

Lenguaje

2



Segunda
Cartilla

Ministerio de
Educación Nacional
República de Colombia



Escuela Nueva

Ministerio de
Educación Nacional
República de Colombia



Libertad y Orden

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 para la Educación Preescolar,
Básica y Media

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

Heublyn Castro Valderrama
Coordinadora del proyecto

Clara Helena Agudelo Quintero
Gina Graciela Calderón
Luis Alexander Castro
María del Sol Effio Jaimes
Francy Carranza Franco
Omar Hernández Salgado
Edgar Mauricio Martínez Morales
Jesús Alirio Naspiran
Emilce Prieto Rojas
Equipo Técnico

Diseño y Dirección
Proyecto Escuela Nueva 2010



CORPOEDUCACIÓN
CORPORACIÓN PARA EL DESARROLLO
DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

Apoyo y acompañamiento
Comité de Cafeteros de Caldas

Agradecemos a los profesionales que participaron en la primera edición de las cartillas Escuela Nueva 1997, Ministerio de Educación Nacional.

AUTORES

Guillermo Bustamante Zamudio - PROFESOR U. PEDAGÓGICA NACIONAL
Omar Garzón Chiriví
Margarita de Angarita

COORDINADORA DE PROYECTO

Patricia Enciso Patiño

DIRECCIÓN EDITORIAL

María Constanza Pardo Sarmiento
Karem Langer Pardo

Gloria Díaz Granados M.

DISEÑO PROYECTO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

María José Díaz Granados M. **CORRECCIÓN ESTILO**

Juan Ramón Sierra, Sebastián González Pardo. **ILUSTRACIÓN**

Javier David Tibocha. **DIGITALIZACIÓN IMÁGENES**

María Eugenia Caicedo Concha, María Consuelo Aguirre,
Fanny Sarmiento Vargas, Martha Lucía Vega. **ASESORAS**

Blanca Elvira Villalobos Guarín. **COORDINADORA ADMINISTRATIVA**

Imágenes de las cartillas de Escuela Nueva 2010;
con derechos de autor previstos por las leyes nacionales e
internacionales.

© **Alejo y Mariana** son una creación "exclusiva" para las cartillas de Escuela Nueva. Por tanto, sólo podrán ser utilizados para Escuela Nueva. Estos personajes han sido registrados por sus autores en la Dirección Nacional de Derechos de Autor del Ministerio de Gobierno, y están cobijados por las leyes nacionales e internacionales en materia de Derechos. Por lo anterior, no podrán ser modificados, alterados o utilizados de otra manera diferente para la cual fueron creados.

© 2010 Ministerio de Educación Nacional
Todos los derechos reservados

Prohibida 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
ISBN libro: 978-958-8712-18-5
ISBN obra: 978-958-33-3362-0

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media
Subdirección de Referentes y Evaluación de la Calidad Educativa
Ministerio de Educación Nacional
Bogotá, Colombia, 2010
www.mineduccion.gov.co



Hola, somos

Alejo

y

Mariana,
Vamos a emprender
contigo un viaje
muy interesante y
divertido.



¡Verás qué maravilloso es conocer, compartir, investigar y aprender!

¡Y como todo viaje necesita mapas, una buena brújula, provisiones..., aquí tenemos TODO!

Las cartillas de Escuela Nueva serán nuestros mapas, mira cómo están organizadas para que puedas recorrer el camino más fácilmente. Vamos a recorrer **UNIDADES**, que se dividen en **GUÍAS: 1, 2, 3, 4.**

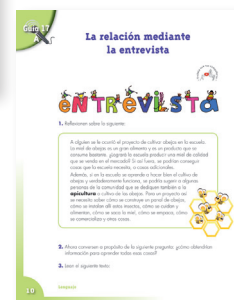
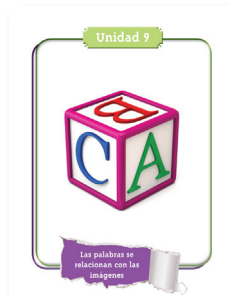
Cada Guía se divide en cuatro partes:

A, B, C y D. Por eso vas a ver que las guías se ordenan así: GUÍA 1A, GUÍA 1B, GUÍA 1C, GUÍA 1D; GUÍA 2A, GUÍA 2B, GUÍA 2C, GUÍA 2D... y así sucesivamente.

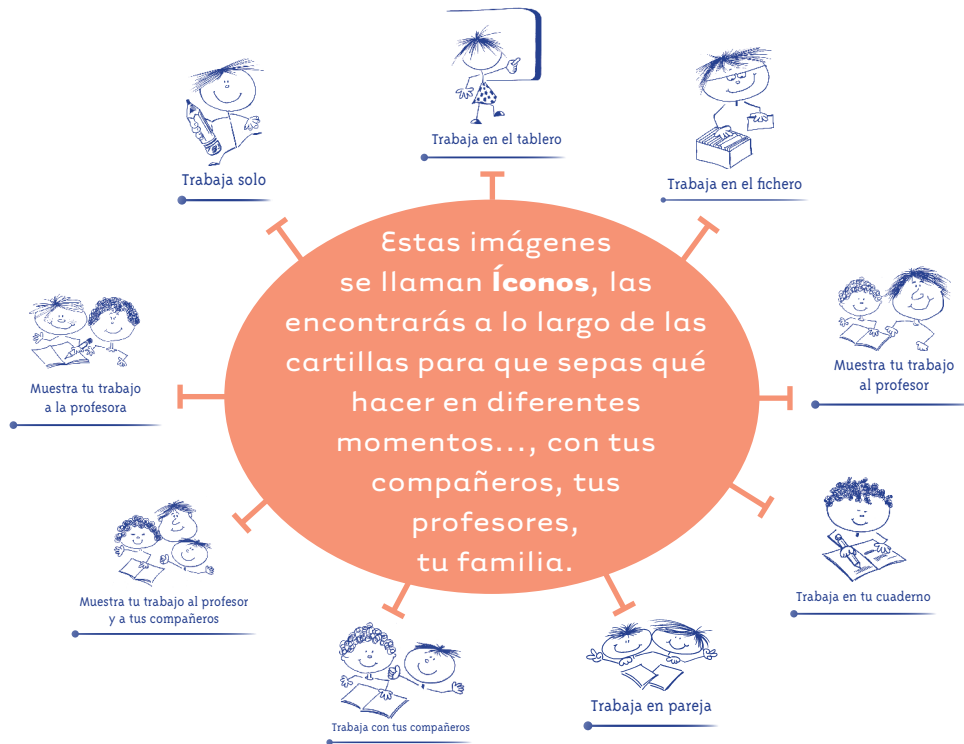
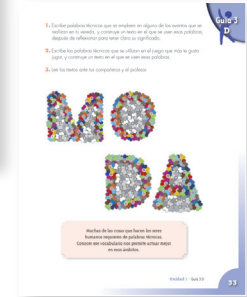
En la parte **A** de las **Guías** te invitamos a resolver situaciones y problemas con tus propias ideas y las de tus compañeros; podrás investigar y crear soluciones y, aunque no siempre serán las mejores, esto te ayudará a comprender lo que sabes y cómo lo sabes. Aprender se parece más a **transformar** poco a poco lo que uno piensa de las cosas, de la gente, del mundo... Aprender es mucho más que memorizar, aprender es ¡VIVIR!

En la parte **B** de las **Guías** ampliarás y profundizarás tus conocimientos a través de juegos, cuentos, concursos e historias. Junto con tus compañeros, busca y encuentra diferentes soluciones, compara todas ellas y decide con la ayuda de todos, las que crean que son las más apropiadas según el momento y el medio.

En la parte **C** de las **Guías** realizarás actividades para que precises y amplíes lo que has aprendido en las dos guías anteriores.



Y en la parte **D** de las **Guías** aprenderás a compartir con la gente con la que vives en tu casa y en tu comunidad; ellos son una fuente inagotable de conocimiento y experiencia, aprovéchalos al máximo. Así podrás poner en práctica todo lo que aprendas en tu vida diaria.



La brújula somos **Alejo** y **Mariana** pues te ayudaremos todo el tiempo; las provisiones son nada menos que todo lo que tienes dentro como ser humano: experiencia, sueños, alegría, curiosidad, camaradería...

Bueno ahora sí



a ¡VOLAR!

Contenido



Unidad 4

Aprender jugando

7

- Guía 10. ¡Qué rico es cantar rondas! 10
- Guía 11. ¡Qué bonitas son las fábulas! 14
- Guía 12. Vamos a contar cómo se juega una ronda 21

Unidad 5

Aprender haciendo

27

- Guía 13. Aprendamos a seguir instrucciones 30
- Guía 14. ¡Vamos a escribir cartas! 39
- Guía 15. El correo es muy importante 46

Unidad 6

Aprender creando

53

- Guía 16. Vamos a entender los cuentos 56
- Guía 17. ¡Qué bueno comprender los cuentos! 63
- Guía 18. ¡Todos podemos escribir cuentos! 78

Unidad 4

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



Aprender
jugando

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



GUÍA 10. ¡QUÉ RICO ES CANTAR RONDAS!

SUBPROCESOS

- Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.
- Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.

GUÍA 11. ¡QUÉ BONITAS SON LAS FÁBULAS!

SUBPROCESOS

- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.





GUÍA 12. VAMOS A CONTAR CÓMO SE JUEGA UNA RONDA

SUBPROCESOS

- Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.
- Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



¡Qué rico es cantar rondas!



