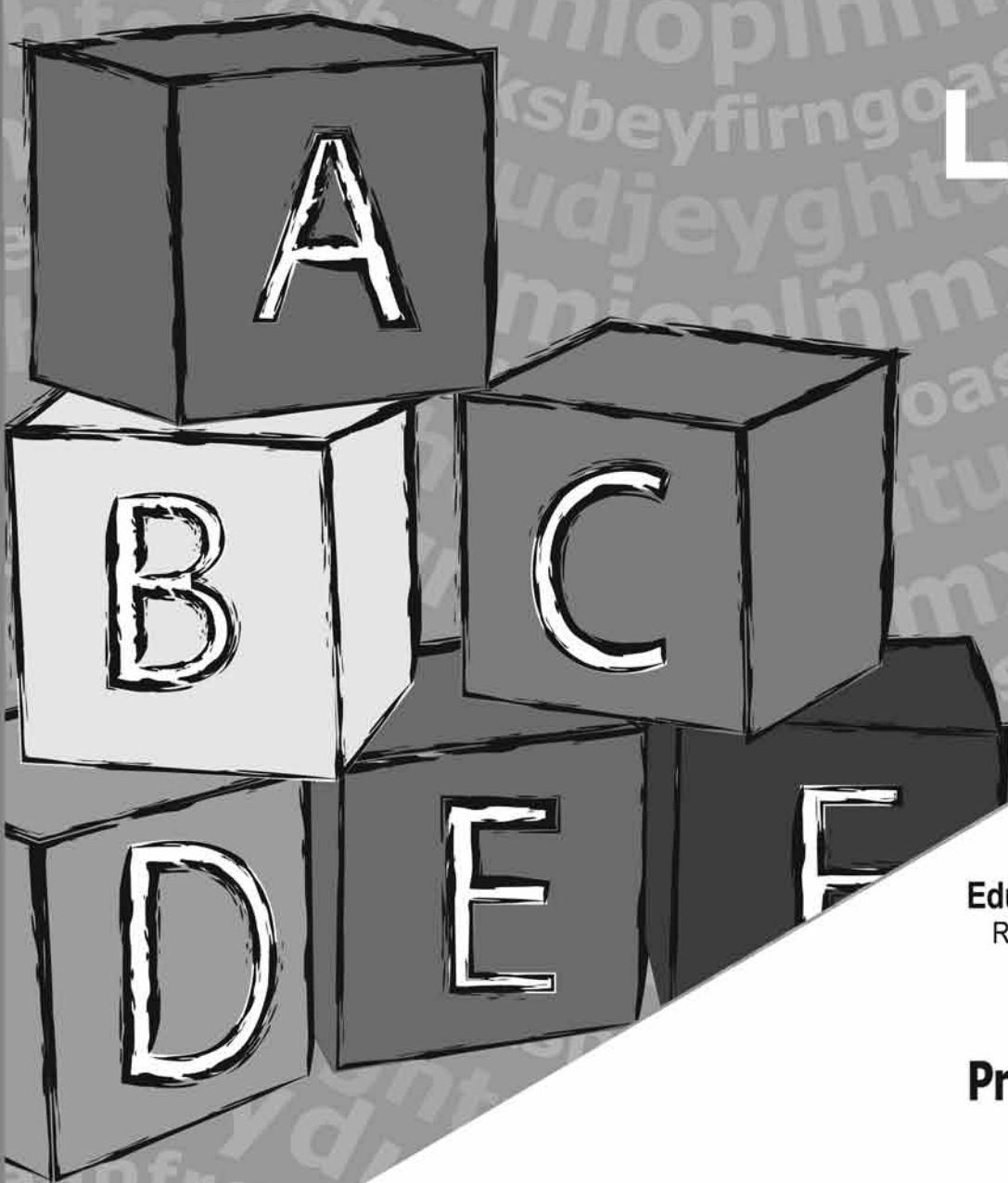


# Nivelemos 2

## Lenguaje



Ministerio de  
Educación Nacional  
República de Colombia



Libertad y Orden

Prosperidad para todos

Nivelemos Lenguaje 2°

**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 Inírida Vergara  
**Equipo Técnico**

Deyanira Alfonso Sanabria  
**Autora de la adaptación**

Deyanira Alfonso Sanabria  
**Corrección de estilo de la adaptación**

 **Julián Hernández**  
taller de diseño

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 Corpoeducación, en el marco del Contrato 541 de 2009, suscrito entre el Ministerio de Educación Nacional y Corpoeducación, los cuales fueron cedidos al Ministerio de Educación Nacional.

