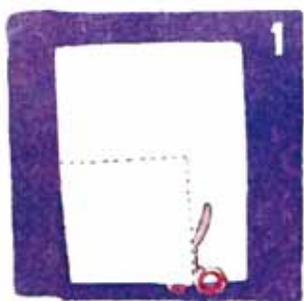




1. A ti te han pasado cosas bonitas como la historia de la bebida y su hermano. Si las escribes, las podrás leer cuando se te hayan olvidado.

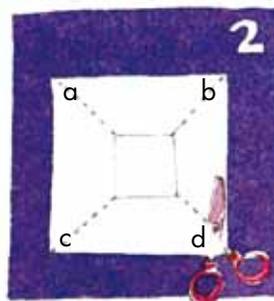
Si escribiste una historia, muéstrala a tu familia y al profesor.

2. En compañía de una persona grande, sigue las siguientes instrucciones para fabricar un ringlete o molinito de papel:

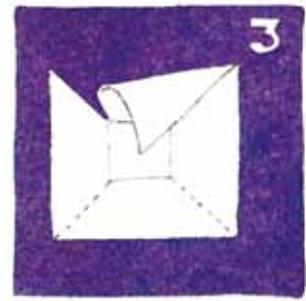


Recorta un pedazo de papel en forma de cuadrado, como aparece en el dibujo.

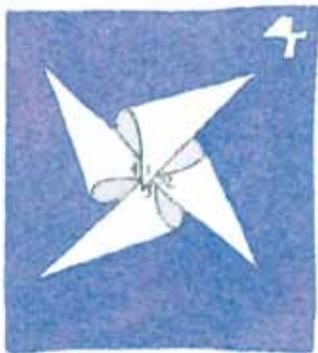
Sobre ese pedazo de papel, dibuja un cuadrado pequeño en el centro.



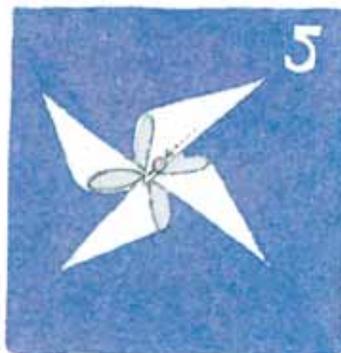
Luego, haz cuatro cortes, desde las esquinas del cuadrado grande hasta las del pequeño.



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.

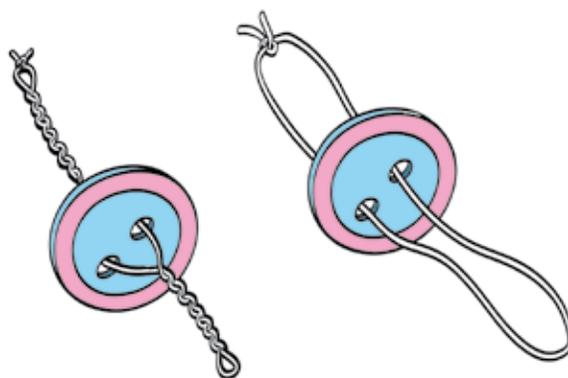


Muestra tu trabajo al profesor



Los niños pequeños aprenden mucho cuando juegan con los niños grandes.

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", "furruncoco" y "runcha". En España lo llaman "zumbado".



Unidad 3

Blanco

Mesa

Bajito

Gordo



Lo que nombran
las palabras

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

Estándares:



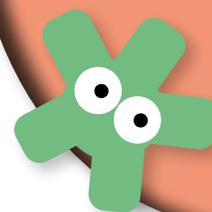
GUÍA 7. APRENDAMOS A DESCRIBIR ANIMALES SUBPROCESOS

- Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada.
- Describo eventos de manera secuencial.
- 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 8. HABLEMOS DEL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS SUBPROCESOS

- Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada.
- Describo eventos de manera secuencial.
- 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.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.





GUÍA 9. TAMBIÉN HAY PALABRAS PARA NOMBRAR LO QUE HACEMOS SUBPROCESOS

- Describo eventos de manera secuencial.
- Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.
- 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.

Me permite desarrollar mis

**Competencias
en Lenguaje**



Aprendamos a describir animales



Trabajen con el profesor

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

¿Qué animal es Copito?

