

Lenguaje y Comunicación

1

o

básico

TOMO II



Casa del Saber



SANTILLANA

Lenguaje y Comunicación

1^o básico TOMO II



Dirección editorial

Prof. Rodolfo Hidalgo Caprile

Jefatura de área

Prof. Carolina Venegas Moya

Edición

Prof. Natasha Molina Muñoz

Autoría

Prof. Mónica Pierret Correa
Prof. Natalia Vargas Moreno

Asesoría pedagógica

Prof. Paula Nakagawa Orchard
Prof. María José Poblete Bas

Pega tu foto
aquí

N° de lista

Nombre

¡Hola amiga, hola amigo!
Continúa con nosotros
en la fantástica
tarea de aprender.



¡Sigamos jugando
con las letras!



¡Aprendamos a leer
muchos textos más!



¡Sigue acompañándonos
en esta increíble aventura!



Usa esta tabla cada vez que te enfrentes a una pregunta de comprensión de lectura. Así sabrás qué estrategia estás utilizando.

Las **habilidades** son distintas capacidades que podemos desarrollar.



Las **estrategias** te ayudan a desarrollar una habilidad.










Habilidad	Estrategia	¿Qué significa?
Obtener información	Buscar información	Es encontrar la información que necesitas de manera clara o textual.
Integrar e interpretar	Descubrir la idea más importante	Es identificar lo más importante de la historia.
	Elegir un título	Es seleccionar el nombre para el texto que mejor se relaciona con este.
	Hacer predicciones	Es expresar lo que crees que ocurrirá en la historia.
	Descubrir causas y consecuencias	Es reconocer por qué ocurren los hechos y qué pasa después que ocurren.
	Ordenar secuencias de acciones	Es enumerar la secuencia de hechos de una historia.
	Identificar los sentimientos de los personajes	Es reconocer cómo se sienten los personajes de una historia frente a algún hecho.
	Reflexionar y valorar	Descubrir para qué sirve un texto
Opinar acerca de lo leído		Es expresar tu punto de vista a partir de lo leído, o decir qué opinas del texto.
Relacionar el tema con las propias experiencias		Es relacionar lo que se dice en el texto con lo que has vivido.

El **Tomo II** del material didáctico **Lenguaje y Comunicación 1° Básico**, proyecto **Casa del Saber**, es una obra colectiva, creada y diseñada por el Departamento de Investigaciones Educativas de Editorial Santillana.

Dirección editorial: Rodolfo Hidalgo Caprile
Subdirección de contenidos: Ana María Anwandter Rodríguez
Asistente de edición: Nicolás Román González
Corrección de estilo: Ana María Campillo Bastidas, Patricio Varetto Cabré
Documentación: Cristian Bustos Chavarría, Paulina Novoa Venturino
Gestión autorizaciones: María Cecilia Mery Zúñiga

Subdirección de arte: María Verónica Román Soto
Jefatura de arte: Raúl Urbano Cornejo
Diseño y diagramación: Mariana Hidalgo Garrido
Ilustraciones: Antonio Ahumada Mora, Sergio Lantadilla Munizaga
Cubierta: Alfredo Galdames Cid
Ilustración de cubierta: Sandra Caloguerea Alarcón
Producción: Germán Urrutia Garín

El texto escolar que tienes en tus manos es mucho más que un buen texto:

-  320 profesionales de primer nivel pensando día a día en cómo mejorar la educación de nuestro país.
-  Más de 40 años de experiencia al servicio de la educación de calidad en Chile.
-  2.240 horas de investigación y análisis para la elaboración de esta sólida propuesta educativa.
-  Plataforma en línea disponible 24 horas al día con recursos digitales innovadores para docentes, estudiantes y familias.
-  Más de 600 seminarios y capacitaciones anuales para docentes a lo largo de todo el país.
-  Múltiples alianzas con organizaciones relacionadas con la educación, la cultura y la vida saludable.
-  Comprometidos socialmente con el futuro de más de 25.000 niños y niñas chilenos, pertenecientes a nuestra red de responsabilidad social.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución en ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

© 2013, by Santillana del Pacífico S.A. de Ediciones.
 Dr. Aníbal Ariztía 1444, Providencia, Santiago (Chile).
 PRINTED IN CHINA. Impreso en China y producido por Asia Pacific Offset Ltd.
 ISBN: 978-956-15-2127-8 – Inscripción N° 217.853
 www.santillana.cl info@santillana.cl



SANTILLANA® es una marca registrada de Grupo Santillana de Ediciones, S.L.
 Todos los derechos reservados.



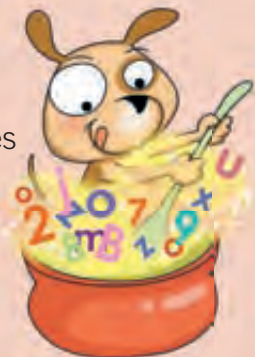
Colocar LOGO FSC

Presentación

Hola, amigas y amigos:

Somos **Punto**  y **Coma**  y queremos darles la bienvenida a nuestra casa: la **Casa del Saber**. Es una casa muy especial, ¿quieres saber por qué?

- Es una casa llena de magia, donde todos tenemos cabida. Aquí encontrarás contenidos, textos, imágenes y actividades escritas de una manera sencilla y amigable, para que descubras que aprender es entretenido.
- Es un espacio donde todos aprendemos a compartir y a convivir, a través de actividades que te invitan a reflexionar sobre los valores y a relacionarnos mejor con los demás.
- Es una casa abierta al mundo, donde podrás aprender más y de manera interactiva gracias a la tecnología.
- Es una casa llena de aventuras y desafíos donde podrás leer para divertirte y desarrollar diferentes habilidades para comunicarte mejor.

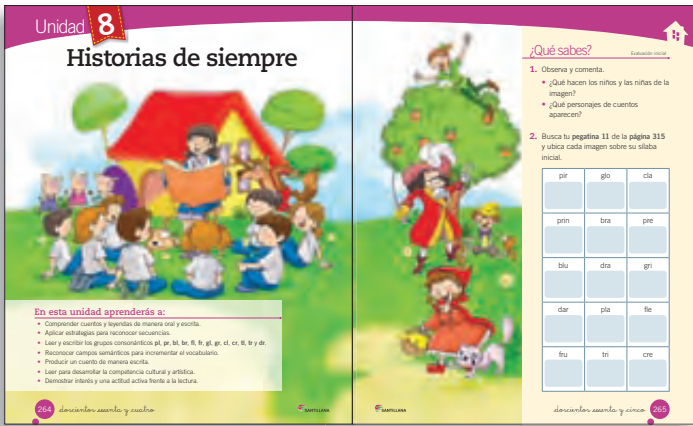


Nosotros avanzaremos con ustedes en todo momento, solo necesitan curiosidad y ganas de aprender.

¿Cómo se organiza tu texto?

El texto **Lenguaje y Comunicación 1º básico Casa del Saber** se organiza en 8 unidades y en cada unidad encontrarás:

● Páginas de inicio de unidad



- Número y título de la unidad
- Objetivos de aprendizaje
- Evaluación inicial

Nosotros te acompañaremos en las distintas páginas.



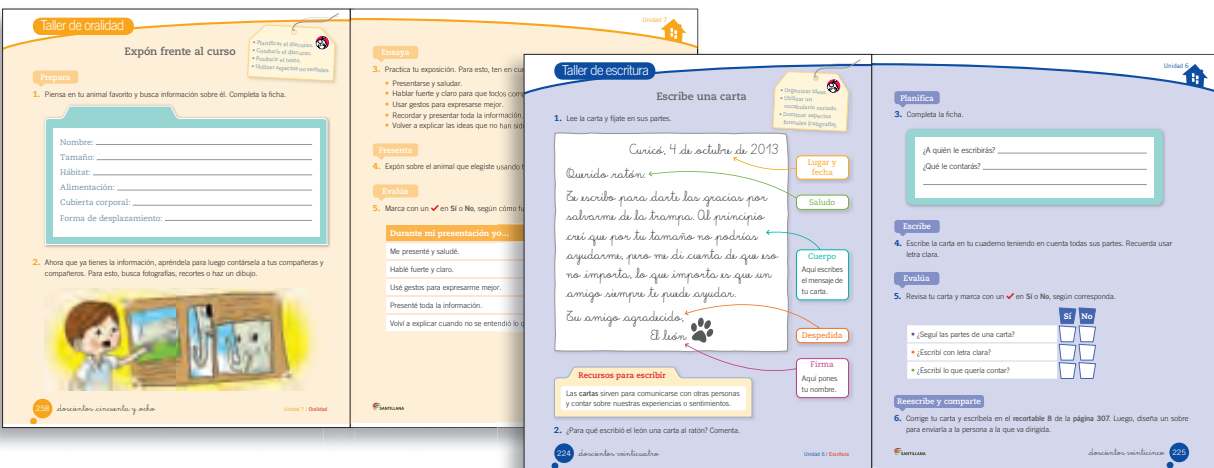
● Módulos organizados por objetivos de aprendizaje

- Lee
- Aprende
- Practica
- Ponte a prueba

Educando en valores



● Talleres de producción oral y escrita





Páginas de evaluación

¿Cómo vas?

- Subraya el nombre de cada imagen.
 - libre, valle, malta, botella, novia, lluvia, castillo, botella, zapallitos, zanahorias, gallina, servilleta.
- ¿Qué hay? Marca con un
 - Una vaca y un pavo real.
 - Una gaviota y un burro.
 - Un vaso y un ventilador.
 - Un vetero y un avión.
 - Un ave y unas violetas.
 - Un vaso y unas uvas.

Evaluación integradora tipo Simce

Completa tus datos.

Nombre es: _____ Fecha: _____

Mi edad es: _____

Lee la fábula y responde las preguntas 1 a 4.

El sapo dentado

Hace mucho tiempo hubo un mago que inventó un hechizo capaz de dar a quien lo recibiera una dentadura perfecta.

Como no sabía qué hacer con él, decidió utilizarlo con uno de sus sapos. El sapo se transformó en un sonriente y alegre animal, que además de poder comer de todo, también comenzó a hablar.

—Estoy feliz, ¡prefiero mil veces los dulces que seguir comiendo sucias moscas.

—Véndelo el sapo cuidadoso del sapo al elegir sus clientes, el mago no dispuso de repetirle.

—Cuida tus dientes, sapo. Líkales y no dejes que se enfermen ni tengan caries. Y, sobre todo, come verduras y no tantos dulces.

Pero el sapo no hacía caso. Pensaba que su dentadura era demasiado resistente como para tener que usarla y le gustaban tanto los dulces que no inventaba dietas.