Trabajen con el profesor

1. Cuando el profesor les diga, salgan al patio a cantar rondas, por ejemplo:

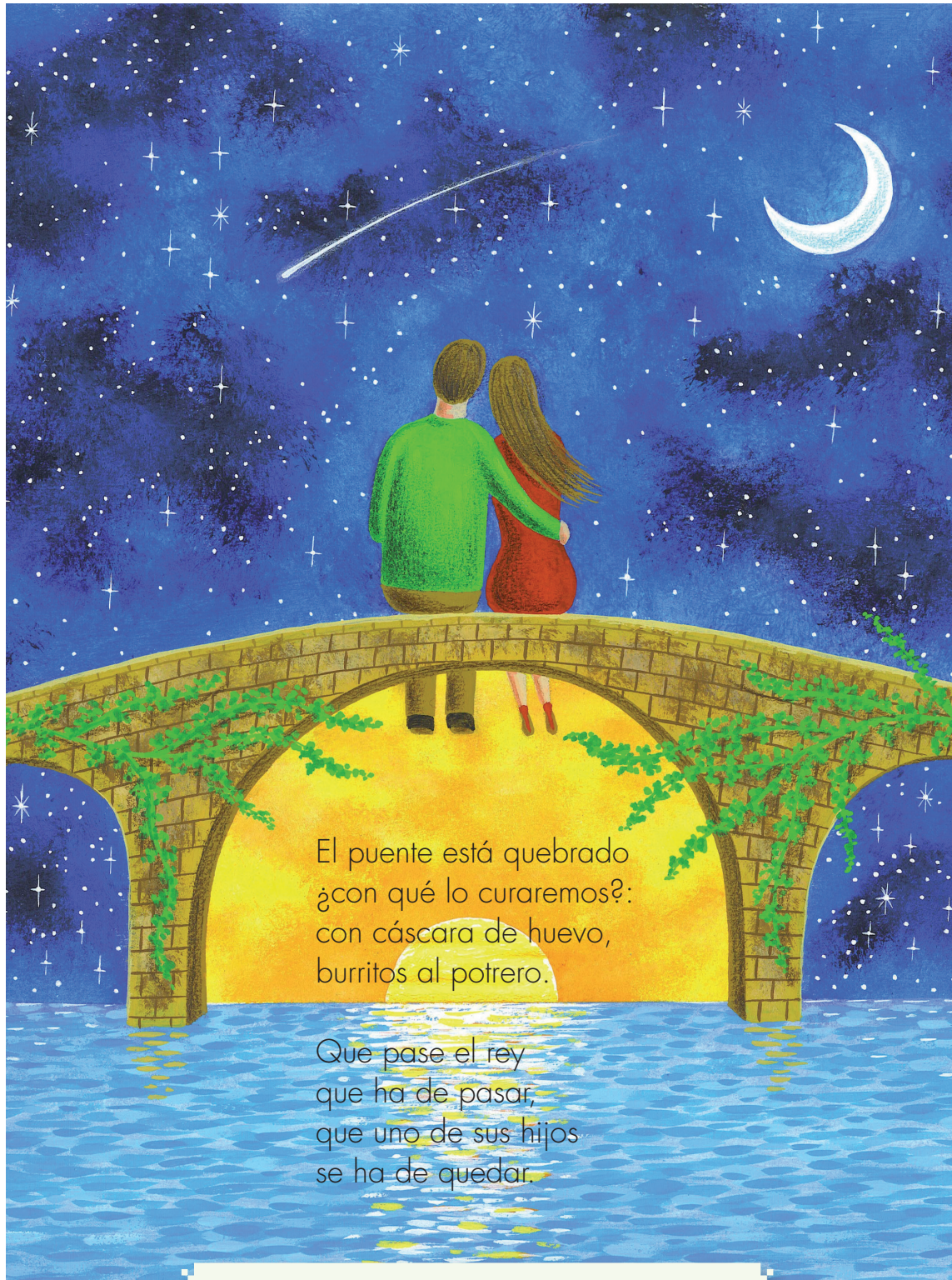


2. Escribe los nombres de las rondas que cantaron. No olvides poner un título.



Trabaja en tu cuaderno

Presenta tu trabajo al profesor.



El puente está quebrado
¿con qué lo curaremos?:
con cáscara de huevo,
burritos al potrero.

Que pase el rey
que ha de pasar,
que uno de sus hijos
se ha de quedar.

Es posible que en tu región algunas
palabras sean distintas.



1. Canten la canción *El puente está quebrado*. Si no la recuerdan, pidan ayuda al profesor.
2. Pidan al profesor que les lea el siguiente texto:

Así se juega a *El puente está quebrado*.

- ▼ Dos niños, frente a frente, se toman de las manos y alzan los brazos como formando un puente.
 - ▼ En secreto, se ponen de acuerdo: uno hace de Sol y otro de Luna.
 - ▼ Los demás niños hacen una fila, agarrados por la cintura.
 - ▼ Todos comienzan a cantar y la fila empieza a pasar por debajo del puente.
 - ▼ Cuando la canción termina, el niño que va pasando en ese momento queda prisionero debajo del puente.
 - ▼ Los niños que forman el puente preguntan en secreto: Sol o Luna.
 - ▼ Si el niño responde Sol, se coloca detrás del niño que hace de Sol; y si responde Luna, se coloca detrás del que hace de Luna.
 - ▼ Se repite la canción pasando por debajo del puente hasta que todos los niños queden repartidos entre el Sol y la Luna.
 - ▼ La Luna y el Sol se agarran fuertemente de las manos y los niños que están detrás se agarran por la cintura.
 - ▼ La fila del Sol comienza a tirar con toda su fuerza hacia un lado y la fila de la Luna hacia el otro lado.
 - ▼ Gana la fila que arrastre a la otra, sin que los niños se suelten.
3. Si ya entendieron bien, pidan al profesor que les indique el momento de salir al patio a jugar a *El puente está quebrado*.

1. En una hoja de papel escribe el nombre de las rondas que juegan los niños de tu región.
2. Pregunta a los de tu casa qué rondas conocen ellos. Si hay alguna que no tengas anotada en tu hoja, escríbela.



Trabajen con el profesor

- ▼ Coloquen su trabajo en la cartelera para que todos puedan verlo y leerlo.
3. Pide a un abuelito que te enseñe un juego de cuando él era chiquito.

Cuenta a tu profesor lo que hiciste.



Si no los escribimos, se olvidarán y no los podremos volver a jugar.

Los padres y los abuelos saben juegos muy lindos y pueden enseñarnoslos.

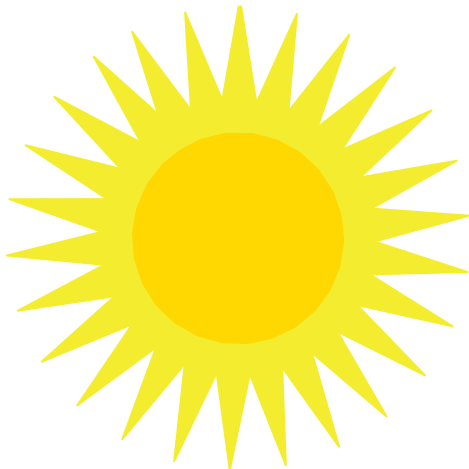


¡Qué bonitas son las fábulas!



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.

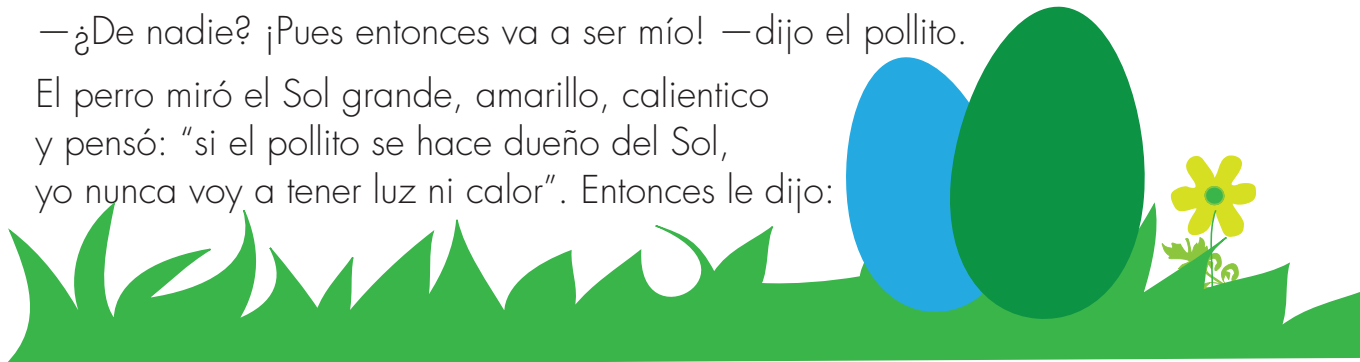
El pollito miró a su alrededor y preguntó:

—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, calientico 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:

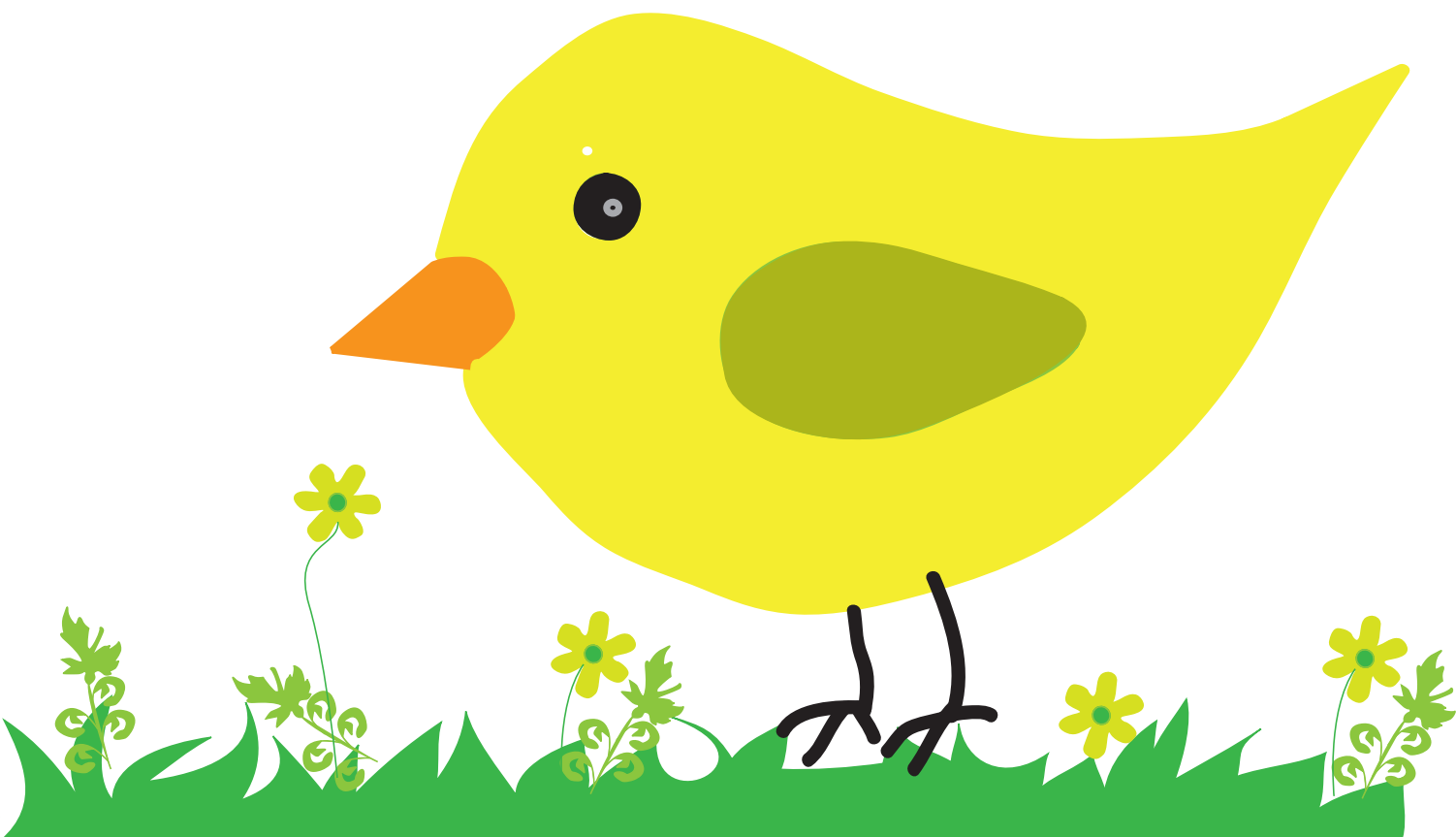
—¿Por qué no unimos nuestras casas y así nos damos calor uno a otro?

