terceras partes de su volumen original. Así mismo, los músculos tienen la propiedad de autorrepararse; si alguno se destruye parcialmente, la parte que queda servible se hará más grande y fuerte para compensar la carencia. Pero, a pesar de la autorreparación de los músculos, algunas enfermedades, como la poliomielitis y la miastenia grave, en realidad son alteraciones del sistema nervioso, lo que impide que los músculos sanen totalmente.



2. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Con qué otro nombre se conoce al músculo esquelético?

.....

.....

.....

.....

b) ¿Qué propiedades tienen los músculos?

.....

.....

.....

.....

c) ¿Cuál es la capacidad que tienen todos los músculos?

.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.6.1.d.

Selecciona autónomamente las modalidades de lectura, de acuerdo a la situación comunicativa que se le presente.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.6, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE con atención el siguiente texto:

El Leopardo

El leopardo es un precioso animal que pertenece a la familia de los grandes felinos. Su pelaje es de color amarillo, salpicado con manchas negras. Cuando su pelo es totalmente oscuro, se le conoce con el nombre de pantera.

Los leopardos son capaces de vivir en lugares muy diferentes, como bosques, montañas o zonas casi desérticas... ¡Se adaptan a casi todo!

Son animales muy fuertes, ágiles y flexibles. Pasan gran parte de su tiempo subidos a los árboles. Allí, no solo descansan, sino que



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

desde las alturas vigilan a sus posibles presas y saltan sobre ellas en un abrir y cerrar de ojos en cuanto tienen la oportunidad. Suelen cazar en la oscuridad de la noche.

El leopardo se alimenta de monos, conejos, ciervos y muchos otros animales, tanto grandes como pequeños. Sus patas son muy robustas y tiene unas mandíbulas tan potentes que es capaz de sujetar con ellas a sus presas y transportarlas hasta las ramas del árbol con la boca. Allí arriba guarda la comida durante días, asegurándose de que esté a salvo y nadie le robe el botín.

Es un animal tan inteligente y tiene tan perfeccionado su sistema de caza, que es capaz de hacerse el dormido para que otros animales más inocentes y curiosos se acerquen y saltar sobre ellos cuando los tiene al lado. También es un buen nadador e incluso puede llegar a pescar peces.

Hay quien confunde al leopardo con el guepardo, por su parecido pelaje de manchas, pero son animales diferentes. El leopardo es más grande, aunque, en cambio, el guepardo es más veloz.

2. TRABAJEN en grupos de tres personas **REALIZANDO** las siguientes actividades:

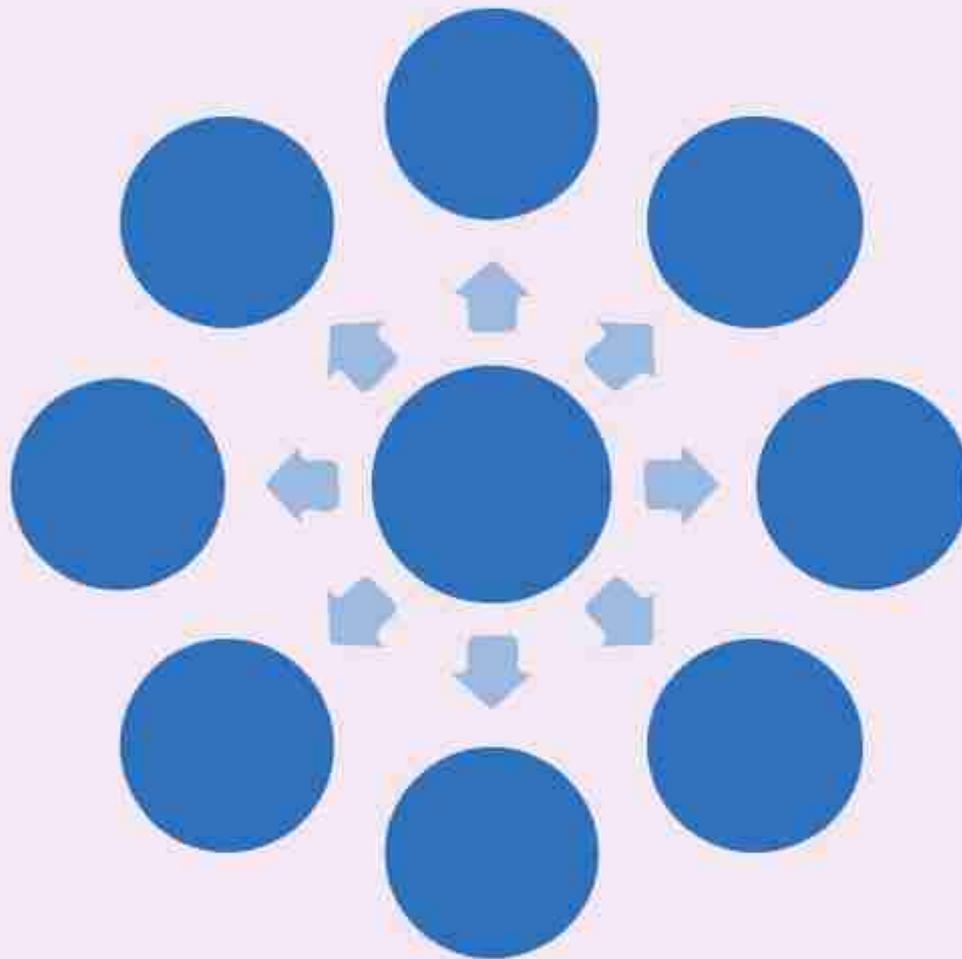
- a) **RESPONDAN** la pregunta: ¿dónde viven los leopardos?
- b) **INVESTIGUEN** más información sobre los leopardos.
- c) **SUBRAYEN** las ideas principales en las fuentes que consulten.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

d) **ESCRIBAN** las ideas principales en el siguiente organizador gráfico:



e) **INVESTIGUEN** sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y su relación con los leopardos.

f) **ESCRIBAN** todas sus ideas.

g) **EXPONGAN** su investigación en clase.

Algo por descubrir:

¿Crees que en la vida real podría pasar algo como lo que sucede en esta lectura?

JUNTOS
LEEMOS

Daniel y las palabras mágicas

Susanna Arjona Borrego

Te presentó a Daniel, el gran mago de las palabras. El abuelo de Daniel es muy aventurero y este año le ha enviado desde un país sin nombre, por su cumpleaños, un regalo muy extraño: una caja llena de letras brillantes.

En una carta, su abuelo le dice que esas letras forman palabras amables que, si las regalas a los demás, pueden conseguir que las personas hagan muchas cosas: hacer reír al que está triste, llorar de alegría, entender cuando no entendemos, abrir el corazón a los demás, enseñarnos a escuchar sin hablar. Daniel juega muy contento en su habitación, monta y desmonta palabras sin cesar. Hay veces que las letras se unen solas para formar palabras fantásticas, imaginarias, y es que Daniel es mágico, es un mago de las palabras:

Lleva unos días preparando un regalo muy especial para aquellos que más quiere. Es muy divertido ver la cara de mamá cuando descubre por la mañana un "Buenos días, preciosa", debajo de la almohada; o cuando papá encuentra en su coche un "Te quiero" de color azul. Sus palabras son amables y bonitas, cortas, largas, que suenan bien y hacen sentir bien: "Gracias", "Te quiero", "Buenos días", "Por favor", "Lo siento", "Me gustas".