Así, un día descubrió que tenía todos los dientes con caries. Intentó cuidarlos, pero ya era tarde y cuando el último de sus dientes cayó, perdió también el don de hablar.

—¡Pobre sapo triste! Si aún pudiera hablar, le habría dicho al mago que si volviera a tener dientes los cuidaría todos los días, porque no había nada más asqueroso que volver a comer hechas... ¡guaj!

Pablo Pablo Sacristán, español (Adaptación)

- ¿Qué sabes? Evaluación inicial
- ¿Cómo vas? Evaluación intermedia
- ¿Qué aprendiste? Evaluación final
- Evaluación integradora tipo Simce[®]

- Competencias para la vida
- Estrategias para preparar el Simce[®]
- Rincón de las palabras
- En la biblioteca
- Prepara la prueba (Síntesis y repaso para que pegues en tu cuaderno)

Páginas especiales

Competencias para la vida

Leer me ayuda a conocer mi cultura

Lee la leyenda.

Mato Ko Iro

Se cuenta que en Rapa Nui habitaba uno de los más grandes ladrones, llamado Mato Ko Iro, un hombre de gran altura que poseía fuerzas extraordinarias y un gran sentido del humor.

Mato Ko Iro robó para castigar el egoísmo de las personas de la isla y enseñarles a ser más solidarias.

En una ocasión, una anciana se negó a cooperar con algunas gallinas para la fiesta del pueblo, por lo que Mato Ko Iro se presentó ante ella disfrazado de Alca Hiva y le pidió que regalara todas sus aves.

La anciana quedó tan impresionada con la vida, que entregó gallinas. Se dice que Mato Ko Iro dividió el botín en dos partes: el organizador de la fiesta y la otra aún es un misterio.

Así, la fama del gran ladrón que castiga la avaricia aumentó en Rapa Nui.

¿Por qué Mato Ko Iro robó a las personas de la isla?

Prepara la prueba 7 • Síntesis

Nombre: _____ Curso: _____

Las letras

w x y k g güi güe

windsurf xilófono yegua koala pingüino cigüeña

Los verbos son palabras que indican acciones. Por ejemplo: comer, comer, caminar.

Anexos del libro

Una esta tabla cómo vas que te enseñes a una pregunta de comprensión de lectura. Así sabrás qué estrategia vas a utilizar.

Habilidad	Estrategia	Qué significa...
Obtener información	Buscar información.	Es encontrar la información que necesitas de manera clara o textual.
Integrar e interpretar	Descubrir la idea más importante.	Es identificar lo más importante de la historia.
	Eligir un título.	Es seleccionar el nombre para el texto que mejor se relaciona con este.
	Hacer predicciones.	Es anticipar lo que creeo que ocurrirá en la historia.
	Descubrir causas y consecuencias.	Es reconocer por qué ocurren los hechos y qué pasa después que ocurren.
Reflexionar y valorar	Ordenar secuencias de acciones.	Es identificar la secuencia de hechos de una historia.
	Identificar los sentimientos de los personajes.	Es reconocer cómo se sienten los personajes de una historia frente a algún hecho.
	Decidir para qué sirve un texto.	Es reconocer para qué usan las personas un tipo de texto.
Reflexionar y valorar	Opinar acerca de lo leído.	Es expresar tu punto de vista a partir de lo leído o de lo que oyes, del texto.
	Relacionar el tema con las propias experiencias.	Es relacionar lo que se dice en el texto con lo que has vivido.

Antología Tomo II

La gallina colorada

Un día la gallina colorada picoteaba la tierra cuando encontró unos granos de trigo. Llamó a sus compañeros, el pato, el gato y el perro, y les preguntó:

—¿Quién va a plantar el trigo?

—Yo no —dijo el pato.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el perro.

—¡May bien! —dijo la gallina colorada—, entonces lo hago yo cío cío.

Sembró las semillas de trigo y después de un tiempo los granos crecieron.

La gallina cortó el trigo y volvió a preguntar:

—¿Quién va a llevar el trigo al molino para que lo muevan y lo hagan harina?

—Yo no —dijo el pato.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el perro.

—¡May bien, entonces lo hago yo cío cío —dijo la gallina colorada. Y llevó el trigo al molino.

- Desplegable de habilidades
- ¿Cuánto has avanzado? (Registro de tu avance)
- Desarrollo de la autonomía (Agenda)
- Antología
- Recortables
- Pegatinas
- Cartones

¿Cuánto has avanzado?

La **Casa del Saber** se construye día a día.
Busca la pegatina al final del texto y
pégala para registrar tu avance.



Unidad 5

Guido mi
entorno

Página
166

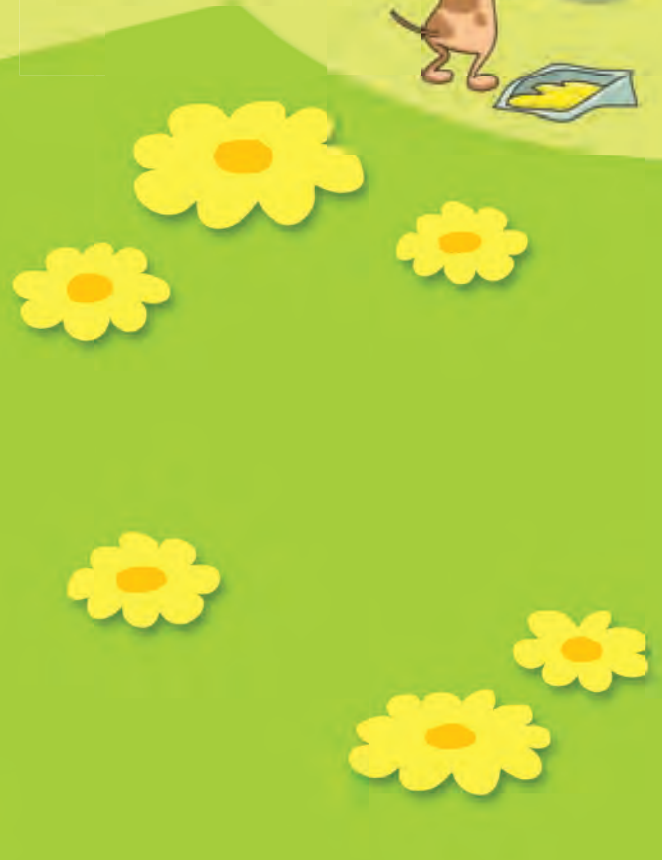


Unidad 6

Leo y aprendo

Página
198





Unidad	Módulo 1 Juega a leer	Estrategias para preparar el Simce®	Módulo 2 Juega con las palabras	Rincón de las palabras	Módulo 3 Herramientas para escribir
 5 Cuido mi entorno págs. 166 - 197	Instructivo: <i>Como plantar un árbol</i> , Versión editorial Educando en valores: ecología pág. 168	¿Cómo hago predicciones? pág. 171	- Letra z - ce-ci pág. 172	Memorice de sinónimos pág. 177	Receta: <i>Ensalada de frutas</i> Gramática Inicial: - un, una, unos, unas pág. 178
 6 Leo y aprendo págs. 198 - 229	Fábula: <i>El erizo y el conejo</i> , Versión editorial Educando en valores: diversidad pág. 200	¿Cómo reconozco causas y consecuencias? pág. 203	- ll - Letra v pág. 204	Tarjetas de antónimos pág. 209	Carta Ortografía Inicial: - Signos de interrogación y exclamación pág. 210
 7 Me informo págs. 230 - 263	Informativo: <i>Perros que ayudan a leer</i> , Corporación junto a ti Educando en valores: respeto, ecología pág. 232	¿Cómo descubro para qué sirve un texto? pág. 235	- Letra x - Letra w pág. 236	Familias de palabras pág. 241	Recados Gramática Inicial: - Verbos pág. 242
 8 Historias de siempre págs. 264 - 290	Cuento: <i>El flautista de Hamelin</i> , Pepe Pelayo Educando en valores: comunicación, respeto pág. 266	¿Cómo ordeno una secuencia? pág. 269	- pl y pr - bl y br - fl y fr - gl y gr pág. 270	Grupos de palabras pág. 275	
Antología	- Cuento: <i>La gallina colorada</i> , Cuento popular pág. 292 - Informativo: <i>Las casas cuidan y protegen</i> , Versión editorial pág. 294 - Cuento: <i>Los músicos de Bremen</i> , Hermanos Grimm pág. 296				



Módulo 4 Juega con las palabras	Comprensión oral	Competencias para la vida	Taller de escritura u oralidad	En la biblioteca	Evaluaciones
- Letra b - ch pág. 184	Escucha instrucciones pág. 189	Leer me ayuda a cuidar mi entorno Competencia de interacción con el mundo físico pág. 190	Da instrucciones pág. 192	¿Cómo me comporto en la biblioteca? pág. 194	¿Qué sabes? Evaluación inicial pág. 167 ¿Cómo vas? Evaluación intermedia pág. 182 ¿Qué aprendiste? Evaluación final pág. 195
- Letra j - Letra ñ pág. 216	Escucha una fábula pág. 221	Leer me ayuda a desarrollar la creatividad Competencia cultural y artística pág. 222	Escribe una carta pág. 224	¿Cómo cuidar un libro? pág. 226	¿Qué sabes? Evaluación inicial pág. 199 ¿Cómo vas? Evaluación intermedia pág. 214 ¿Qué aprendiste? Evaluación final pág. 227
- güe-güi - Letra k - Letra y pág. 248	Escucha un texto informativo pág. 255	Leer me ayuda a buscar información Competencia de tratamiento de la información pág. 256	Expón frente al curso pág. 258	Personaje perdido pág. 260	¿Qué sabes? Evaluación inicial pág. 231 ¿Cómo vas? Evaluación intermedia pág. 246 ¿Qué aprendiste? Evaluación final pág. 261
- cl y cr - tl y tr - dr pág. 278	Escucha un cuento pág. 283	Leer me ayuda a conocer mi cultura Competencia cultural y artística pág. 284	Escribe un cuento pág. 286	Nuestra antología pág. 288	¿Qué sabes? Evaluación inicial pág. 265 ¿Cómo vas? Evaluación intermedia pág. 276 ¿Qué aprendiste? Evaluación final pág. 289
Evaluación integradora tipo Simce®	Agradecimientos	Recortables	Pegatinas		
págs. 298 - 303	págs. 304	págs. 305 - 309	págs. 311 - 315		
Prepara la prueba 5	Prepara la prueba 6	Prepara la prueba 7	Prepara la prueba 8		