—¡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)*



Esta fábula la escribió una niña que estudiaba en una escuela, como ustedes.

¿O sea que todos podemos escribir fábulas?



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.

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



Presenta tu trabajo al profesor.



1. 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

2. 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 "hacersele 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.

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.



Vamos a contar cómo se juega una ronda



Trabajen con el profesor

1. Pidan al profesor que les lea el siguiente texto:

Primero, se escogen dos jugadores. Uno que haga de gavián y otro que haga de gallina. Los demás niños hacen de pollitos y se forman en fila, detrás de la gallina. Se agarran de la cintura con las manos. El gavián va a donde la gallina. La gallina le pregunta:

—Gavián pollero, ¿qué querés comer?

El gavián responde:

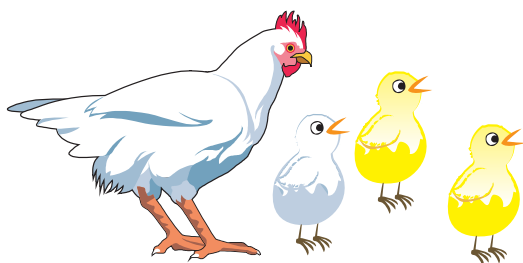
—Una polla blanca que está pa' poner.

La gallina le pregunta:

—¿Si no te la doy?

El gavián le responde:

—Yo la cogeré.



Cuando termina de hablar, trata de coger al último de la fila. La gallina intenta permanecer de frente al gavián, con el fin de evitar que el gavián agarre al último de los pollos.

Cuando el último de la fila se suelta de los demás pollos, pasa a ser gavián también. Todos los pollos que capture el gavián se transforman en gavilanes y deben quedarse en el lugar donde los deje el gavián. Cada vez que capture al último de la fila, el gavián se ubica frente a la gallina y vuelve a comenzar la ronda.

El juego termina cuando el gavián captura al último pollito y la gallina queda sola. Entonces los gavilanes ya pueden moverse y tratan de cazar a la gallina.



Trabaja en tu cuaderno

2. Copia la siguiente ronda.
Es la misma que se acaba de explicar.



Trabajen con el profesor

3. Conversen sobre las siguientes preguntas:
- ▼ ¿En su región hay gavilanes? ¿Y se comen los pollitos?
 - ▼ ¿Conocen otras formas de jugar la ronda *El gavián pollero*?
4. Dicten al profesor para escribir en el tablero una definición de la palabra **ronda**.
- ▼ Entre todos van corrigiendo la definición.
 - ▼ Cuando esté lista, hagan una ficha para la palabra **ronda**.
 - ▼ Ya tienen bastantes ejemplos para agregar a la definición. De las rondas de su región escojan la que más les guste. Cuenten cómo se llama. Cuenten cómo se juega.



Muestren su trabajo al profesor y péguenlo en *El libro de los niños*.

Lenguaje



Trabajen con el profesor

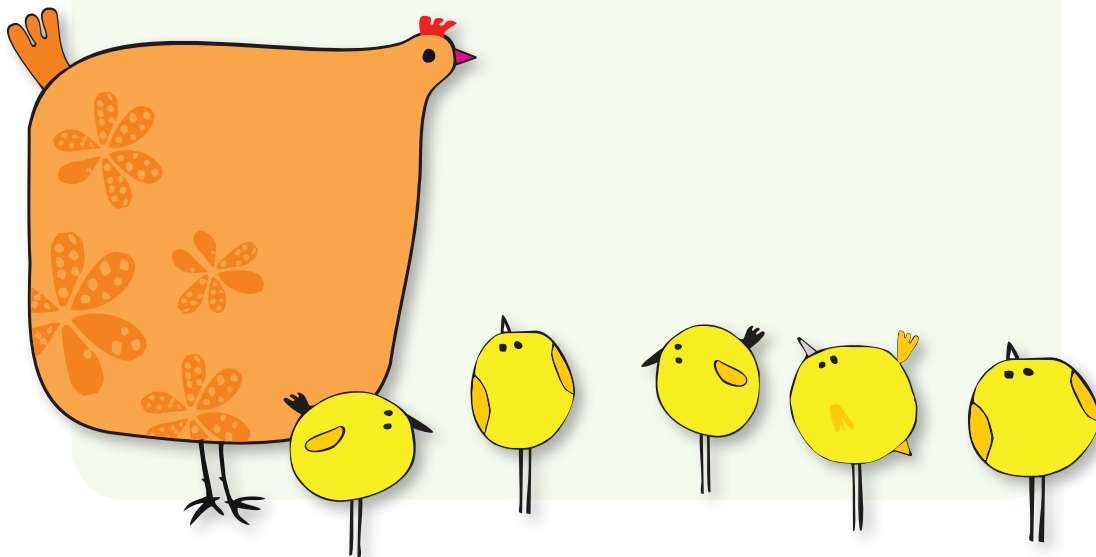
1. Pidan al profesor que les lea el siguiente texto:

La descripción de los eventos

Al contar cómo se juega una ronda en tu región, has descrito una serie de eventos.

Para describir un evento es necesario observar la forma como ocurre. Tengan en cuenta quién hace el evento o a quién le ocurre. No olviden las cualidades de los objetos que participan en el evento. Por ejemplo, cuando decimos que **el gavián captura a los pollitos**, el gavián es el que realiza el evento sobre los pollitos, ellos son los capturados.

Otro ejemplo: cuando decimos **el crecimiento de las plantas es lento**, a las plantas les ocurre el evento del **crecimiento**, ellas no lo realizan.





Trabajen con el profesor

1. Entre todos comenten el texto que acaban de leer.
 - ▼ Si no están de acuerdo, escuchen los distintos puntos de vista.
 - ▼ Expliquen claramente su punto de vista a los compañeros.
 - ▼ Pueden usar ejemplos para tratar de convencer a los compañeros.

2. Dicten al profesor las palabras que expresan los eventos que realiza la persona que hace de gavián en la ronda.
 - ▼ El profesor copiará cada palabra en el tablero cuando estén de acuerdo en que esa palabra indica un evento.



Trabaja en tu cuaderno

3. Copia el texto que habla de la descripción de un evento (la actividad B).
 - ▼ Si quieres agregar algo, puedes completarlo.
 - ▼ No olvides prestar atención a cómo se escribe cada palabra.



Muestra tu trabajo al profesor.





Trabaja solo

1. Enseña a tus hermanos menores, o a un niño que no la sepa, a jugar la ronda **El gavián pollero**.

▼ Si no recuerdas cómo se canta, pide ayuda a una persona adulta que la sepa.

2. Pregunta a los adultos qué rondas jugaban cuando eran niños.



Cuenta al profesor lo que te relataron los mayores.

Para que las rondas de nuestros padres y abuelos no se olviden, podemos escribirlas y dibujarlas.



También se podría hacer una película, si tuviéramos una cámara para filmar.

Quiere la
tierra en que
naciste.

Quierala y
respétala, porque
es nuestra
Madre.



Unidad 5



**Aprender
haciendo**

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



GUÍA 13. APRENDAMOS A SEGUIR INSTRUCCIONES SUBPROCESOS

- Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada.
- Desarrollo un plan textual para la producción de un texto descriptivo.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Elaboro y socializo hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos.
- Identifico los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúo.
- Relaciono gráficas con texto escrito, ya sea completándolas o explicándolas.
- Reconozco los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa.
- Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta.

GUÍA 14. ¡VAMOS A ESCRIBIR CARTAS! SUBPROCESOS

- Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo.
- Identifico la intención de quien produce un texto.
- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elaboro un plan para organizar mis ideas.
- Identifico la silueta o el formato de los textos que leo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.



GUÍA 15. EL CORREO ES MUY IMPORTANTE

SUBPROCESOS

- Identifico en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto.
- Identifico la silueta o el formato de los textos que leo.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Elaboro un plan para organizar mis ideas.
- Establezco semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta.
- Identifico la intención de quien produce un texto.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



Aprendamos a seguir instrucciones

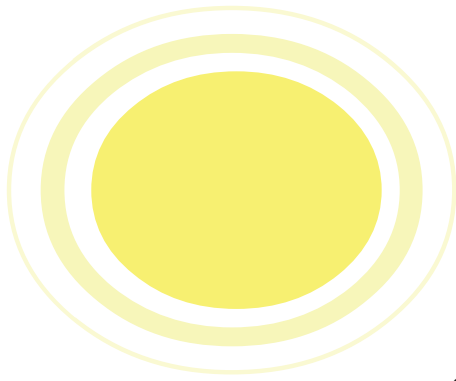
Pidan al profesor que les lea el siguiente texto:

¿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.





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 estos, ¿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.



Muestran 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. 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.

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.



1. Conversen sobre las siguientes observaciones:

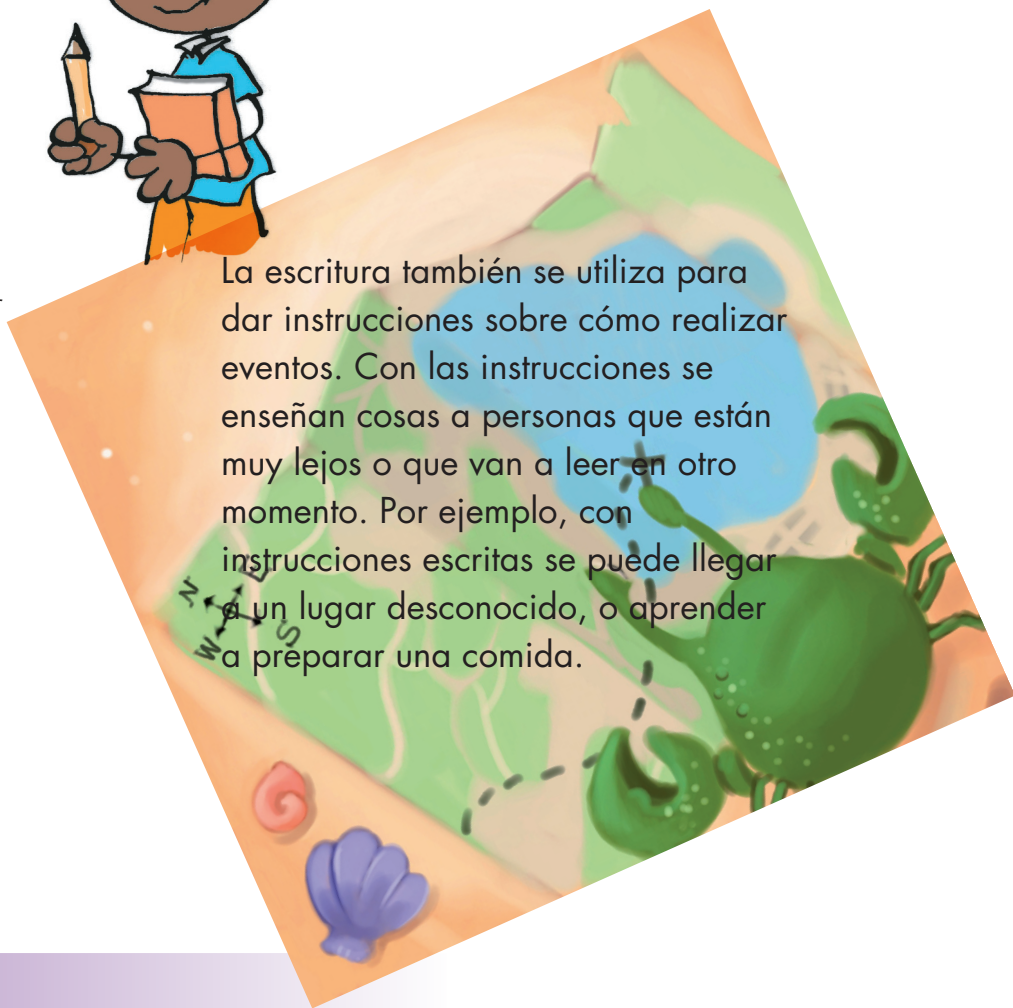
- ▼ Para saber cuál es la altura del árbol para colgar el columpio, ¿qué objetos utilizarían?
- ▼ Si ya está el árbol para el columpio, pero el campo tiene obstáculos, ¿cómo se puede despejar?
- ▼ Si las cuerdas para el columpio son muy largas, pero son ajenas y no se pueden cortar pues al final hay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

¿Utilizaron el diccionario para comprender el texto?



