

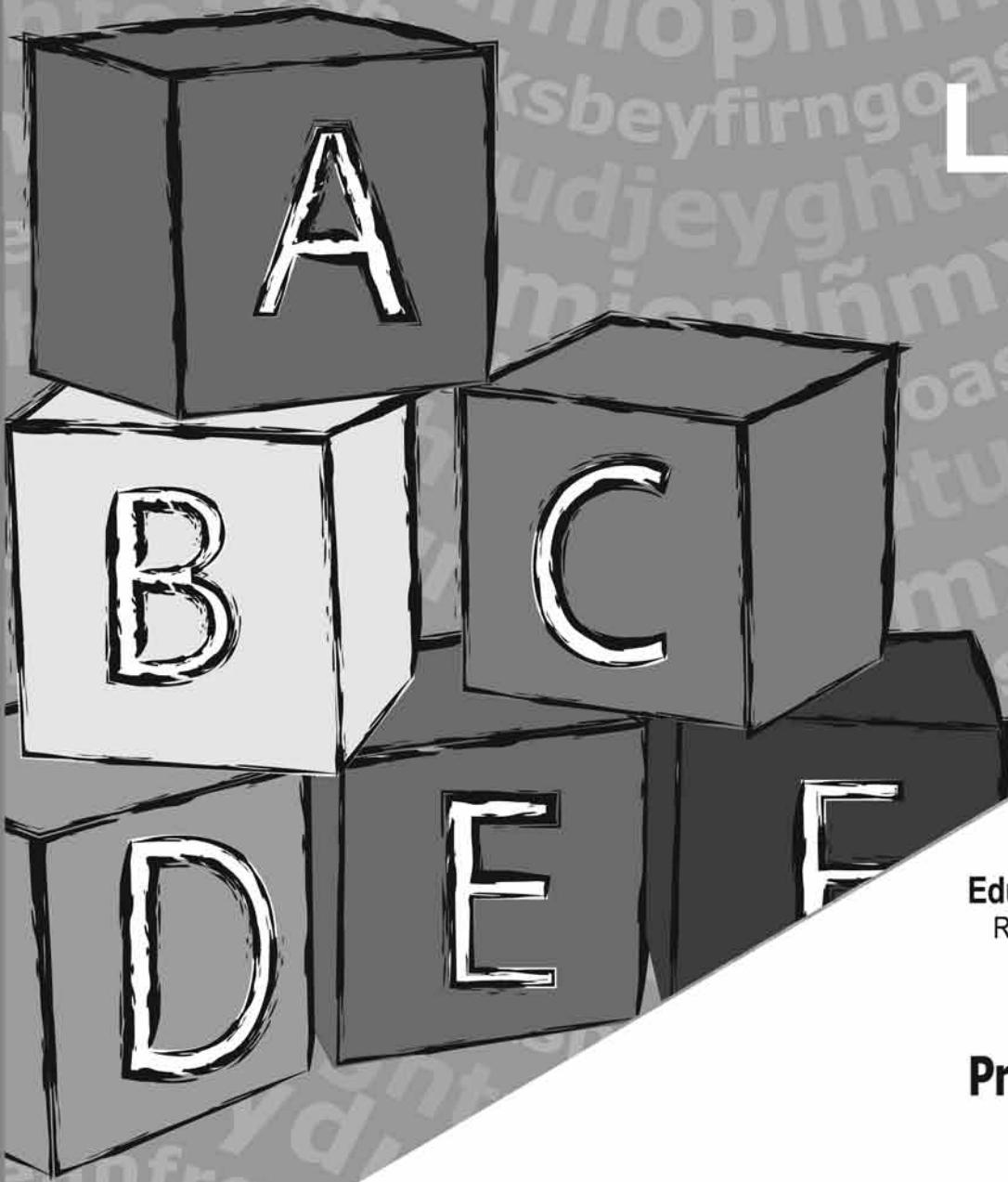


educación
de calidad
EL CAMINO PARA LA PROSPERIDAD

Guía del Estudiante

Nivelemos 2

Lenguaje



Ministerio de
Educación Nacional
República de Colombia



Prosperidad para todos

Nivelemos Lenguaje 2º
Guía del estudiante

María Fernanda Campo Saavedra
Ministra de Educación Nacional

Mauricio Perfetti del Corral
Viceministro de Educación Preescolar,
Básica y Media

Mónica López Castro
Directora de Calidad de la Educación
Preescolar, Básica y Media

Heublyn Castro Valderrama
Subdirectora de Referentes y Evaluación
de la Calidad Educativa

Heublyn Castro Valderrama
Coordinadora del proyecto

Deyanira Alfonso Sanabria
Omar Hernández Salgado
Edwin Alberto Puerto
Luz Inés Vergara
Equipo Técnico

Deyanira Alfonso Sanabria
Autora de la adaptación

Deyanira Alfonso Sanabria
Corrección de estilo de la adaptación



Julián Ricardo Hernández Reyes
Claudia González Montero
Adriana Carolina Mogollón
Arnold Hernández
Diagramación y diseño



**Ministerio de
Educación Nacional**
República de Colombia



Prosperidad para todos

Este documento contiene apartes tomados de la versión elaborada de Escuela Nueva por el equipo de Cooproducción, en el marco del Contrato 541 de 2009, suscrito entre el Ministerio de Educación Nacional y Cooproducción, los cuales fueron cedidos al Ministerio de Educación Nacional.

Autores de la versión de Escuela Nueva elaborada por Cooproducción.
Guillermo Bustamante Zamudio
Omar Garzón Chivirí
Margarita de Angarita

Diagramación, edición, ilustración y digitalización de imágenes de la versión de Escuela Nueva original:
María Constanza Pardo
Karem Langer Pardo
María José Díaz Granados
Juan Ramón Sierra
Sebastián González Pardo
Juan David Tibocha

©2011 Ministerio de Educación Nacional.
Todos los derechos reservados.
Prohibido la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del Ministerio de Educación Nacional.

©Ministerio de Educación Nacional
Serie Nivelemos 2011
ISBN libro: 978-958-691-405-5

Dirección de Calidad de la Educación Preescolar,
Básica y Media.
Subdirección de Referentes y Evaluación de la
Calidad Educativa.
Ministerio de Educación Nacional, Bogotá,
Colombia, 2011.

www.mineducacion.gov.co

Presentación

En tus manos tienes un libro que puede ser tu compañero. Él te podrá ofrecer algunas respuestas en aquellos conceptos que no quedaron claros o en los que aún necesitas un poco de ayuda para comprenderlos.

Inicia siempre por resolver las actividades con las que comienza cada guía: Exploración de saberes previos. Al desarrollarlas te darás cuenta qué tanto sabes, qué te falta o qué se te dificulta.

¡No te preocupes!, con la ayuda de tus profesores, padres, compañeros, y tu compromiso, podrás superar estos inconvenientes.

¡Esta es tu oportunidad de alcanzar todos los desempeños de tu grado!

Tabla de contenido

	Página
Guía 1. Aprendamos a describir cosas	5
Guía 2. ¡Qué bonitas son las fábulas!	13
Guía 3. Aprendamos a seguir instrucciones	21
Guía 4. ¡Vamos a escribir cartas!	31
Guía 5. Vamos a entender los cuentos	39
Guía 6. Sin palabras también se pueden transmitir mensajes	47
Guía 7. ¡Aprovechemos nuestra biblioteca!	53
Rejilla de valoración de desempeños	59

Guía 1. Aprendamos a describir cosas

Exploración de saberes previos

- Imagina el juguete que quieras que te regalen. Escribe cómo te lo imaginas: color, tamaño, forma, los detalles que tiene, lo que hace o cómo funciona.

Quiero un:

Su color es:

Su forma es:

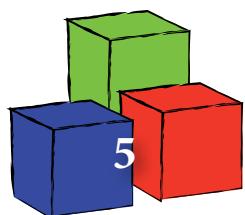
Los detalles son:

Así funciona:

- Recuerda cómo es tu juguete preferido. Escribe cómo es, para que tus compañeros lo conozcan.

Mi juguete favorito es

Así es:





Trabajen con el profesor

1. Pregunten al profesor si pueden salir del salón a buscar objetos como piedras, hojas, ramas, conchas, o cualquier otro.

2. Respondan:

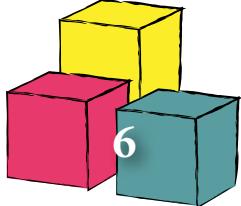
- ▶ ¿Qué color tiene el objeto?
- ▶ ¿Tiene olor propio?
- ▶ ¿Qué forma tiene?
- ▶ ¿Es duro o blando?
- ▶ ¿Es liso o arrugado?
- ▶ ¿Es pesado o liviano?
- ▶ ¿De qué tamaño es?
- ▶ ¿Suena duro o pasito?



Falta averiguar a
qué sabe el objeto, pero
no lo prueben, porque
puede estar sucio.



- ▶ ¿Para qué puede servir el objeto?
- ▶ ¿Qué hicieron para saber todas estas cualidades del objeto?



- ¿Qué otras cualidades tiene el objeto que no se notan inmediatamente?

Al responder estas preguntas hemos hecho la descripción de un objeto.

- ¿Cómo pueden saber si el objeto es útil?
- ¿Por qué a algunos les parece bonito y a otros no?
- ¿Los sentidos les sirvieron para responder estas preguntas? ¿Cómo?

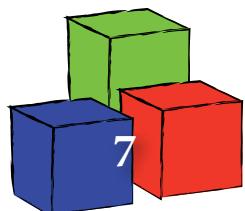


3. Conversen entre todos para hacer una definición de lo que significa **describir un objeto**.

- El profesor va copiando en el tablero lo que ustedes digan. Si hay necesidad de corregir, no importa, se puede borrar y volver a escribir las veces que sea necesario.
- Cuando les parezca que ya está la definición, cópienla en el cuaderno.



Presenten su trabajo al profesor





Trabajen con el profesor

Pidan al profesor que les lea el siguiente cuento:

Un buen hermano

A Juan le gusta mucho hacer juguetes para su hermanita bebé. Le ha hecho barquitos de papel, sonajeros, maracas, ringletes o molinitos de papel, carruchas o rumbadores con botones, muñecas de trapo y muchas otras cosas.

Una vez jugó con su hermanita a hacer pompas de jabón. Echó un poco de jabón en una totuma y empezó a soplar a través de la caña hueca de una hoja de papaya. Enseguida comenzaron a salir burbujas y después salieron pompas de jabón que se elevaron en el aire. La nenita miraba las pompas de jabón con una enorme alegría y trataba de cogerlas, pero todavía no sabía caminar ni mantenerse de pie.