Daniel sabe que las palabras son poderosas y a él le gusta jugar con ellas y ver la cara de felicidad de la gente cuando las oye. Sabe bien que las palabras amables son mágicas, son como llaves que te abren la puerta de los demás. Porque si tú eres amable, todos son amables contigo. Y Daniel te pregunta: ¿quieres intentarlo tú y ser un mago de las palabras amables?

Tomado de: <https://bit.ly/2JNn5B4> (15/10/2018)

Susanna Arjona Borrego. Escritora española de cuentos infantiles y conferencista en temas de comunicación, familia y educación emocional.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.7.

Indaga sobre temas de interés en diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.7.1.b.

Analiza textos para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.7. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto con ayuda de tu docente.



El león y el gusano

Había una vez un león y un gusano que se llevaban muy mal. El león siempre se estiraba orgulloso hablando de su fortaleza y no dejaba de repetir que él era el rey de la selva. El gusano estaba cansado de su fanfarronería y, para hacerle ver que no todo era la corpulencia física, un día le hizo una apuesta.

—Te propongo hacer una carrera de tres obstáculos, cada uno podrá traer a dos amigos para que nos ayuden a superarlos. El que llegue primero a la meta será el ganador.

El león, con un fuerte esqueleto y sin dudar, enseguida aceptó la propuesta, seguro de su superioridad y de no tener rival.

A la mañana siguiente, se presentó con un gran elefante y un buitre. Por su parte, el gusano llegó acompañado de una mariposa y un pequeño cangrejo. Una jirafa sería la encargada de preparar la carrera y vigilar todo el recorrido para que no hicieran trampas. Además, competirían ante la atenta mirada de todos los demás animales. A pocos metros de la salida encontraron el primer obstáculo. Debían atravesar un río poco profundo. El león y sus amigos lo hicieron fácilmente, dejando a sus rivales. Entonces, caballos, cebras, vacas, gallinas y serpientes aplaudieron y vitorearon a sus amigos vertebrados.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

Mientras, la mariposa atravesó volando a la otra orilla, el gusano se subió al caparazón del cangrejo y atravesaron el río nadando. Aunque tardaron bastante, pudieron llegar sin problemas. Las lombrices, hormigas, arañas, saltamontes y grillos animaron a sus amigos invertebrados.

Para entonces, el león ya se encontraba ante el segundo obstáculo. Esta vez debían saltar un gran barranco, de cinco metros de ancho, sobre el mar. Mientras el buitre volaba al otro lado con facilidad, sus amigos, cogiendo carrerilla, dieron un gran salto y, aunque el elefante resbaló y estuvo a punto de caer al agua, todos lograron llegar sanos y salvos al otro lado. Hipopótamos, perros, ratones, rinocerontes y peces celebraron contentos la buena suerte de sus amigos vertebrados.

Esta vez el gusano subió encima de la mariposa y atravesaron el barranco por encima del mar; luego, la mariposa volvió a por el cangrejo y repitieron el viaje. Medusas, estrellas, calamares y pulpos celebraban desde el agua la llegada de sus amigos invertebrados al otro lado del barranco.

En aquel momento, el león y sus amigos pensaban cómo vencer el último obstáculo. Esta vez debían entrar en una cueva con una entrada muy estrecha, pero debido a su corpulencia y su fuerte esqueleto, no sabían cómo hacerlo. El elefante con su trompa y el buitre metiendo el pico lo intentaron una y otra vez, pero, a pesar de sus esfuerzos y de las voces de ánimo de gacelas, tigres, patos y monos, no lo lograban. Aún seguían intentándolo cuando, horas después, llegaron el gusano y sus amigos. Esta vez fueron ellos los que entraron fácilmente. Como no tenían esqueleto y eran pequeñitos, superaron el obstáculo sin problemas, y ganaron la apuesta.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Por qué el león y el gusano se llevaban mal?

.....

.....

.....

b) ¿Qué características físicas tiene el león?

.....

.....

.....

c) ¿Qué has aprendido con este cuento?

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.7.1.c.

Selecciona textos que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de aprendizaje E.LL.2.7.1.c. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

Frozen

Una noche en el reino de Arendelle, mientras las dos hermanas jugaban, Ana se lastimó y quedó inconsciente. Los Trolls la curaron, pero advirtieron que Elsa debía controlar sus poderes. De este modo, los reyes decidieron apartar a Elsa hasta que lo consiguiera, pero las hermanas se distanciaron y, por desgracia, sus padres murieron en un accidente.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Quando Elsa cumplió la mayoría de edad tuvo lugar su coronación. Ana, al salir del castillo, conoció al príncipe Hans. Se enamoraron y decidieron comunicárselo a Elsa durante la coronación, pero ella no les dio su bendición. Incapaz de controlar sus emociones, discutió con su hermana y congeló todo lo que se cruzaba en su camino, el verano se transformó en invierno y Elsa huyó a las montañas, donde, con su poder, construyó un castillo de hielo.

Ana busco a Elsa para convencerla de que eliminara el hechizo de las nieves. En su camino conoció al joven Christophe, quien le guio por las montañas. Allí encontraron a Olaf, el muñeco de nieve que había creado su hermana Elsa cuando eran niñas.

Finalmente, Ana se reunió con Elsa, pero esta vez tampoco pudo controlar sus poderes y, sin querer, volvió a herir a su hermana. El pelo de Ana se volvió blanco y estaba muy débil. Había que encontrar una cura rápida para que no se congelase. Christophe la llevó con los Trolls, quienes le dijeron que solo un gesto de amor verdadero salvaría su corazón congelado. Así pues, Christophe se dirigió hacia Arendelle, para que Ana recibiese un beso del príncipe Hans, creyendo que su amor rompería la maldición. Pero cuando Ana se reunió a solas con Hans, él se negó a besarla y le dijo que solo quería casarse con ella para hacerse con el reino de Arendelle.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Mientras tanto, Elsa, preocupada por la salud de su hermana y temiendo que algo extraño estaba sucediendo en el reino, decidió regresar. Al llegar al castillo encontró a Ana y a Hans en una de las dependencias de palacio, Hans intentó acabar con Elsa pero Ana, aunque muy débil, se interpuso entre ambos. De repente, su cuerpo quedó completamente congelado. Elsa, muy triste, abrazó a su hermana mientras lloraba, y entonces, sorprendentemente, Ana se descongeló. Al fin, Elsa aprendió a usar sus poderes con amor, el reino de Arendelle se descongeló, Ana y Christoph se enamoraron, y todos fueron muy felices.

Fuente: <https://cuentosinfantilesclasicos.net/ana-y-elsa-frozen/>



2. RESPONDE las siguientes preguntas:

a) ¿Cómo se representan los estados del agua en el texto de Frozen?

.....

.....

.....

.....

b) ¿Cuáles son los estados del agua? Realiza un gráfico de los estados del agua

.....

.....

.....

.....

Gráfico de los Estados del Agua



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

c) Si tú fueras Elsa, ¿de qué manera utilizarías tus poderes?