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?

▼ Vuélvano 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!

¡Vamos a escribir cartas!



Trabajen con el profesor

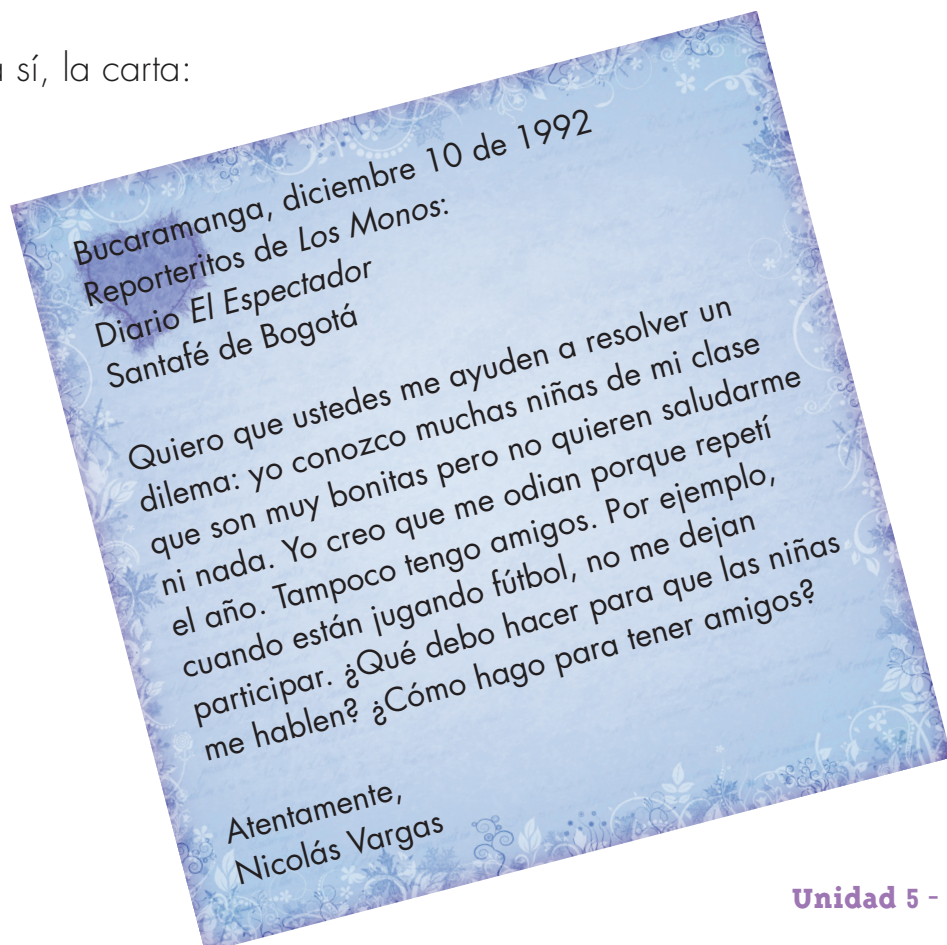
1. Conversen sobre lo siguiente:

- ▼ ¿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:

Ibagué, enero 10 de 1993
Nicolás Vargas
Santafé de Bogotá

Una estrategia buenísima es llevar tu propio balón de fútbol e invitar a los demás a jugar contigo. ¡Esto da resultado, Nicolás, y muchos van a querer estar contigo!
También, estudia mucho para que las niñas vean en ti a un alumno pilo que las pueda ayudar en el estudio.

Carlos Andrés Sánchez
9 años



Cúcuta, enero 10 de 1993
Nicolás Vargas
Santafé de Bogotá

Debes hablar con ellas, decirles que el orgullo muchas veces no sirve de nada. No importa que seas repitente, ni las diferencias que puedas tener con otros. Todos deseamos tener amigos.
En una de tus clases, después de que salga el profesor, podrías pedir a los compañeros que te escuchen y exponerles tu preocupación para hacerles entender que estar solo lo hace sentir a uno triste.

María Juliana Rodríguez
10 años



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?

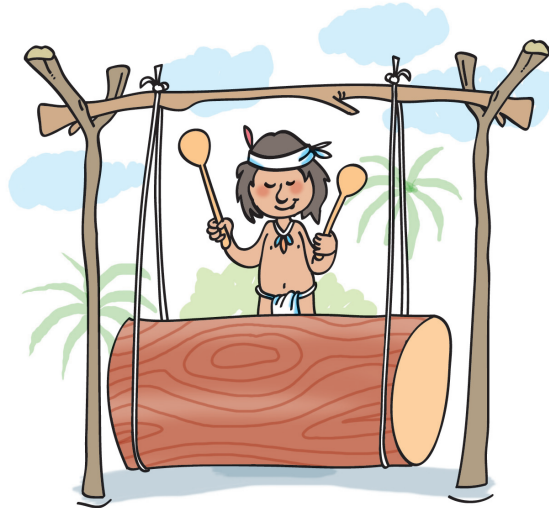
- ▼ ¿Se puede decir que la carta **habla sin boca**?
- ▼ ¿Se puede decir que la carta **corre sin pies**?
- ▼ ¿Se puede decir que la carta **llega muy lejos**?
- ▼ Si quieren decirle esta adivinanza a un compañero de otro grado o a otra persona, pueden aprendérsela de memoria.

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



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 solo 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.





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?
- ▼ ¿Habría 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?
- ▼ ¿Habría alguna situación en la que no fuera necesario escribir el remitente?
- ▼ ¿Para qué sirve colocar la fecha en una carta?
- ▼ ¿Habría 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.

¿Ya pusieron
la palabra
carta en el
fichero?



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.

El correo es muy importante



Trabajen con el profesor

1. Pidan al profesor que les lea el siguiente poema:

Por primera vez en mi vida envío una carta

Por primera vez en mi vida
envío una carta
y es para ti.

Cuando la abras, verás que
contiene una hoja perfumada
en la que no hay nada

escrito

Tengo la esperanza de que
sepas quién te la envía
si recuerdas que el último
día de clases

me confiaste el secreto
de que la flor que más
amabas era el jazmín
por lo blanca
y por su aroma.

*(Tomado de La alegría de querer, del escritor
colombiano Jairo Aníbal Niño)*



2. Entre todos comenten la lectura anterior.

3. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Les gustó el poema escrito por Jairo Aníbal Niño? ¿Por qué?
- ▼ La carta no tenía escrito el remitente, pero el destinatario podía saber quién se la envió. ¿Cómo podía saberlo?
- ▼ La carta no tenía escrito nada, pero había un mensaje. ¿Cuál era ese mensaje?
- ▼ ¿En qué se parecen el jazmín y la carta perfumada sin letras?

4. Ahora respondan estas preguntas entre todos. Unos pueden saber cosas que los otros no saben:

- ▼ ¿Cómo llega el correo a la región donde ustedes viven?
- ▼ ¿En qué se transporta el correo?
- ▼ En la región donde ustedes viven, ¿cómo hacen para poner una carta en el correo?
- ▼ ¿Se pueden imaginar la ruta y los medios de transporte que se utilizarán para que una carta vaya desde San Bernardo del Viento hasta El Espinal? ¿Y desde donde ustedes viven hasta la capital del país?



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

Jenesano, 21 de mayo 2008

Señores

Compartel

Bogotá

Atento saludo.

Nos permitimos muy respetuosamente dirigirnos a ustedes con el fin de agradecerles la instalación de los servicios de Internet.

Les prometemos que a esa instalación la vamos a cuidar mucho y además la vamos a utilizar para aprender conocimientos sobre el Internet.

También los queremos felicitar por tan buen trabajo que están haciendo.

Con ese trabajo sacarán adelante miles de comunidades.

Nos vamos despidiendo con mucho agradecimiento por darnos este beneficio tan grande como lo es el Internet.

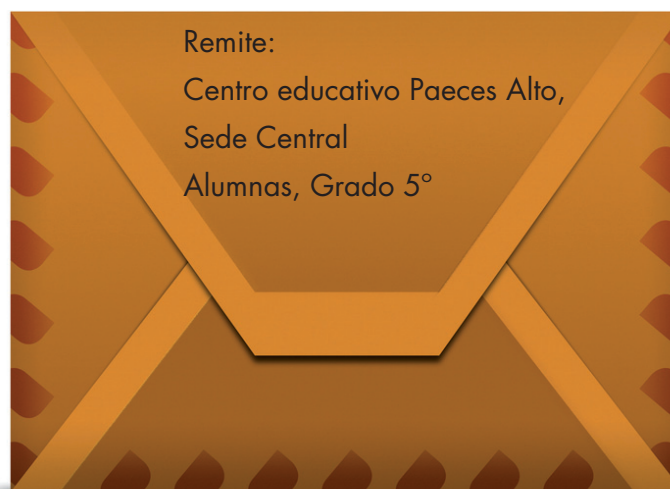
A.T.M

Laura Yadira Guerrero: Vicepresidenta

Yeni Paola Guerrero: Alumna

Sonia Victoria Sánchez: Alumna

- ▼ En la parte de atrás del sobre decía:



Carta tomada de: http://www.ipcolombia.com/documentos/DOC_3.PDF

2. Ahora, lean esta otra carta:

Sevilla, diciembre 14 de 2003

Norberto Muñoz

Agropunto Sevilla

La Ciudad

Respetado doctor:

Atentamente me permito solicitarle que me envíe la cotización de los siguientes materiales:

- 2 bultos de alimento concentrado para gallinas, cada uno de 25 kilos.
- 10 metros de alambre de púa.
- 4 cajas de grapas de acero de una pulgada.
- Un balde plástico, de cinco galones, para alimentar terneros.

Agradezco la rápida atención que usted le preste a esta carta.