Autores de la versión de Escuela Nueva elaborada por Corpoeducación.

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 Tibocho

©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.mineduccion.gov.co](http://www.mineduccion.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
<b>Guía 1.</b> Aprendamos a describir cosas	5
<b>Guía 2.</b> ¡Qué bonitas son las fábulas!	13
<b>Guía 3.</b> Aprendamos a seguir instrucciones	21
<b>Guía 4.</b> ¡Vamos a escribir cartas!	31
<b>Guía 5.</b> Vamos a entender los cuentos	39
<b>Guía 6.</b> Sin palabras también se pueden transmitir mensajes	47
<b>Guía 7.</b> ¡Aprovechemos nuestra biblioteca!	53
Rejilla de valoración de desempeños	59

# Guía 1. Aprendamos a describir cosas

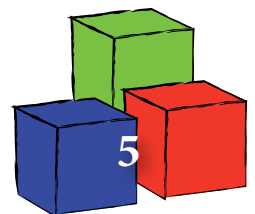
## Exploración de saberes previos

- Imagina el juguete que quieres 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: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



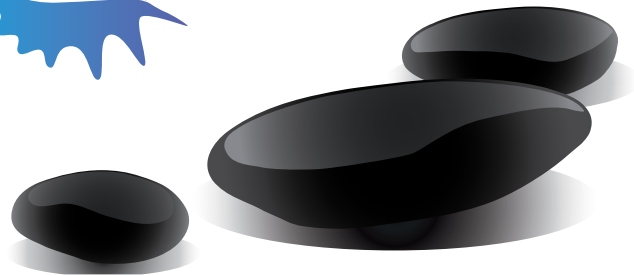
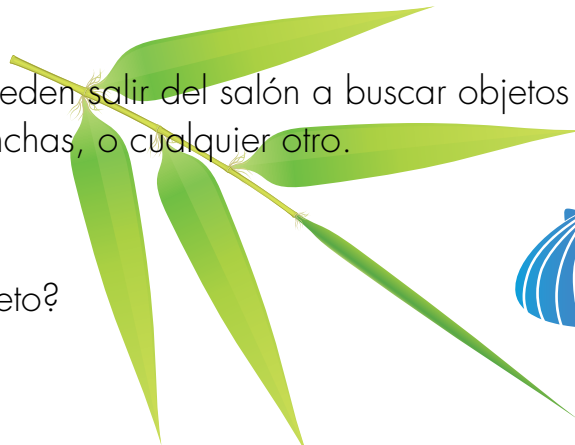


Trabajen con el profesor

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

2. Respondan:

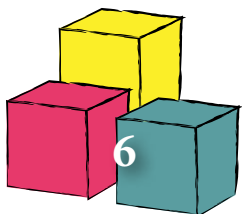
- ¿Qué color tiene el objeto?
- ¿Tiene olor propio?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿Es duro o blando?
- ¿Es liso o arrugado?
- ¿Es pesado o liviano?
- ¿De qué tamaño es?
- ¿Suenan duro o pasito?



*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.

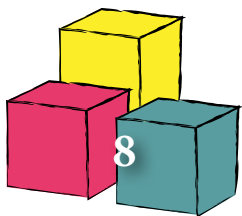
Una vez jugó con su hermanita a hacer pompas de jabón. Echó un poco de jabón en una totuma y empezó a soplar a través de la caña hueca de una hoja de papaya. Enseguida comenzaron a salir burbujas y después salieron pompas de jabón que se elevaron en el aire. La nenita miraba las pompas de jabón con una 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.

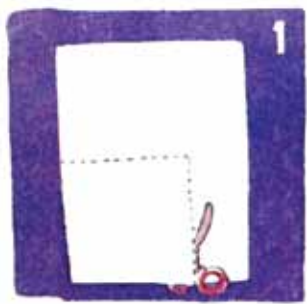


Presenten su trabajo al profesor



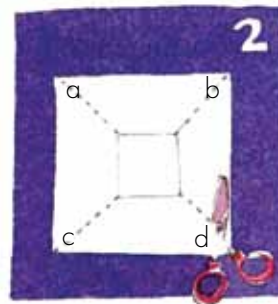


1. A ti te han pasado cosas bonitas como la historia de la bebida y su hermano. Si las escribes, las podrás leer cuando se te hayan olvidado.
2. En compañía de una persona grande, sigue las siguientes instrucciones para fabricar un ringlete o molinito de papel:



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

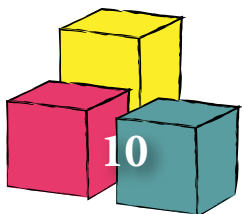
Sobre ese pedazo de papel, dibuja un cuadrado pequeño en el centro.