Entonces, su hermanito dijo:

—Esas bolitas se llaman pompas de jabón. Son redondas, brillantes, no pesan casi nada, por eso el viento las mueve fácilmente. Tienen diferentes tamaños, unas son grandes y otras pequeñas. Cuando les da la luz, reflejan las cosas y a veces dan colores como el arco iris.

¡Qué bonitas son!

La bebita no entendió casi nada de lo que decía su hermanito, pero comprendió que él la quería porque jugaba con ella. Entonces, se puso de pie y caminó los tres primeros pasos de su vida, tratando de alcanzar una pompa de jabón.

(Este texto fue escrito por Margarita de Angarita)



Trabajen con el profesor

1. Conversen para saber si todos entendieron el cuento.

- ➡ ¿Entienden todas las ideas?
- ➡ ¿Entienden todas las palabras?

2. Respondan:

- ➡ El cuento tiene una parte que es descripción, ¿cuál es esa parte?
- ➡ ¿Para qué sirve en el cuento esa descripción?

3. Ustedes podrían escribir una historia como esa.

- ➡ Den algunas ideas de historias posibles.
- ➡ Conversen para decidir cuál historia sería más interesante.
- ➡ Luego, dicten al profesor las ideas.
- ➡ Hay que revisarla muchas veces para que quede bien escrita.

4. Cuando esté terminada, cópiela cada uno en su cuaderno.

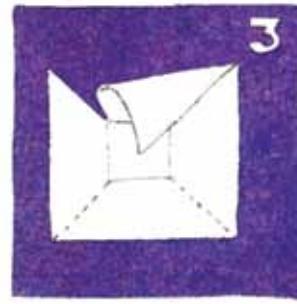
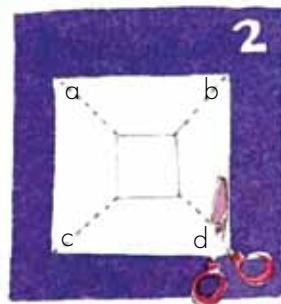
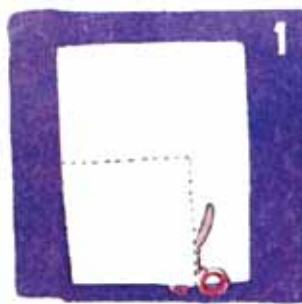


Presenten su trabajo al profesor





- 1.** A ti te han pasado cosas bonitas como la historia de la bebita y su hermano. Si las escribes, las podrás leer cuando se te hayan olvidado.
- 2.** En compañía de una persona grande, sigue las siguientes instrucciones para fabricar un ringlete o molinito de papel:



Recorta un pedazo de papel en forma de cuadrado, como aparece en el dibujo.

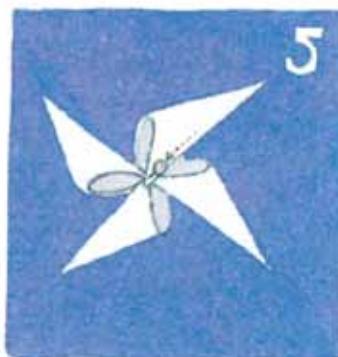
Sobre ese pedazo de papel, dibuja un cuadrado pequeño en el centro.

Luego, haz cuatro cortes, desde las esquinas del cuadrado grande hasta las del pequeño.

Después, dobla la punta marcada con la letra a, hasta que llegue al centro.



Lo mismo con las puntas marcadas con b, c y d.



Luego, atraviesa las puntas y el centro con un alfiler.



Por último, clava el alfiler en la punta de un palito.

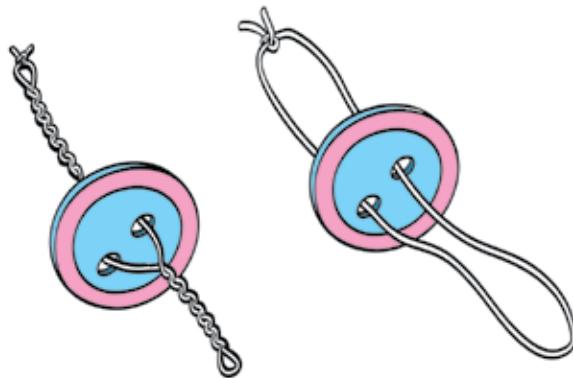
- 3.** Si seguiste bien las instrucciones, ahora tienes un molinito de papel. Pon el molinito contra el viento o corre con él para que dé vueltas.



Muestra tu trabajo al profesor



Para hacer un zumbador se pasa una cuerda por los orificios de un botón y se ata en el extremo, dejando el botón al medio; se meten los dos dedos del corazón, uno a cada extremo de la cuerda. Sin tensar la cuerda, se hace girar el botón para que la cuerda se enrolle y luego se hala y se suelta, se hala y se suelta, hacia los lados, con suavidad y ritmo. Entonces, el botón empieza a enrollarse y desenrollarse, produciendo un zumbido.



Es un juego muy antiguo. En Europa se han encontrado algunos que datan de la Edad Media. Los hay hechos con botones, tapas de gaseosa, láminas circulares de madera, lata plástico y hueso.

Lo denominan "zumbador" o "rumbador" en Colombia y Argentina. "Run run" en Chile, Guatemala, Puerto Rico y República Dominicana. "Zun-zun" en Ecuador. "Chajalele" en Guatemala. En Venezuela es donde más tiene nombres: "Gurro", "gurrufio", "burrión", "chajalele", "furrenco" y "runcha". En España lo llaman "zumbado".



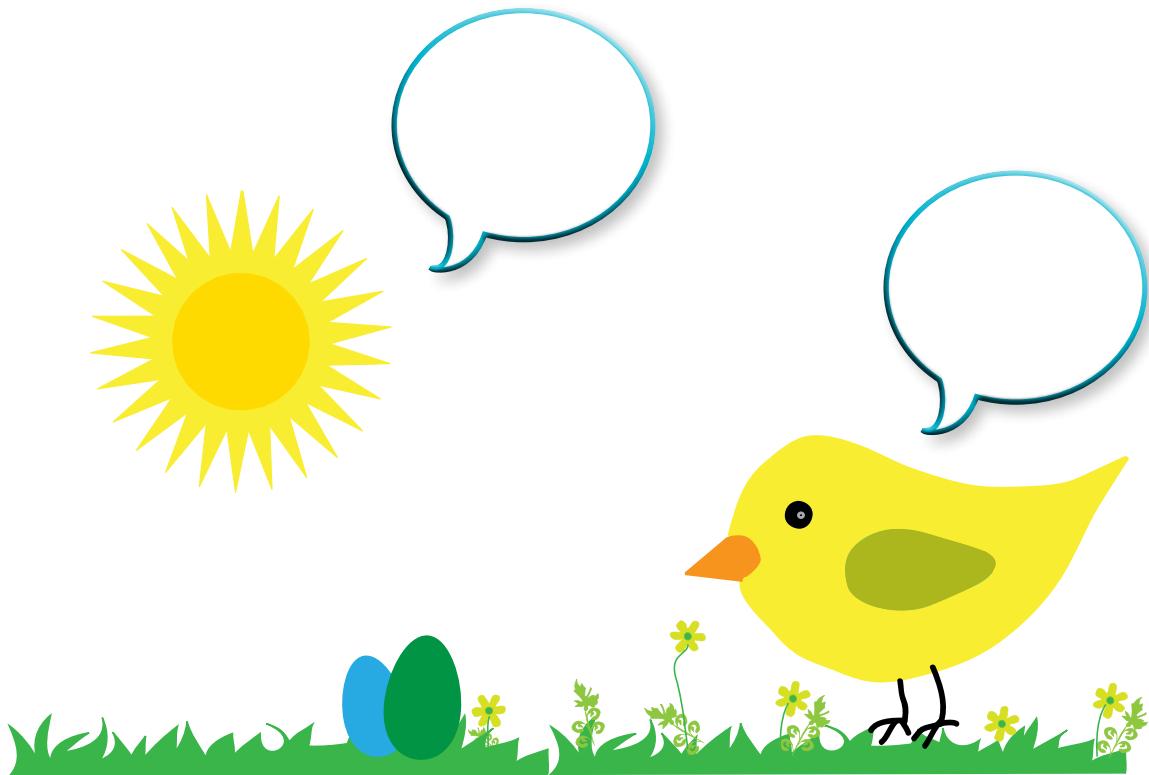
Guía 2. ¡Qué bonitas son las fábulas!

Exploración de saberes previos

- Recuerda el nombre de historias en las que los personajes sean animales. Completa un cuadro como el siguiente en tu cuaderno.

Nombre de la historia	Animales que participan en la historia	Acciones que realizan estos animales

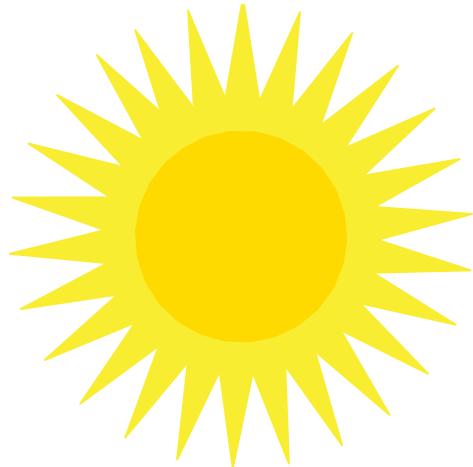
- Observa las imágenes de la lectura que aparece a continuación. ¿Qué hablarán los personajes? Escríbelo.



¿Crees que los animales pueden hablar? _____



Trabajen con el profesor



1. Pidan al profesor que les lea la siguiente fábula:

¿El Sol es tuyo?

Un pollito asomó la cabeza fuera del cascarón. Miró a izquierda y derecha. De a poquito, salió del cascarón y corrió por la hierba, descubriendo las flores y las mariposas. De repente, vio una casita de madera. Golpeó con el pico: ¡tac, tac!

Una cabeza grande y lanuda apareció por la ventana. El pollito le preguntó quién era.

- Yo soy el dueño de esta casa —respondió el perro.
- ¿Qué significa ser dueño de algo?
- Tener una cosa para uno no más —dijo el perro, y le preguntó al pollito—: y tú, ¿de qué eres dueño?