Guillermo Monroy

Finca Sausalito

Kilómetro 4 salida a Bogotá

Sevilla





Trabajen con el profesor

1. Conversen sobre las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Ambos remitentes dicen el nombre del lugar donde estaban cuando hicieron la carta? ¿Por qué?
- ▼ ¿Ambos dicen la fecha en que escribieron la carta? ¿Por qué?
- ▼ ¿Ambos escriben el nombre del destinatario, o sea la persona a quien dirigen la carta? ¿Por qué?
- ▼ ¿Ambos escriben lo que quieren decir al destinatario en forma clara?
- ▼ ¿Ambos firman la carta? ¿Por qué?
- ▼ ¿Para qué escribieron las alumnas de Jenesano su carta a Compartel?
- ▼ ¿Para qué escribió el segundo remitente su carta al señor del Agropunto Sevilla?
- ▼ ¿Ambos remitentes saludan de la misma manera? ¿Por qué?
- ▼ ¿Ambos se despiden de la misma forma? ¿Por qué?



Trabaja en tu cuaderno

2. Copia las preguntas en tu cuaderno y respóndelas con tus palabras.

Muestra tu trabajo al profesor.



Trabajen con el profesor

3. Si no han hecho una ficha con la palabra **carta**, háganla ahora.

- ▼ Conversen sobre la definición más completa para agregarla al fichero.
- ▼ Dicten al profesor para ir escribiendo la definición en el tablero.
- ▼ Pueden corregir todas las veces que sea necesario.
- ▼ Comparen su definición con lo que dice el diccionario de la palabra **carta**.

4. Cuando les parezca que la definición está bien, cópiala en una ficha y guárdenla en el fichero.

Hoy se pueden enviar cartas sin usar papel...

Si. Se llama **correo electrónico**. Para usarlo, tienes que tener un computador y conexión a Internet.





Trabaja solo

1. Pregunta a las personas mayores cómo era el correo hace unos años.
 - ▼ Toma nota de lo que te dijeron.



Trabajen entre todos

2. Si en la vereda hay una persona que reúne las cartas para enviarlas a los destinatarios, conversen con ella sobre la historia del correo en la región.
 - ▼ Tomen nota de lo que les dijo.



Trabajen con el profesor

3. Con ayuda de sus notas, cada uno cuénteles a los demás lo que le dijeron sobre el correo.
 - ▼ Los que conversaron con la persona que reúne las cartas, cuéntenle al profesor lo que esa persona les dijo. Se pueden ayudar con sus notas.



Unidad 6



Aprender
creando

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



GUÍA 16. VAMOS A ENTENDER LOS CUENTOS SUBPROCESOS

- Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Elaboro y socializo hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos.
- Diferencio poemas, cuentos y obras de teatro.

GUÍA 17. ¿QUÉ BUENO COMPRENDER LOS CUENTOS! SUBPROCESOS

- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Identifico los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúo.
- Utilizo los medios de comunicación masiva para adquirir información e incorporarla de manera significativa a mis esquemas de conocimiento.





GUÍA 18. ¿TODOS PODEMOS ESCRIBIR CUENTOS! SUBPROCESOS

- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



Vamos a entender los cuentos



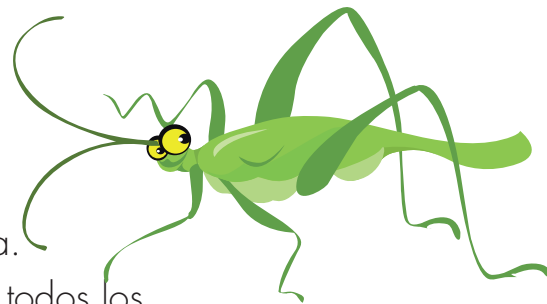
Trabajen con el profesor

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 enciclopedias 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 ensayen 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

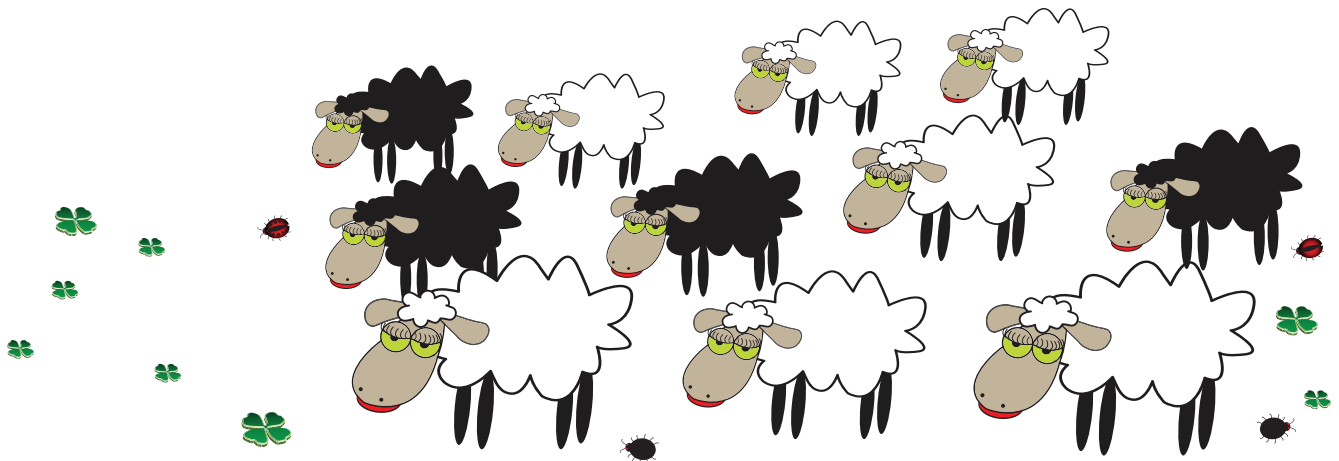


Este era un pastorcito que pasaba todos los días cuidando sus ovejas. Mientras las ovejas comían hierba, él se distraía lanzando piedritas y viendo hasta dónde llegaban, o mirando las nubes para ver cuántas formas de animales distinguía.

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 ayudarlo, 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 acababan de leer?



4. Conversen sobre las siguientes preguntas:

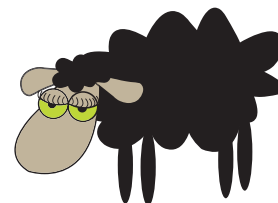
- ▼ ¿Cuál les gustó más, el cuento *El pastor y el lobo* o la fábula *El grillo y la zorra*?
- ▼ ¿Por qué?
- ▼ ¿Qué tienen de parecido?
- ▼ ¿Qué tienen de distinto?



5. Ensayen 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 corrígelo.

3. Cuenta el cuento a tus compañeros.

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



¡Qué bueno comprender los cuentos!



Trabajen con el profesor

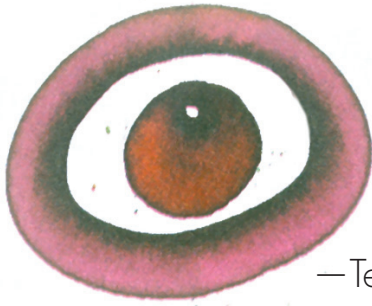
1. Pidan al profesor que les lea el siguiente cuento.

Teodora

Había una vez una oveja vanidosa que se hizo un abrigo con su propia lana. Todo el mundo la miraba. Como era la última noche del año, la gente estaba contenta. La oveja bailó hasta la medianoche. Cuando el año nuevo llegó, le dolía el esqueleto y decidió volver a casa. Pero, en una calle mal iluminada, se le atravesaron unos ladrones y le quitaron el abrigo.

Como nadie puede salir desnudo a la calle, ni siquiera una oveja, la policía la encerró.





Estuvo en la cárcel hasta que le salió la lana de nuevo. También le salió un novio: uno de los ladrones se enamoró de ella. La visitaba con un ramo de flores, primero en la cárcel y después en la casa.

—Teodora, te adoro —le decía el ladrón.

La oveja era feliz, pero seguía siendo vanidosa. “Tráeme un espejo, tráeme guantes, botas y sombreros”. Y el ladrón cumplía sus deseos. Ella se comía las flores frescas que le llevaba el novio. El ladrón estaba muy enamorado. Por amor a la oveja, resolvió no robar más y vender helados en el parque. Pero se gastaba el sueldo en regalos para la oveja. Casi no comía ni llevaba la leche al gato. Estaba flaco y con los zapatos rotos.

Una noche, el ladrón no le llevó nada y la oveja se enfadó. Él le dijo que no volvería. De la rabia la oveja se empelotó y no pudo salir de la casa en varios meses. Tejía hasta que se quedaba dormida, destejía y volvía a tejer.

Bordaba palomas en los pañuelos y los echaba a volar desde la ventana. Pegaba botones hasta en los trapos de la cocina.

También leyó novelas de amor, resolvió crucigramas y envió cartas a los periódicos. Un domingo le publicaron una carta y le aconsejaron que iniciara una nueva vida y que se tomara una foto.

Cuando le volvió a salir la lana, salió al parque. Allí se encontró con el ladrón vendiendo helados.

—Te adoro, Teodora —le dijo él.

—¡Yo también! —le dijo la oveja.

—Entonces, casémonos —le pidió el ladrón.

Muy contentos, se casaron. Se tomaron una foto para que no se les olvidara. Ella con su lana blanca y él con su uniforme blanco de heladero, muy abrazados, muy enamorados.

(Adaptado de un cuento escrito por Triunfo Arciniegas)

2. Conversen para comprender entre todos el cuento.
 - ▼ Si es necesario, vuélvano a leer. Cada niño puede leer una parte.
3. Comenten con el profesor cómo les pareció el cuento.
 - ▼ ¿Qué le agregarían al cuento para que fuera más interesante?
¿Por qué?
 - ▼ ¿Le quitarían algo al cuento para que fuera más interesante?
¿Por qué?
4. Expliquen por qué no se trata de un poema.
5. Piensen sobre las siguientes preguntas:
 - ▼ ¿El cuento está escrito todo seguido o está dividido en partes?
 - ▼ ¿Cuántas partes tiene el cuento?
 - ▼ ¿Alguno de ustedes sabe cómo se llama cada parte?
6. Lean el siguiente texto:

El párrafo

La gente no escribe todo seguido, sino por partes. A cada parte se le ha llamado **párrafo**. El cuento *Teodora* tiene doce partes, o sea, doce párrafos. Cuando termina un párrafo, se escribe **punto aparte**.





1. Pidan al profesor que les lea lo siguiente:

En el párrafo número cinco del cuento hay una parte que dice que la oveja leyó novelas de amor, resolvió crucigramas y envió cartas a los periódicos.

2. Respondan las siguientes preguntas:

- ▼ ¿Ya ubicaron el quinto párrafo del cuento?
- ▼ ¿Saben qué es un **crucigrama**?

3. Pidan al profesor que les lea lo siguiente:

En los periódicos encontramos noticias. Y también encontramos formas divertidas de pasar el tiempo, como los crucigramas.