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.

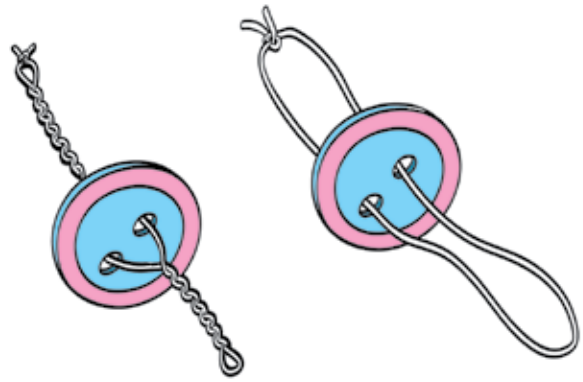


Muestra tu trabajo al profesor



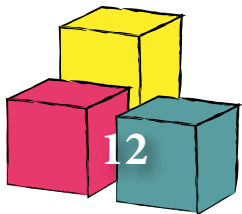
Los niños pequeños aprenden mucho cuando juegan con los niños grandes.

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".



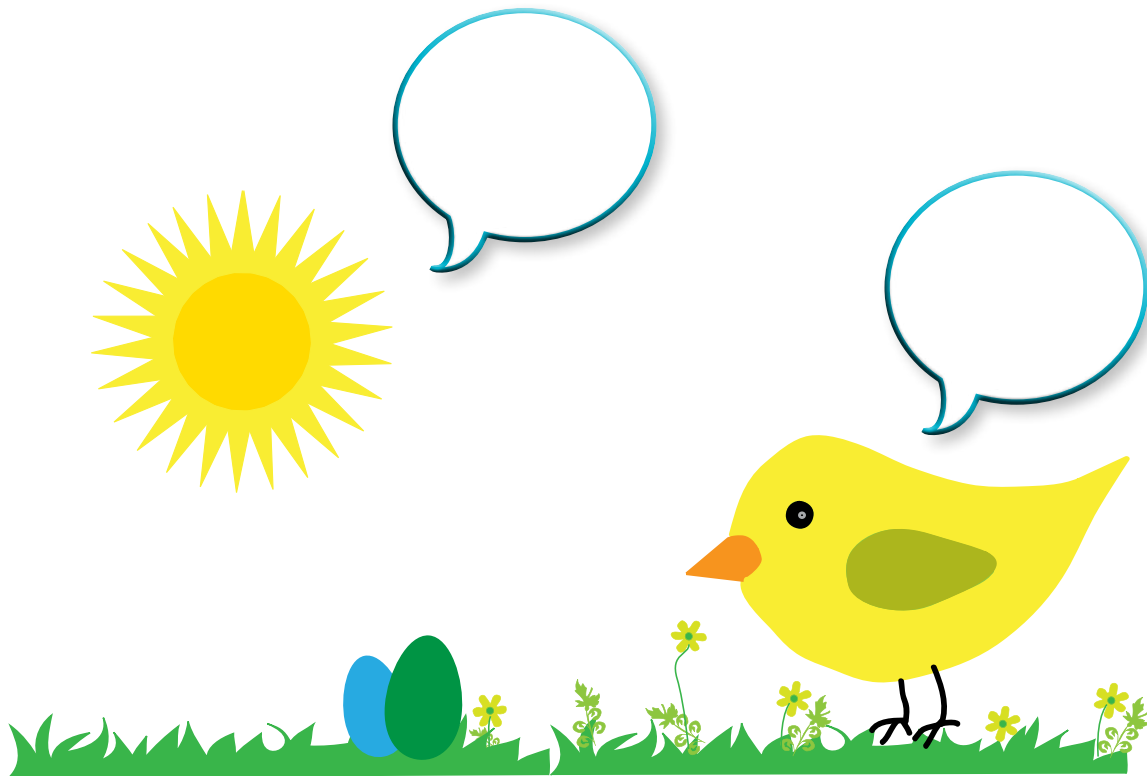
## Guía 2. ¡Qué bonitas son las fábulas!