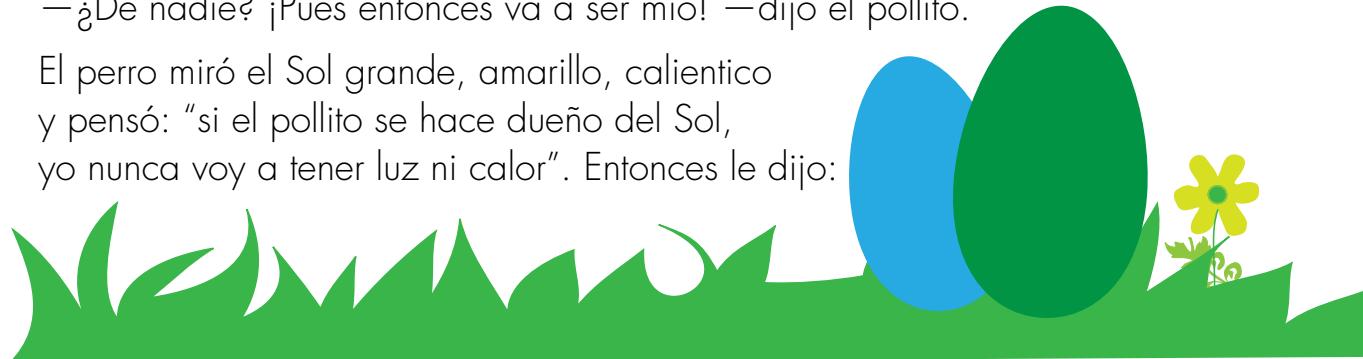
El pollito se puso a pensar y al ratico contestó:

- Soy dueño de mi cascarón.
- ¡Ja, ja, ja! —rió el perro—, eso no sirve de nada.

El pollito miró a su alrededor y preguntó:

- Dime, ¿y de quién es el Sol?
- ¡Qué zonzo eres! —respondió el perro—. El Sol no es de nadie.
- ¿De nadie? ¡Pues entonces va a ser mío! —dijo el pollito.

El perro miró el Sol grande, amarillo, cálido y pensó: "si el pollito se hace dueño del Sol, yo nunca voy a tener luz ni calor". Entonces le dijo:



—No, pollito, mejor no. Yo te voy a dar la mitad de mi casa para que seas dueño de ella y así siga siendo el Sol de nadie.

Al rato, el Sol se metió tras una nube bien negra y comenzaron a caer gruesas gotas de lluvia. El pollito se resguardó en su pedazo de casa, pero tenía mucho frío. El perro también tenía bastante frío en su mitad de casa, y se mojaba. Así que llamó al pollito y le propuso:

—¿Por qué no unimos nuestras casas y así nos damos calor uno a otro?

—¡Listo, hermano! —dijo el pollito.

Ya juntos, comenzó a salir de nuevo el Sol. El pollito dijo al perro:

—¿Sabes una cosa? Me he sentido muy contento de disfrutar tu amistad estando juntos. Como el Sol, que no es de nadie, sirve para todos, podemos brindar nuestra amistad a quienes la necesiten y no rechazarla de quienes nos la brinden.

(Esta fábula fue escrita por la niña Mónica Andrea Revelo.

Con su fábula ganó un premio en el Primer concurso nacional de cuento infantil de Comfaboy, Boyacá, en 1991)





2. ¿Les gustaría leer la fábula otro día en su casa?, ¿o leérsela a otra persona?

- ▼ Para eso tendrían que tenerla escrita en el cuaderno.

3. Hablen sobre las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Les gustó la fábula? ¿Por qué?
- ▼ ¿Qué fue lo primero que le ocurrió al pollito en su vida?
- ▼ ¿Por qué el pollito no sabía qué era ser dueño de algo?
- ▼ ¿Por qué el perro se rió cuando el pollito dijo que era dueño de su cascarón?
- ▼ ¿Qué pensó el perro cuando el pollito dijo que quería ser dueño del Sol?
- ▼ Si el pollito y el perro no hubieran podido hablar, ¿habrían podido ser amigos?

4. Ahora, piensen sobre esta otra clase de preguntas:

- ▼ ¿Será verdad que un pollito y un perro pueden conversar?
- ▼ ¿Quiénes son los únicos seres que pueden hacer eso?

5. Lean el siguiente escrito:

La fábula

A los cuentos en los que los animales hacen y dicen cosas, como si fueran personas, se les llama **fábulas**. Como en las fábulas los animales se comportan como personas, se dice que los personajes de las fábulas son animales **personificados**.

Además, algunas fábulas tienen el propósito de enseñarnos algo. A esta enseñanza se la llama **moraleja**.



6. Respondan la siguiente pregunta: ¿cuál podría ser la moraleja de la fábula anterior?

- ▼ Por ejemplo, la última parte de la fábula, donde dice: **podemos brindar nuestra amistad a quienes la necesiten y no rechazarla de quienes nos la brinden.**
- ▼ Otra moraleja de la fábula podría ser: **dialogando podemos hacer una vida más amable con los demás.**
- ▼ ¿Ustedes tienen otras propuestas de moraleja?



Trabaja en tu cuaderno

7. Copia el escrito que habla sobre la fábula.

- ▼ Siquieres, también escribe una idea con la cual puedas inventar una fábula después.

Presenta tu trabajo al profesor.



Trabajen con el profesor

- Pidan al profesor que les lea la siguiente fábula:



En una noche tormentosa, un conejo iba perdido por el bosque. Buscando refugio, entró en una cueva oscura, sin saber que era la cueva del tigre, el más feroz de todos los animales del bosque. Cuando la fiera sintió que una presa se arrimó, se le hizo agua la boca y le puso la garra encima.

Como no podía ver, el conejo malició que quien le hacía aquella caricia era la más temida fiera. Entonces, muerto de miedo, hizo un enorme esfuerzo y dijo con voz arrogante:

— ¡Hola!, ¿quién me coge un dedo?

El tigre, al oír esto, pensó: "¡Uy! Si solo un dedo es tan grande como un conejo, ¡cómo será de grande el animal!".

Entonces, el tigre salió huyendo y el conejo se salvó.

(Adaptación de una fábula escrita por José Manuel Marroquín)



Trabaja solo

- Vuelve a leer la fábula, pero mentalmente, sin pronunciar las palabras, sin mover los labios.



Trabajen con el profesor

1. ¿Alguien no entendió una palabra o una idea de la fábula?

- ▼ Entre todos pueden explicarle.
- ▼ El diccionario también les puede ayudar.

2. Piensen y respondan:

- ▼ ¿Por qué el conejo se metió a la cueva del tigre, sabiendo que a los tigres les encanta comer conejos?
- ▼ ¿En tu región dicen "hacérsele agua la boca"? ¿Qué quiere decir esa expresión?
- ▼ ¿Por qué se le hizo agua la boca al tigre?
- ▼ ¿Qué malició o sospechó el conejo?
- ▼ El conejo engañó al tigre para salvarse, ¿en qué consistió ese engaño?
- ▼ ¿Cuál podría ser una enseñanza de esta fábula?



Trabaja solo

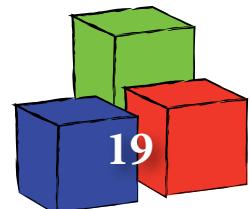
3. Cada uno ensaye la lectura oral de la fábula.

- ▼ Léanla varias veces hasta que se entienda bien.



Trabajen con el profesor

4. Lean la fábula en voz alta.



Guía 2 - D

- 1.** Cuenta las fábulas en tu casa.
- 2.** Pide que te cuenten fábulas de cuando tus abuelos eran pequeños. Escribe los títulos de las fábulas en el cuaderno.
- 3.** Escribe en tu cuaderno la que más te guste. Si necesitas, pide ayuda a una persona más grande.

Muestra tu trabajo al profesor.

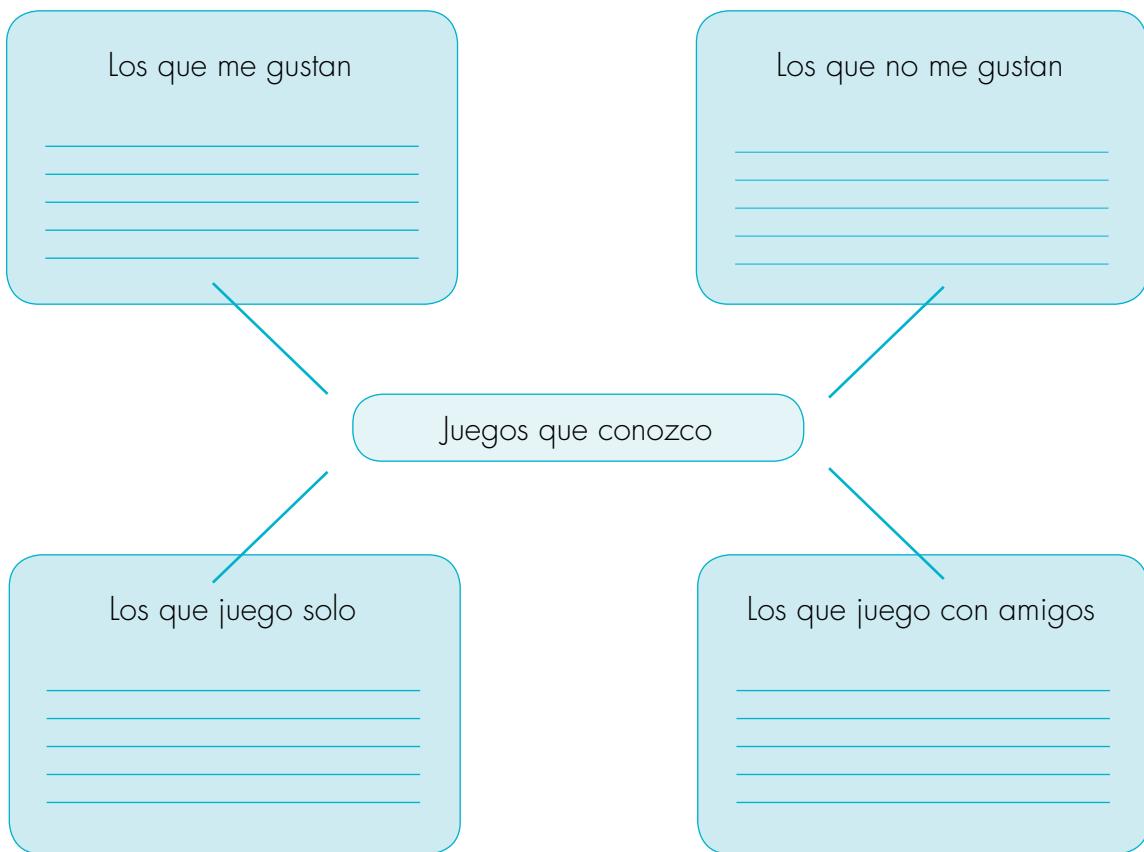
- ▼ Pide al profesor que te ayude a corregir la puntuación y la ortografía.



Guía 3. Aprendamos a seguir instrucciones

Exploración de saberes previos

- Recuerda los juegos que conoces. Completa el cuadro siguiente.



- Escoge un juego, en compañía de todo el curso.

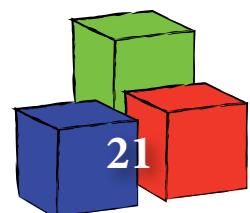
El juego escogido es: _____

Los materiales que se necesitan para jugar son: _____

Los participantes serán: _____

El juego comienza así: _____

El juego termina así: _____



Pidan al profesor que les lea el siguiente texto:

¿Quieres construir un columpio?