Desarrollo de la autonomía



Tarea para la casa



Prueba



Traer materiales

Agosto

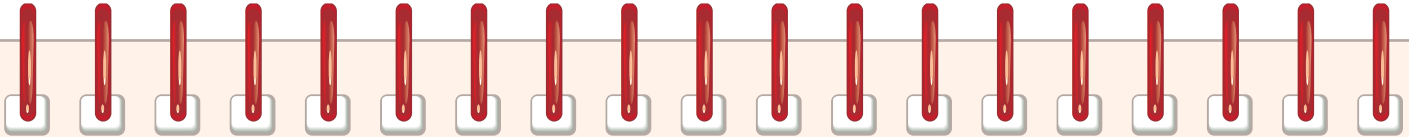
Día				Día			
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15				31			
16							

Septiembre

Día				Día			
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15							
16							

Octubre

Día				Día			
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15				31			
16							



Tarea para la casa



Prueba



Traer materiales

Noviembre

Día				Día			
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15							
16							

Diciembre

Día				Día			
1				17			
2				18			
3				19			
4				20			
5				21			
6				22			
7				23			
8				24			
9				25			
10				26			
11				27			
12				28			
13				29			
14				30			
15				31			
16							

Cuido mi entorno



En esta unidad aprenderás a:

- Comprender textos instructivos de manera oral y escrita.
- Aplicar estrategias para hacer predicciones.
- Leer y escribir las letras **z**, **b**, el dígrafo **ch** y las sílabas **ce**, **ci**.
- Reconocer palabras sinónimas para incrementar el vocabulario.
- Reconocer y aplicar los artículos **un**, **una**, **unos** y **unas**.
- Producir instrucciones de manera oral.
- Leer para desarrollar la competencia de interacción con el mundo físico.
- Realizar tareas y trabajos con rigurosidad y perseverancia.



Presentación
multimedia

Planificaciones



¿Qué sabes?

1. ¿Qué hacen los niños y las niñas de la imagen?, ¿por qué es importante lo que hacen?
2. Une la imagen con la palabra que corresponda.



burro



cisne



chimpancé



zoológico



cerdo



1 Juega a leer

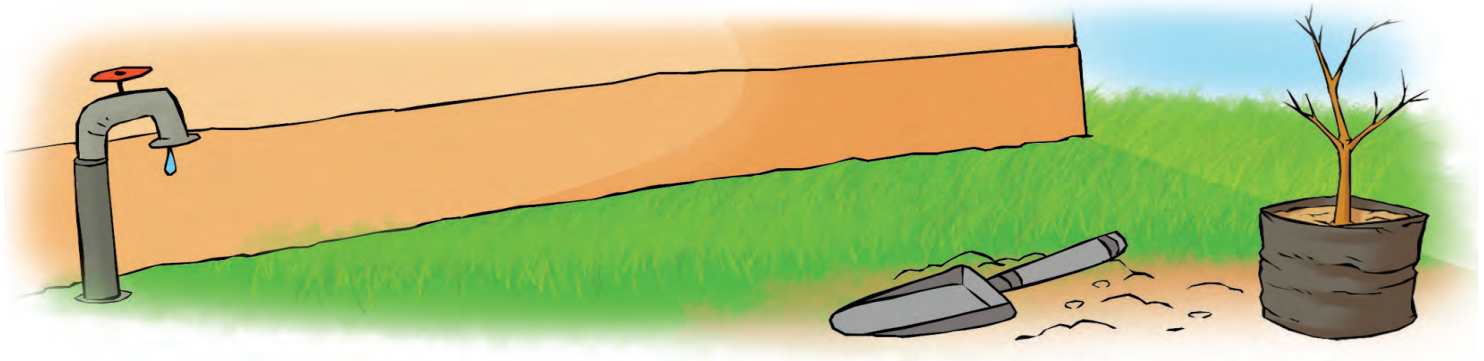


Antes de leer

- ¿Has visto antes un texto como este?, ¿dónde?
- ¿Para qué sirve este tipo de texto? Comenta.

Cómo plantar un árbol

Materiales



Un lugar donde plantar

Una pala

Un arbolito

Instrucciones

1. Prepara el terreno

Quita la **maleza** del terreno en donde plantarás el árbol.



¿Qué significa?

maleza: hierba mala.



2. Cava el hoyo

Con una pala, remueve la tierra y haz un hoyo un poco más grande que las raíces del árbol que plantarás.



Durante la lectura

¿Por qué el hoyo debe ser más grande que las raíces?

3. Planta

Toma la planta cuidadosamente e introdúcela en el hoyo protegiendo las raíces con la mano.



Equipo editorial



Los textos **instructivos** muestran los pasos para realizar algo.

Después de leer

1. Encierra los grupos de elementos que necesitas para plantar un árbol. *Obtener información*



2. ¿Para qué fue escrito el texto? Marca con una **X**. *Integrar e interpretar*

A Para enseñar a plantar un árbol.

B Para contar la historia de un árbol.

3. Numera del **1 al 3** los pasos para plantar un árbol. *Integrar e interpretar*



Educando en valores

¿Qué haces tú para cuidar la naturaleza? Comenta. *Reflexionar y valorar*



La naturaleza nos aporta todo lo que necesitamos para vivir.
Por eso, debemos cuidarla y protegerla.





¿Cómo hago predicciones?

Observa cómo se hace

1 ¿Qué crees que se debe hacer **inmediatamente después** de introducir la planta en el hoyo? Marca con una **X**.

- A Cubrir las raíces con tierra.
- B Cubrir las raíces con agua.
- C Cubrir las raíces con hojas.



Para responder esta pregunta debes **anticipar** lo que ocurrirá teniendo en cuenta **lo que ya sabes** sobre el tema. Luego, debes dibujar una **X** en la alternativa que consideres correcta.

Ahora hazlo tú

Lee lo que debe hacer Felipe durante el día.

Tareas para el día

1. Levantarse.
2. Tomar desayuno.
3. Preparar la mochila.

2 ¿Qué crees que hará Felipe **después** de preparar su mochila? Marca con una **X**.

- A Ir al colegio.
- B Ir a la casa.
- C Ir a almorzar.

Leer y escribir la z

Lee

Zigzag, zigzag
zancudos a la mesa.
Preparen las espadas,
que viene una cabeza.



zancudo



Aprende

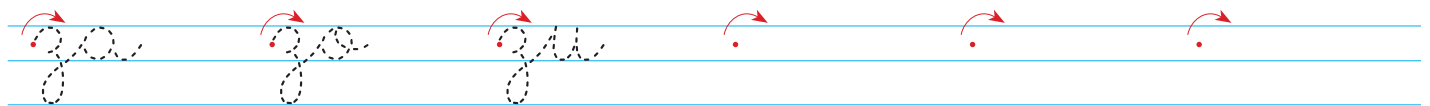
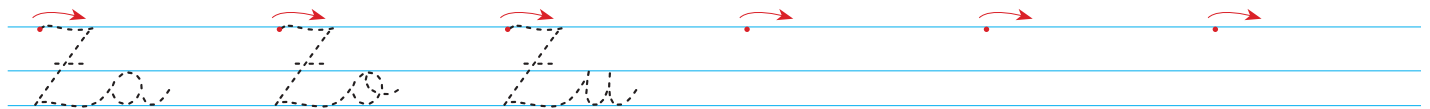
1. Lee la adivinanza y escribe la respuesta. *Reconocer*

La última de todas soy,
pero en zurdo y zapato
primera voy.

¿Quién soy?

Es la letra

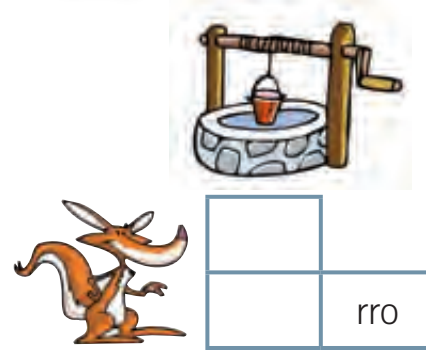
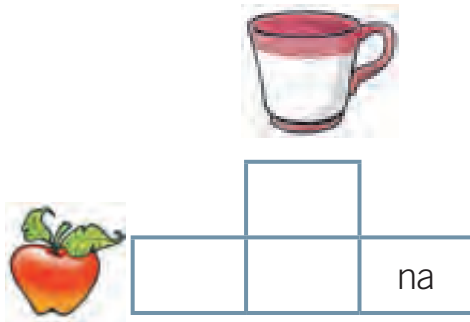
2. Remarca y escribe.





Practica

3. Completa con las sílabas que **faltan**. Aplicar



4. Lee y encierra las palabras con **za**, **zo** y **zu**. Reconocer

Zacarías es un zorro ecologista.
Él cuida la naturaleza recogiendo
las cosas tiradas en el suelo todos los días.
Su deseo es tener más zonas
protegidas de la contaminación,
por eso hace todo lo que puede para cuidar su entorno.



5. Responde. Aplicar

- ¿Cómo se llama el zorro ecologista?

- ¿Qué cuida el zorro ecologista?

Leer y escribir **ce - ci**

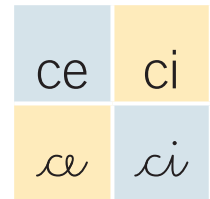
Lee

Duda si será un ciruelo
 porque ciruelas no da.
 Mas se conoce en la hoja
 que es ciruelo de verdad.

Bertolt Brecht



Cecilia come ciruelas.



Aprende

1. Encierra los nombres de las imágenes en la sopa de letras. **Reconocer**

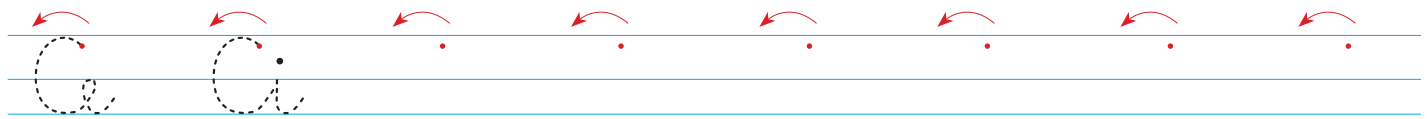


12



c	i	s	n	e	a	s	g	h	i
l	l	l	q	u	c	e	r	r	o
r	t	a	c	e	i	t	e	f	r
z	c	i	r	u	e	l	a	f	h
d	r	d	o	c	e	p	l	n	f

2. Remarca y escribe.





Practica

3. Encierra en un **O** las sílabas que tienen **ce** - **ci**. Reconocer



cisne



cocinero



circo



cereal



cero



cinturón



dulce



macetero

4. Lee las palabras de la **actividad 3** y escríbelas donde corresponda. Clasificar

ce

ci

5. Elige una palabra de la **actividad 4** y escribe una oración. Aplicar



Ponte a prueba

1. Completa el crucigrama. Aplicar

2. Escribe el nombre de cada imagen. Sigue el ejemplo. Aplicar

avellana

galletas



Memorice de sinónimos

1. Lee y responde.



- ¿En qué se parecen las palabras **hermosa** y **bonita**?