### 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.

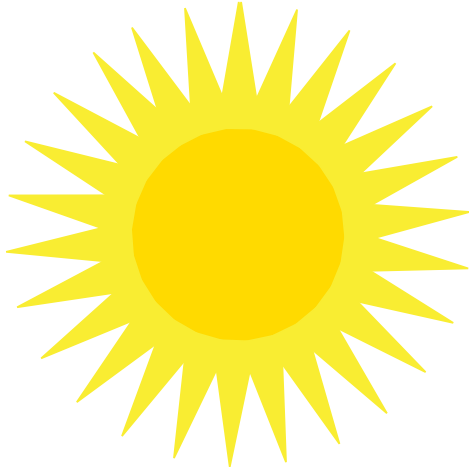


¿Crees que los animales pueden hablar? \_\_\_\_\_



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.

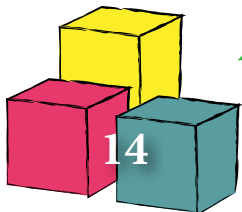
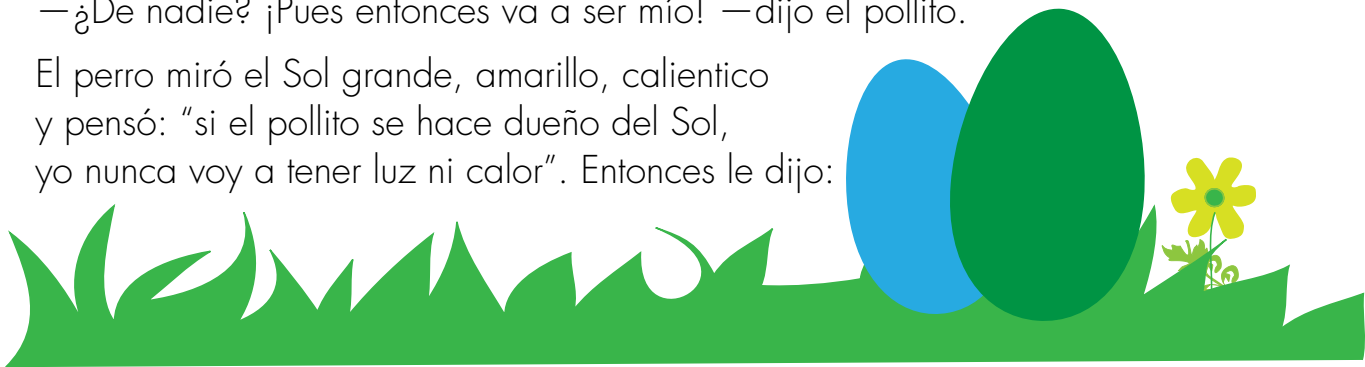
El pollito miró a su alrededor y preguntó:

—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, 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:

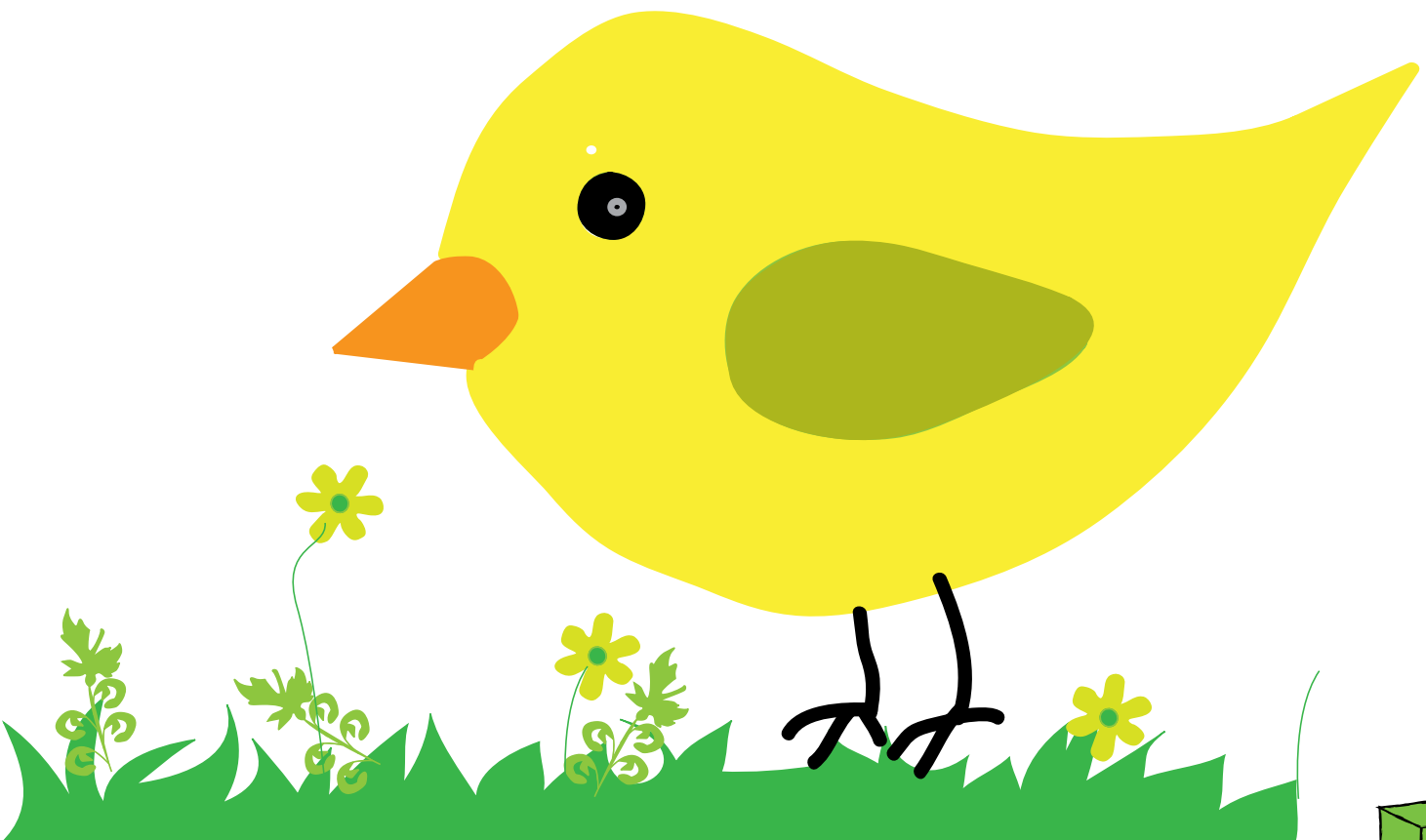
—¿Por qué no unimos nuestras casas y así nos damos calor uno a otro?

—¡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?

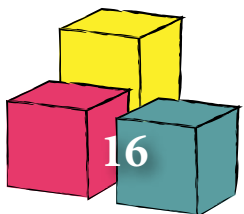
▼ ¿Qué pensó el perro cuando el pollito dijo que quería ser dueño del Sol?

▼ 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.



Trabajen con el 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!”.

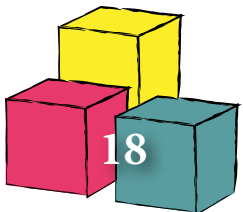
Entonces, el tigre salió huyendo y el conejo se salvó.

*(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.





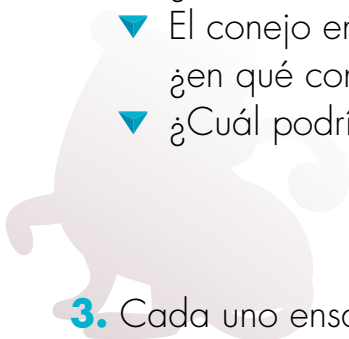
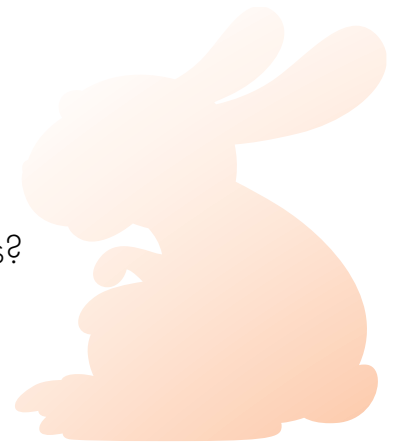
Trabajen con el profesor

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 "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.

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.*

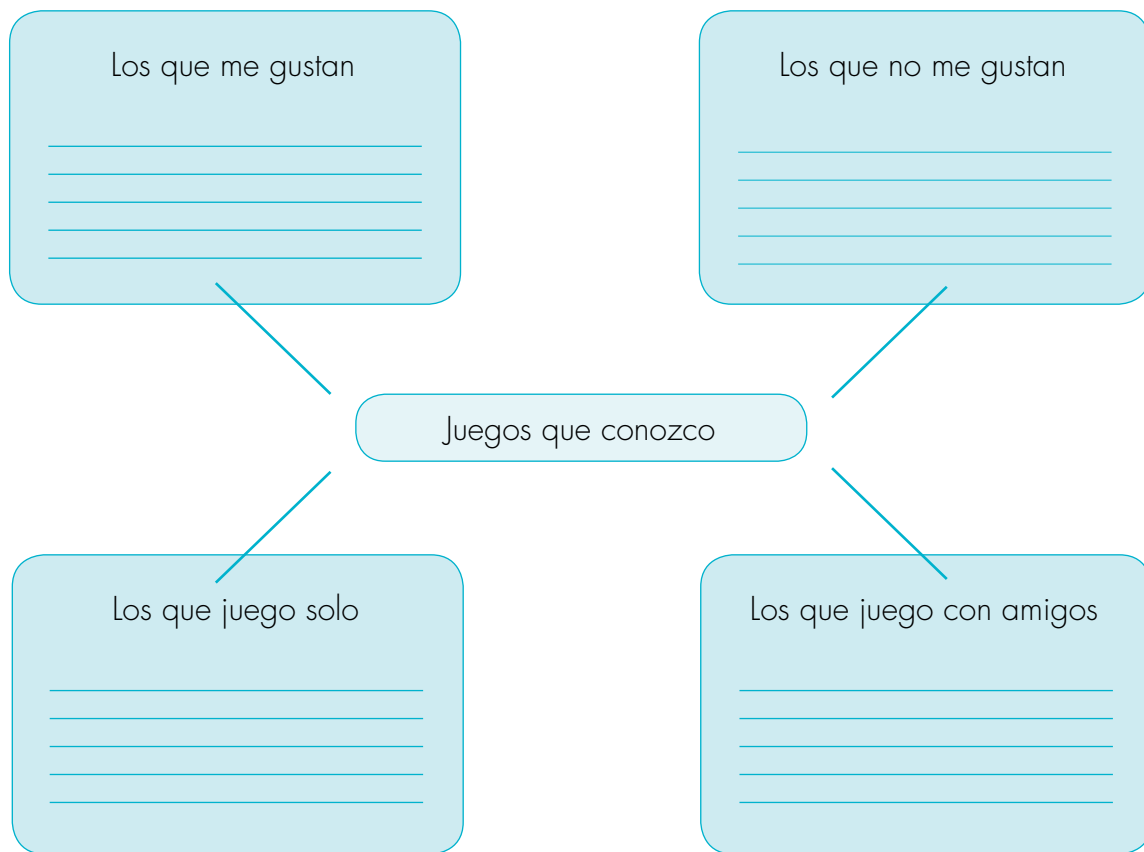
- ▼ Pide al profesor que te ayude a corregir la puntuación y la ortografía.



# 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?

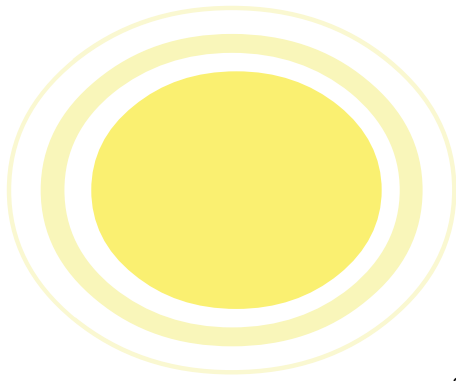


Busca un árbol que te sirva. No te sirve cualquier árbol. Necesitas uno alto, fuerte, con una rama horizontal, que también sea fuerte.

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





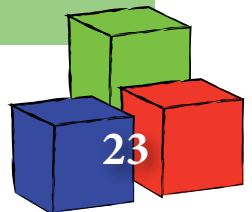
cuerdas del mismo largo. Pero no te sirve cualquier cuerda. Necesitas cuerdas tan largas que puedan darle la vuelta a la rama y volver al piso. O sea, que ambas puntas lleguen al piso después de que las cuerdas hayan pasado por encima de la rama. Si ya tenías las dos cuerdas y son muy cortas, entonces 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.





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

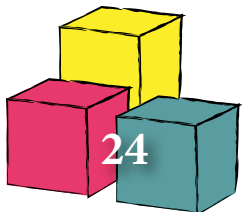


### ¿Quieres construir un columpio?

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.

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.

Muéstrele su trabajo al profesor.



Trabajen con el profesor

**1.** Conversen sobre las siguientes observaciones:

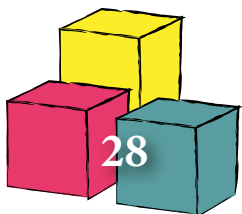
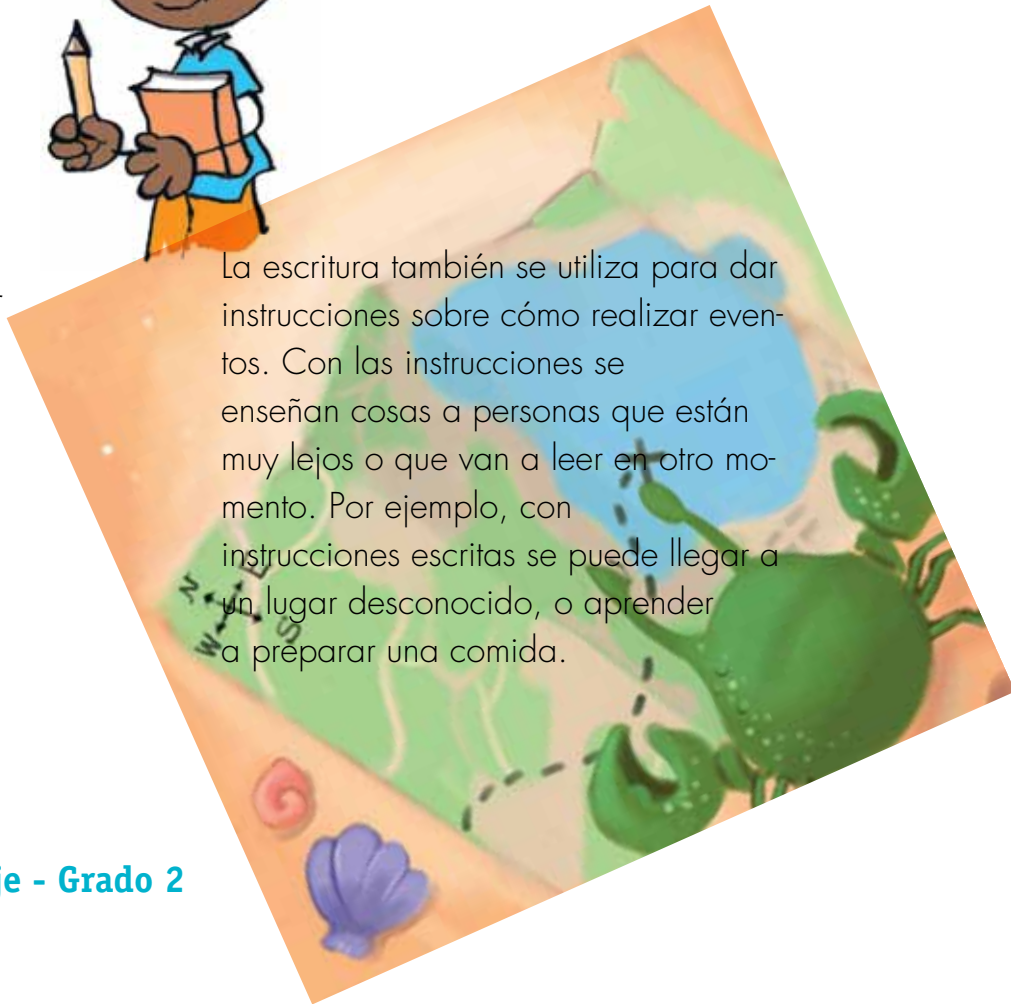
- ▼ Para saber cuál es la altura del árbol para colgar el columpio, ¿qué objetos utilizarían?
- ▼ Si ya está el árbol para el columpio, pero el campo tiene obstáculos, ¿cómo se puede despejar?
- ▼ Si las cuerdas para el columpio son muy largas, pero son ajenas y no se pueden cortar pues al final hay 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?

▼ 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!