Busca un árbol que te sirva. No te sirve cualquier árbol. Necesitas uno alto, fuerte, con una rama horizontal, que también sea fuerte.

Pero los árboles altos, fuertes, y con una rama horizontal fuerte no siempre están en sitios donde se pueda jugar. El árbol que buscas debe estar en un lugar sin piedras, troncos, maleza o cualquier objeto que estorbe.

Cuando encuentres el árbol fuerte, en un sitio despejado, consigue dos

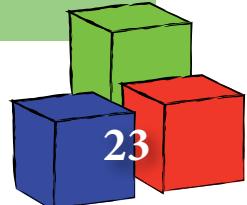
cuerdas del mismo largo. Pero no te sirve cualquier cuerda. Necesitas cuerdas tan largas que puedan darle la vuelta a la rama y volver al piso. O sea, que ambas puntas lleguen al piso después de que las cuerdas hayan pasado por encima de la rama. Si ya tenías las dos cuerdas y son muy cortas, entonces debes buscar otro árbol, o cambiar las cuerdas. Las cuerdas también deben resistir el peso de un niño. Si ya tienes el árbol y las cuerdas, pero las cuerdas no aguantan el peso del niño, entonces debes buscar cuerdas más resistentes.

Ahora, debes conseguir una tabla. Pero no te sirve cualquier tabla. Necesitas una en la que quepa un niño sentado. También debe ser tan fuerte como para que resista su peso.

Si ya tienes todo listo debes preparar la tabla así: abre cuatro huecos por los que quepan las cuerdas. Debes abrir cada hueco cerca de cada una de las esquinas de la tabla.

Después, pasa una cuerda por encima de la rama, mete la punta por uno de los huecos de la tabla, sácala por el otro hueco y amarra las dos puntas de la cuerda con un nudo. Después, haz lo mismo con la otra cuerda y por el otro extremo de la tabla. Es decir, utilizando la otra cuerda y los otros dos huecos de la tabla.

Puedes probar la altura de la tabla sentándote en ella. Los pies no deben quedarte en el aire. Tampoco debes quedar muy cercano al piso. La altura justa es la de un asiento.





Trabajen con el profesor

- 1.** Que alguien lea ante los otros el siguiente fragmento del texto anterior.



¿Quieres construir un columpio?

Busca un árbol que te sirva. No te sirve cualquier árbol. Necesitas un árbol alto, fuerte, con una rama horizontal, que también sea fuerte.

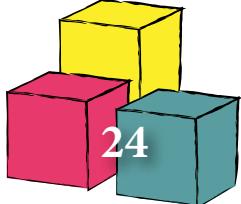
(Este texto continúa más adelante)

- 2.** Respondan la siguiente pregunta. ¿Entienden el texto?

▼ Si es necesario, que otro vuelva a leerlo.

- 3.** Conversen sobre las siguientes preguntas.

▼ ¿Qué árboles de la región donde ustedes viven son altos, fuertes y a veces con una rama horizontal fuerte?



- ▼ Si hay árboles como éstos, ¿todos serán iguales?
- ▼ ¿En qué se diferencian?
- ▼ Si conocen los nombres de los árboles, háganle una ficha al que ustedes escojan.
- ▼ Pónganse de acuerdo en la definición más completa.

Muestren su trabajo al profesor y guarden la ficha en el fichero.

4. Continúen la lectura.

- ▼ Que otro niño lea ante los compañeros la continuación del texto sobre la construcción del columpio.

¿Quieres construir un columpio? (continuación)

Pero los árboles altos, fuertes y con una rama horizontal fuerte no siempre están en sitios donde se pueda jugar. El árbol que buscas debe estar en un lugar sin piedras, troncos, maleza o cualquier objeto que estorbe.



Cuando encuentres el árbol fuerte, en un sitio despejado, consigue dos cuerdas del mismo largo. Pero no te sirve cualquier cuerda. Necesitas cuerdas tan largas que puedan darle la vuelta a la rama y volver al piso. O sea, que ambas puntas lleguen al piso después de que las cuerdas hayan pasado por encima de la rama. Si ya tenías las dos cuerdas y son muy cortas, entonces debes buscar otro árbol, o cambiar las cuerdas. Las cuerdas también deben resistir el peso de un niño. Si ya tienes el árbol y las cuerdas, pero las cuerdas no aguantan el peso del niño, entonces debes buscar cuerdas más resistentes.

(Este texto continúa más adelante)

5. Contesten las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Comprendieron el texto?
- ▼ Digan qué entendieron, para ver si todos están de acuerdo.
- ▼ En algunas regiones de Colombia las cuerdas tienen nombres diferentes. ¿Cómo las llaman en la región donde ustedes viven?

6. Continúen leyendo el texto sobre la construcción del columpio.



- ▼ Que otro niño lea ante los compañeros.

¿Quieres construir un columpio? (continuación)

Ahora, debes conseguir una tabla. Pero no te sirve cualquier tabla. Necesitas una en la que quepa un niño sentado. También debe ser tan fuerte como para que resista su peso.

Si ya tienes todo listo, debes preparar la tabla así: abre cuatro huecos por los que quepan las cuerdas. Debes abrir cada hueco cerca de cada una de las esquinas de la tabla. Despues, pasa una cuerda por encima de la rama, mete la punta por uno de los huecos de la tabla, sácala por el otro hueco y amarra las dos puntas de la cuerda con un nudo. Despues, haz lo mismo con la otra cuerda y por el otro extremo de la tabla. Es decir, utilizando la otra cuerda y los otros dos huecos de la tabla.

Puedes probar la altura de la tabla sentándote en ella. Los pies no deben quedarte en el aire. Tampoco debes quedar muy cercano al piso. La altura justa es la de un asiento.

7. Conversen sobre lo que entendieron del escrito, para ver si todos están de acuerdo.

8. Dibuja el columpio que se construye con las instrucciones del texto que acabas de leer.



Trabaja en tu cuaderno



Trabaja con un compañero

9. Comparen sus dibujos.

- ▼ ¿Son diferentes? ¿En qué se diferencian?
- ▼ Si vuelven a leer el texto, ¿podrán saber cuál de los dos es más parecido a las instrucciones?
- ▼ Explica a tu compañero por qué tu dibujo sigue las instrucciones.
- ▼ Escucha la explicación de tu compañero.

Muéstrenle su trabajo al profesor.



Trabajen con el profesor

1. Conversen sobre las siguientes observaciones:

- ▼ Para saber cuál es la altura del árbol para colgar el columpio, ¿qué objetos utilizarían?
- ▼ Si ya está el árbol para el columpio, pero el campo tiene obstáculos, ¿cómo se puede despejar?
- ▼ Si las cuerdas para el columpio son muy largas, pero son ajena s y no se pueden cortar pues al final hay que devolverlas, entonces, ¿cómo continuarían construyendo el columpio?
- ▼ Los huecos en la tabla, ¿cómo se pueden hacer?, ¿cómo saber cuál debe ser su tamaño?



2. Pidan al profesor que les lea la siguiente idea:

La escritura también se utiliza para dar instrucciones sobre cómo realizar eventos. Con las instrucciones se enseñan cosas a personas que están muy lejos o que van a leer en otro momento. Por ejemplo, con instrucciones escritas se puede llegar a un lugar desconocido, o aprender a preparar una comida.

3. Respondan la siguiente pregunta: ¿Entendieron el escrito anterior?

▼ Vuélvanlo a leer, si es necesario.



Trabaja en tu cuaderno

4. Si estás de acuerdo con el escrito, cópialo en tu cuaderno y agrégale lo que te parezca necesario; puedes poner otros ejemplos sobre eventos que se pueden realizar gracias a las instrucciones escritas.

Muestra tu trabajo al profesor.

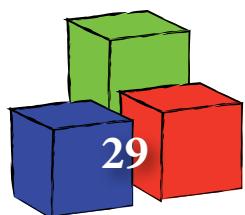


Trabajen con el profesor

5. Digan las instrucciones para la construcción del columpio que se ilustra a continuación:



6. Elaboren entre todos la ficha correspondiente al columpio. Cuando estén de acuerdo, cópienla del tablero y guárdenla en el fichero.



- 1.** Pregunta a los de tu casa si ellos conocen otras formas de hacer columpios.

▼ Escribe en tu cuaderno las otras formas de hacer columpios.

Muestra tu trabajo al profesor.

- 2.** Ten en cuenta la siguiente recomendación: ¿Quieres hacer un columpio? Tienes que hacerlo en compañía de un adulto pues se necesita manejar herramientas con las que hay que hacer mucha fuerza o que resultan peligrosas para un niño.



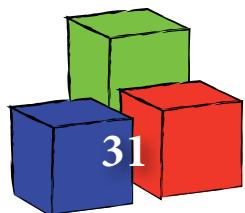
Los adultos saben muchos juegos que ellos jugaban cuando eran niños. ¡Aprendámoslos!

Guía 4. ¡Vamos a escribir cartas!

Exploración de saberes previos

- Escoge una de estas situaciones:
 - Saludar a un amigo
 - Presentar excusas
 - Solicitar un permiso
 - Decirle a un amigo que lo extrañas
 - Enviar una felicitación a un primo que se graduó
- Imagina y completa en cada caso:
 - Quién enviará este mensaje
 - A quién se lo enviará
 - Para qué lo enviará: motivo

Caso	Quién enviará el mensaje	A quién lo enviará	Para qué enviará este mensaje
Saludar a un amigo			
Presentar excusas			
Solicitar un permiso			
Decirle a un amigo que lo extraña			
Enviar una felicitación a un primo que se graduó			
Otra situación que quiera escoger:			





Trabajen con el profesor

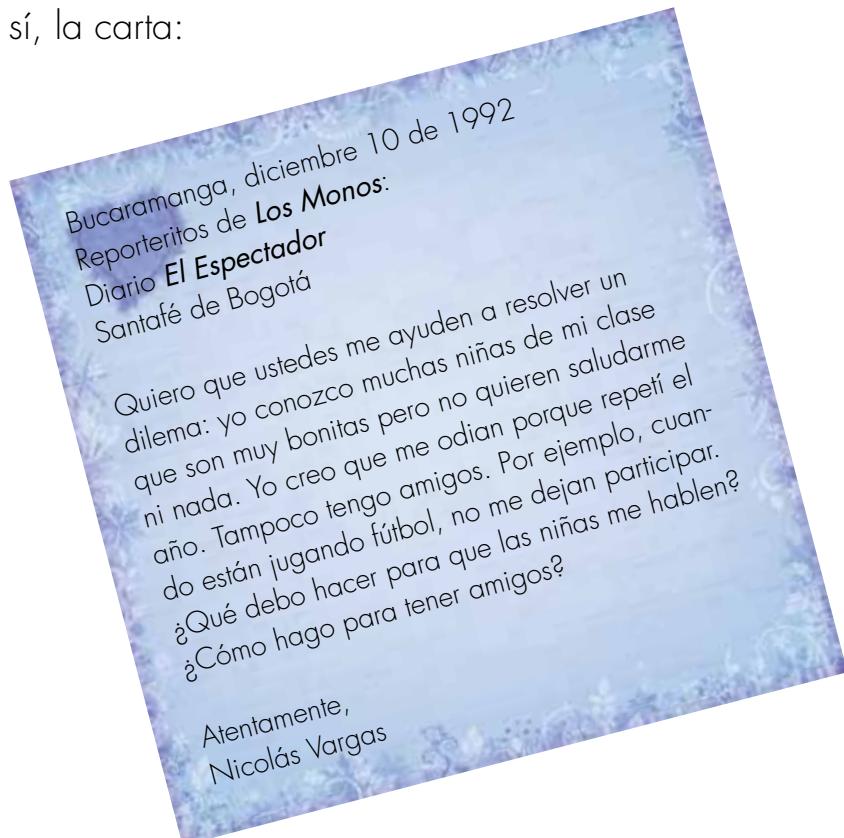
1. Conversen sobre lo siguiente:

- ▼ ¿A veces es necesario comunicarse con personas que viven lejos?
¿Por qué?
- ▼ ¿Cómo se pueden comunicar las personas que no viven cerca?
- ▼ En sus casas, ¿a veces alguien recibe cartas?

