INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia
GUÍA # 3 (SEMANA 5Y 6)

AREA: español
PROPÓSITOS: ***** Reconoce y aplica el género femenino y masculino en los sustantivos. * Práctica pasatiempo para entretenerse y adquirir nuevas habilidades.
FECHAS: del 30 de abril al 14 de mayo AÑO: 2021 PERIODO: II GRADO: Segundos
RESPONSABLES: Gladis Alvarez, Claudia Valderrama, Anny Serna y Lila Milanés
OBSERVACIONES: * Leer bien la base conceptual de los diferentes temas antes de realizar la guía para comprender mejor las actividades. *Realizar en sus cuadernos las actividades y luego tomar foto como evidencia y enviar al correo de su respectivo docente.

Base conceptual # 1

EL GÉNERO EN LOS SUSTANTIVOS

Los sustantivos o nombres tienen GÉNERO, que puedes ser: Masculino y femenino.

- Masculino:
  Cuando se refiere a sustantivos que llevan los artículos el, los, un, unos.
- Femenino:
  Cuando se refiere a sustantivos que llevan los artículos la, las, una, unas.

Por ejemplo:
- el perro → masculino
- la muñeca → femenino

EJEMPLO

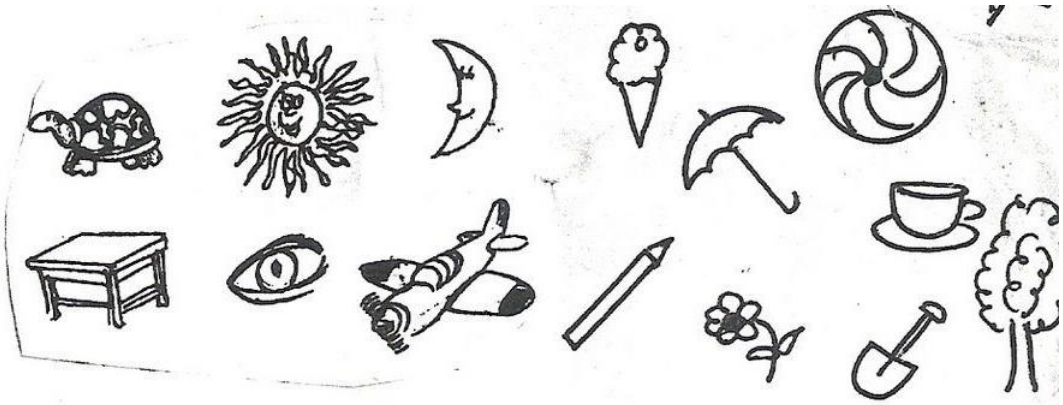
Actividades a desarrollar

1.Clasifica las siguientes palabras en masculino o femenino según sea el caso.

1. perro
2. muchacha
3. Juan
4. campeona
5. hijo
6. mamá
7. gallo
8. princesa
9. muñeco
10. sobrina

Femenino	Masculino

2. Escribe el nombre de cada dibujo con el artículo que le corresponde según su género y colorea los dibujos.



NOMBRES MASCULINOS	NOMBRES FEMENINOS

3. Escribe el masculino de estos nombres.

Rata → _____

Perra → _____

Osa → _____

Leona → _____

Elefanta → _____

4. Escribe el femenino de estos nombres.

Gato → _____

Perro → _____

Pájaro → _____

León → _____

Elefante → _____

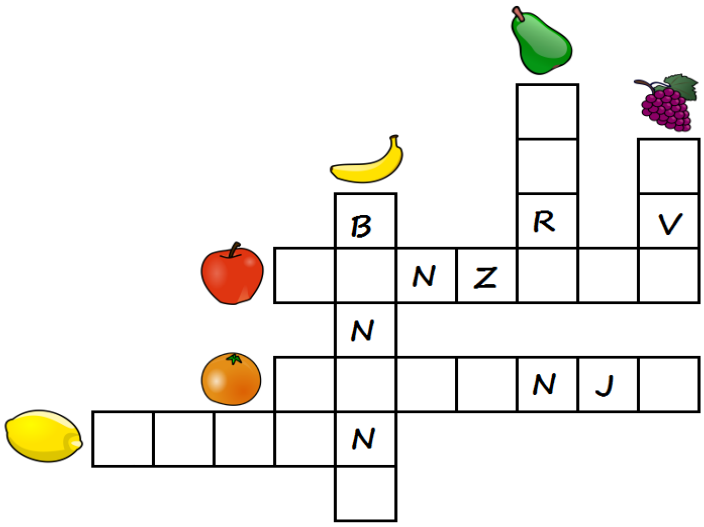
Base conceptual # 2

PASATIEMPOS

Se conoce como **pasatiempo** a la actividad que una persona lleva a cabo **para** mantenerse entretenida durante un tiempo. Armar un rompecabezas, completar un crucigrama, jugar **con** una consola o hacer palabras cruzadas pueden constituirse como **pasatiempos** muy efectivos. ...

Los **niños** demandan actividad para canalizar los niveles de activación corporal. Seguro que muchos de nuestros hijos tienen actividades extraescolares después de ir a la escuela, como jugar al fútbol, baloncesto, dar clases de baile. **El niño, gracias los pasatiempos, se recuperan mejor de las exigencias escolares**. Además, gana en motivación para aprender nuevas habilidades, desarrolla una capacidad creativa más positiva y se muestra más colaborador con el resto de la clase y de compañeros, profesores y monitores.