.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.7.1.d.t

Recomienda textos de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web ajenos a la selección realizada por el docente.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.7.1 estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

Las niñas y los niños de mi barrio se han organizado porque necesitamos libros para la biblioteca de la escuela. Realizaremos varias actividades para recaudar libros y organizarlos adecuadamente. Las niñas y los niños tenemos que colaborar con la publicidad para armar la biblioteca:



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las siguientes actividades:

a) En parejas, **REDACTEN** una lista de 10 posibles títulos que quisieran en la biblioteca.

.....

.....

.....

.....

b) **INVESTIGUEN** de qué se tratan estos libros y redacten un resumen de cada uno.

	Título	Resumen
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

c) **ELABOREN** un dibujo que **DESCRIBA** uno de los libros investigados.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw a picture of one of the books they investigated.

d) **EXPONGAN** sus ideas a los familiares en la casa, para ver si logran conseguir los libros solicitados.

Algo por descubrir:

¿Crees que en la vida real podría pasar algo como lo que sucede en esta lectura?



La hora del cuento

Marisa Alonso Santamaría

Me pongo solo el pijama
y cuando llega papá,
estoy tumbado en la cama
dispuesto para escuchar.

Un cuento todas las noches
siempre me viene a contar,
una historia diferente
con la que puedo soñar.

Cuando acabamos el cuento
siempre apagamos la luz,
y besándome me dice,
¡lo que más quiero eres tú!

Tomado de <https://bit.ly/2HxiK6r> (16/10/2018)

Marisa Alonso Santamaría. Poetisa y escritora española de cuentos infantiles. Entre sus obras destacadas tenemos Camino del Cielo Al rurrún.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.8.

Produce textos narrativos y descriptivos enriquecidos con citas, paratextos y recursos de las TIC.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.8.1.b.

Escribe relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés, siguiendo cada uno de los pasos del proceso de escritura, usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros).

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.



ACTIVIDADES

1. OBSERVA las imágenes y **ESCRIBE** lo que sucede de acuerdo con la secuencia.



2. RECUERDA alguna situación similar a la pregunta anterior y **REDÁCTALA** en el siguiente orden:

1 Situación inicial y conflicto

2 Desarrollo

3 Resolución del conflicto y final



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.8.2.b.

Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas), usa estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección, ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros).

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.

ACTIVIDADES

1. **REALIZA** un retrato del miembro de tu familia con la/el que te identifiques.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw a portrait of a family member.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. COMPLETA el siguiente recuadro con las características físicas de del familiar escogido:

1

Ojos

2

Boca

3

Pelo

Nariz:

4

3. COMPLETA el siguiente organizador gráfico con las características internas del familiar escogido:

1

¿Cómo es su comportamiento?

2

¿Qué le gusta?

3

¿Qué hace en su tiempo libre?

¿Qué comida disfruta?

4



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

4. REDACTA una historia sobre el miembro de mi familia escogido, siguiendo los pasos de redacción.

A large rectangular box containing ten sets of horizontal dashed lines for writing.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.8.1.c.

Escribe relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés, siguiendo cada uno de los pasos del proceso de escritura, usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros), y apoyándolos y enriqueciéndolos con paratextos y uso de recursos TIC, en las situaciones comunicativas que los requieran.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.

ACTIVIDADES

1. ESCOGE el animal que más te guste para que sea tu mascota, **INVESTIGALO** y **COMPLETA** lo siguiente:

1	2	3	4
Alimentación	Pelaje	Cuidados	Vacunas



2. DESCRIBE tu animal favorito, utilizando la información investigada.

A series of 18 horizontal dashed lines provided for writing the response to the activity.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.8.2.c.

Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas), usa estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección, ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros); cita fuentes cuando sea el caso, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.

ACTIVIDADES

1. INVESTIGO datos de un lugar que me guste del Ecuador y **COMPLETO** el siguiente recuadro:

1. Provincia en la que se ubica _____

2. Actividades se pueden realizar allí _____

3. Fauna propia del lugar _____

4. Flora propia del lugar _____



2. REDACTA una historia que tenga como escenario el lugar investigado.

Situación inicial y conflicto

Desarrollo

Resolución del conflicto y final



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.8.1.d.

Aplica de manera autónoma el proceso de producción de textos en la escritura de textos narrativos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.

ACTIVIDADES

1. **LEE** el siguiente texto y **REALIZA** las actividades:

La mamá de mi mejor amigo, Juan, le ha contado que va a ser hermano mayor. Esta noticia ha llenado de muchas emociones y sentimientos diferentes a Juan. Uno de esos sentimientos es alegría, porque ahora va a poder contarle muchos cuentos a su hermanito o hermanita. Es por esta razón que vamos a seguir los pasos para redactar un cuento el día de hoy.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) **COMPLETA** el siguiente cuadro.

Elementos del cuento

Personaje principal: _____

Personaje secundario: _____

Lugar de la historia:

Tiempo:

Presente

Pasado

Futuro

Tema:

Elemento mágico:



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

b) **SIGUE** la secuencia para redactar textos narrativos.

Título:

Situación inicial

-

Escenario:

-

Personajes:

-

-

Acciones iniciales:

-

-

-

Conflicto:

-

-

-

Desarrollo del conflicto y la
lección moralizadora

-

-

-

-

-

-

-

-

Resolución del conflicto

-

-

-

-

-

Final de la historia

-

-

-

-



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

c) **UNE** las oraciones en un solo párrafo, utilizando conectores lógicos:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

d) **DIBUJA** tu historia en el siguiente espacio:

A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw their story.



ACTIVIDADES

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.8.2.d.

Aplica de manera autónoma el proceso de producción de textos en la escritura de textos descriptivos, usa los elementos de la lengua, las estrategias y procesos de pensamiento pertinentes de manera espontánea.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.8. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades.

ACTIVIDADES

1. **LEE** el siguiente texto y **REALIZA** la actividad propuesta.

Ayer, mi hermano se enteró de que, por final de curso, van a acampar a las faldas del Cotopaxi. Mi hermano es amante de la aventura, pero no tiene idea de dónde está ese volcán y mucho menos qué es lo que debe llevar. Con mamá, hemos decidido elaborar un pequeño resumen de todo lo que va a necesitar mi hermano.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

c) **ESCRIBE** tu cuento en el siguiente espacio:

A series of horizontal dashed lines provided for writing the story.

Algo por descubrir:

¿Crees que en la vida real podría pasar algo como lo que sucede en esta lectura?

JUNTOS
LEEMOS

El cisne dorado

Jomayra Ramírez

Un día muy soleado, se encontraba en el mar un pequeño barquito con un humilde pescador. En el cielo volaba un hermoso cisne con plumaje dorado y brillante, del cual se desprendió una pluma de oro. Esta cayó sobre el barquito y de inmediato se convirtió en un hermoso gran crucero que ahora viaja por todos los países del mundo, conociendo las maravillas del mar.

El cisne siguió volando hasta llegar a un campo de árboles, flores y tiernos animales. Allí se encontraba un niño que no sabía leer ni escribir, pues no podía ir a la escuela por su situación económica. El cisne, al ver al niño, dejó caer otra pluma de oro, la cual se posó sobre la hoja de un árbol y cayó en el suelo convertida en un gran libro de donde el niño aprendió a leer y escribir. Cuando creció, se volvió un gran escritor.