2. Ahora van a leer una carta. Es escrita por un niño y apareció en la revista *Los Monos*, que publicaba el periódico *El Espectador*. Pero antes de leer la carta, conversen sobre las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Saben qué es un periódico?
- ▼ ¿Hay periódicos en la escuela? Si así es, tomen uno y obsérvenlo.
- ▼ En sus casas, ¿hay periódicos?, ¿qué hacen los adultos con los periódicos?, ¿qué hacen ustedes con los periódicos?

Ahora sí, la carta:



3. Ahora comenten las siguientes preguntas:

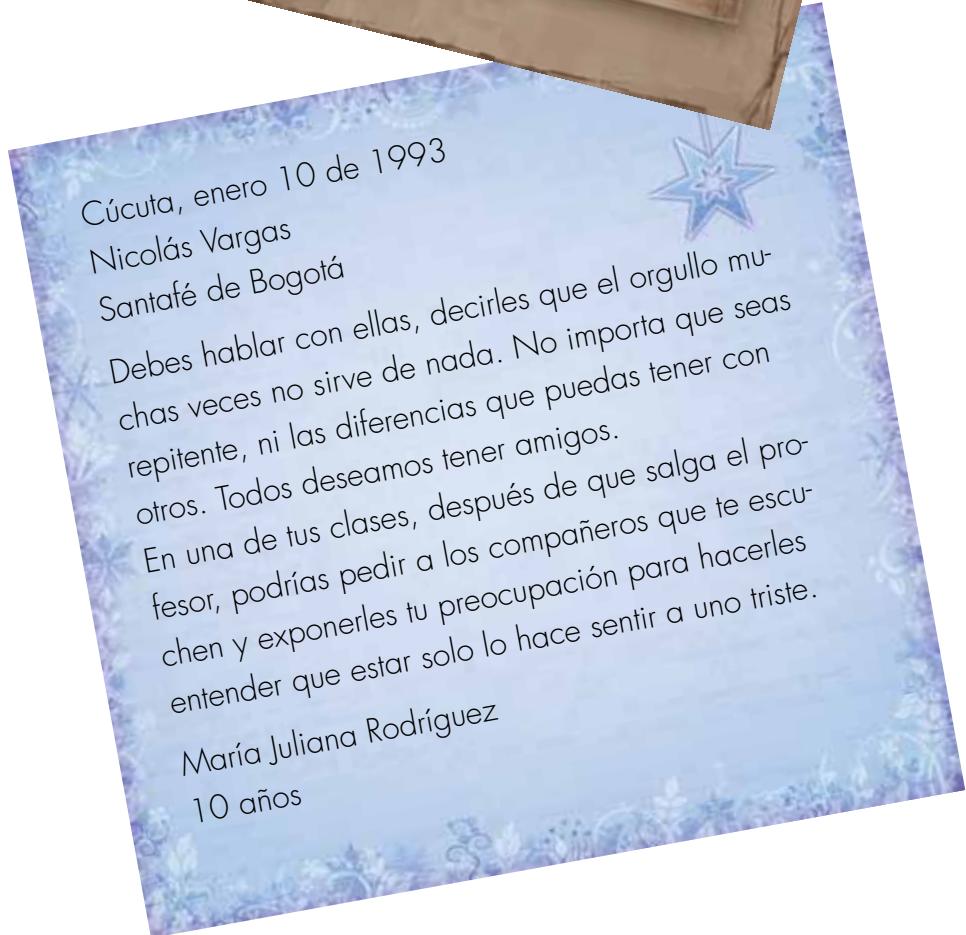
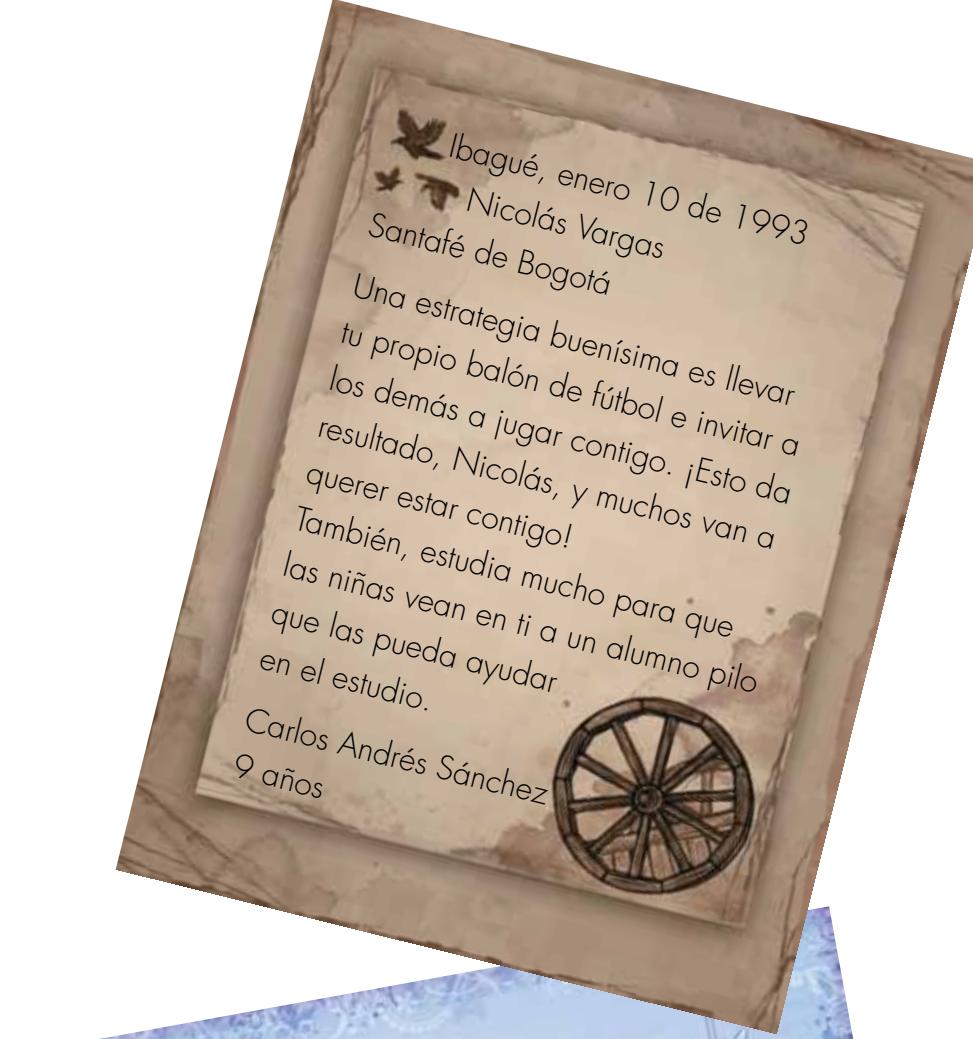
- ▼ ¿Quién envió la carta?
- ▼ ¿Desde dónde la envió?
- ▼ ¿Cuándo la envió?
- ▼ ¿A quién se la envió?
- ▼ ¿A qué ciudad envió la carta?

4. Comenten el contenido de la carta, es decir, lo que Nicolás cuenta a los reporteritos:

- ▼ ¿Cuáles son los propósitos de la carta de Nicolás?
- ▼ ¿Para qué menciona Nicolás eventos que le ocurrieron a él?
- ▼ ¿Será que Nicolás ya intentó conversar en la escuela sobre sus problemas?



5. Ahora lean cómo respondieron algunos de los reporteritos a la carta de Nicolás:



6. Comenten las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Cómo les parecen las respuestas de los reporteritos?
- ▼ ¿Están de acuerdo? ¿Por qué?

Para que una carta llegue, la persona que la recibirá debe tener una dirección. La dirección es el sitio donde vive o trabaja la persona. También hay "Apartados aéreos", o "Casilleros de correo". No son sitios donde vivan o trabajen las personas, sino cajas especiales con un número. Allí les guardan las cartas a las personas que compran ese servicio. Esas cajas están en la oficina de correos.

En las poblaciones pequeñas no se necesitan esos "apartados" o "casilleros", pues todas las personas se conocen. Entonces, en la oficina de correos les guardan las cartas a todos, y cada uno pasa por allí de vez en cuando a averiguar si le llegó un mensaje.

7. Pidan al profesor que les lea la siguiente adivinanza:

Habla sin boca
corre sin pies,
llega muy lejos,
¿dime quién es?

8. ¿Ya adivinaron de qué se trata? ¿Qué podría ser?

- ▼ ¿Se puede decir que la carta **habla sin boca**?
- ▼ ¿Se puede decir que la carta **corre sin pies**?
- ▼ ¿Se puede decir que la carta **llega muy lejos**?
- ▼ Si quieren decirle esta adivinanza a un compañero de otro grado o a otra persona, pueden aprendérsela de memoria.

Los que se aprendieron la adivinanza recítensela ante el profesor y sus compañeros.



Trabajen con el profesor

- 1.** Pidan al profesor que les lea el siguiente escrito:

Cómo se comunican en la selva



Los indios Huitoto de Colombia viven en el departamento del Amazonas. En la selva las distancias son muy grandes. Durante la época de lluvias la selva se inunda y el transporte se hace difícil. También es difícil comunicarse. Para comunicar cosas importantes a la gente que vive lejos, los huitoto usan el **manguaré**. El manguaré es un tambor hecho con el tronco de un árbol. Para que suene, debe golpearse con un palo. El palo está cubierto con el caucho de una planta especial.