¿Han visto que en el diccionario aparece la palabra que buscan y en seguida lo que significa? En los crucigramas sucede todo lo contrario: hay una lista de definiciones y ustedes tienen que encontrar las palabras. Se puede decir que llenar un crucigrama es como hacer un diccionario, pero al revés.

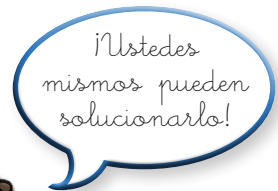
Los crucigramas tienen dos partes: unos grupos de cuadritos, llamados **casillas**, y unas definiciones.

El siguiente crucigrama, que van a aprender a llenar, se hizo con palabras del cuento *Teodora* que acabaron de leer.

En los periódicos también he visto propagandas y caricaturas.



Este es el dibujo para la palabra número 1:



4. Pidan al profesor que lo haga en el tablero.
5. Cuenten cuántos cuadritos hay.
6. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

El grupo de cuadritos tiene un número al comienzo. Entonces, se busca la definición que tenga ese número. La definición del número 1 es la siguiente:

Palabra 1. Es el material con que la oveja tejió el abrigo azul.

¿Cuál es el material con que la oveja tejió el abrigo azul? Recuerden que la oveja Teodora con su propia LANA se tejió un abrigo. Entonces, la palabra LANA reemplaza la definición 1.

¿Cuántas letras tiene la palabra LANA? ¿El número de letras es igual al número de cuadritos?

En los crucigramas, cada casilla está hecha para que quepa una sola letra. Ningún cuadrito debe quedar vacío.

7. Entonces, coloquen la primera letra de la palabra LANA en el primer cuadrado.

1

L			
---	--	--	--

▼ Ahora, la segunda

1

L	A		
---	---	--	--

▼ Continúen llenando cada cuadrado con la letra correspondiente.

1

L	A	N	A
---	---	---	---

8. Hagan lo mismo con todas las palabras que van de izquierda a derecha. Los números de las definiciones deben ser los mismos que aparecen al comienzo de cada fila de cuadros.



9. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

También hay cuadros **verticales**. Quiere decir que van de arriba hacia abajo de la hoja.

El siguiente es el dibujo de la definición número 9.

10. Pidan al profesor que lo dibuje en el tablero.

11. Cuenten cuántos cuadritos tiene el dibujo.



12. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

La definición del número 9 es la siguiente:

Palabra 9. Teodora es un animal llamado _____

¿Qué tipo de animal es Teodora? La palabra que puede llenar el espacio en blanco es OVEJA, pues Teodora es una OVEJA.

¿Cuántas letras tiene la palabra OVEJA? ¿El número de letras es igual al número de cuadritos?

Cada una de las casillas está hecha para que quepa una sola letra. Ningún cuadrito debe quedar vacío.

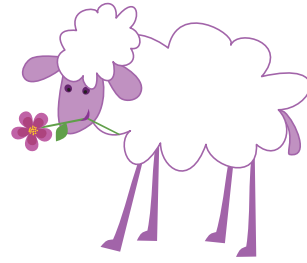
13. Entonces, coloquen la primera letra de la palabra **OVEJA** en el primer cuadrito.



▼ Ahora, la segunda.

9

O
V



▼ Continúen colocando las letras en el cuadrado correspondiente, hasta llenarlos todos.

9

O
V
E
J
A



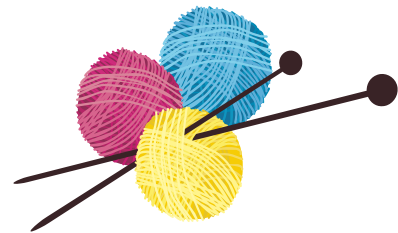
14. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

En los crucigramas, las filas de cuadrillos se cruzan con otras columnas de cuadrillos.

15. Pidan al profesor que les haga los siguientes cuadrillos en el tablero:

6

L	A	N	A	



16. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

La palabra **horizontal** número 1 se cruza con la palabra **vertical** número 6. Ya tienen la definición del número 1. Ahora, lean la definición del número 6.

Palabra 6. El ladrón se volvió _____ y vendía helados en el parque.

Cuando el ladrón dejó de ser ladrón, ¿qué oficio comenzó a hacer? La palabra HELADERO responde a la definición.

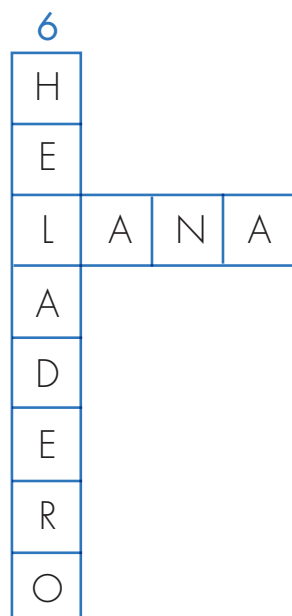
¿Cuántas letras tiene la palabra HELADERO? ¿El número de letras es igual al número de cuadritos?

Cada una de las casillas está hecha para que quepa una sola letra. Ningún cuadrito debe quedar vacío.

La palabra número 6 ya tiene la letra **L**. ¿O sea que esa letra sirve para la palabra vertical (de arriba abajo) y para la palabra horizontal (de izquierda a derecha).

17. Prueben si sirve la palabra HELADERO.

18. Miren cómo quedan las palabras con todas sus letras:



19. Pidan al profesor que les siga leyendo las instrucciones.

Pero las palabras pueden cruzarse con muchas más.

Ya están definidas las palabras número 1 y número 6. Ahora, lean la definición de la palabra número 2.

Palabra 2. Así se llama la oveja del cuento.

2

--	--	--	--	--	--	--

¿Cómo se llama la oveja del cuento? La palabra TEODORA responde a la definición.

¿Cuántas letras tiene esa palabra? ¿El número de letras es igual al número de cuadrillos?

Cada una de las casillas está hecha para que quepa una sola letra. Ningún cuadrillo debe quedar vacío.

Ya está la segunda letra de la palabra número 2, la letra **E**. Prueben si sirve. Miren cómo queda con las letras completas de cada una de las palabras.

20. Pidan al profesor que haga el dibujo en el tablero.

6

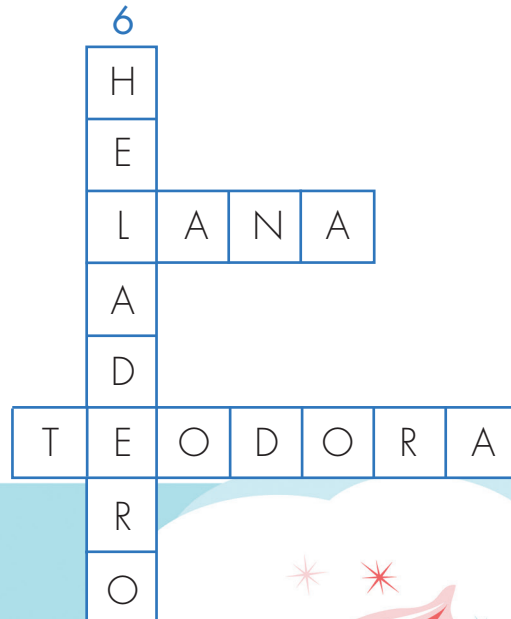
H						
E						
L	A	N	A			
A						
D						
	E					
	R					
	O					



21. Lean lo siguiente:

La letra **E** es la segunda de la palabra TEODORA.

22. Escriban las letras que faltan para completar la palabra.



1. Lean todas las definiciones para completar el crucigrama:

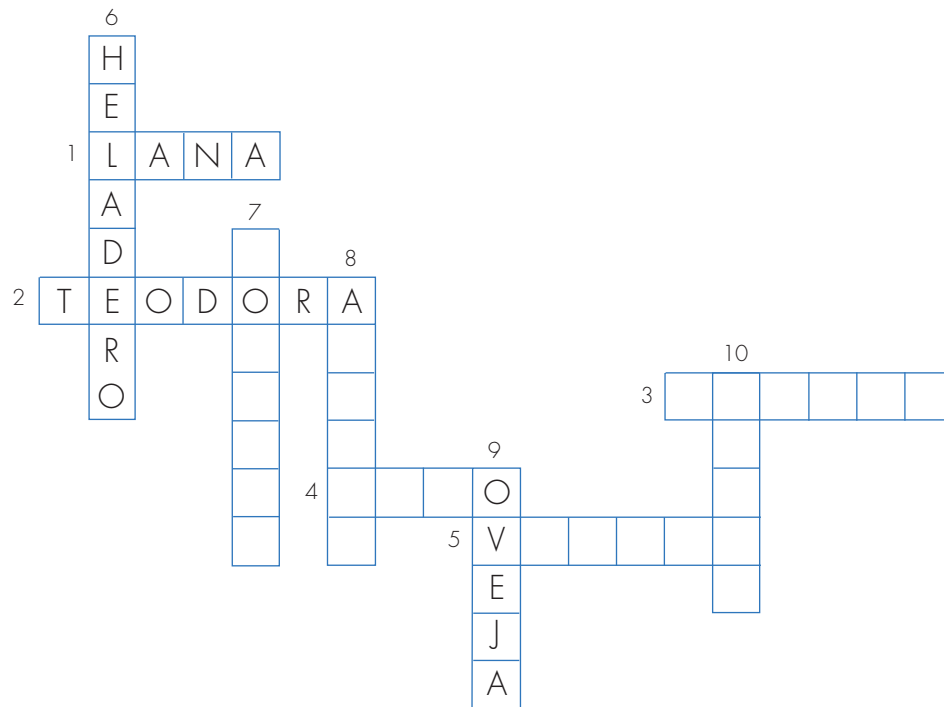


PALABRAS QUE VAN EN SENTIDO HORIZONTAL.

- 1. Es el material con que teje la oveja del cuento.
- 2. Así se llama la oveja del cuento.
- 3. La policía encerró a la oveja en la...
- 4. Animal al que el ladrón no le llevaba leche.
- 5. Evento que realizaba el heladero en el parque.

PALABRAS QUE VAN EN SENTIDO VERTICAL.

- 6. Oficio del ladrón después de que decidió no robar más.
- 7. Fue quien metió a la oveja en la cárcel.
- 8. La oveja se fabricó uno, con su propia lana.
- 9. Teodora es un animal llamado...
- 10. "Teodora, te _____", decía el ladrón.