Ya muy tarde, el cisne bajó a un bosque para descansar. A la mañana siguiente, muy temprano, vio a una señora muy pobre recogiendo leña para cocinar para sus pequeños hijos. La señora vio al cisne, que salió volando del sitio, dejando un huevo en su lugar. La señora lo recogió, lo llevó a su pequeña casa y pensó prepararlo para sus tres hijos, pero, luego de verlo detenidamente, se dio cuenta de que era muy extraño, así que decidió ponerlo con los huevos de la única gallina que tenía.

Luego de un tiempo nació un pequeño y hermoso cisne que llevaba tres anillos de oro en el cuello. La señora se los quitó y se los dio a sus pequeños hijos. El primero se lo llevó a la boca y lo apretó fuertemente, y de inmediato le empezaron a surgir hermosas melodías. Cuando creció, fue un cantante famoso y el mejor de su época.

El segundo, al ponerse el anillo, corrió hasta el jardín, cogió flores y las apretó fuertemente contra su aro. De inmediato sintió que los colores corrían por sus venas y empezó a realizar hermosas pinturas que fueron reconocidas por el mundo como las del mejor pintor de aquella época.

El tercero era un niño bondadoso, tierno y amable, pero era el más enfermizo, y por eso los demás niños le pegaban. Al ponerse su anillo, cogió una pluma y una hoja de papel y empezó a escribir los más románticos y grandiosos poemas. Cuando creció, se convirtió en un gran poeta.

La madre de aquellos chicos, al verlos salir adelante y triunfar, recibió el mejor regalo de su vida. En cuanto al pequeño cisne, cuando creció siguió a su madre en su viaje y ahora andan juntos, concediendo deseos a las personas de buen corazón.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.9.

Utiliza elementos de la lengua y una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia en textos narrativos y descriptivos.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.9.1.b.

Utiliza conectores temporales y aditivos en la escritura de textos narrativos para ampliar los detalles de los hechos y ordenarlos cronológicamente.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **LEE** las siguientes oraciones y **ÚNELAS** con el conector que corresponda.

La crisálida se rompe y sale una mariposa.

El huevo es colocado en la planta.

El huevo eclosiona en una larva y empieza la fase oruga.

La oruga cambia la piel y se transforma en una crisálida.

Primero

Luego

Después

Por último



2. **INVESTIGA** cinco datos curiosos sobre la mariposa "monarca", y escríbelos a continuación.

1.
2.
3.
4.
5.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. REDACTA un párrafo sobre la mariposa "monarca" cumpliendo la siguiente estructura:

Inicio:.....

.....

Desarrollo:.....

.....

Fin:.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.9.2.b.

Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos: /ks/: "x", la letra que no tiene sonido: "h" y la letra "w", que no se usa en castellano

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades .



ACTIVIDADES

1. OBSERVA las imágenes y escribe una oración.



.....



.....



.....



.....



.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.9.3.b.

Utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos para describir objetos, animales, lugares, personas, y ordenar las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **OBSERVA** la siguiente imagen. Describe la situación en cuatro frases. **UTILIZA** los siguientes adjetivos calificativos:

gris / grande / pequeño / amoroso



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.9.1.c.

Utiliza conectores temporales y aditivos en la escritura de textos narrativos para ampliar los detalles de los hechos y ordenarlos cronológicamente, y utiliza una diversidad de formatos, recursos y materiales.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9.1.c. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto.

Ayer fuimos al circo con mi familia y pasamos una tarde maravillosa. Mi maestra me ha pedido que relate un cuento sobre la vida en el circo.





2. REALIZA las siguientes actividades:

a. **COMPLETA** los siguientes datos, que te ayudarán en la redacción de la historia sobre el circo.

Elementos del cuento

Personaje principal: _____

Personaje secundario: _____

Lugar de la historia:

Tiempo:

Presente

Pasado

Futuro

Tema:

Elemento mágico:



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

b) **SIGUE** la secuencia para redactar textos narrativos. **UTILIZA** conectores de tiempo y espacio.

Título:

Situación inicial

-

Escenario:

-

Personajes:

-

-

Acciones iniciales:

-

-

-

Conflicto:

-

-

-

Final de la historia

-

-

-

-

Desarrollo del conflicto y la
lección moralizadora

-

-

-

-

-

-

-

-

Resolución del conflicto

-

-

-

-

-



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

c) **ESCRIBE** tu cuento en el siguiente espacio:

A series of horizontal dashed lines providing a space for writing a story.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.9.2.c.t

Explica la relación fonema-graía de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos: /ks/ "x", la letra que no tiene sonido: "h", y la letra "w", que no se usa en castellano.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9.2.c.t. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **UNE** cada imagen con su nombre.



HUESO



SAXO



WENDY



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.9.3.c.

Utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos para describir objetos, animales, lugares, personas, y ordenar las ideas con secuencia lógica, por temas y subtemas, y usa una diversidad de formatos, recursos y materiales en las situaciones comunicativas que los requieran.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9.3.c. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. INVESTIGA la Reserva Ecológica Antisana. **ESCRIBO** cinco datos curiosos.

1.
2.
3.
4.
5.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. COMPLETA el siguiente recuadro con las características de la Reserva Ecológica Antisana.

Provincia en la que se ubica

1.

Actividades que se pueden realizar allí

2.

Fauna propia del lugar

3.

Flora propia del lugar

4.

3. REDACTA un texto describiendo este maravilloso lugar del Ecuador.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.9.1.d.

Escribe diferentes tipos de textos narrativos experimentando con la secuencia temporal de los acontecimientos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9, estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente texto:

Mi papá, por su trabajo, ha tenido que viajar a la ciudad del Coca, en la provincia de Orellana. He escuchado que en esa región hay muchas leyendas.

2. INVESTIGA una leyenda de la Amazonía ecuatoriana.

3. REALIZA las siguientes actividades:



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

a) **COMPLETA** el siguiente cuadro antes de escribir la leyenda consultada.

Elementos de la leyenda

Personaje principal: _____
Personaje secundario: _____

Lugar donde sucede
la leyenda:

Tiempo:
Presente -Pasado
Futuro

Tema:

Qué elemento mágico:



NIVEL DE LOGRO 3:

b) **SIGUE** la secuencia para redactar textos narrativos.

Título:	<input type="text"/>	Autor:	<input type="text"/>
Situación inicial		Desarrollo del conflicto	
Personajes principales		Acciones	
Personajes secundarios			
Escenarios			
Conflicto		Resolución del conflicto	
		Final	



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.9.2.d.

Ejemplifica la relación fonema-grafía de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos: /ks/: "x", la letra que no tiene sonido: "h", y la letra "w", que no se usa en castellano.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **REALIZO** las siguientes actividades:

- NARRA** la historia de un instrumento de viento, siguiendo los pasos para crear textos.
- UTILIZA** la mayor cantidad de conectores.
- INVESTIGA** sobre el origen del instrumento.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

d) **REDACTA** la información:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

e) **COMPARTE** tu relato con tus compañeros.

2. Junto con tus compañeros, **REALIZA** una feria de instrumentos de viento, para que todos conozcan la diversidad que hay.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.9.3.d.

