

	COLEGIO MANZANARES <i>“calidad humana nuestra filosofía educación integral nuestra razón de ser”</i>	2019
	TALLER DE VERIFICACIÓN DE LOGROS	

AREA	Lengua Castellana	PERIODO	2	GRADO	3º	TEMA	Z
DOCENTE	Jeffersson Alejandro Sánchez R.	ALUMNO					
		Evaluación	Nota 1	Nota 2	Nota 3		

Indicadores de evaluación

1. Todos los puntos del taller se desarrollaran en clase. Por tal motivo serán los temas propios de la evaluación final.
2. Recuerde, que si no presentan el taller resuelto en su totalidad, pierden, según el Manual de Convivencia, el derecho a presentar la evaluación bimestral.

Rubricas

Símbolo	Descriptor X	Descriptor Y	Descriptor Z
A	Demuestra de forma excepcional cumplir con lo pedido, reflejando profundización, pulcritud, empeño y esfuerzo	Demuestra cumplir con lo pedido, reflejando orden, empeño y esfuerzo.	Cumple con lo pedido reflejando esfuerzo.
B	Entrega lo solicitado superando los requerimientos exigidos.	Entrega lo solicitado superando la mayoría de los requerimientos	La entrega supera algunos requerimientos básicos.
C	Cumple con los requerimientos básicos del instrumento evaluativo.	Cumple con los requerimientos mínimos.	Se aproxima a lo solicitado
D	Presenta de forma incompleta desorganizada e incorrecta lo pedido. Se evidencia poca estudio y comprensión	Presenta de forma incompleta o incorrecta lo pedido. Se evidencia poca comprensión.	Presenta de forma incompleta lo pedido. Se evidencia falta de acompañamiento.
F	Se incumple con la entrega o se comete fraude o plagio	Se incumple con la entrega o se comete fraude o plagio	Se incumple con la entrega o se comete fraude o plagio.

Responde a las preguntas 1 a 3, de acuerdo con el siguiente texto.

Un granjero ingenioso





TALLER DE VERIFICACIÓN DE LOGROS

Érase una vez un pobre matrimonio de granjeros que apenas podía alimentar a sus ocho hijos. Así que un día el hombre decidió irse a la ciudad para buscar trabajo.

Por el camino, el granjero cayó en manos de un terrible ogro, que lo llevó a la cueva en la que vivía con su madre. Cuando la madre del ogro se enteró de que el hombre tenía ocho hijos, se le hizo la boca agua porque los niños eran su plato favorito. Entonces ideó un plan para apoderarse de los pequeños. Esa misma noche la ogresa le dijo al granjero:

—Te daré dos ovejas y una bolsa de monedas de oro y podrás volver a tu casa. Mi hijo te acompañará.

El hombre, aunque aceptó el ofrecimiento, adivinó las verdaderas intenciones de la ogresa y decidió liberarse del ogro.

Cuando ya estaban cerca, los hijos del granjero salieron a recibir a su padre armando un gran alboroto.

—¿Qué les pasa? Preguntó el bobalicón del ogro.

—¡Ah! No te preocupes —dijo el hombre—. Es que su plato favorito es el ogro al horno y, antes de irme, les prometí que les traería uno.

Y el ogro, aterrorizado, huyó a todo correr.

1. Une con una línea cada personaje con la característica que le corresponda.

Ogro

Malvado(a)

Granjero

Astuto(a)

Ogresa

Bobalicón(a)

2. ¿Cuál de los personajes del cuento pondrías en un bestiario?

3. Escribe 1, 2, 3 y 4, de acuerdo con el orden en que ocurren los hechos en la narración.



4. Marca con una X la respuesta correcta. Las palabras correr, pescar, nadar y dormir son:



TALLER DE VERIFICACIÓN DE LOGROS

Nombres o sustantivos

Adjetivos

Verbos

5. Une con una flecha para crear palabras.

<input type="text" value="ge"/>	<input type="text" value="tarra"/>
<input type="text" value="gi"/>	<input type="text" value="ografía"/>
<input type="text" value="gue"/>	<input type="text" value="mnasia"/>
<input type="text" value="gui"/>	<input type="text" value="rra"/>
	<input type="text" value="nte"/>
	<input type="text" value="gante"/>
	<input type="text" value="rrero"/>

6. Une con una flecha cada palabra homónima con su significado.

<input type="text" value="Cocer"/>	<input type="text" value="Muevo algo con fuerza."/>
<input type="text" value="Coser"/>	<input type="text" value="Cada lado de la cabeza."/>
<input type="text" value="Sien"/>	<input type="text" value="Ajo muy pequeño."/>
<input type="text" value="Cien"/>	<input type="text" value="Número."/>
<input type="text" value="Ajito"/>	<input type="text" value="Arreglar con aguja e hilo un roto."/>
<input type="text" value="Agito"/>	<input type="text" value="Cocinar una cosa para poder comerla."/>

7. Un sinónimo de la palabra frío es

- A. caliente.
- B. tibio.
- C. hirviendo.
- D. congelado.

8. Un antónimo de la palabra gustar es

- A. detestar.
- B. querer.
- C. amar.
- D. Anhelar

9. La palabra rico puede tener dos significados que son

- A. que es bello y que tiene mucho dinero.
- B. que es algo sabroso y que alguien tiene mucho dinero.
- C. que algo es feo y que alguien tiene mucho dinero.
- D. que algo es raro y que alguien tiene mucho dinero.