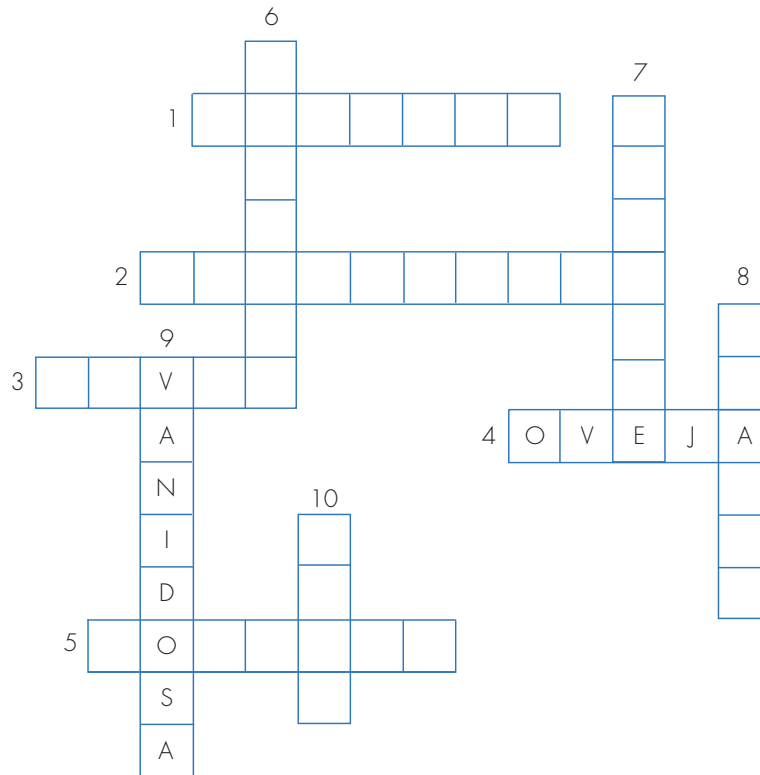


Al terminar el crucigrama no pueden quedar cuadritos vacíos, y se deben haber utilizado todas las definiciones.

2. Dibuja en una hoja los siguientes grupos de cuadritos.



Trabaja en tu cuaderno



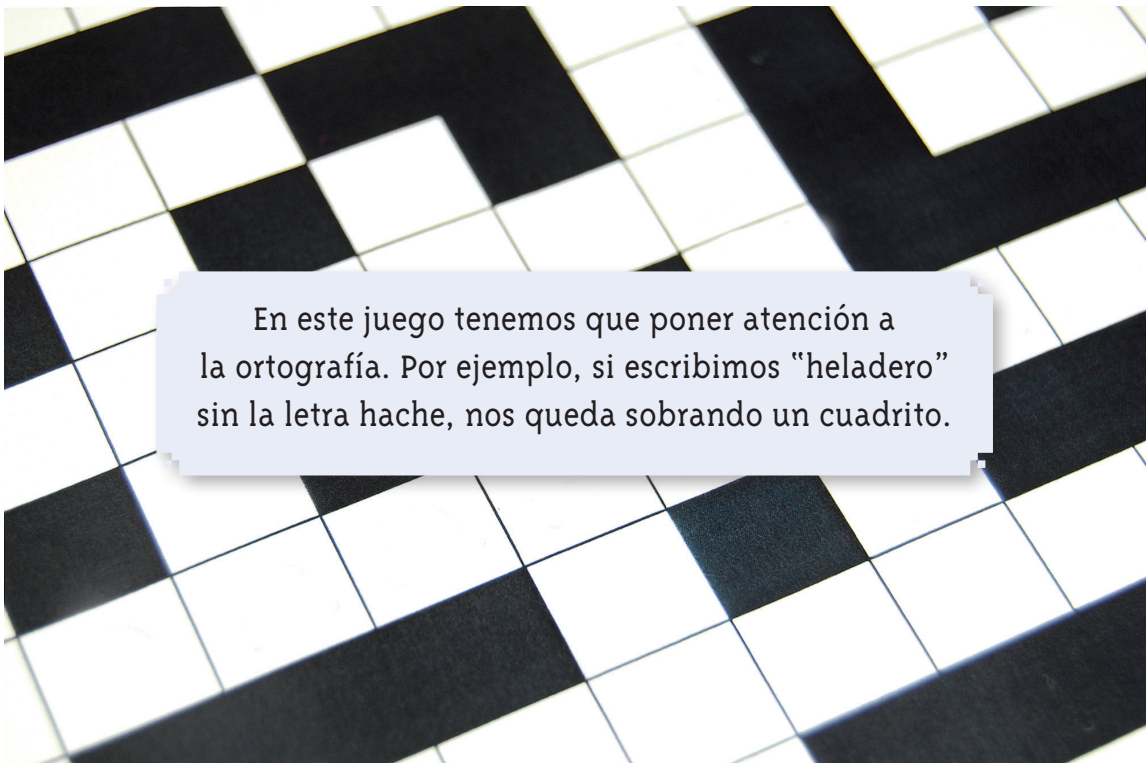
3. Copia también las definiciones.

PALABRAS HORIZONTALES

1. El novio de la oveja dejó de ser ladrón y se puso a vender estas golosinas.
2. Juego compuesto por grupos de cuadritos y definiciones. Los cuadros se llenan con letras, formando palabras.
3. A la oveja le salió lana y le salió uno de éstos en la cárcel.
4. Teodora es un animal de esta clase.
5. Teodora pegaba los _____ hasta en los trapos de cocina.

PALABRAS VERTICALES

6. Nadie puede salir de esta manera a la calle. Aunque sea una oveja.
 7. Teodora y el ladrón decidieron _____, pues estaban muy enamorados.
 8. Color de la lana de Teodora y del uniforme del heladero.
 9. En el cuento se dice que la oveja tenía esta cualidad.
 10. La oveja tejió el abrigo con _____.
4. Si no entiendes alguna de las definiciones, conversa con tus compañeros.
 5. Si todavía queda algo sin entender, consulta con tu profesor.





Trabaja en tu cuaderno

1. Resuelve el crucigrama.
2. Si necesitas ayuda, pídelo a alguien de tu casa.
 - ▼ Si en tu familia no saben cómo resolver un crucigrama, explícales para que te puedan ayudar.



Muestra tu trabajo al profesor.

3. ¿Te gustan los crucigramas? Invéntate un crucigrama usando palabras de alguna lectura de la cartilla.



Cuenta al profesor lo que hiciste.

A veces es difícil encontrar las palabras.



Yo utilizo lápiz y borrador para poder ensayar.

¡Todos podemos escribir cuentos!



Trabajen con el profesor

1. Pidan al profesor que les lea el siguiente cuento:

El gato que quería ser león

Una vez había un gato que quería ser león. Por eso iba a la peluquería y le decía al dueño que le regalara todos los pelos que recogía en el día.

Y un día ya tenía la melena completa. Empezó a tomar medicinas para crecer. Creció y creció, hasta que tuvo la estatura de un león. Pero se aburría porque todo el mundo le tenía miedo.

Y cuando fue al peluquero para que le cortara la melena, el peluquero salió corriendo de miedo al león.



2. Conversen para saber cómo entendieron todos el cuento.

- ▼ Recuerden que los libros de la biblioteca les pueden ayudar a ampliar ideas.



Trabaja en tu cuaderno

3. Copia la siguiente lista de palabras:

Gato	Melena	León
Estatura	Pelos	Peluquero
Miedo	Medicinas	

4. Escoge las palabras que te sirvan para construir un crucigrama.

- ▼ Si necesitas otras, búscalas en el cuento.
- ▼ No olvides contar el número de letras de cada palabra.

Cada cuadrito debe contener solamente una letra. Trabajar con lápiz y papel cuadriculado puede ayudar.

5. Ahora escribe las definiciones para cada palabra.

- ▼ Cada palabra horizontal y cada palabra vertical debe llevar un número. Ese número debe ser el mismo de la definición.

¡Hay que intentar varias veces!

6. Ya tienes tu propio crucigrama. Ahora, en una hoja, copia los grupos de cuadritos cruzados.

- ▼ No los llenes con letras.

7. En la misma hoja, copia las definiciones.

Muestra tu trabajo al profesor.

8. Corrige tu crucigrama, si es necesario.



Trabaja con un compañero

9. Intercambien sus crucigramas e intenten resolver el que inventó su compañero.

- ▼ Si tienen dudas sobre alguna palabra, dejen el espacio en blanco y continúen resolviendo otras definiciones.

Muestren su trabajo al compañero.





1. Lee el siguiente escrito con atención:

El cuento del gato que quería ser león fue escrito por el niño Alberto Andrés Ocampo, cuando tenía 9 años de edad y estudiaba en Bogotá.

Alberto Andrés envió su cuento a la revista *Lecturas Dominicales* del periódico *El Tiempo*. En esa revista publicaban cartas, dibujos, cuentos y poemas que los niños enviaban. También informaban sobre libros para niños.

2. Con ayuda del profesor averigüen si pueden mandar sus cuentos y sus dibujos a algún periódico.

▼ ¡O a una página web!



Cuenta al profesor lo que averiguaste.

1. Lean lo siguiente:



Trabajen con el profesor

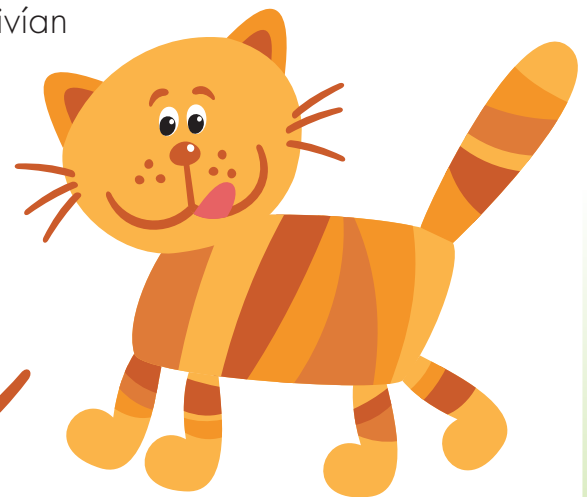
Hay muchas formas de escribir cuentos. Y ustedes pueden inventar la propia.

Veamos algunas formas. Por ejemplo, se puede inventar una historia usando un tema que alguien les da. En una Escuela Nueva de San Jacinto, en el departamento de Bolívar, a un niño le dieron el tema de la **amistad de un gato y un ratón**. Entonces, él inventó el siguiente cuento:

Amigos se hicieron

Hace mucho tiempo, en una mansión muy bonita, vivían un gato y un ratón. Eran tan traviesos que a veces destruían muchas cosas.

Un día el ratoncito salió a toda velocidad de su casa para llegar a la nevera y tragarse exageradamente toda la comida que había dentro. Y el gato, a su vez, fue a atraparlo. Pero se dio un tremendo chocón contra una de las patas de la mesa. Y lo tuvieron que vendar.



Y el ratoncito alegre, mirándolo, ja, ja, ja, ji, ji, ji, jo, jo, jo. Hizo que el gato se pusiera al rojo vivo y le tiró una plancha sobre la cabeza. Los dos se peleaban, se perseguían, se fracturaban, hasta que un día el gato dijo:

—Oye, ratón, no podemos seguir así, tenemos que llegar a una conclusión.

—Es cierto —dijo el ratón.

Y los dos se dieron la mano.

(Este cuento fue escrito por el niño Iván Darío Quevedo Contreras)

2. Conversen acerca de las siguientes ideas:

- ▼ Historias parecidas a esa se ven en la televisión y en las tiras cómicas.
- ▼ Los personajes son los mismos de otros cuentos; algunas acciones son las mismas. ¿Pero la forma de contar es diferente?



3. Lean sobre otra forma de construir cuentos.

Un día, un pescador estaba contando historias en la plaza del pueblo. Contó que los cangrejos guardan en su cueva todo lo que encuentran. También dijo que a él le parecía que los hombres eran como cangrejos. Los hombres guardan en sus casas todo lo que encuentran.