Describe objetos, animales, lugares y personas en lenguaje figurado, en situaciones comunicativas que lo requieran.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.9.3.d. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. CREA una historia que relate cómo es tu familia.

2. DESCRIBE a cada miembro de tu familia. Agrega un dibujo y sus características.



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

3. RELATA un viaje que hayas hecho con tu familia. **INCLUYE** las características del ejercicio anterior.

Situación inicial

Conflicto

Desarrollo

Resolución del conflicto y final de la historia



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.10.

Escucha y lee diversos géneros literarios (privilegiando textos populares y de autores ecuatorianos) para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.10.1.b.

Escucha y/o lee diversos géneros literarios (privilegiando textos populares y de autores ecuatorianos) en función de potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.10. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

LEE el siguiente texto con mucha atención:

La fiesta de las gallinas

(cuento de la tradición oral del valle del Chota)

Un día, el conejo estaba yendo por un camino y, de pronto, se encontró con el tío lobo. Cuando el lobo vio al conejo, le dijo:

—Hola, sobrino conejo, tiempos que no le veía. ¿Dónde se está yendo?

Como el conejito ya conocía al tío lobo, y sabía que él nunca tiene buenas intenciones, le contestó:

—Por acá, tío lobo, que me han invitado las gallinas a una fiesta que van a hacer; es una boda y me invitan a comer todo lo que me ofrecen.

Enseguida, el tío lobo le preguntó al conejo:

—¿Y qué es de hacer, sobrino conejo, para ir a la boda de las gallinas yo también?

—Nada, tío lobo, solamente métase en este saco que está lleno de plumas. Ahí tiene que esperar que las gallinas le vengán a recoger y le lleven al sitio de la fiesta.

—¿Seguro que nada más es de hacer, sobrino conejo?

—Nada más, tío lobo, métase breve al saco, porque ya no más han de venir las gallinas a buscarle y se ha de perder la fiesta.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

El lobo, como estaba hambriento, pensando que iba a comer bastante en la boda de las gallinas, rápido, rápido, se preparó y le dijo al conejo:

—Sobrino conejo, pero amarrará bien el saco, cosa de no poder salir hasta no llegar a la fiesta.

El lobo enseguida entró en el saco, sin mirar lo que había dentro. ¡Qué plumas ni qué nada! El saco estaba lleno de espinas de tuno, así que cuando las sintió, el lobo dio un grito. Pero el conejo, rápido, rápido, siguió amarrando el saco. El lobo daba botes, ahí, amarrado, con las espinas de tuno, mientras el conejo le decía:

—Ya ve, tío, esto le pasa por querer estar donde no le convidan.

El conejo, después de amarrarlo bien, siguió empujando el saco donde estaba el lobo hasta una ladera que estaba cerca y le mandó zumbando abajo. El pobre lobo chilló por el dolor de las espinas de tuno y quedó hecho leña, y el conejo se fue para su casa.

Fuente: García S, J. (2003). Cuentos de animales en la tradición oral-Valle del Chota. Recuperado de: <https://repositorio.uasb.edu.ec>

2. REALIZA un dibujo del personaje principal, utilizando solamente figuras circulares.

A large, empty, rounded rectangular box with a light beige background, intended for the student to draw the main character of the story.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. RESPONDE las siguientes preguntas:

¿Qué pensó el sobrino conejo cuando vio al tío lobo?

.....

.....

.....

.....

¿Por qué el lobo se dejó engañar por el sobrino conejo?

.....

.....

.....

.....

¿Cuál era el plan del conejo?

.....

.....

.....

.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.10.1.c.

Escucha y/o lee diversos géneros literarios (privilegiando textos populares y de autores ecuatorianos) en función de potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.10. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE con mucha atención la siguiente historia:

La opinión ajena

(cuento popular anónimo)

A un molinero de aldea le iba tan mal ese año, que se vio en la necesidad de vender su burro. Llamó a su hijo y se fueron caminando a la feria del pueblo, halando al burro.

No habían avanzado gran trecho, cuando se cruzaron con unos viajeros que, al verlos, soltaron la risa:



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

—¡Ja, ja! ¿Para qué tienen un burro si viajan a pie?
—¿Sabes que tienen razón? —dijo el padre—. Monta tú al burro.

El chico montó de un brinco y siguieron su camino.
Poco más allá se cruzaron con tres respetables mercaderes que exclamaron con indignación:

—¡Eh, chicuelo! ¿No te da vergüenza ir así, cómodamente instalado, mientras tu viejo padre te sigue a pie?

El molinero se rascó la cabeza y pensó que esos señores tenían razón. Bajó el hijo y montó en el burro el padre.

Al poco andar, se cruzaron con unas mujeres que lavaban ropa en el riachuelo.

—¡Jesús, María y José! —exclamaron— Miren al viejo egoísta bien montado, mientras el pobre chiquillo lo sigue caminando.

El molinero creía muy justo que él fuera montado, pero le halló la razón a las mujeres. Así que le dio la mano al niño, quien saltó al anca del burro. Este meneó la cola en señal de desaprobación, pero el molinero se encontraba feliz de haber encontrado una solución razonable para todos.

No pensaba lo mismo un grupo de aldeanos que volvían de la ciudad.

—¿Ha visto? ¿Qué manera más cruel de maltratar a una pobre criatura? Si lo van a vender, no más con el cuero llegarán a la feria...

¿Qué hizo entonces el molinero?

El anciano y el niño optaron por cargar al burro sobre sus hombros. De este modo llegaron al siguiente pueblo. La gente se apiñó alrededor de ellos. Entre carcajadas, los pueblerinos se mofaban gritando:



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

—Nunca hemos visto gente tan boba.

—Tienen un burro y, en lugar de montarse sobre él, lo llevan a cuestas.

—¡Esto sí que es bueno! ¡Qué par de tontos!

De repente, el burro se revolvió, se precipitó en un barranco y murió.

2. **RESPONDE** las siguientes preguntas:

a) ¿Por qué decidieron vender al burro?

.....
.....
.....

b) ¿Qué lección te deja el cuento?

.....
.....
.....

c) ¿Qué actitudes tiene el molinero que no son correctas?

.....
.....
.....



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.10.1.d.

Escucha y/o lee con autonomía diversos géneros literarios (privilegiando textos populares y de autores ecuatorianos) escogidos de acuerdo a sus preferencias literarias.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.10. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE el siguiente cuento:

Las mariposas y las virutas

(Dolores Espinosa)

La niña afilaba sus lápices de colores y sonreía.

El lápiz amarillo.

El lápiz rojo.

El lápiz celeste.

El lápiz verde.

Uno por uno, los afilaba y trataba de imaginar cómo serían las mariposas en que se transformarían.

Porque alguien, no se sabe quién, le había contado que, si guardaba las virutas de los lápices de colores en un tarro y lo



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

deseaba con mucha, mucha fuerza, al día siguiente se habrían convertido en preciosas mariposas de colores.

Y por eso ahora la niña afilaba sus lápices de colores y sonreía.

- El lápiz rosa.
- El lápiz rojo.
- El lápiz marrón.
- El lápiz blanco.

Iba dejando caer las virutas en un tarro de cristal y sonreía. Cuando los hubo afilado todos, guardó los lápices, cogió el tarro y lo puso cerca de la ventana.