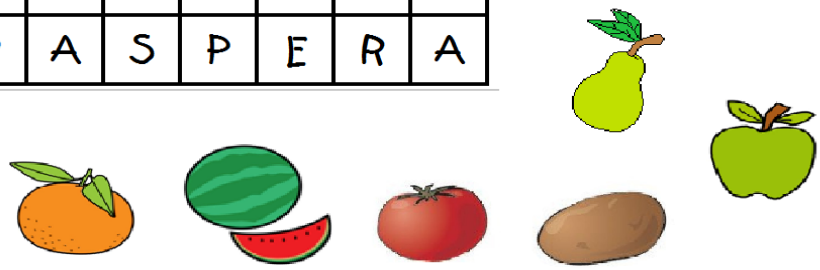
1.Realiza el crucigrma y la sopa de letras

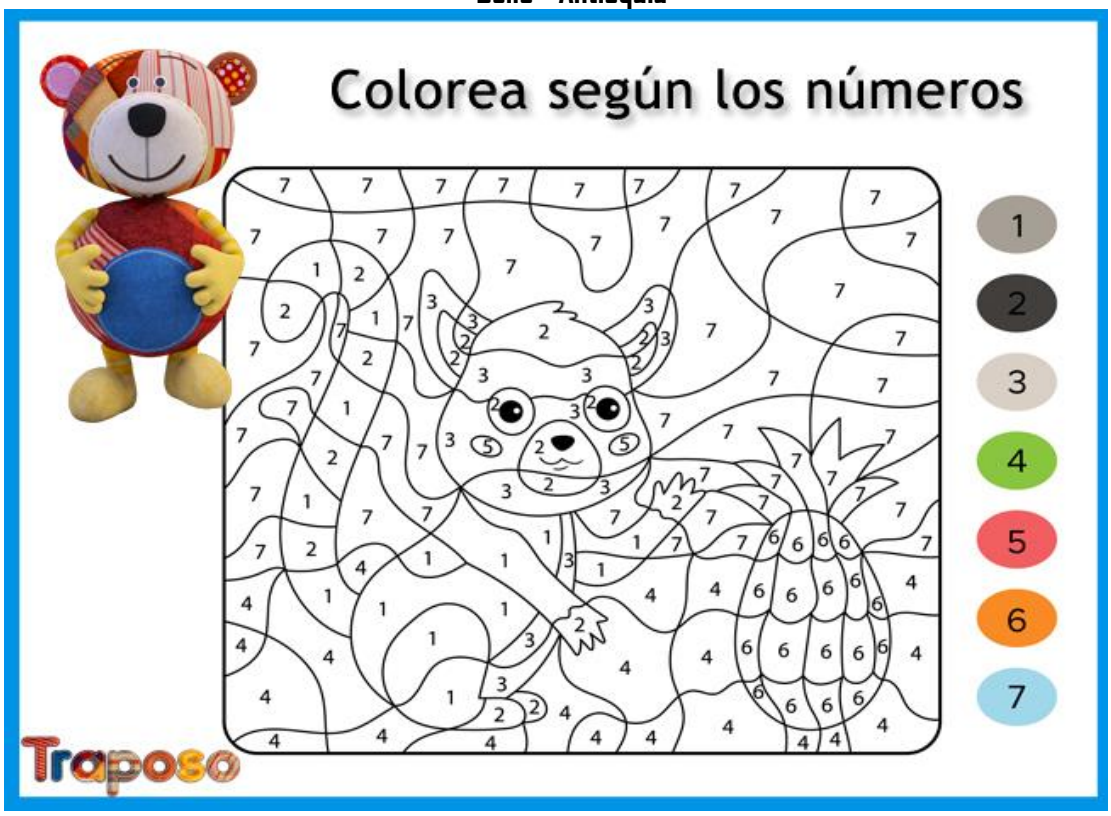


M	N	A	B	C	D	E
P	A	T	A	T	A	S
F	R	N	G	O	H	A
I	A	J	Z	M	K	N
L	N	M	N	A	Ñ	D
O	J	P	Q	T	N	I
R	A	S	P	E	R	A

ENCUENTRA

SANDIA
MANZANA
PERA
TOMATE
PATATAS
NARANJA





RECURSOS
HUMANOS: Docentes, padres de familia y estudiantes.

MATERIALES: Cuadernos, lápices, colores, computador, celular, internet.

CRITERIOS DE VALORACIÓN

*Puntualidad en la entrega, según la fecha asignada en la guía.

*Se tendrá en cuenta: ortografía, claridad, orden, puntualidad y presentación de los talleres

*Cada taller debe ser transcrito en su cuaderno correspondiente.

*Enviarlo en orden y por asignatura completo diariamente para mayor facilidad al revisar.

*Su evaluación o sustentación se programará y con antelación se les informará.

ESTRATEGUIAS DE RETROALIMENTACIÓN

*Encuentros sincrónicos virtuales

*Correo electrónico

*Grupo de WhatsApp

*Llamadas o video llamadas **FUENTE TEÓRICA**

*El proyecto como eje principal de la guía.

*Integrado 2 de Santillana, cartilla “Creciendo con mi proyecto de vida”.

*Páginas de internet y videos