Una niña de una Escuela Nueva de Arauca escuchó la historia con atención y después escribió este cuento:

El cangrejo tacaño

Érase una vez un cangrejo rico, dueño de muchas casas y propiedades. Pero era tacaño y no podía vivir feliz. Tenía su esposa cangreja y dos hijos cangrejitos, pero no le valía ser rico, pues su vida era infeliz y sus hijos vivían aburridos con la tacañería de su padre.

El mercado que hacía el señor cangrejo era demasiado poco. La señora cangreja tenía que distribuirlo en pequeñas comidas y los dos cangrejitos quedaban con hambre.

Pero un día todo cambió. Al señor cangrejo le dio un ataque cardíaco. La señora cangreja corrió a llevarlo al hospital. Pero el médico le dijo a la señora cangreja: "Señora, su marido ha muerto, así que aproveche muy bien sus riquezas y la plata que le deja".

Pasó un mes y la señora cangreja anda en busca de un nuevo esposo. Finalmente se casó con el cangrejo vecino y disfrutaron toda la plata y riquezas del señor cangrejo tacaño y vivieron felices para siempre.



(Mary Luz Contreras)

4. Conversen para saber cómo entendieron el cuento y cómo les pareció.

- ▼ ¿Ustedes le corregirían algo al cuento que escribió la niña Mary Luz?

Cuenten al profesor qué pensaron que podría corregírsele y por qué.



Trabaja en tu cuaderno

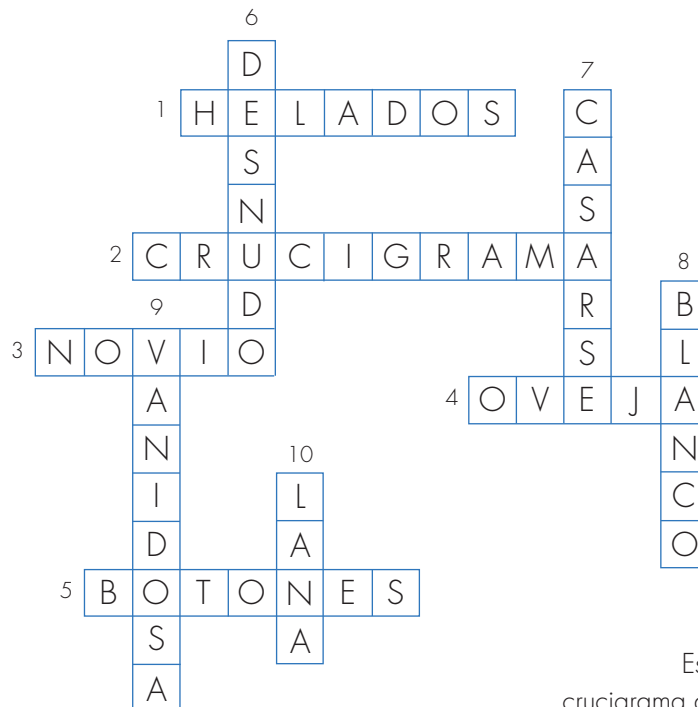
- Intenta escribir un cuento como tú quieras. Puedes tomar en cuenta, si quieres, las siguientes ideas:
 - Escoger algunos animales de tu región y personificarlos.
 - También puedes pedir a alguien de tu casa que te cuente una historia. Luego la escribes con tus propias palabras. Incluso puedes agregarle otras ideas.

Muestra el cuento a tu profesor.



Trabajen con el profesor

- Entre todos, escojan uno de los cuentos para pegar en *El libro de los niños*.
- Con ayuda del profesor, traten de enviar algunos de los cuentos a una de las revistas para niños que ya conocen. ¡De pronto publican alguno!



Esta es la solución al crucigrama de la Guía anterior.



SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR

Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje

En esta cartilla se obra en consecuencia con todos los estándares.

- Se busca que los niños comprendan textos que vienen en diferentes formatos y que tienen diversas finalidades.
- Se busca que lean, comprendan, disfruten y creen textos en varias modalidades literarias (ronda, fábula y cuento, en este caso).
- Se busca que hablen con ajuste a propósitos y contextos. Todo el tiempo se hace dialogar a los niños; en clase, sobre la interpretación de los textos, y con su comunidad a la hora de aplicar lo aprendido.
- Se busca que fortalezcan la producción escrita, también con ajuste a propósitos y contextos comunicativos. En esta cartilla tiene que ir más allá de lo incipiente. Recordemos que desarrollarlo es un propósito central de todo el sistema escolar.
- Se busca que reconozcan y caractericen los medios masivos y la información que éstos emiten. Por ahora esto es algo nuevo, pero se debe ir ampliando a medida que los niños avanzan en el curso y en los grados.
- Se busca la interpretación de mensajes no verbales. Explicitar esa actividad que se hace todo el tiempo, y cualificarla para una interpretación cada vez más compleja de este tipo de mensajes.
- Se busca la identificación de todos los elementos que intervienen en los actos comunicativos, de manera que no nos quedemos solamente en los enunciados. De esta forma se abren formas de comprensión más elaboradas, y un camino de ética social.



Explicaciones y comentarios

- Las rondas que se sugieren pueden ser cambiadas por aquellas que se acostumbren más en la región.
- Se puede aprovechar el hecho de que las mismas rondas varíen de una región a otra para sensibilizar al niño en la idea de los dialectos como variantes de la misma lengua, sin jerarquía entre ellos. Los niños no deben avergonzarse de su dialecto, y deben saber de la existencia de otros dialectos, a los cuales no deben considerar inferiores.
- Las instrucciones para jugar una ronda no sólo tienen la función práctica de aprender a jugar la ronda, sino que deben tener el valor de un uso particular del lenguaje: el seguimiento de instrucciones, que es necesario desarrollar. En tal sentido, es necesario detenerse en los pasos, preguntar por su ordenamiento, por su claridad, enseñar a dar instrucciones, etc.
- Se ponen ejemplos de relatos escritos por niños para que los estudiantes vean que es posible escribir bien, mandar a un concurso, ganar. Se aprende a leer bien cuando se tiene la perspectiva de la escritura.
- Se recomienda no hacer uso moral ni gramatical del texto. Hacemos una gran labor cuando al menos los estudiantes aprenden a demostrar qué dice en el texto. La posición que se tome frente a los textos es algo que se gana en la experiencia de lectura y argumentación, no es algo que pueda ser otorgado por la escuela. Ni siquiera es algo que ya tengamos los adultos.
- La moraleja de las fábulas es algo ligado históricamente a ese género. No las traemos a cuento para moralizar. Cuando hacemos que el niño proponga moralejas, las invente en sus relatos o controvierta con las existentes, no nos interesa la "exactitud ideológica" de la idea (que no es más que su conformidad con la idea del profesor), sino los argumentos con que se defiende, la posibilidad de su reconsideración.
- Como no es obligatorio construir el columpio que se sugiere en la cartilla, el texto puede ser utilizado para explorar los pasos lógicos del proceso. Si en la vereda es posible hacer otro columpio, habría que preparar los

materiales para llevar a cabo esa posibilidad. En este caso sería bueno hacer el ejercicio de redactar las instrucciones para la construcción de lo que sea posible en cada escuela (no necesariamente un columpio).

- Cuando el estudiante consigna algo en el cuaderno, debe ser después de haberlo comprendido. Es por esa razón que le pedimos agregar lo que le parezca, disentir con lo dicho, inventar otros ejemplos, etc. El maestro debería generar muchas más actividades de consignación en el cuaderno, y recomendamos reforzar la idea de que el niño se sienta escribiendo algo que entiende, que puede defender. Esto es algo serio: él debe demostrar, con sus argumentos, que lo agregado se justifica. Por eso siempre en estos casos se le invita a mostrar su trabajo al profesor.
- En la cartilla se traen cartas genuinas, escritas por niños o por adultos. La idea es no promover un formato, sino más bien deducir los formatos posibles en cartas auténticas. De tal manera, sería muy bueno disponer de otros ejemplos, ojalá muchos. En caso de que los estudiantes escriban cartas, es necesario que éstas lleguen a su destino. De manera que no hay que idealizar los destinatarios, ni dejar mensajes sin enviar... porque entonces serían comunicativamente irrelevantes. Para ello, se propone que los maestros busquen al menos convenios con otras escuelas para que hagan intercambio epistolar (que cuenten e intercambien información sobre sus proyectos). Todo esfuerzo por buscar destinatarios reales, por buscar respuestas efectivas, hará que el efecto comunicativo sea positivo para los estudiantes.
- Se espera que las lecturas den lugar a hacer conexiones con otros medios de comunicación: la televisión, la radio, la prensa, el cine. Sería bueno que las conversaciones estuvieran siempre mediadas por información que viniera de otros medios. Es muy importante el análisis de las combinaciones de palabras e imágenes fijas o en movimiento. El análisis a propósito de la información venida de los medios es algo que se propone la actual educación del país.
- La resolución de crucigramas podría implementarse más seguido, si a los niños les gusta. El maestro tendría que practicar la construcción de crucigramas. También se puede introducir el juego que lleva ese nombre, el cual es fácil de construir, en caso de que no se pueda adquirir para la escuela.

- Si la escuela tiene Internet, es necesario ir aproximando a los niños a ese instrumento tan importante. Si no tiene, se deben hacer las gestiones para que tenga o, al menos, para que los niños tengan acceso. Se trata de una fuente inmensa de información. Allí se encuentran cuentos, poemas, relatos, historias, dibujos, explicaciones, mapas, ilustraciones, cartas, ensayos, documentos, novelas, juegos, se pueden abrir cuentas de correo electrónico, etc. Sin embargo, como en toda forma de presentación de información, es muy importante saber elegir, leer cuidadosamente, tener criterio para valorar. Y eso no lo da Internet, sino el maestro.
- Se pueden remplazar o agregar lecturas, de acuerdo con el nivel alcanzado en esa práctica por los estudiantes, y de acuerdo con los propósitos del docente.

Materiales

- Tener a disposición textos para el seguimiento de instrucciones, por ejemplo, en la forma de manuales de instrucciones para el funcionamiento de aparatos, recetas de cocina, rutas de evacuación, etc.
- Todos los relatos (cuentos, historias) que se puedan tener a disposición de los niños complementan muy bien la cartilla.
- Para la construcción del columpio sería bueno tener los materiales descritos. Si en la vereda se construyen de otra manera, se deben conseguir esos materiales. Y si se construye no un columpio, sino otra cosa, conseguir los materiales respectivos.
- Tener a disposición de los niños distintos tipos de cartas auténticas para que ellos deduzcan la silueta (subproceso 17) de los diversos tipos de correspondencia.
- Crear el “correo de aula”, mediante el cual los niños escriban a sus compañeros, maestros y acudientes.
- Para las actividades que involucran la resolución de crucigramas sería bueno tener disponibles crucigramas de revistas o periódicos, para que los niños los manipulen y los conozcan. Si se puede, tener un juego de Scrable o Crucigrama. Si no, se puede construir.