Aquella noche, la niña soñó con paisajes pintados con lápices de colores: árboles cuyas copas eran de un tupido verde claro, nubes de color celeste, soles amarillos con sonrisas rojas, pájaros que eran finas líneas azules o negras o marrones, montañas verdes con cimas siempre blancas, una casa amarilla con un tejado rojo, cortinas de color rosa y humo gris. Y, en medio del paisaje de lápices de colores, una niña de falda blanca y trenzas, corriendo tras un montón de mariposas de todos los colores y de todos los tamaños.

A la mañana siguiente, con los ojos llenos de colores, corrió a ver qué había pasado con sus virutas.

El tarro de cristal estaba vacío.

Levantó los ojos y vio pasar a una mariposa de color blanco junto a otra de color marrón.

—¡Mis mariposas! —exclamó— ¡Esas son mis mariposas! ¡Seguro! Corrió en busca de su madre y, con los ojos llenos de entusiasmo y los labios plenos de sonrisas, le contó la mágica transformación de las virutas.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

Era tanta la ilusión que derramaba, tanta la alegría que irradiaba, que su madre se sintió incapaz de confesarle que, en realidad, las virutas seguían siendo virutas; que si ya no estaban en el tarro de cristal era porque ella, que no sabía nada del experimento de su hija, las había tirado a la basura esa misma noche; y que aquellas dos mariposas habían pasado junto a su ventana en ese justo momento por pura casualidad.

Así que la niña siguió creyendo durante mucho tiempo que las virutas de los lápices de colores podían transformarse en mariposas solo con desearlo con mucha fuerza. Y durante muchos días siguió afilando sus lápices y guardando las virutas en tarros de cristal (soñaba con llenar el mundo de mariposas de todos los colores).

Muchas noches soñó con preciosas mariposas hechas de virutas, y su madre siguió vaciando los tarros día tras día, y sonriendo cada vez que su hija le contaba que el milagro había vuelto a producirse aquella mañana. Nunca le contó la verdad.

Cuando la niña se hizo mayor, tan mayor como su madre, aún seguía conservando un poco de aquella magia y de aquella ilusión y, de vez en cuando, volvía a soñar con paisajes pintados con lápices de colores donde una niña con trenzas perseguía mariposas de virutas.



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

2. REALIZA las siguientes actividades:

a) **RESUELVE** la sopa de letras.

Q	U	E	R	E	R	E	S	D	S
S	O	N	R	I	S	A	A	V	T
P	A	S	I	O	N	D	H	A	I
A	M	A	R	K	I	A	R	R	J
A	B	C	D	C	F	C	A	T	R
L	K	J	I	H	G	I	L	E	I
U	C	L	W	W	S	S	I	J	V
Y	E	O	P	C	C	U	A	A	I
F	S	O	Ñ	A	R	M	B	B	V
A	M	I	S	T	A	D	J	J	H

felicidad – pasión – vivir – querer – amar – soñar – sonrisa – música – bailar

b) **RESPONDE** las siguientes preguntas.

¿Qué significa la palabra viruta?

.....

.....

.....



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

¿Quién crees que le contó la historia de las mariposas a la niña?

.....

.....

.....

c) **HAZ** algunas mariposas con virutas de colores en el siguiente espacio:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw colorful butterflies.

Algo por descubrir:

¿Crees que en la vida real podría pasar algo como lo que sucede en esta lectura?

JUNTOS
LEEMOS

La ardilla y el guatuso

Jessica Álvarez

En el lejano bosque húmedo de la provincia del Carchi crece día a día un robusto árbol. Sus hojas, templadas como el hierro, juegan con la pequeña brisa que las acaricia día y noche. De sus ramas, que son enormes diagonales ancladas en el aire, nacen silenciosamente, tras las flores, las frutas del madroño, alimento indiscutible para la ardilla, que cada mañana, a la salida del sol, trepa sigilosamente el coposo árbol y husmea entre las hojas. Una y otra vez, la ardilla sube y baja del árbol, salta por las ramas jugando con las frutas y, a veces, deja caer el dulce fruto sobre la húmeda tierra, que la recibe ansiosa para hacer germinar una planta que algún día dará más frutos para que jueguen con las ardillas.

Un buen día, cuando la ardilla caminaba sobre las pesadas ramas del árbol, jugueteando con las frutas de los madroños, vio que sobre la tierra húmeda por la llovizna de la noche se paseaba elegantemente un hermoso guatuso. Nada más que el hambre lo había llevado hasta ese lugar, olfateando el azúcar de la fruta que se escapaba libremente por los matorrales de aquel bosquecillo.

Cuando sació su hambre se paró, contento, sobre sus patas traseras y plegando las manos sobre su hocico, se limpió la cara como todo un señor animal. Luego, encogiéndose de manos y patas, pegó un salto y se escurrió lentamente por debajo de las ramas.

La ardilla observaba desde arriba, atentamente, cada movimiento, hasta que en su pequeño cerebro surgió la idea de dejar caer las frutas para que el guatuso se alimentase diariamente.

Desde aquel entonces, el guatuso es el compañero de la ardilla, porque ella lo alimenta con las frutas que encuentra sobre los árboles, sabiendo que nunca un guatuso podrá trepar por los troncos para alcanzar los deliciosos bocadillos que cuelgan de las ramas. La ardilla, con su esbelto cuerpo, galantea por las ramas y hace malabares con las frutas que pacientemente ve crecer en uno y otro árbol.

Ella, en su afán de encontrar comida, salta, trepa y a veces viaja hasta la copa de los árboles. Solitaria, alejándose del bosque, ostenta entre las temblorosas ramas alguna fruta para calmar su hambre. Entonces, con su señorial agilidad, recorre las verticales autopistas de los árboles, parando de vez en cuando sobre alguna agobiada rama para quitarle el peso de aquella fruta madura.

La ardilla recorre el bosque lluvioso, consigue frutos y los lleva hasta su casa, donde los guarda hasta volver de otro lugar. Viaja, y la fragilidad de su memoria hace que a veces olvide las semillas en el dichoso bosque, donde crecen a su antojo nuevas plantas. Por este hecho se la considera la sembradora de frutos.



LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

LENGUA Y LITERATURA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.LL.2.11.

Produce y recrea textos literarios a partir de otros leídos y escuchados con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1:

CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.11.1.b.

Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas).

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:



ACTIVIDADES

1. **LEE** con atención las siguientes adivinanzas y **DIBUJA** las respuestas:

①

Subo y subo
colita de trapo,
no corte el hilo
porque me escapo.
¿Quién soy?

A large, empty rectangular box intended for drawing the answer to the first riddle.

②

Va por el cielo
como ventarrón.
Lleva pasajeros
y anda a motor
¿Quién soy?

A large, empty rectangular box intended for drawing the answer to the second riddle.

2. **CREA** tu propia adivinanza.

①

A large, empty rectangular box intended for creating a riddle.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.LL.2.11.2.b.