Copito es el nombre de un animal pequeño y blanco; su cuerpo es alargado y cubierto de pelo suave. Tiene cuatro patas, cola, hocico pequeño con bigotes largos, ojos brillantes y orejas paradas. Adivina, adivinador, ¿qué animal es Copito?

La cola es larga y las orejas cortas. ¿Ahora sí puedes adivinar? Es capaz de sacar y esconder las uñas y de correr muy rápido. ¿Ya adivinaste? Le encanta la carne, el pescado, el queso y la leche, pero lo que más le gusta es cazar ratones. ¿Estás seguro de que adivinaste bien?

Copito es perezoso, dormilón, pendenciero y enamorado. Trepa y baja por techos y árboles con gran agilidad. Ronronea cuando está contento y se preocupa por mantenerse limpio, aseándose el pelo con la lengua. Ya no tienes ninguna duda sobre qué animal es Copito, ¿verdad?



2. Si no comprendieron algo del texto, hablen para ver si entre todos pueden comprender.
3. ¿Todavía queda alguna palabra que no entiendan? Piensen el significado de toda la frase en la que esa palabra aparece.
4. Ahora, miren qué dice el diccionario sobre esa palabra.

5. Respondan:

- ➔ ¿Qué animal es Copito?
- ➔ ¿Por qué es ese animal y no otro distinto?
- ➔ ¿Supieron desde el principio qué animal era Copito?, ¿o pensaron en otros animales?
- ➔ ¿En qué otros animales pensaron? ¿Por qué?
- ➔ Si desde el principio nos dicen que Copito es un gato, ¿es necesario decir que tiene cuatro patas, cola, hocico pequeño, etc.? ¿Por qué?

6. Escriban en el tablero dos títulos, así:



Semejanzas



Diferencias

7. Debajo del título **SEMEJANZAS**, escriban:

- ➔ ¿En qué se parece Copito a un conejo?

8. Debajo del título **DIFERENCIAS**, escriban:

- ➔ ¿En qué no se parece Copito a un conejo?

9. Ahora puedes responder: ¿por qué Copito no puede ser un conejo ni ninguno de los otros animales que pensaron?



Trabaja en tu cuaderno

10. Compara en tu cuaderno los dos animales que quieras.

- ➔ Haz dos columnas, una de semejanzas y otra de diferencias.

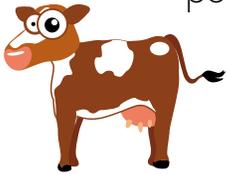
Muestra tu trabajo al profesor y pregúntale si está de acuerdo con lo que escribiste.



Trabajen con el profesor

1. Pidan al profesor que les lea lo siguiente:

Los burlones



El burro se burlaba del conejo porque tenía las orejas largas, y el conejo se burlaba del marrano porque tenía la cola chiquita, y el marrano se burlaba de la vaca porque era muy gorda, y la vaca se burlaba de la cabra porque tenía cuernos y...
¿de quién se burlaba la cabra?



2. Respondan:

- ➡ ¿Les gustó la lectura anterior? ¿Por qué?
- ➡ ¿Las orejas del burro y las del conejo se parecen? ¿En qué?
- ➡ ¿La cola del conejo y la del marrano se parecen? ¿En qué?
- ➡ ¿Los marranos y las vacas se parecen? ¿En qué?
- ➡ ¿Las vacas y las cabras se parecen? ¿En qué?

3. Piensen en animales que se burlen de otros, teniendo la misma cualidad. Así, pueden continuar inventando la historia.



Trabaja en tu cuaderno

4. Copia la historia de los animales burlones y agrégale lo que a ti se te ocurrió.

Muestra la historia al profesor.



Trabaja con otro compañero

1. Salgan del salón a observar algún animal que haya por allí.
2. Describan el animal.
3. Elaboren una ficha con la definición del animal.
4. Pidan a otros compañeros que lean su escrito. Si ellos no lo entienden, es posible que ustedes no hayan escrito con claridad las palabras.
5. Si ellos tienen razón, vuelvan a escribir con claridad las palabras que los compañeros no entendieron.
6. Pidan a los compañeros que vuelvan a leer el escrito para ver si ahora se entiende mejor.

Muestren la ficha al profesor y entre todos escojan las que se van a guardar en el fichero.