Los **sinónimos** son palabras que significan lo mismo.
Por ejemplo, lentes y anteojos.

2. Reúnete con una compañera o un compañero y sigan las instrucciones para jugar.

- Busca el **recortable 6** de la **página 305** y arma tu set de tarjetas.
- Deben poner sobre la mesa todas las tarjetas hacia abajo.
- El primer jugador dará vuelta dos tarjetas y verá si las palabras escritas abajo son **sinónimos**.
- Si son **sinónimos** él gana y sigue jugando; si pierde le toca al siguiente compañero.

Un, una, unos, unas

Lee

1. Lee la receta y encierra las palabras **un**, **una**, **unos** o **unas** que encuentres. *Reconocer*

Ensalada de frutas

Ingredientes

- 4 manzanas
- 2 peras
- 2 plátanos
- 1 yogur
- 2 naranjas

Preparación

1. Lava bien las frutas.



2. Pela los plátanos y unas naranjas. Pide ayuda a un adulto con las manzanas y las peras.



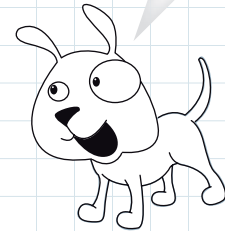
3. Pica las frutas y mézclalas en una fuente.



4. Vierte el yogur y revuelve con una cuchara. Sirve en pots.



Las **recetas** entregan los pasos para elaborar un plato. ¿Qué receta conoces tú?





Aprende

Las palabras **un**, **una**, **unos** y **unas** acompañan a los sustantivos comunes.



Un plátano



Una pera



Unos plátanos



Unas peras

Practica

2. Pinta el con el color que corresponda a cada imagen. Reconocer



un



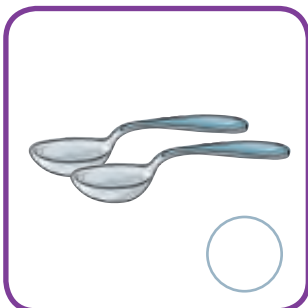
una



unos



unas



3. Escribe **un, una, unos, unas**, según corresponda. Aplicar

sandía

melones

damasco

moras

4. Completa la invitación con **un, una, unos y unas**. Aplicar

Querida Zulema:

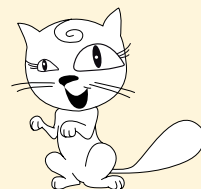
Te invito a mi casa para que hagamos
una rica ensalada de frutas.

Erae _____ melón y _____ peras.

Yo tengo _____ plátanos y _____
manzana.

¡No faltes!

Se escriben **invitaciones**
para decirle a alguien
que asista a un evento
como un cumpleaños o
una fiesta.





Ponte a prueba

1. Marca con una **X** la imagen que corresponda. *Reconocer*

Unos			
Un			
Unas			
Una			

2. Completa con **un**, **una**, **unos** y **unas**. *Aplicar*

Samuel es _____ zorro que vive en los cerros de Santiago.

_____ día _____ zorzales y _____ palomas lo

invitaron a pasear por _____ río cercano.

Samuel tomó _____ manzanas

para compartir con sus amigos

y lo pasaron muy bien.



¿Cómo vas?

1. Lee el diálogo y encierra en un **O** las palabras que tengan **za, zo, zu, ce, ci**.



2. Responde.



• ¿Qué cenarán?

• ¿Qué postre quiere la niña?

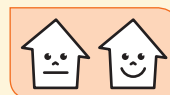
• ¿Qué fruta prefiere comer el niño?



3. Escribe el nombre de cada imagen.



Blank writing lines for the name of the apples.



Blank writing lines for the name of the tent.

12

Blank writing lines for the name of the number 12.



Blank writing lines for the name of the rabbit.

4. Escribe un, una, unos, unas, según corresponda.



ciempiés

mona

leonas

zancudos

¿Cómo te fue?

Pinta tantos como obtuviste.





4 Juega con las palabras

Leer y escribir la **b**

Lee

El niño de la montaña,
lejos, muy lejos del mar,
hizo barcos de papel
y el agua los puso a andar.

Manuel Rugeles

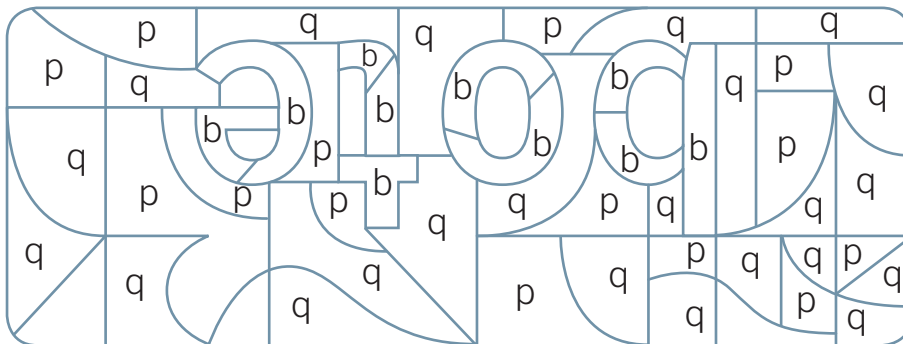


barco

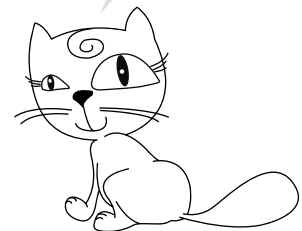


Aprende

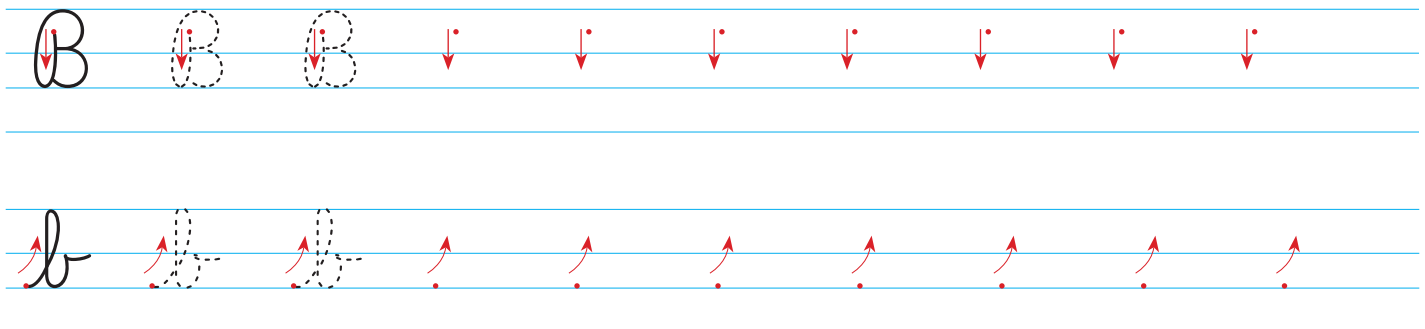
1. Pinta **solo** las letras **b** que encuentres. *Reconocer*



Pon el libro de cabeza y descubre la palabra secreta.



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Escribe los nombres de las imágenes. Aplicar



bastón

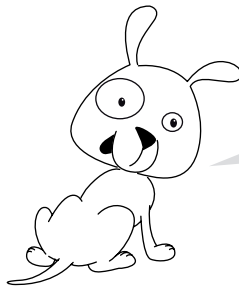






4. Usa el código y descubre lo que dice 🐰. Escríbelo. Aplicar

B	b	e	t	o	a	l	u	r	d	m	n	E	c	i



Leer y escribir la **ch**

Lee

Soy blanca por dentro,
verde por fuera
y tengo unas pepitas
muy dicharacheras.
¿Quién soy?

Ch ch

Ch ch



chi	chu	cho	cha	che
chi	chu	cho	cha	che

chirimoya

Aprende

1. Repite el trabalenguas y encierra las palabras con **ch** que encuentres. *Reconocer*

Comí chirimoyas
y me enchirimoyé,
para desenchirimoyarme,
¿cómo me desenchirimoyaré?



2. Remarca y escribe.

Ch ch ch

ch ch ch



Practica

3. Marca con una línea el camino pasando por las imágenes que tengan **ch**. Reconocer

Entrada →

Salida →

4. Completa el texto con las palabras del recuadro. Aplicar

Chela chocolate leche lechuga choclo

A la abuelita _____ le encanta cocinar. Hace un

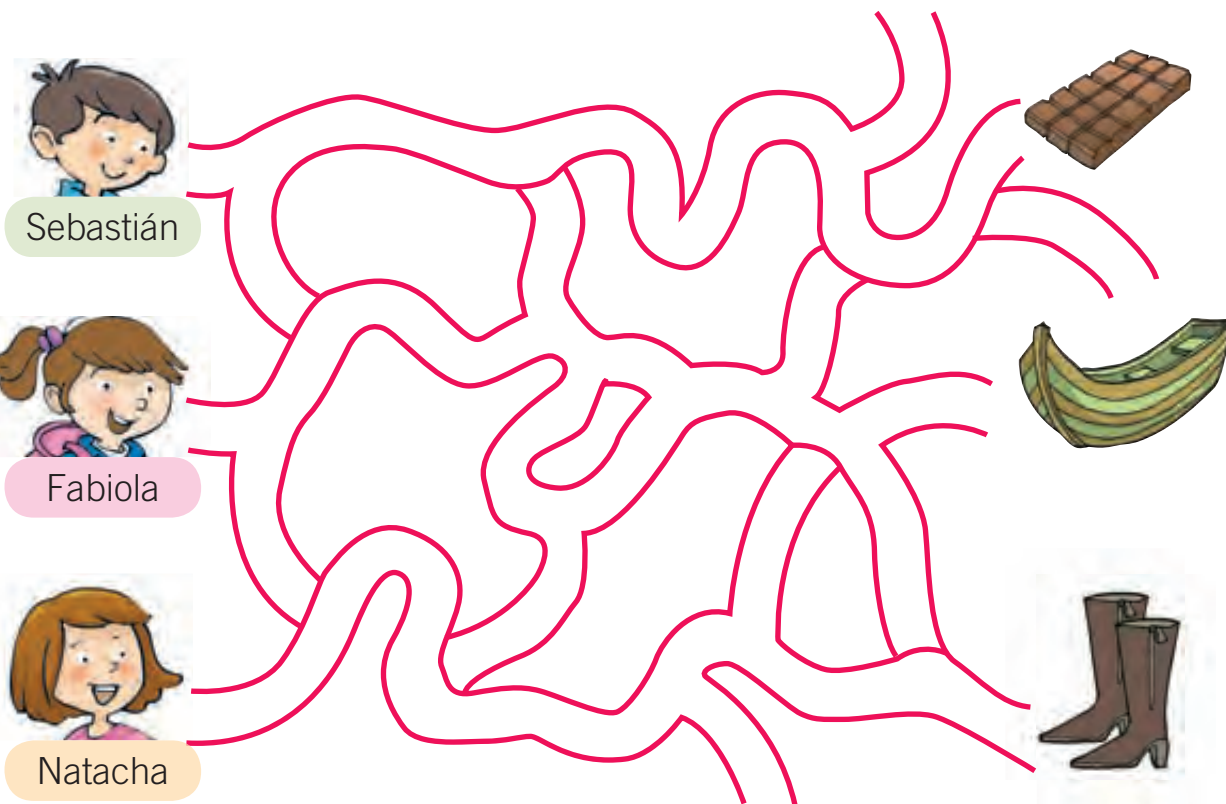
delicioso pastel de _____ con ensalada de

_____. A la hora del té, se toma una _____

con _____ y galletas.