Crea textos a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **RECUERDA** el cuento de la Caperucita Roja y **REDACTA** una nueva versión.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

a) **IDENTIFICA** los elementos originales y cámbialos por unos nuevos.
COMPLETA el siguiente esquema:

Personaje principal	<ul style="list-style-type: none">• Personaje del cuento: _____• Nuevo personaje: _____
Personajes secundarios	<ul style="list-style-type: none">• Personaje del cuento: _____• Nuevo personaje: _____
Elemento mágico	<ul style="list-style-type: none">• Elementos del cuento: _____• Nuevo elementos: _____
Lugar de la historia	<ul style="list-style-type: none">• Lugar del cuento: _____• Nuevo lugar: _____



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

2. ORGANIZA el cuento con los nuevos elementos en el siguiente diagrama:

Título:	<input type="text"/>	Autor:	<input type="text"/>
Situación inicial		Desarrollo del conflicto	
Personajes principales		Acciones	
Personajes secundarios			
Escenarios			
Conflicto		Resolución del conflicto	
		Final	



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

3. REDACTA la versión final del cuento con la información de las actividades anteriores.

A series of horizontal dashed lines provided for writing the final version of the story.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.11.1.c.

Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas) haciendo uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE con atención la siguiente nana. Si conoces su ritmo **ENTÓNALA**



Estrellita, ¿dónde estás?,
me pregunto quién serás,
en el cielo o en el mar
un diamante de verdad.

Estrellita, ¿dónde estás?,
me pregunto quién serás,
cuando el sol se ha ido ya
cuando nada brilla más.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Tú nos muestras tu brillar, brillas,
brillas sin parar.

Estrellita, ¿dónde estás?,
me pregunto quién serás.

Estrellita, ¿dónde estás?,
me pregunto quién serás,
en el cielo o en el mar
un diamante de verdad.

Estrellita, ¿dónde estás?
me pregunto quién serás.



2. ESCRIBE una rima, siguiendo la estructura de la nana anterior.

Ejemplo:

En mi escuela voy a aprender
y amigos voy a conocer
Con ellos voy a jugar y a reír
Y muchos momentos voy a
compartir

3. UTILIZA un programa de computadora, como Power Point, para escribir y mostrar mi nana.

4. EXPÓN en clase tu creación, de forma pausada con el apoyo de la presentación realizada en computadora, con ritmo y entonación adecuada.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.LL.2.11.2.c.

Crea textos a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos; haciendo uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. LEE la siguiente leyenda shuar:

El sapo-tigre

En un hermoso lugar de la Amazonía vivía Twawant ('Día'), un valiente cazador shuar y su mujer, Miasi ('Agua dormida').

Una mañana, Twawant salió de cacería. De pronto, en medio del silencio de la floresta, escuchó un sonido extraño. Parecía un sapo que cantaba con una voz tan fuerte que retumbaba en la selva.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

—Kuartam-tan, kuartam-tan, kuartam-tan.

El hombre sintió que los pelos se le ponían de punta, así que, prudentemente, dio media vuelta y regresó a su casa.

Ya allí, le contó a su mujer lo acontecido y ella le dijo:

—Es el sapo Kuartam, que vive encima de los árboles. Decía mi abuelo que si se lo escucha en medio de la selva, se debe guardar profundo silencio en señal de respeto, porque si no, se convierte en tigre y devora al que lo imita. Si es que lo escuchas nuevamente, no lo remedies, no quiero quedarme sin marido.

Con una carcajada de incredulidad, Twawant respondió:

—Esas son historias de viejos. Yo no creo en esas cosas.

Salió nuevamente de cacería y se puso a seguir las huellas de un tapir que había pasado por el lugar horas antes. Sin que se diera cuenta, cayó la noche. En medio de la oscuridad, volvió a escuchar al sapo que cantaba sobre los árboles:

—Kuartam-tan, kuartam-tan, kuartam-tan.

El hombre sonrió y, desoyendo los consejos de su mujer, lo retó "imitando" su canto:

—Kuartam-tan, kuartam-tan, kuartam-tan.

Nada pasó y el hombre, cada vez más envalentonado, volvió a desafiarlo:

—Kuartam-tan, kuartam-tan, kuartam-tan. ¡Ay, qué miedo me da! A ver si me comes —dijo, y rio.

Entonces, un lúgubre silencio reinó en la espesura. En un abrir y cerrar de ojos, el sapo se transformó en tigre, saltó sobre el cazador y lo devoró.

Al ver que su esposo no llegaba, Miasi salió en su busca. Caminó durante horas en medio del bosque hasta que, de pronto, se encontró en un tétrico cuadro. El cuerpo de su marido había sido devorado casi completamente por el sapo convertido en tigre.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Miasi sintió que la rabia le poseía, e igual que el agua dormida que de pronto se despierta, comenzó a buscar al sapo para vengar la muerte de su marido.

Caminó y caminó por la selva, mirando arriba y abajo, a la derecha y a la izquierda. Llegó hasta el árbol donde el batracio cantó la noche anterior. Lo sorprendió durmiendo después del banquete en lo más alto del macizo tronco.

Con una fuerza increíble, tumbó el árbol, que al caer mató a Kuartam, el cual se había transformado nuevamente, esta vez en un sapo con un estómago inmenso.

Miasi cortó rápidamente la panza de Kuartam y los pedazos de Twawant rodaron por los suelos. La venganza no le devolvió la vida al shuar, pero su mujer pudo comprobar lo que su abuelo le había enseñado: "nunca es bueno imitar a Kuartam". Así, ella difundió esta enseñanza a todos los de su pueblo.

Tiempo después, a lo lejos de la tupida floresta se escuchó un nuevo "kuartam-tan, kuartam-tan", y los cazadores guardaron respetuoso silencio, sin saber si era un sapo o un tigre a la espera de un shuar.



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

2. **CREA** una nueva leyenda. **IDENTIFICA** los elementos originales y cámbialos por unos nuevos.

Personaje principal

- Personaje del cuento: _____
- Nuevo personaje: _____

Personajes secundarios

- Personaje del cuento: _____
- Nuevo personaje: _____

Elemento mágico

- Elementos del cuento: _____
- Nuevo elementos: _____

Lugar de la historia

- Lugar del cuento: _____
- Nuevo lugar: _____



NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

3. ORGANIZA tu leyenda siguiendo el esquema que se presenta a continuación:

Título:

Autor:

Situación inicial

Personajes principales

Personajes secundarios

Escenarios

Conflicto

Desarrollo del conflicto

Acciones

Resolución del conflicto

Final



4. REDACTA la versión final de tu leyenda en el siguiente espacio:

A series of horizontal dashed lines provided for writing the final version of the legend.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.11.1.d.

Escribe sus propios textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas) haciendo uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **TRABAJEN** en grupos de tres personas.

- RELATEN** historias que hayan escuchado o vivido, y que incluyan una guitarra.
- ESCOJAN** una historia.
- CREEN** un video narrando esta historia.
- UTILICEN** diversos recursos para dramatizar el relato.
- COMPARTAN** su historia con sus compañeros por internet.



ACTIVIDADES DEL NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.LL.2.11.2.d

Crea textos (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con ideas originales, haciendo uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC.

El estudiante que alcance el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.LL.2.11. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

1. **CUENTA** una leyenda. ¿Recuerdas la historia de Cantuña?
- a) **IMAGINA** que tú eres el personaje de Cantuña. ¿Qué otro nombre te pondrías?
- b) En un archivo de Word, **REDACTA** una nueva versión de la leyenda, siendo tú el personaje principal.
- c) **ACOMPaña** la narración con imágenes.
- d) **COMPARTE** tu leyenda en clase.