El manguaré es un instrumento usado sólo por los hombres. Desde pequeños, algunos niños aprenden a tocarlo con sus abuelos o padres. Los primeros mensajes que los niños Huitoto aprenden a comunicar con este tambor son: el saludo, el pésame, las invitaciones a fiestas y el llamado a reuniones importantes.

- 2.** Conversen sobre el escrito anterior.

- ▼ Pregunten al profesor dónde pueden encontrar más información sobre los huitoto y sobre el manguaré.



Trabajen con el profesor

Lean las siguientes preguntas y traten de responderlas entre todos:

- ▼ ¿Saben a qué se le llama **destinatario**?
- ▼ ¿Qué pasaría si en una carta no se escribe el nombre del destinatario?
- ▼ ¿Habrá alguna situación en la que no fuera necesario escribir el destinatario?
- ▼ ¿Saben a qué se le llama **remitente**?
- ▼ ¿Qué pasaría si en una carta no se escribe el nombre del remitente?
- ▼ ¿Habrá alguna situación en la que no fuera necesario escribir el remitente?
- ▼ ¿Para qué sirve colocar la fecha en una carta?
- ▼ ¿Habrá alguna situación en la que no fuera necesario escribir la fecha?
- ▼ ¿Por qué en muchos casos las personas escriben el lugar donde están cuando redactan la carta?
- ▼ ¿Por qué en muchos casos las personas escriben la fecha en que redactan la carta?
- ▼ ¿Por qué en muchos casos las personas firman la carta?



Recuerden: el propósito de la carta es comunicar algo por escrito a quien no está presente.



Trabajen con el profesor

- 1.** ¿Les parece que alguien podría ayudarles a mejorar algo de la escuela? Si no pueden hablar con esa persona, entonces envíenle una carta. Por ejemplo, el alcalde del municipio, el supervisor o director de núcleo educativo, la persona que dirige la biblioteca pública... cuéntenle en qué podría esa persona ayudar a la escuela.

- ▼ Discutan sobre qué debe decir la carta, o sea sobre su **contenido**.
- ▼ ¿A quién pondrán de destinatario?
- ▼ ¿A quién pondrán de remitente?
- ▼ ¿Pondrán la fecha?
- ▼ ¿Pondrán el lugar donde está la escuela?
- ▼ ¿Quién firmará la carta?

- 2.** Cuando la carta esté lista, inviten a un niño de grado quinto para ver si a él le parece que algo de la carta se podría mejorar.

Pidan al profesor que les ayude a enviar la carta y que les explique cómo estar atentos a la respuesta.

Guía 5. Vamos a entender los cuentos

Exploración de saberes previos

- Responde y comenta con tus compañeros:

¿Qué cuentos conoces?

¿Cuáles son tus favoritos?

¿Qué personajes de cuentos conoces?

¿Cuáles son tus favoritos?

Escribe el inicio de uno de tus cuentos favoritos.

Escribe el final de ese cuento.

Comenta con tus compañeros qué es:

Contar:

Cuento:

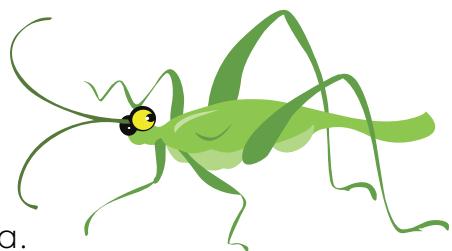


Trabajen con el profesor

1. Pidan al profesor que lea la siguiente fábula:

El grillo y la zorra





Era un grillo que vivía en un agujerito junto a la cueva de la zorra. Con su canto, ¡cri, cri, cri!, el grillo no dejaba dormir a la zorra. Por eso la zorra estaba furiosa.

Entonces, la zorra le declaró la guerra al grillo. Llamó a todos los animales de cuatro patas a pelear contra el grillo. El grillo llamó a los chinches, las avispas, los mosquitos y otros animales de muchas patas.

Y les dijo:

— ¡La zorra nos declara la guerra! No nos dejaremos vencer.

Todos los amigos del grillo se metieron entre el pelo de los amigos de la zorra. Allí oyeron que estaban preparando una batalla.

Llegó el día de la pelea. La zorra iba delante de todos los animales de cuatro patas. Llevaba la cola levantada para que todos la vieran.

La avispa se metió debajo de la cola de la zorra y la picó con toda su fuerza.

La zorra no pudo aguantar el dolor y gritó:

— ¡Al río, soldados míos, que la batalla la ganó el grillo!

Y todos se zambulleron en el río.

El grillo volvió con sus amigos a cantar junto a la cueva de la zorra.

(Los abuelos contaban esta fábula hace mucho tiempo)

2. Conversen sobre la fábula. Entre todos la entenderán mejor.

- ▼ Si alguno de ustedes desconoce alguno de los animales que se nombra en la fábula, en la biblioteca puede haber un libro donde esté ese animal; y si tienen cómo entrar a un computador, también hay encyclopedias virtuales. Pidan al profesor que les diga si es posible.

En el diccionario
también se definen los
animales. ¡Y a veces
también los dibujan!

3. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Les gustó la fábula? ¿Por qué?
- ▼ ¿Qué le pondrían o que le quitarían a la fábula? ¿Por qué?
- ▼ ¿Podría esa misma fábula tener otro comienzo? ¿Cómo cuál?
- ▼ ¿Podría esa misma fábula tener otro final? ¿Cómo cuál?
- ▼ ¿Estuvo el grillo el día de la batalla? ¿Cómo pueden saberlo?
- ▼ ¿Se pusieron de acuerdo los amigos de la zorra para realizar el evento de la batalla?
- ▼ ¿Cómo se pusieron de acuerdo los amigos del grillo?
- ▼ ¿Por qué los amigos del grillo ganaron la batalla, a pesar de ser más pequeños?



Trabaja con un compañero

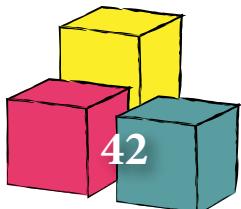
4. Salgan del salón con la cartilla y ensayan la lectura oral de la fábula, así:

- ▼ Hablen como si ustedes fueran el grillo cuando dice:
"¡La zorra nos declara la guerra!".
- ▼ Ahora, hablen como si ustedes fueran la zorra cuando dice:
"¡Al río, soldados míos, que la batalla la ganó el grillo!".

5. Cada uno lea ante el compañero toda la fábula. Traten de que se distinga cuando habla la zorra, cuando habla el grillo y cuando habla el que cuenta el cuento.

6. Si quieren cambiar algo de la fábula, escríbanlo para que no se les olvide.

Lean la fábula ante el profesor. Pregúntenle cómo le parecieron los cambios.

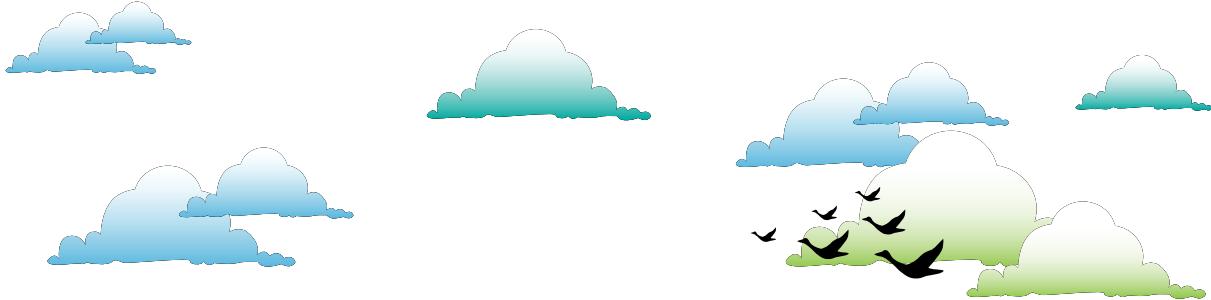




Trabajen con el profesor

Pidan al profesor que les lea el siguiente cuento:

El pastor y el lobo

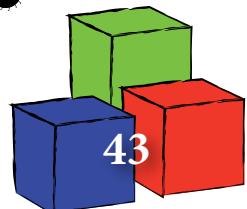
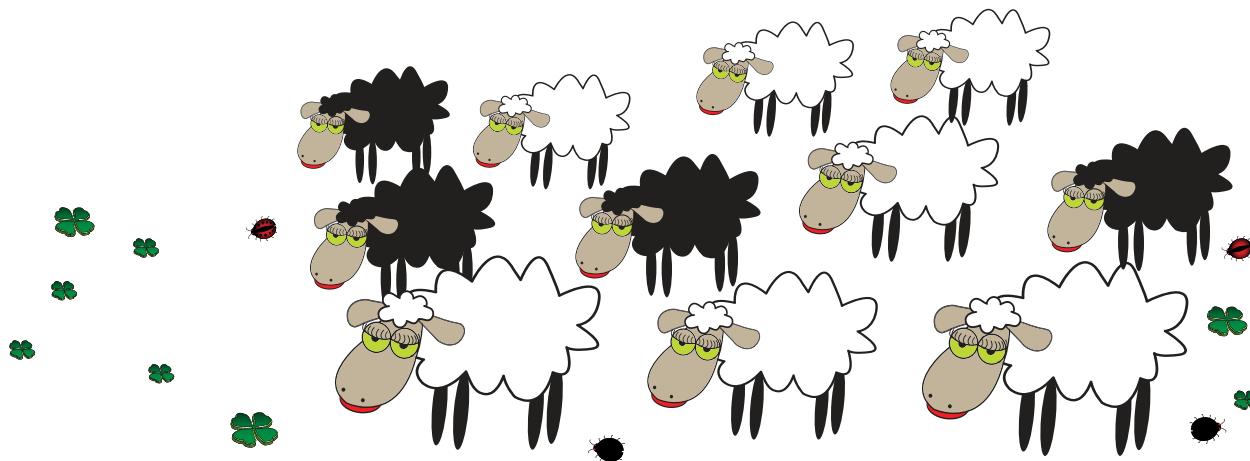


Este era un pastorcito que pasaba todos los días cuidando sus ovejas. Mientras las ovejas comían hierba, él se distraía lanzando piedritas y viendo hasta dónde llegaban, o mirando las nubes para ver cuántas formas de animales distinguía.

Le gustaba su trabajo, pero a veces se aburría.

Y un día decidió hacerle una broma a la gente del pueblo.

— ¡Socorro, socorro! ¡El lobo! — gritó muy fuerte.



Al oír los gritos, los hombres del pueblo cogieron palos y piedras y corrieron para ayudar al niño a salvar sus ovejas. Pero cuando llegaron, no vieron ningún lobo. Sólo encontraron al pastorcito riéndose a carcajadas.

— ¡Los engañé! ¡Los engañé! —decía.

La gente pensó que esa broma era muy pesada. Le advirtieron que no volviera a dar llamadas de alerta, a menos que el lobo sí estuviera allí.

Una semana después, el pastorcito volvió a hacer la misma broma a la gente del pueblo.

— ¡El lobo! ¡El lobo! —gritó.

Una vez más, todos corrieron a ayudarle, pero no encontraron lobo alguno, sino al pastorcito riéndose de ellos, otra vez.

Al día siguiente, llegó de verdad el lobo de la colina en busca de ovejas.

— ¡El lobo! ¡El lobo! —gritó el pastorcito con toda su fuerza.

La gente del pueblo oyó sus gritos de socorro pero dijo:

— Ese pastorcito está tratando de hacernos otra vez la misma broma; no nos volverá a engañar.

El pastorcito siguió gritando, pero nadie le puso atención. Entonces, dejó de gritar. Entendió que los del pueblo no le creían, que no iban a acudir en su ayuda. Todo lo que podía hacer era quedarse allí, viendo cómo el lobo se llevaba sus ovejas.

Al que dice mentiras nadie le cree, ni aun cuando dice la verdad.

(Este cuento fue escrito por Esopo)





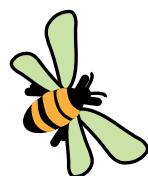
Trabajen con el profesor

1. Conversen sobre el cuento.

2. Si no entienden alguna idea, o si no entienden el significado de algunas palabras, pregunten a un compañero de un grado superior.

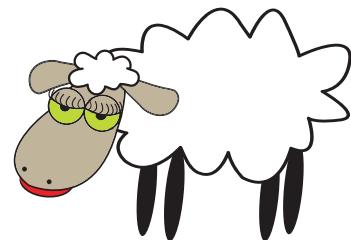
3. Respondan:

- ▼ ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué?
- ▼ ¿Ya lo habían oído? ¿Dónde?
- ▼ ¿Lo habían visto en la televisión?
- ▼ ¿Qué diferencias hay entre la historia que ya conocían y la que acaban de leer?



4. Conversen sobre las siguientes preguntas:

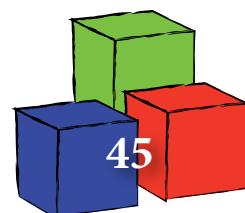
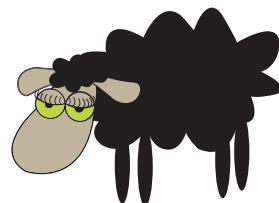
- ▼ ¿Cuál les gustó más, el cuento *El pastor y el lobo* o la fábula *El grillo y la zorra*?
- ▼ ¿Por qué?
- ▼ ¿Qué tienen de parecido?
- ▼ ¿Qué tienen de distinto?



5. Ensayan la lectura oral del cuento *El pastor y el lobo*.

- ▼ Háganlo entre tres, delante de los otros compañeros y del profesor: uno hace de pastorcito, otro hace de la gente del pueblo y otro hace de narrador, o sea, del que cuenta el cuento.
- ▼ Si quieren quitar o agregar algo, háganlo.
- ▼ Interpreten cada personaje de manera que se pueda diferenciar cuando habla cada uno, el estilo de cada uno.

Pregunten al profesor y a los demás compañeros qué opinan de la lectura que hicieron.





Trabaja solo

1. Pide a un abuelo que te cuente un cuento de la región.

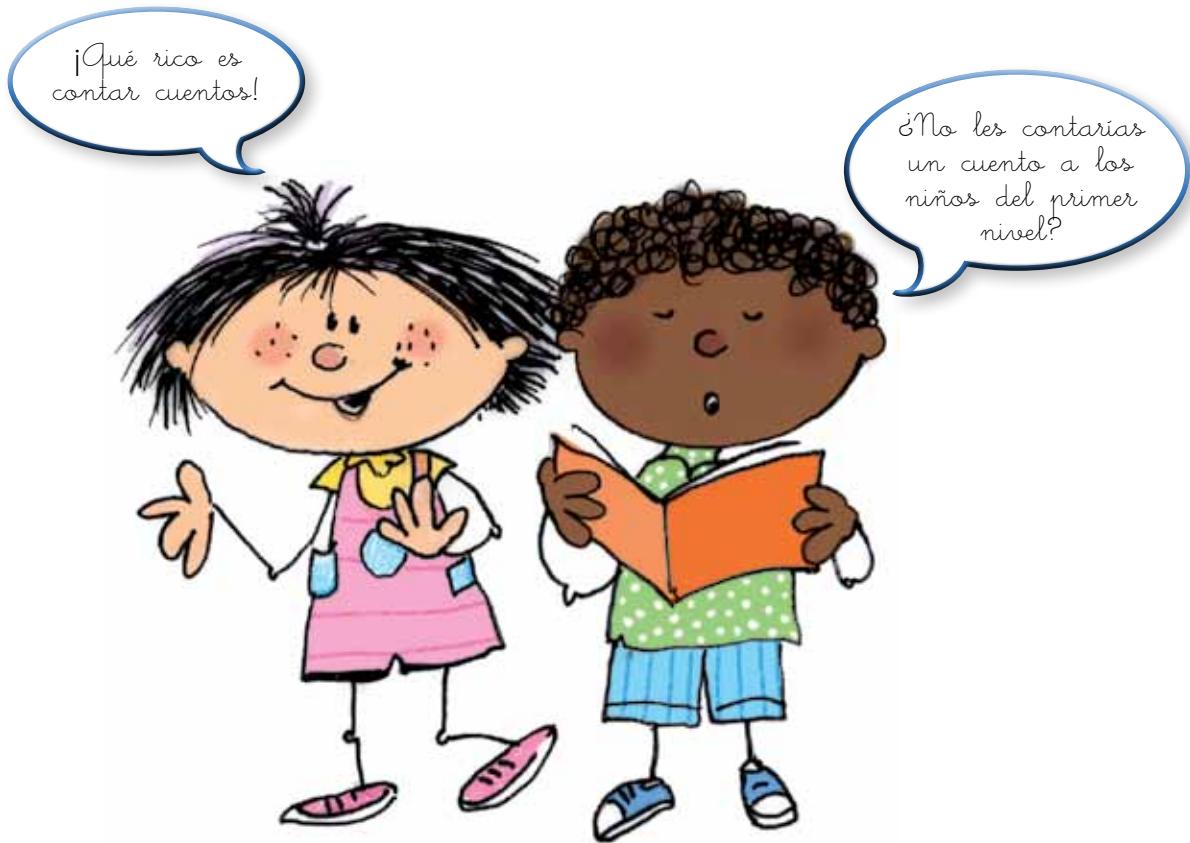
▼ Escucha con atención.

2. Trata de escribir el cuento. Si necesitas, pide ayuda.

Muestra el cuento al profesor y corrígetlo.

3. Cuenta el cuento a tus compañeros.

4. Con el profesor, decidan cuáles cuentos pegar en *El libro de los niños*.



Guía 6. Sin palabras también se pueden transmitir mensajes

Exploración de saberes previos

- Escribe qué entiendes por cada una de las siguientes imágenes.





Trabaja con tus compañeros

- Lean el siguiente texto:



Palabras que no tienen letras

Cuando leemos, seguimos las letras y podemos entender las palabras que forman. Pero muchas veces encontramos dibujos que no son letras, como los mapas y las banderas. No los leemos de la misma manera que leemos las palabras. Pero podemos entenderlos. Para entenderse, las personas se han puesto de acuerdo en cómo escribir, pero también en unos dibujos que reemplazan a una o varias palabras.

Por ejemplo, las flechas que ponen en las tapas de algunos frascos. Estas flechas muestran la dirección en la que se destapa el envase.

Otros signos nos sirven para hacer cuentas. Por ejemplo, el signo de la suma o adición (+) y el signo de la resta o sustracción (-). Estos signos se comprenden de una manera muy fácil. Muchas personas que no saben leer las palabras sí pueden entender estos dibujos.

2. Comenten el texto anterior.

- 🕒 Si no conocen alguna palabra, entre todos pueden encontrar lo que significa.
- 🕒 Recuerden que los libros de la biblioteca les pueden ayudar.
- 🕒 Si conocen algo sobre los signos que no esté en el texto, coméntenlo a sus compañeros.
- 🕒 Si tienen otros ejemplos de signos, coméntenlos también a sus compañeros.

3. Respondan las siguientes preguntas:

- 🕒 ¿Qué significa una letra **S** atravesada por una barra, así: **\$**?
- 🕒 ¿Cómo se leería **4+2=6**?



4. Copia el texto *Palabras que no tienen letras*.

- 🕒 Si quieres, agrégale lo que creas necesario.

Explica a tu profesor por qué agregaste otras ideas al texto.

Observa los siguientes dibujos.





Trabajen con el profesor

1. Conversen sobre cada uno de los dibujos:

- ¿Qué significan?
 - ¿Para qué se usan?
 - ¿A quién van dirigidos?
 - ¿Quién los coloca?
 - ¿Para qué poner esas señales, si se podrían escribir palabras?



Trabaja en tu cuaderno

2. Haz los dibujos en tu cuaderno.

3. Escribe una explicación de cada dibujo.

4. Copia los siguientes signos. Escribe al frente de cada uno lo que significa.

35 #

5. ¿Recuerdas otros signos diferentes a los que se han mencionado? Dibújalos y escríbelos al frente lo que significan.



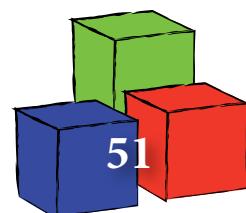
Muestra al profesor lo que hiciste



Trabaja con tus compañeros

6. Hagan una ficha sobre los mensajes sin palabras.

-  ¿Qué palabra van a usar para la ficha?
 No olviden estar atentos a la ortografía.



1. Busca mensajes sin palabras.

🕒 ¿Quién pone esos mensajes ahí? ¿Para qué?

2. Dibújalos en tu cuaderno.

3. Si puedes, explica en tu cuaderno lo que significan. Si no sabes el significado, pregunta a los de tu casa y escribe lo que te explicaron.

4. Conversa con los de tu casa sobre las siguientes preguntas:

- 🕒 ¿En qué parte de la vereda debería haber señales y no las hay?
¿Por qué?
- 🕒 ¿Con quién se podría hablar para que pusieran esos mensajes?
- 🕒 ¿O tal vez escribirle una carta?



Muestra tu trabajo al profesor



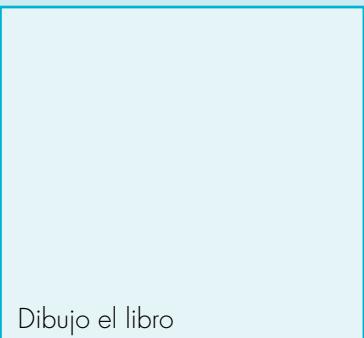
Guía 7. ¡Aprovechemos nuestra biblioteca!

Exploración de saberes previos

- Recuerda los libros que has leído o que te han leído. Completa la siguiente ficha.

Mi primer libro fue:

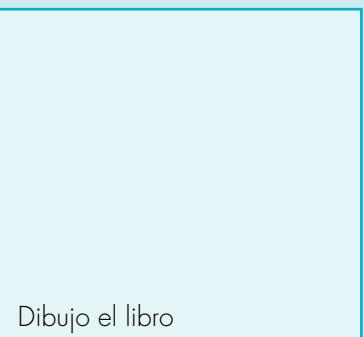
El libro que más me ha gustado es:



Dibujo el libro

Nombre:

El libro que menos me ha gustado es:



Dibujo el libro

Nombre:

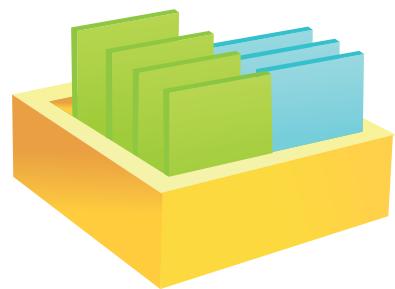
En casa me lee:

Empecé a leer a los:

_____ años



Trabaja con tus compañeros



- 1.** Pidan a la persona encargada de la biblioteca que les muestre el fichero de los libros que hay en la escuela.
 - 🕒 Si no hay nadie encargado, conversen sobre las ventajas o no de tener un encargado de la biblioteca.
- 2.** Lean en las fichas los títulos de los cuentos que hay en la biblioteca.
 - 🕒 Si no hay fichas de los libros de la biblioteca, conversen sobre las ventajas o no de tener un fichero de la biblioteca.
- 3.** Pidan que les muestren la parte del estante donde están guardados los cuentos.
 - 🕒 Si los libros no están organizados, conversen sobre la conveniencia de tenerlos organizados.
- 4.** Escojan un cuento corto y pidan que se los presten.
- 5.** El encargado de la biblioteca:
 - 🕒 firma la ficha,
 - 🕒 escribe la fecha en la que van a devolver el libro, y
 - 🕒 entrega el libro.
- 6.** Conversen sobre las siguientes preguntas:
 - 🕒 ¿Por qué es importante firmar la ficha de préstamo?
 - 🕒 ¿Qué pasaría si no firmamos?
 - 🕒 ¿Por qué es necesario escribir la fecha en que se va a devolver el libro?
 - 🕒 ¿Qué pasaría si no se anotara la fecha de la devolución?

7. Lean el cuento que les prestaron. Cada uno lee en voz alta un párrafo.

8. Conversen para entender mejor el cuento.

Expliquen el cuento al profesor.

9. Devuelvan el libro al encargado de la biblioteca.

10. Observen lo que hace antes de colocar el libro en el estante.

- 🕒 ¿Dónde estaba la ficha de préstamo cuando les prestó el libro?
- 🕒 ¿Dónde la guardó después de que se los prestó?
- 🕒 ¿Dónde la volvió a poner cuando se lo devolvieron?
- 🕒 ¿Para qué hace todo eso?

11. Escribe un párrafo sobre la organización de la biblioteca.



Trabaja en tu cuaderno

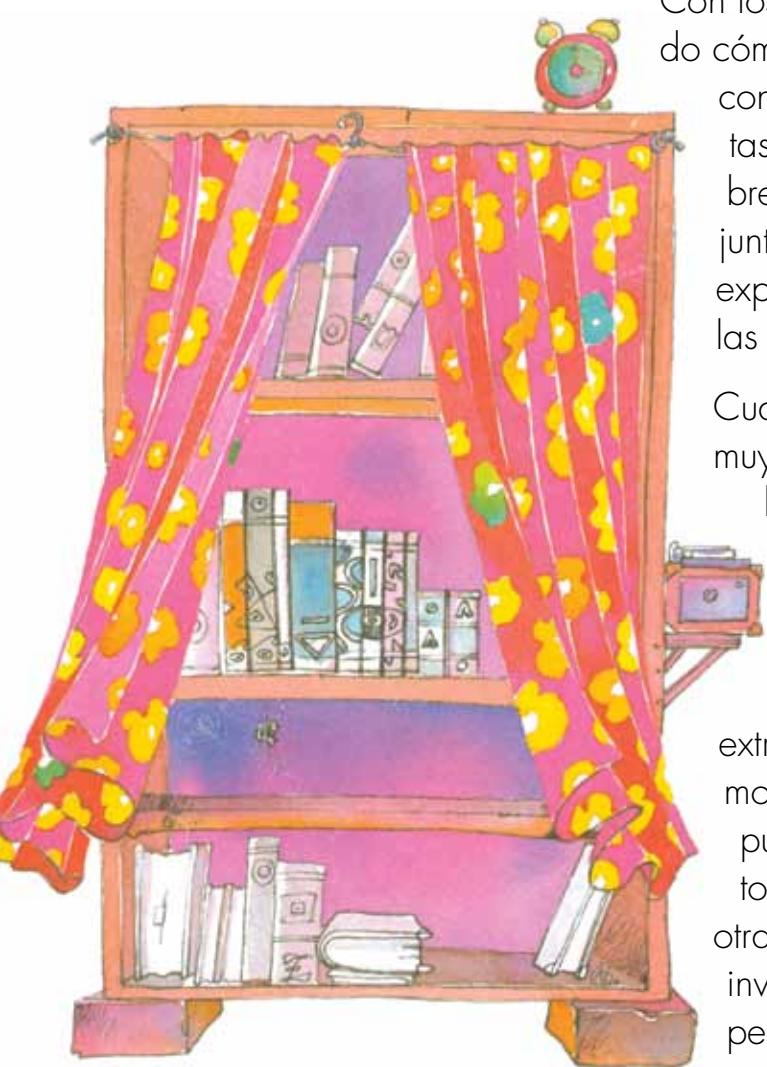


Muestra el trabajo a tu profesor



Lee con atención lo siguiente:

La biblioteca



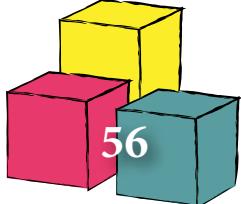
Con los años, los seres humanos van aprendiendo cómo hacer mejor los distintos trabajos, cómo construir sus casas, sus barcos y sus herramientas. A medida que pasa el tiempo, los hombres van transformando las normas para vivir juntos. También con el paso del tiempo van expresando su imaginación en cuentos, fábulas y poemas.

Cuando toda esta información se va haciendo muy grande, no basta con que unas personas les cuenten a otras. Para construir un barco no podríamos aprovechar lo que aprendieron otras personas.

Se haría difícil construir herramientas de trabajo, porque no sabríamos cómo extraer el hierro de la mejor forma. No podríamos divertirnos con los poemas y los cuentos, pues muchos de sus inventores ya han muerto. No sabríamos que existen otros países, otras regiones, hasta no ir allá. La humanidad inventó la escritura para que las ideas no se perdieran, para aprender de los hombres antiguos, para poder saber lo que ellos pensaban

y lo que imaginaban.

Entonces, para leer lo que otros han escrito hay que tener libros. Para tener libros, hay que guardarlos. Cuando los libros se guardan ordenadamente, tenemos una biblioteca.



- 1.** Conversen sobre el escrito anterior.
 - 2.** Si alguno no ha entendido una parte o alguna de las palabras del escrito, entre todos pueden explicarle.
-  Recuerden que el diccionario puede ayudarles.



Trabaja con tus compañeros

- 3.** Escriban entre todos una definición de la palabra **biblioteca**.

-  Escojan uno que escriba en el tablero.
-  Los otros le dictan ideas.
-  Entre todos van corrigiendo la definición.
-  Pongan atención a la ortografía.

Muéstrenle la definición al profesor.

- 4.** Hagan las correcciones que el profesor les sugiera.
- 5.** Hagan una ficha y pónganla en el fichero.
- 6.** ¿Qué dice el diccionario sobre la palabra **biblioteca**?
- 7.** Pidan al encargado de la biblioteca que les muestre las fichas de los libros prestados.
- 8.** Si hay alguna fecha vencida, o sea que ya pasó, pregúnten al compañero que tiene el libro por qué no lo ha devuelto.



La biblioteca también es para la familia



1. Pide prestado un libro en la biblioteca para leerles algo a tus hermanitos.
 - leaf Llena la ficha de préstamo y no olvides regresarlo el día señalado.
2. Si en tu casa no hay niños más pequeños, pide prestado en la biblioteca un libro que les pueda interesar a los mayores de tu casa.
 - leaf Si no saben leer, tú puedes leerles.

Cuenta al profesor lo que hiciste y qué comentaron los de tu casa.

Un libro puede ser un buen ayudante y un buen compañero.

Rejilla de valoración

- Identifica cómo estás en cada desempeño.

Guía	Criterios de valoración (desempeños)	Valoración			
		Superior	Alto	Básico	Bajo
1	Infiere el concepto de descripción, a partir de la acción de describir objetos de su entorno.				
	Realiza una descripción de objetos dentro del contexto de una historia colectiva.				
	Participa en la creación de una historia, expresando algunas ideas que aporten a su escritura.				
2	Identifica elementos que caracterizan una fábula, como la moraleja y los personajes que en ella participan.				
	Deduce la enseñanza o moraleja de una fábula.				
	Expone puntos de vista críticos frente a las fábulas que lee.				
3	Interpreta las instrucciones dadas por un texto para elaborar un objeto, juego o juguete.				
	Reconoce los pasos, en orden, para la elaboración de un objeto.				
4	Analiza la naturaleza comunicativa de la carta y reflexiona sobre la transmisión y recepción de este tipo de mensajes.				
	Escribe cartas a receptores reales o imaginarios, respetando las propiedades del texto, con el fin de transmitir información según intereses particulares.				
	Reconoce la intención del emisor de las cartas leídas: informativa o expresiva.				
5	Reconoce características propias de los cuentos y las diferencias de las fábulas.				
	Lee un cuento en forma oral y representa uno de los personajes, teniendo en cuenta la entonación de la voz y la intención del personaje.				
	Cuenta a un compañero, en forma oral, cuentos de su región.				
6	Interpreta el significado de símbolos, signos y símbolos, y su intención de acuerdo con el contexto en el que se encuentran.				
7	Reconoce el uso adecuado de la biblioteca y hace uso de la ficha de préstamo.				