Ponte a prueba

1. Sigue el camino con una línea y escribe en una oración lo que busca cada niño. *Aplicar*



• _____

• _____

• _____

• _____



Escucha instrucciones

Escucha las instrucciones y realiza las actividades.

1. Sigue las instrucciones y traza con una línea el camino correcto. *Interpretar*



2. Intercambia con un compañero o compañera instrucciones para volver a la Casa del Saber. Traza el camino con un color diferente. *Interpretar*

Competencias para la vida

Actividad disponible solo para texto escolar impreso.

Leer me ayuda a cuidar mi entorno

Competencia de interacción con el mundo físico

- Completa el afiche con tu **pegatina 7** de la **página 311**.



- ¿Qué otras acciones sirven para cuidar el planeta? Nombra dos.

1 _____

2 _____



Planta un árbol.

Cierra la llave del agua.

Apaga las luces que no ocupes.



Conectad@s



Complementa esta actividad ingresando a www.casadelsaber.cl/len/103

Da instrucciones

Reúnete con dos o tres compañeros o compañeras y realicen las siguientes actividades.

Prepara

1. Elijan un juego típico de Chile y márkelo con un ✓.



2. Pregunten a un adulto cómo jugar y qué necesitan para hacerlo.

- Planificar el discurso.
- Conducir el discurso.
- Producir el texto.
- Utilizar aspectos no verbales.



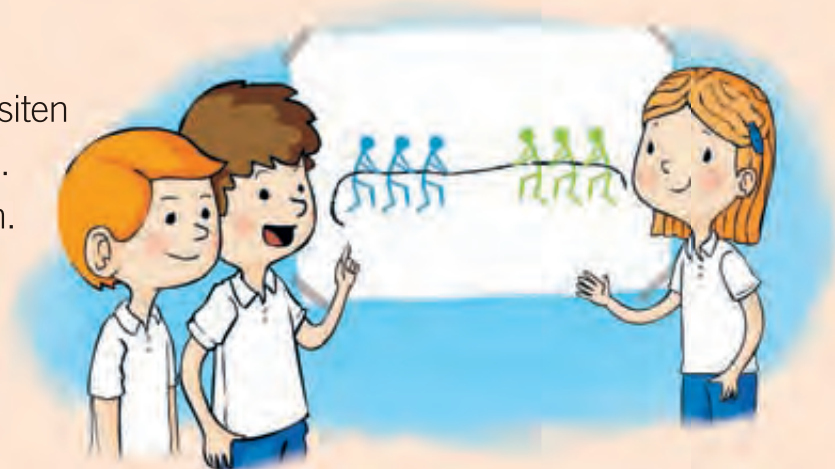


Ensayá

3. Practiquen las instrucciones del juego. Para esto, tengan en cuenta lo siguiente:
- Presentarse y saludar.
 - Hablar fuerte y claro para que todos comprendan.
 - No interrumpir cuando habla el compañero o compañera.
 - Explicar con ejemplos.

Presenta

4. Recolecten los materiales que necesiten y presenten su juego frente al curso. Asegúrense de que todos participen.



Evalúa

5. Marca con un en **Sí** o **No**, según cómo fue tu presentación.

Durante mi presentación yo...	Sí	No
Me presenté y saludé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hablé fuerte y claro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hablé en el momento adecuado, sin interrumpir a mis compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicué con ejemplos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Cómo me comporto en la biblioteca?

1. Marca con un ✓ las imágenes que muestran un buen comportamiento en la biblioteca.



Dentro de la biblioteca debes comportarte de manera **respetuosa** y **cuidar los materiales** que utilizas para que otros también los puedan usar.

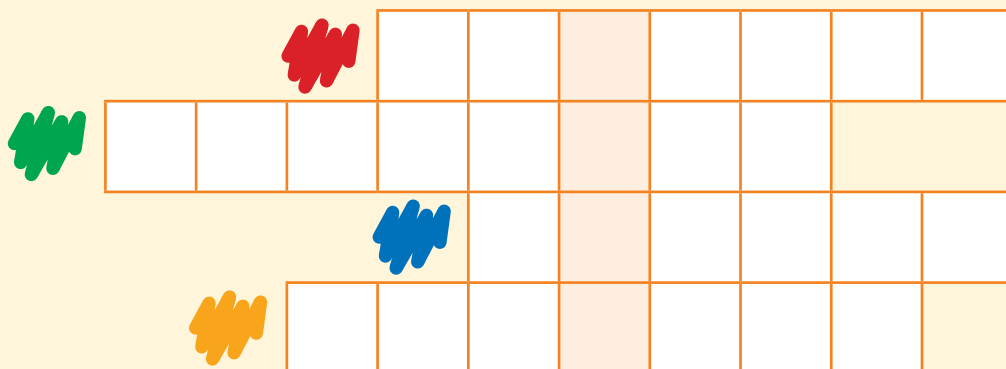
2. Comenta: ¿Qué debes hacer para comportarte de manera respetuosa?, ¿por qué debes cuidar los materiales de la biblioteca?







¿Qué aprendiste?

Evaluación final

1. Resuelve el crucigrama y descubre la palabra escondida. Escríbela.



-  Color del cielo.
-  Persona que cocina.
-  Persona que vive al lado de nuestra casa.
-  Si no está abierto, está...

2. Responde las preguntas usando las siguientes palabras.



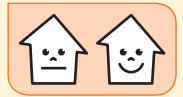
abuelo bombero bailarina

• ¿Quién apaga incendios?

• ¿Quién es el papá de mi papá?

• ¿A quién le gusta bailar?

3. Completa las oraciones.



Pancho pela un



Sebastián quebró una



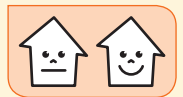
Zacarías come una



Cecilia se puso su



4. Completa con **un, una, unos y unas**.



Mariana prepara

ensalada.

Sandra perdió

diente.

A Zacarías lo picaron

zancudos.

Cesar le regaló

flores a su mamá.



Lee lo que debe hacer Pancha en el colegio.

1. Sentarse.

2. Sacar un cuaderno.

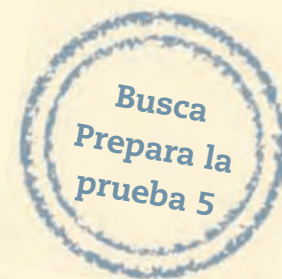
3. Tomar el lápiz.




5. ¿Qué crees que hará Pancha **después**, con el lápiz y el cuaderno?
Marca con una **X**.

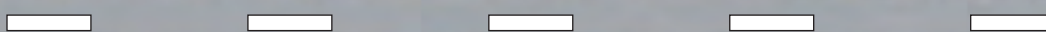


- A** Leer
- B** Jugar
- C** Escribir



¿Cómo te fue?

Pinta tantos como  obtuviste.




Leo y aprendo



En esta unidad aprenderás a:

- Comprender fábulas y cartas de manera oral y escrita.
- Aplicar estrategias para inferir relaciones de causa-consecuencia.
- Leer y escribir las letras **v**, **j**, **ñ** y el dígrafo **ll**.
- Reconocer palabras antónimas para incrementar el vocabulario.
- Aplicar **signos de interrogación** y **exclamación**.
- Producir una carta de manera escrita.
- Leer para desarrollar la creatividad.
- Expresarse creativamente de manera oral y escrita.



Presentación multimedia

Planificaciones



¿Qué sabes?

Evaluación inicial



1. Pide a tu profesora o profesor que relate la fábula *Pedrito y el lobo* y comenta.

- ¿Por qué al final nadie viene a ayudar a Pedrito?
- ¿Qué le dirías al niño sobre su conducta?
- ¿Cuál es la enseñanza de esta historia?

2. Busca tu **recortable 7** de la **página 307** y pega cada uno en la palabra que corresponda.

Actividad disponible solo para texto escolar impreso.

vaso	ventana	muñeca

camello	jarro

3. Escribe una pregunta a Pedrito, el niño mentiroso.



Antes de leer

- ¿Has escuchado o leído antes una fábula? ¿Cuál?
- Observa la imagen y comenta: ¿en qué se diferencian un erizo y un conejo?

El erizo y el conejo

Un día, un erizo salió a dar una vuelta por el bosque. Mientras caminaba chocó con un conejo que corría muy rápido.

—¡A ver si miras por dónde vas! —le gritó el conejo.

—¿Yo? —preguntó el erizo sorprendido.

—Sí, claro, tú. ¿Me quieres decir por qué vas tan despacio?

El erizo respondió con calma:

—Porque no estoy apurado. Si no, correría.

—¿Correr tú? —se burló el conejo. ¡No me hagas reír! ¡Si eres más lento que un caracol!

—Si quiero, puedo correr más rápido que tú.

Vamos al monte y hagamos una carrera.



Durante la lectura

¿Quién crees que ganará la carrera?



¿Qué significa?

cima: punto más alto de un monte.

enroscó: puso en forma redonda.

El conejo subió muy rápido y al llegar a la **cima** se echó a descansar. Mientras tanto, el erizo subió lentamente. Cuando llegó arriba, vio al conejo descansando.

Entonces, el erizo se **enroscó** y se lanzó cuesta abajo. Enseguida llegó a la meta.

Los animales que habían visto la carrera gritaron: —¡Bravo, campeón! ¡Hurra!

El conejo, avergonzado, aprendió que no debía burlarse de los demás.