Algo por descubrir:

¿Crees que en la vida real podría pasar algo como lo que sucede en esta lectura?

JUNTOS
LEEMOS

La granada

Khalil Gibrán

Una vez, mientras vivía yo en el corazón de una granada, oí que una semilla decía:

—Algún día me convertiré en un árbol, y cantará el viento en mis ramas, y el sol danzará en mis hojas, y seré fuerte y hermoso en todas las estaciones.

Luego, otra semilla habló, y dijo:

—Cuando yo era joven, como tú ahora, yo también pensaba así; pero ahora que puedo apreciar mejor todas las cosas, veo que mis esperanzas eran vanas.

Y una tercera semilla se expresó así:

—No veo en nosotras nada que prometa tan brillante futuro.

Y una cuarta semilla dijo:

—Pero ¡qué ridícula sería nuestra vida sin la promesa de un futuro mejor!

La quinta semilla opinó:

—¿Para qué disputar acerca de lo que seremos, si ni siquiera sabemos lo que somos?

Pero la sexta semilla replicó:

—Seamos lo que seamos, lo seremos siempre.

Y la séptima semilla comentó:

—Tengo una idea muy clara acerca de cómo serán las cosas en lo futuro, pero no la puedo expresar con palabras.

Y luego habló una octava semilla, y una novena, y luego una décima, y luego muchas, hasta que todas hablaban a un tiempo y no pude distinguir nada de lo que decían todas esas voces.

Así pues, aquel mismo día me mudé al corazón de un membrillo, donde las semillas son escasas y casi mudas.

¿Cómo trabajar con las lecturas propuestas en esta guía?

JUNTOS
LEEMOS

Orientaciones para docentes

Las lecturas que constan en esta guía tienen como objetivo disparar la curiosidad de las y los estudiantes y que esta sirva de impulso para leer. Estas preguntas fueron diseñadas con un doble propósito: por un lado, buscan fortalecer el deseo autónomo de leer, es decir, se han planteado para el aprendizaje que no se realiza en compañía docente. Pero, por otra parte, también tienen el propósito de servir de conexión entre docente y estudiante.

Así como pueden estimular la lectura autónoma, estas preguntas también pueden dar pie a que se genere una conversación entre docente y estudiante. La propuesta de estas lecturas y sus preguntas es que, posteriormente al aprendizaje autónomo, cuando se encuentran docente y estudiante cada cierto intervalo de tiempo, ambos puedan conversar sobre los textos leídos.

Pero ¿cómo podemos desarrollar una conversación auténtica, espontánea, significativa y enriquecedora? La motivación por conversar es algo que no puede forzarse u obligarse en un estudiante, de manera que si queremos que tenga éxito esta estrategia necesitamos proceder de forma precisa.

De entrada, lo que necesitamos es formular preguntas que desaten la curiosidad o que provoquen un deseo genuino de establecer una conversación. La escala de preguntas propuesta por Aidan Chambers (básicas, generales y específicas) puede ser de gran utilidad para saber cómo iniciar y cómo avanzar en la charla. Sin embargo, para complementar dicho método sería importante diferenciar el tipo de preguntas que podemos hacer. Estas son algunas recomendaciones:

1. Debemos evitar que la o el estudiante sienta que está siendo evaluado, una conversación no es un examen oral.

2. Para evitar la sensación de estar en un examen, es importante evitar las preguntas que únicamente se centran en el texto, que buscan respuestas exactas sobre el texto y que no indagan acerca del mundo interior de la o el estudiante. Por ejemplo:

Si preguntamos: "¿Qué le pasó a la Caperucita roja cuando la atrapó el lobo?", solamente inquirimos un dato del texto, no estamos indagando lo que la o el estudiante piensa o siente en relación con la lectura.

3. Esto significa que no debemos enfocarnos únicamente en la comprensión lectora y en hacer preguntas de comprensión literal. En el caso de la pregunta anterior, la o el estudiante simplemente responderá lo que dice textualmente el relato, pero no se la ha preguntado nada para que exprese lo que piensa o siente.

4. Podemos evitar iniciar la charla con las preguntas que empiezan con "¿por qué?", puesto que por lo general están enfocadas en la comprensión literal y no en la conversación, además de que pueden obstaculizar el ritmo de la charla al sonar como preguntas de examen.

5. En cambio, son detonantes las preguntas que sitúan como protagonista de la acción al propio lector o lectora. Por ejemplo, si preguntamos: ¿qué hubieras hecho tú en el lugar de la Caperucita?, la o el estudiante no solo demostrará cuánto comprendió del texto, sino que

se pondrá en el lugar del personaje y expresará su propia forma de ser. Además, con base en esta pregunta se pueden hacer más preguntas para que la o el lector exprese más de sí mismo o de sí misma.

6. En relación con lo anterior, es sumamente recomendable que las preguntas se planteen en segunda persona, es decir, dirigidas directamente al estudiante: ¿Qué piensas de...? ¿Qué sientes cuando ves el caso de...? ¿Qué fue lo que menos te gustó?

7. Incluso si hacemos una pregunta de conocimiento, cuando se coloca en segunda persona se transforma en una pregunta de conversación y no de examen: "¿Cuánto conoces de la II Guerra Mundial?"; esta es una pregunta abierta, que busca abrir la charla a partir de lo que la o el estudiante ya sabe.

8. Algunas áreas en las que se puede preguntar para que la o el estudiante hable de sí mismo comprenden:

a) preguntas acerca de sus ideas, pensamientos, opiniones, creencias, conocimientos, pero siempre en relación con el texto (p. ej.: ¿te parece que fue adecuada la forma de actuar del novio de la protagonista?);

b) preguntas que desarrollen su capacidad de empatía y de imaginar, es decir, que haga ponerse al lector en el lugar de los personajes ficticios (p. ej.: ¿Qué hubieras hecho tú...?);

c) preguntas que hagan que la o el estudiante relacione el texto con su vida familiar, sus amigos, conocidos y demás relaciones interpersonales (p. ej.: ¿Este personaje te recuerda a alguno de tus amigos o amigas?);

d) preguntas que le hagan cuestionarse y proyectar su futuro (p. ej.: ¿Quisieras que tu vida se pareciera a esta historia?);

e) preguntas sobre cuestiones básicas de la realidad para las que muchas veces no tenemos respuesta (p. ej.: ¿Cómo se conservaban los alimentos cuando no existía refrigeración? Estas preguntas buscan que el lector o lectora se dé cuenta de cuán poco sabemos y cuánto necesitamos aprender.

f) preguntas hipotéticas que conecten la ficción con nuestra propia realidad (p. ej.: en el relato los personajes son capaces de comunicarse por telepatía; ¿cómo cambiaría nuestra vida si pudiéramos hacer lo mismo?

9. En esta dinámica, docente y estudiante tienen la misma jerarquía: el docente no puede decir al estudiante qué es lo que debe pensar o responder. Por el contrario, el docente puede aprender tanto del estudiante como viceversa.

10. Esta manera de plantear preguntas es flexible para todas las asignaturas y áreas del conocimiento, de manera que docentes de todas las especialidades pueden conversar sobre los textos en relación con su propio campo del saber.



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador

**Gobierno
del Ecuador**

**GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE**