

Clase: _____ Nombre: _____



Introducción

Lee la descripción y dibuja al personaje.

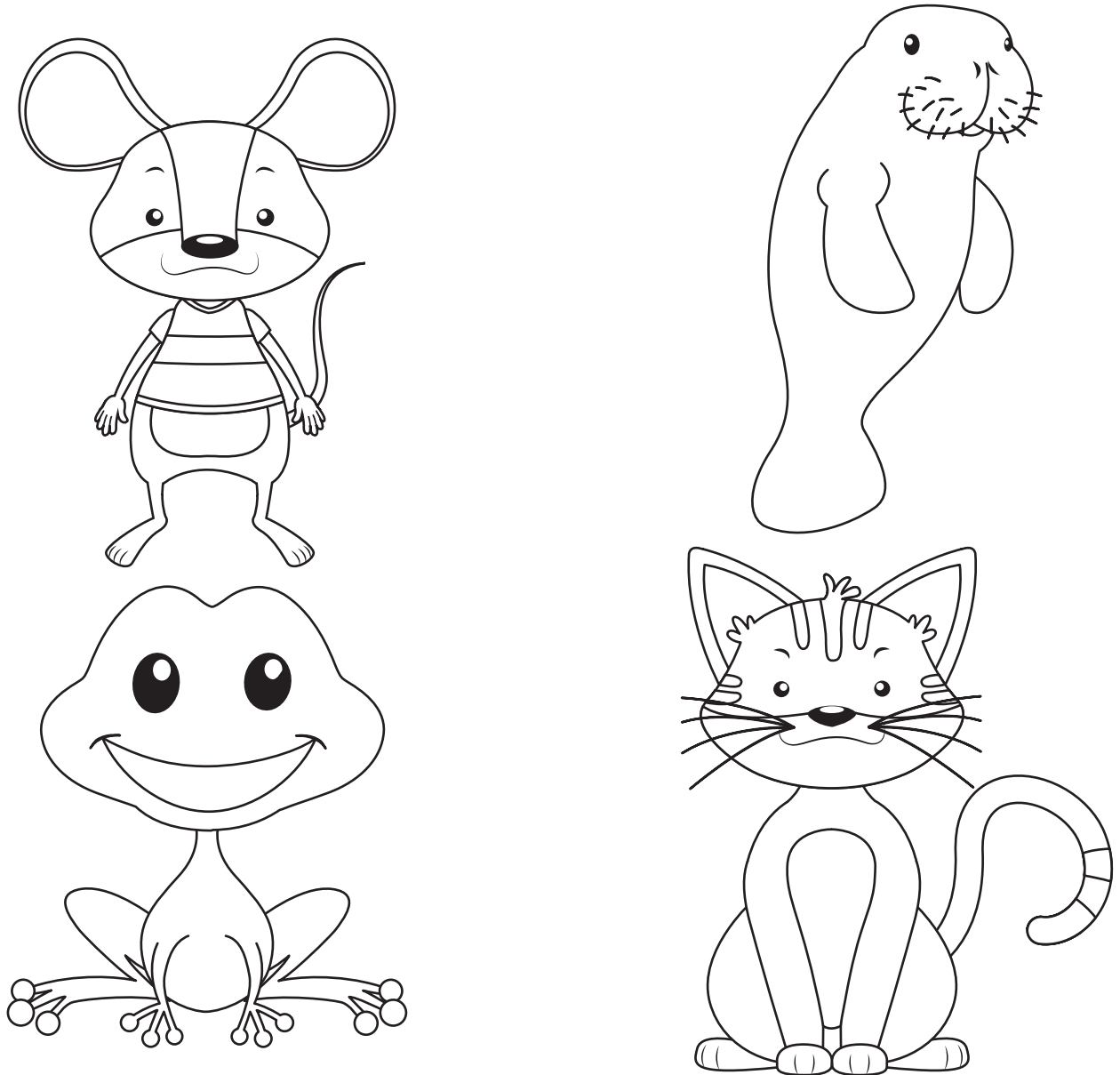
El tigre Joaquín es un gran jugador de fútbol. Siempre lleva puesta su camiseta de rayas y sus guayos azules. A Joaquín le gusta ser delantero y meter goles.

Objetivos de Aprendizaje

1. El estudiante distingue una fábula y sus características principales.
2. El estudiante reconoce la enseñanza de la fábula.

Actividad 1

- 1 Colorea los personajes que identificaste en la fábula *Los ratones poniendo el cascabel al gato*.



2 Encierra las palabras que aparecen en la fábula.

noche ratón campana

cascabel Luna gato

Actividad 2

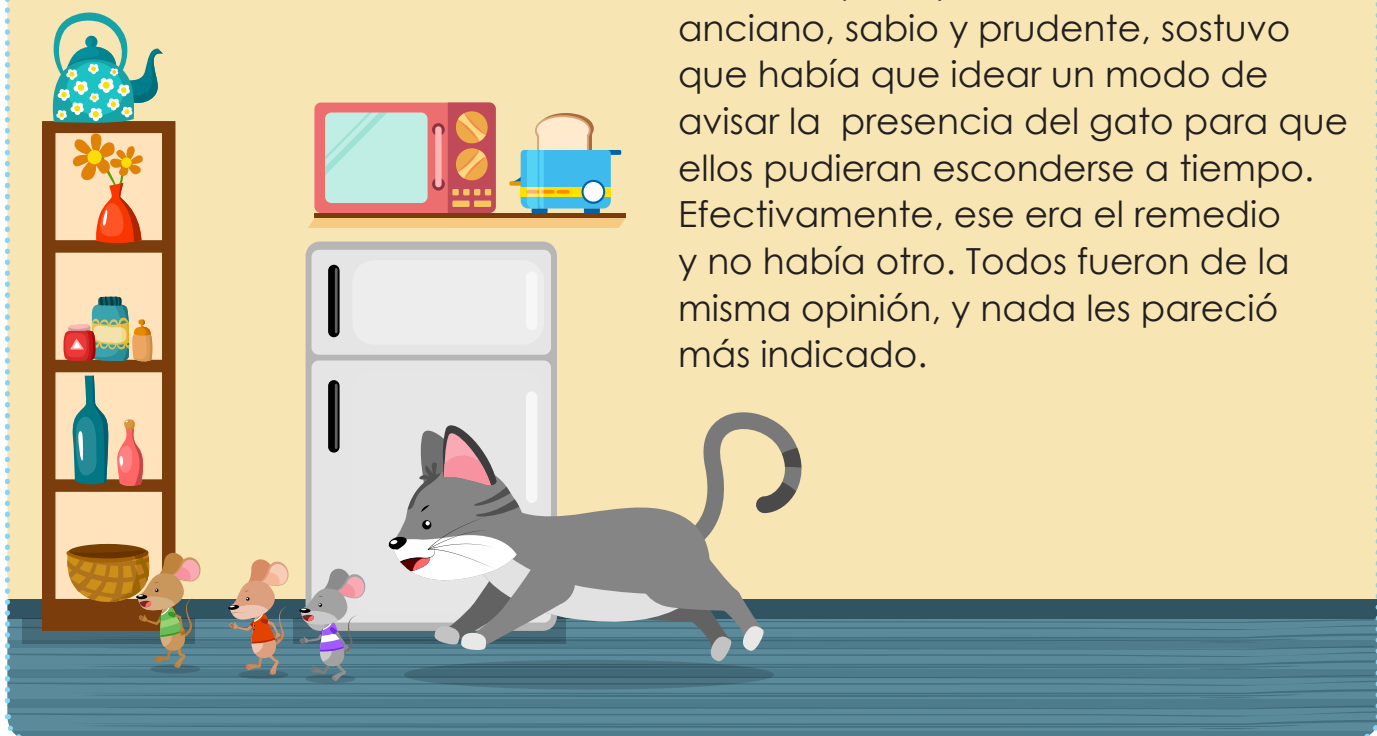
1 Lee la fábula.

Los ratones poniendo el cascabel al gato

Un hábil gato hacía tal matanza de ratones, que apenas veía uno, era cena servida. Los pocos que quedaban, sin valor para salir de su agujero, se conformaban con su hambre.

Una noche en que el gato partió a los tejados en busca de sus amigos, los ratones hicieron una junta sobre su problema más urgente.

Desde el principio, el ratón más anciano, sabio y prudente, sostuvo que había que idear un modo de avisar la presencia del gato para que ellos pudieran esconderse a tiempo. Efectivamente, ese era el remedio y no había otro. Todos fueron de la misma opinión, y nada les pareció más indicado.



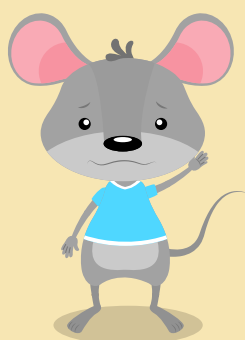
Uno de los asistentes propuso ponerle un cascabel al cuello del gato, lo que les pareció una excelente solución. Sin embargo, ¿quién le ponía el cascabel al gato?

—¡Yo no, no soy tonto, no voy!

—¡Ah, yo no sé cómo hacerlo!

En fin, terminó la reunión sin adoptar ningún acuerdo.

Moraleja:



Nunca busques soluciones imposibles de realizar.

Esopo. (4 de noviembre de 2014). Recuperado de:
<http://edyd.com/Fabulas/Esopo/E277Losratonesponiendoelcascabelalgato.htm>

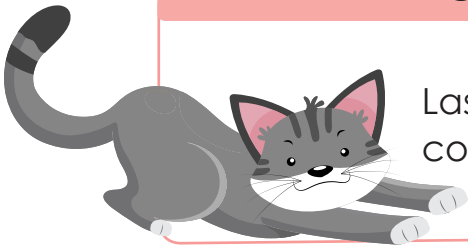
- 2 Identifica y señala las partes de la fábula anterior. Para ello, debes encerrar, por separado, el inicio en el que se presenta a los personajes, el momento en que surge el problema y la moraleja final.
- 3 Lee lo que dicen los gatos acerca de la fábula.



Los personajes

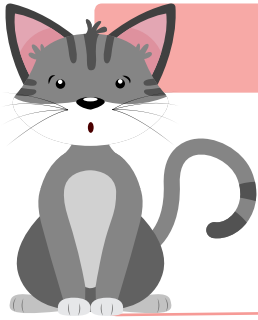
Los personajes de la fábula son objetos o animales que pueden hablar, comportarse y vestirse como las personas.

La longitud



Las fábulas suelen ser historias muy breves con dos o tres personajes.

La intención

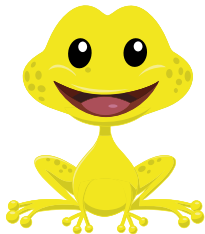


Las fábulas buscan comunicar una enseñanza o un consejo valioso para la vida, que se presenta como moraleja.

Actividad 3

1 Describe un personaje.

- Selecciona uno de los siguientes animales y enciérralo con color **verde**.



- Responde las preguntas.

¿Dónde vive?

¿Cómo es su familia?