Moraleja: No te burles de los demás.

Versión equipo editorial

Las **fábulas** son narraciones que dejan una enseñanza. La enseñanza que dejan se llama **moraleja**.



Después de leer

1. Encierra en un **O** lo que hizo el erizo para ganar la carrera. *Obtener información*



2. Numera del **1 al 3** según cómo ocurrieron los hechos. *Integrar e interpretar*



Educando en valores

Comenta

Si el erizo se hubiera rendido al ver la rapidez del conejo, ¿crees que hubiese ganado la carrera?, ¿por qué? *Reflexionar y valorar*

¿Por qué no debemos burlarnos de los demás? *Reflexionar y valorar*



Todos tenemos distintas capacidades, y para relacionarnos con los demás debemos respetarnos los unos a los otros.





¿Cómo reconozco causas y consecuencias?

Observa cómo se hace

<p>1 ¿Por qué el conejo se burló del erizo?</p> <p><input type="checkbox"/> A Porque era muy divertido.</p> <p><input type="checkbox"/> B Porque rodó por el monte.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C Porque dijo que podía correr.</p>	<p>2 ¿Qué consecuencia tuvo la burla del conejo?</p> <p><input type="checkbox"/> A El erizo caminó más rápido.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B El erizo lo retó a una carrera.</p> <p><input type="checkbox"/> C El conejo se echó a descansar.</p>
---	---



Para identificar la **causa** de un hecho debes preguntarte ¿por qué ocurrió?
Para identificar la **consecuencia**, debes pensar ¿qué pasó después?,
¿cuál fue el resultado de lo que pasó?
Finalmente, debes buscar la alternativa correcta y marcar con una **X**.

Ahora hazlo tú

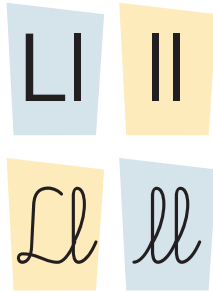
<p>3 ¿Por qué el conejo perdió la carrera?</p> <p><input type="checkbox"/> A Porque era el más lento.</p> <p><input type="checkbox"/> B Porque rodó monte abajo.</p> <p><input type="checkbox"/> C Porque se echó a descansar.</p>	<p>4 ¿Cuál fue la consecuencia de que el conejo perdiera la carrera?</p> <p><input type="checkbox"/> A Reconoció que era el más lento.</p> <p><input type="checkbox"/> B Aprendió que no debía burlarse de los demás.</p> <p><input type="checkbox"/> C Comprendió que no hay que andar apurado.</p>
---	---

2 Juega con las palabras

Leer y escribir la ll

Lee

Una llama juguetona
fuera del corral salió.
Comió hierbita tierna
¡y qué lindo lo pasó!



llama



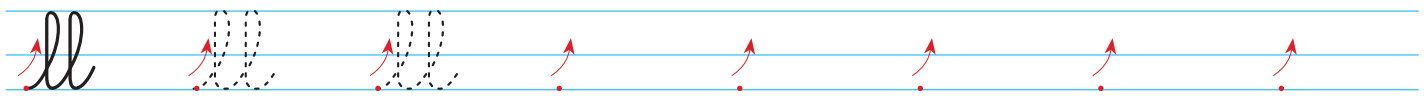
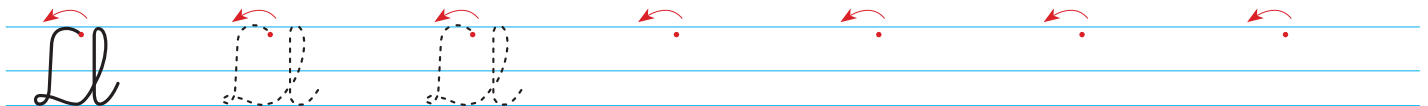
Aprende

1. Repite el trabalenguas y encierra las palabras que tengan ll. Reconocer

Sobre la llanura las llamas
corren sin cesar,
tantas llamas corren
sobre la llanura
y no dejan de llegar.



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Ordena las sílabas y escribe las palabras. Organizar

rre ti ca lla

cor lle ra di

pa za llo

llo ca ba

4. Completa el texto con las palabras del recuadro. Aplicar

huesillos servilleta tortillas caballo



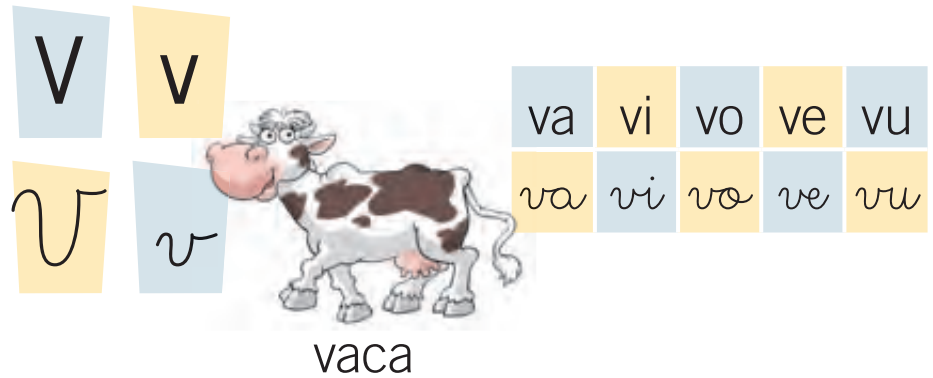
El _____ Manolo es muy
 glotón. Le gustan las _____
 de tallos y el mote con _____.
 Luego de comer se limpia con una _____.

Leer y escribir la v

Lee

Había una vez
una vaca
en la quebrada
de Humahuaca.
Como era muy vieja,
muy vieja, estaba sorda
de una oreja.

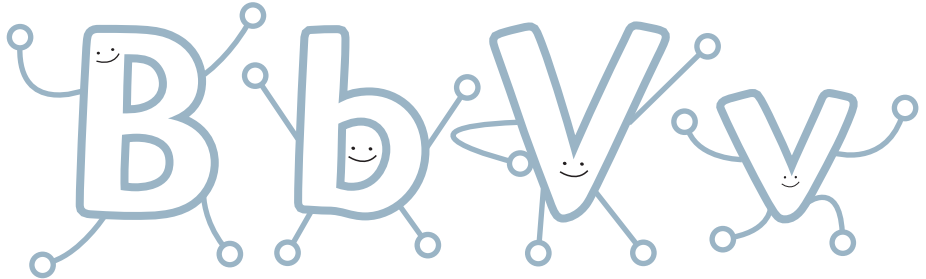
María Elena Walsh



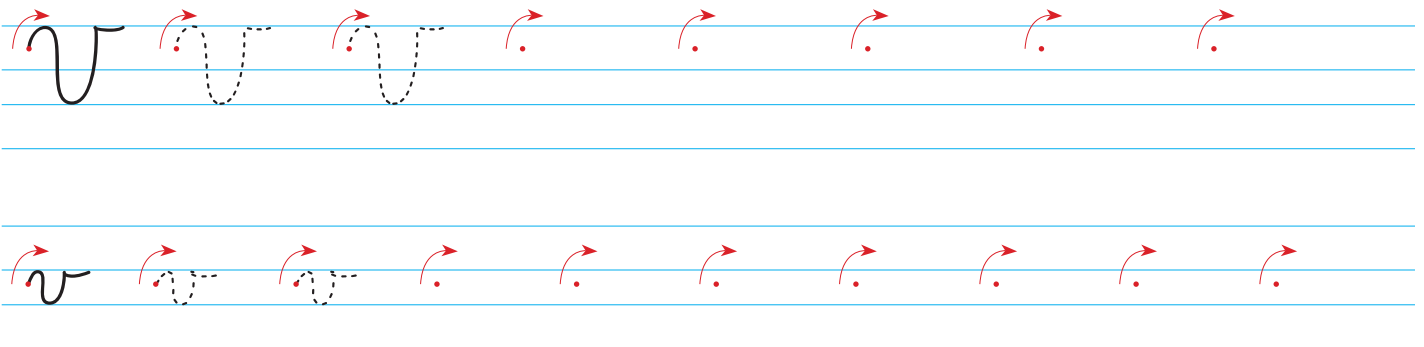
Aprende

1. Escucha y lee. Luego, pinta la letras que correspondan. *Reconocer*

Está en verano y en invierno,
en el viento y en las velas,
en la vaca y en el ciervo,
en Valentín y en Violeta.
¿Qué letra es?



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Remarca los números. Aplicar

21 *veintiuno*

25 *veinticinco*

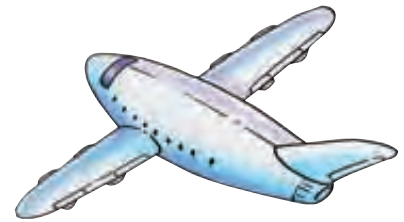
26 *veintiséis*

27 *veintisiete*

29 *veintinueve*

22 *veintidós*

4. Escribe el nombre de cada imagen. Aplicar



5. Separa las palabras y escribe la oración. Aplicar

Olivia lavó el vaso.



Ponte a prueba

1. ¿Cómo se llama? Escribe la palabra correcta. Reconocer



¿vela o vena?



¿llevo o llave?



¿llama o llena?



¿ave o uva?

2. Lee la adivinanza y escribe la respuesta. Comprender

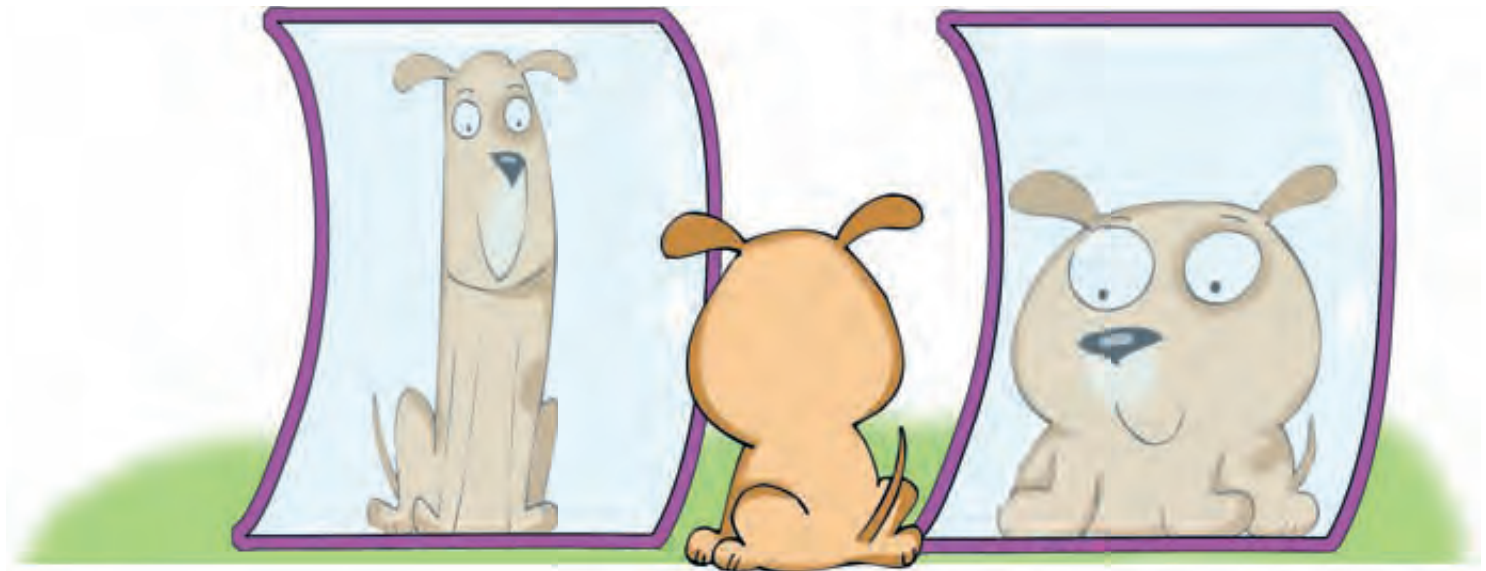
No es un ave. Es una nave.
Con sus alas de metal
vuela y vuela fenomenal.
¿Qué es?

Sin ella en la mano
ni entras ni sales
ni vas a la calle.
¿Qué es?



Tarjetas de antónimos

1. Lee y responde.



- ¿Qué hace , ¿en qué se diferencian los reflejos?

Los **antónimos** son palabras opuestas o que significan lo contrario, por ejemplo, **flaco** y **gordo**.

2. Reúnete con dos o tres compañeros y sigan las instrucciones para jugar.

- Busquen los **cartones 3 y 4**, y desprendan las tarjetas.
- Mezclen todas las tarjetas y repártanlas entre los jugadores.
- Armen las parejas de antónimos que hayan obtenido y pónganlas sobre la mesa.
- Por turno, cada jugador debe botar una carta y el que tiene el antónimo correspondiente lo bota sobre la mesa.
- Gana el jugador que se quede sin cartas.

Signos de interrogación ¿? y exclamación ¡!

Lee

Zemuco, 21 de septiembre de 2013

Querido erizo:

¿Cómo estás? Te escribo esta carta porque estoy arrepentido de dudar de ti. No pensé que ganarías la carrera. ¡Estoy muy sorprendido! Te felicito y me gustaría celebrar. ¿Hagamos una fiesta? Invitaré a nuestros amigos del bosque y festejaremos. ¡Lo pasaremos genial!

Tu nuevo amigo,

El conejo

1. Encierra los signos ¿? y ¡! que encuentres en la carta. Reconocer



Aprende

Los **signos de interrogación** ¿ ? se usan cuando escribimos una pregunta.
Por ejemplo: ¿Cómo estás?

Los **signos de exclamación** ¡ ! se usan cuando escribimos una expresión de asombro, entusiasmo, alegría, enojo o miedo, entre otras.
Por ejemplo: ¡Estoy muy sorprendido!

Practica

2. ¿Para qué usó el conejo los signos ¿ ? y ¡ ! en la carta? Remarca y completa. *Inferir*

Usé ¿ ? para

Usé ¡ ! para

3. Vuelve a leer la carta y copia una **pregunta** y una **exclamación**. *Aplicar*


¿


?

¡

!

4. Encierra con  la **pregunta** y con  la **exclamación**. Reconocer

-  ¿Seamos amigos?

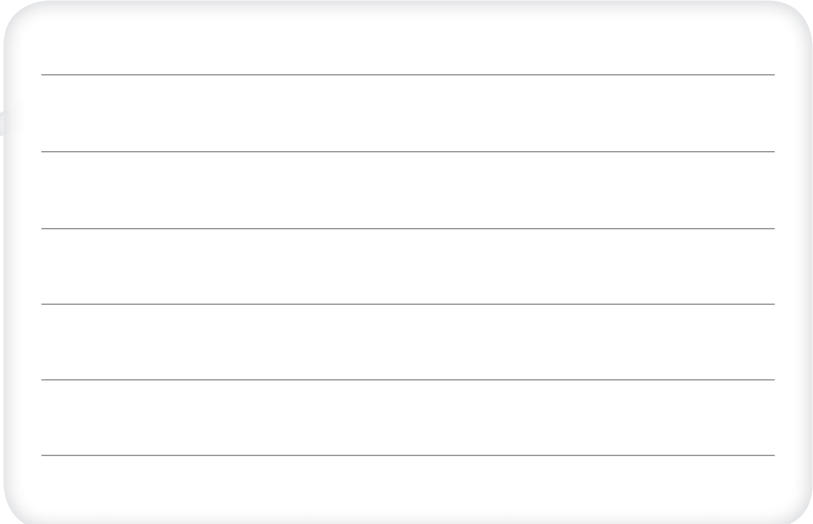
-  ¡Claro que sí! Seremos buenos amigos.

5. ¿Qué le preguntarías a cada personaje? Escribe. Aplicar





6. Escribe lo que exclama el erizo. Recuerda usar ¡ !. Aplicar





Ponte a prueba

1. Lee y encierra con  los signos ¿ ? y con  los signos ¡ !. Reconocer



2. Copia las expresiones de sorpresa y alegría. Aplicar

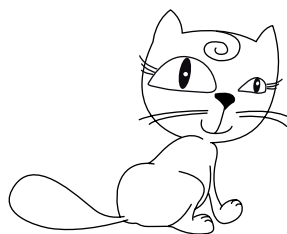
- _____
- _____
- _____

3. Lee y escribe la pregunta. Aplicar

- _____

4. Escribe la respuesta. Aplicar

- _____



El **índice** de un libro muestra su contenido y la página donde se encuentra.

¿Cómo vas?

1. Subraya el nombre de cada imagen.



llave



novia



zapatillas



valle

lluvia

zanahorias

maleta



castillo



galleta

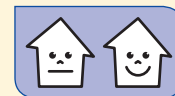


botella

casino

servilleta

2. ¿Qué hay? Marca con un ✓.



Una vaca y un pavo real.

Una gaviota y un burro.



Un vaso y un ventilador.

Un velero y un avión.



Un ave y unas violetas.

Un vaso y unas uvas.



3. Escribe una **pregunta** para cada respuesta. Recuerda usar el signo que corresponda.



• Pregunta: _____

• Respuesta: *Me llamo Juan.*



• Pregunta: _____

• Respuesta: *Voy al parque.*

4. Escribe lo que **exclama** cada personaje. Recuerda usar el signo que corresponda.





¿Cómo te fue?

Pinta tantos como obtuviste.





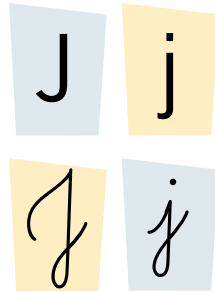
4 Juega con las palabras

Leer y escribir la j

Lee

La jirafa
no tiene
bufanda.
Tirita y se queja.
Está resfriada.

Carlos Murciano



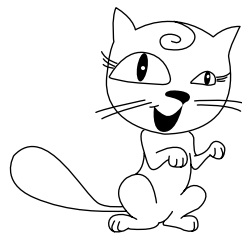
jirafa



Aprende

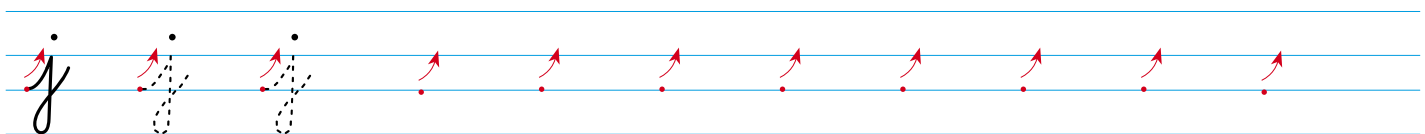
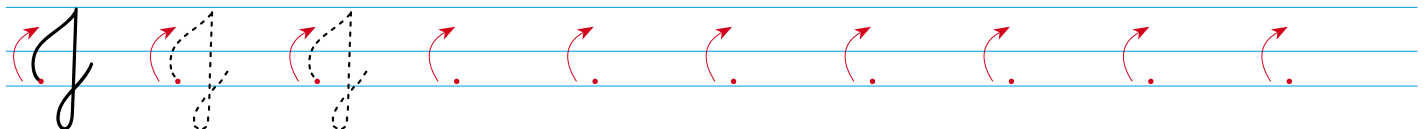
1. Repite el trabalenguas y encierra las letras j. Reconocer

Comí perejil
y me emperejilé;
para desemperejilarme
¿cómo me desemperejilaré?



Crea un trabalenguas
cambiando la palabra
perejil por **naranja**.
¿Cómo resulta?

2. Remarca y escribe.





Practica

3. Marca con una **X** el **sonido inicial** de cada palabra. *Reconocer*



ji ij

aj ja

ej je

4. Responde. *Comprender*



¿Qué son?



¿Qué come?



¿Qué hace?

5. Ordena las palabras y escribe la oración. *Organizar*

toma Jacinta jugo. La jirafa

Leer y escribir la ñ

Lee

La señora ñandú
baña sus plumas,
y luego del agua
se lima las uñas.



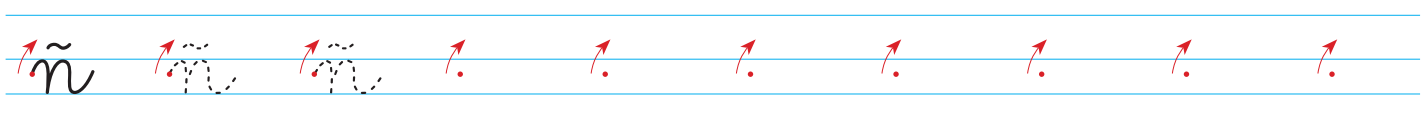
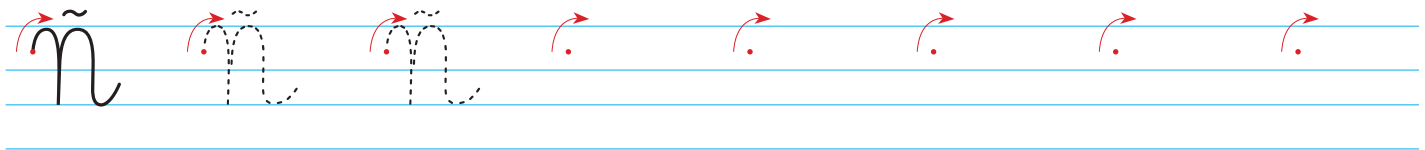
Aprende

1. Lee y encierra las palabras con ñ. Reconocer

El ñandú mide casi un metro
y tiene tres dedos en cada pata.
Aunque es un ave, no puede volar
porque sus alas son muy pequeñas.



