

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



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.mineducacion.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.**

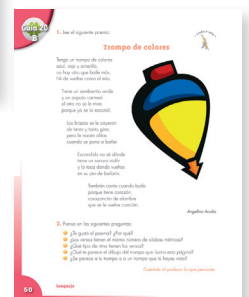
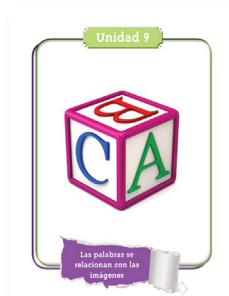
Cada Guía se divide en cuatro partes:

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.

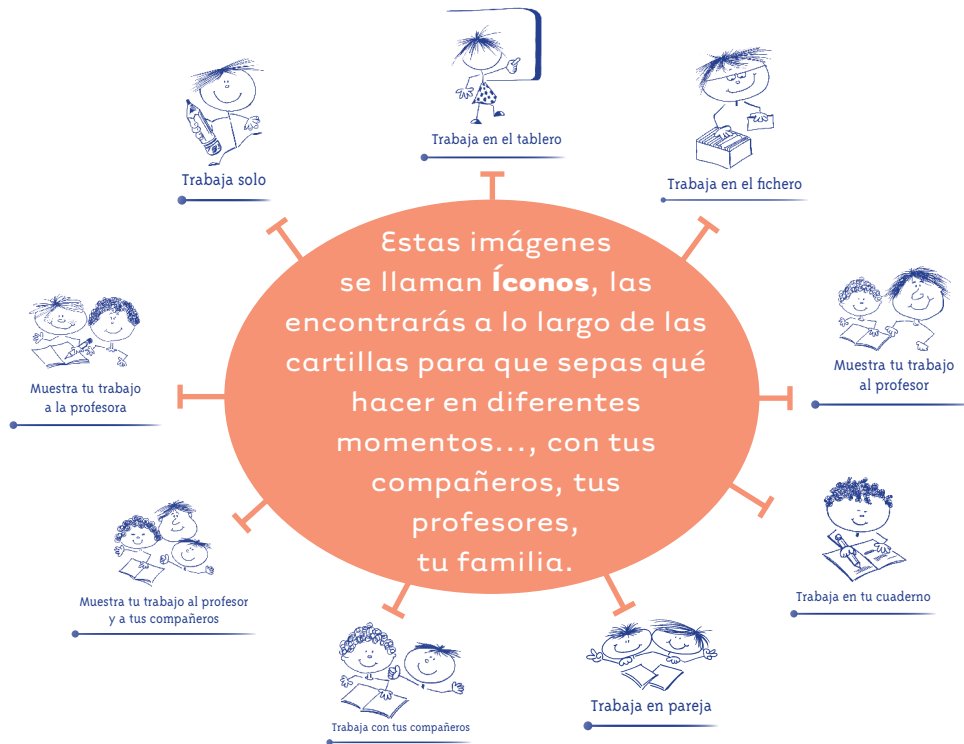
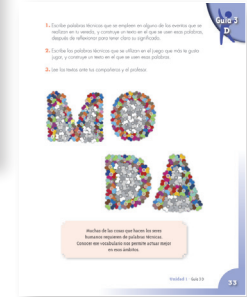
En la parte **A** de las **Guías** te invitamos a resolver situaciones y problemas con tus propias ideas y las de tus compañeros; podrás investigar y crear soluciones y, aunque no siempre serán las mejores, esto te ayudará a comprender lo que sabes y cómo lo sabes. Aprender se parece más a **transformar** 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:

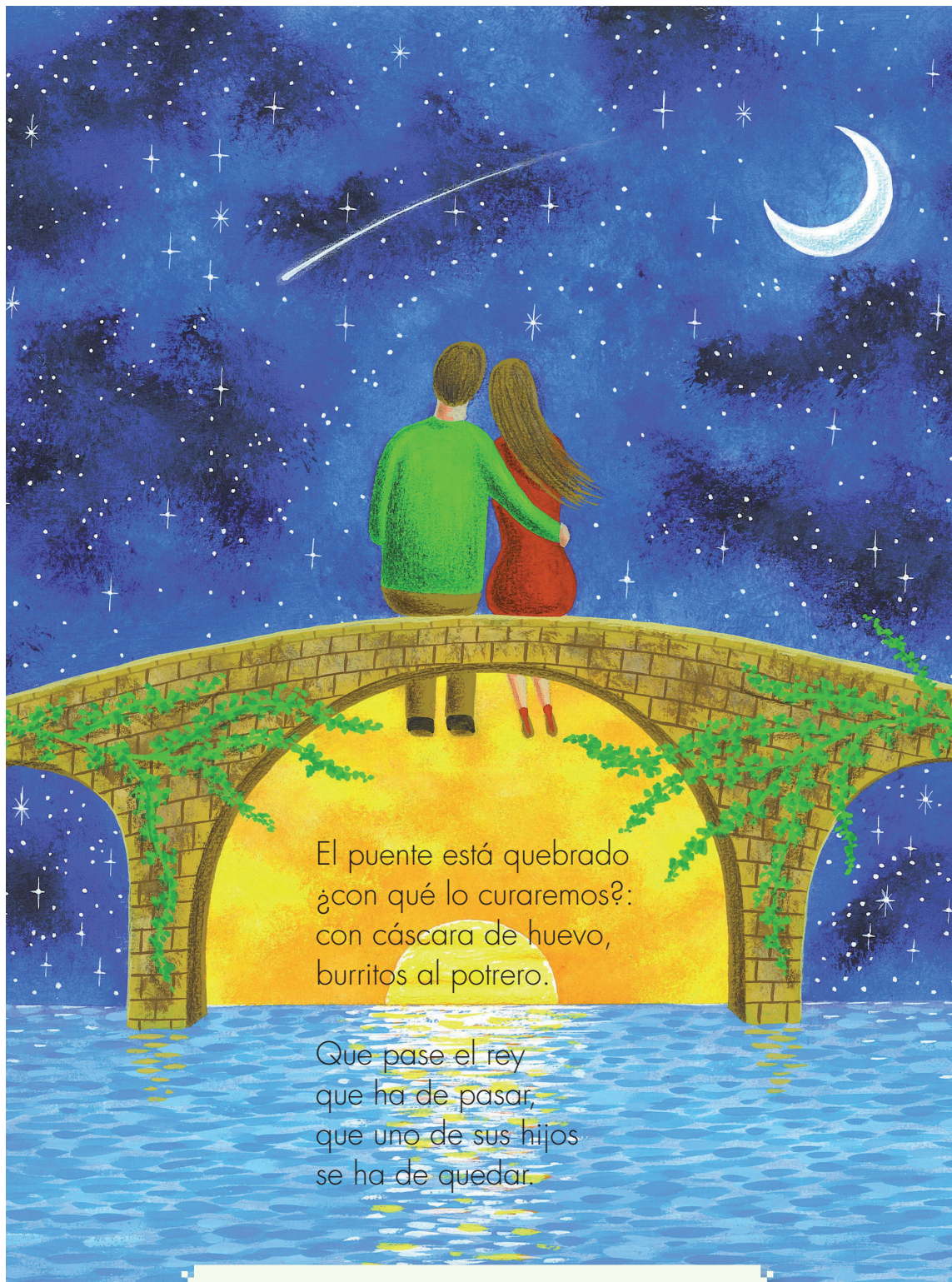


2. Escribe los nombres de las rondas que cantaron. No olvides poner un título.



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.