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Completa el texto. *Comprender*

El _____ no puede volar, porque sus alas
son muy _____ .

4. Escribe el nombre de cada imagen. *Aplicar*



5. Observa la imagen y escribe una oración. *Aplicar*



Ponte a prueba

1. Lee las pistas y descubre a Josefina. Enciérrala en un **O**. *Comprender*

- Es pequeña.
- Usa dos moños.
- Tiene una muñeca.
- Usa un vestido color naranja.



2. Completa. *Aplicar*

Josefina usa dos _____ y un vestido

color _____ .



Escucha una fábula

🔊 Escucha con mucha atención la fábula *El ratón de campo y el ratón de ciudad* y realiza las actividades.

1. Busca tu **pegatina 8** de la **página 313** y ubica cada ratón en el lugar donde vive. Escribe su nombre. *Interpretar*



2. ¿Cómo es el campo? Marca con un . *Interpretar*

peligroso



tranquilo



3. ¿Cómo es para Nino vivir en la ciudad? *Interpretar*

4. ¿Por qué Nino prefirió volver a su hogar? Comenta. *Interpretar*



Conectad@s



Conoce más fábulas ingresando a www.casadelsaber.cl/len/104

Competencias para la vida

Leer me ayuda a desarrollar la creatividad

¿Te has fijado en que los personajes de las fábulas casi siempre son animales?

¿Cómo sería una fábula sobre nosotros?



Observa las imágenes y narra la historia.





Competencia cultural y artística

- Reúnete con un compañero o compañera y hagan un títere para cada personaje.



1 Dibuja los personajes en una cartulina.



2 Recorta con mucho cuidado.



3 Píntalos y decóralos como quieras.

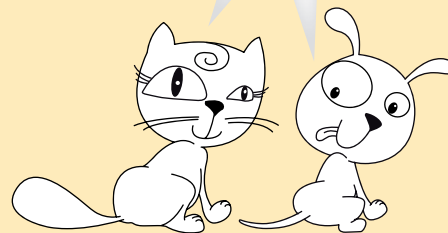


4 Pega un palo de helado en el reverso de cada personaje.



5 Jueguen y representen la fábula con sus títeres.

Ahora, haz títeres de nosotros y juega con ellos.



Escribe una carta



- Organizar ideas.
- Utilizar un vocabulario variado.
- Dominar aspectos formales (caligrafía).

1. Lee la carta y fíjate en sus partes.

Curicó, 4 de octubre de 2013

Querido ratón:

Te escribo para darte las gracias por salvarme de la trampa. Al principio creí que por tu tamaño no podrías ayudarme, pero me di cuenta de que eso no importa, lo que importa es que un amigo siempre te puede ayudar.

En amigo agradecido,

El león



Lugar y fecha

Saludo

Cuerpo

Aquí escribes el mensaje de tu carta.

Despedida

Firma

Aquí pones tu nombre.

Recursos para escribir

Las **cartas** sirven para comunicarse con otras personas y contar sobre nuestras experiencias o sentimientos.

2. ¿Para qué escribió el león una carta al ratón? Comenta.



Planifica

3. Completa la ficha.


¿A quién le escribirás? _____

¿Qué le contarás? _____

Escribe

4. Escribe la carta en tu cuaderno teniendo en cuenta todas sus partes. Recuerda usar letra clara.

Evalúa

5. Revisa tu carta y marca con un  en **Sí** o **No**, según corresponda.

	Sí	No
• ¿Seguí las partes de una carta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• ¿Escribí con letra clara?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• ¿Escribí lo que quería contar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reescribe y comparte

6. Corrige tu carta y escríbela en el **recortable 8** de la **página 307**. Luego, diseña un sobre para enviarla a la persona a la que va dirigida.

¿Cómo cuidar un libro?

1. Observa cada situación y marca con un la forma correcta de manipular un libro.



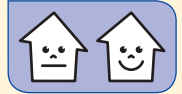
2. Comenta con tus compañeras y compañeros cómo cuidan los libros.



¿Qué aprendiste?

Evaluación final

1. Escribe el nombre de cada imagen.









2. Completa con los signos ¿ ? y ¡ ! donde corresponda.



_____ Qué haces _____

_____ Viajo al espacio.

_____ Pero si las cajas no vuelan _____

_____ Esta no es cualquier caja, es mi nave espacial.

5... 4... 3... 2... 1
_____ Despegue _____

3. Completa la carta con las palabras del recuadro.



juguetes muñecas jugo Josefina

Zalca, 11 de octubre de 2013

Querido Vicente:

Te escribo para pedirte que me ayudes a recolectar _____ para regalar al hogar San Clemente. Ya tengo unas _____ y varias pelotas. Te espero en mi casa con un _____ bien helado.

Muchas gracias,

4. Separa las palabras y escribe la oración.



Javierjugabajolalluvia.



Lee y responde las preguntas 5 y 6.

La paloma y la hormiga

Una hormiga tenía tanta sed que fue a beber a un gran río. Mientras bebía tropezó y cayó al agua. Justo una paloma que pasaba por ahí, le arrojó una ramita y la salvó.

Tiempo después, un cazador intentó atrapar a la paloma. La hormiga mordió el talón del hombre y le salvó la vida en forma de agradecimiento.

Moraleja: Devuelve los favores que te hacen.

Esopo

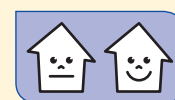
5. ¿Por qué la paloma salvó a la hormiga?

- A** Porque cayó al agua.
- B** Porque estaba agradecida.
- C** Porque mordió a un cazador.



6. ¿Cuál fue la **consecuencia** de que la paloma salvara a la hormiga?

- A** La hormiga tropezó y cayó.
- B** El cazador las atrapó a ambas.
- C** La hormiga le devolvió el favor.

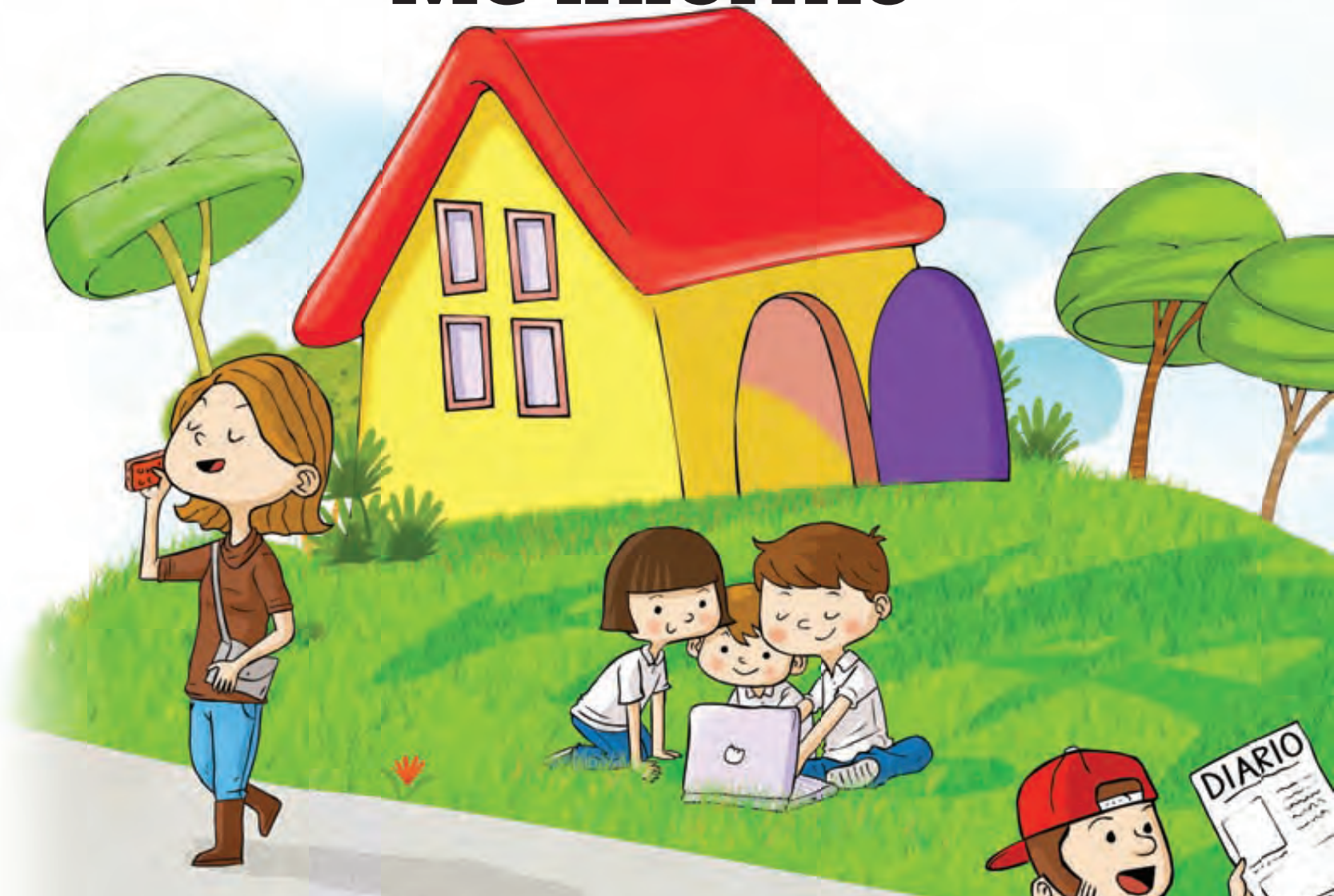


¿Cómo te fue?

Pinta tantos como  obtuviste.



Me informo



En esta unidad aprenderás a:

- Comprender textos informativos y recados de manera oral y escrita.
- Aplicar estrategias para reconocer el propósito de un texto.
- Leer y escribir las letras **x**, **w**, **y**, **k** y las combinaciones **güe**, **güi**.
- Reconocer familias de palabras para incrementar el vocabulario.
- Reconocer y aplicar **verbos**.
- Producir textos informativos de manera oral.
- Leer para desarrollar la competencia de tratamiento de la información.
- Demostrar interés y una actitud activa frente a la lectura.

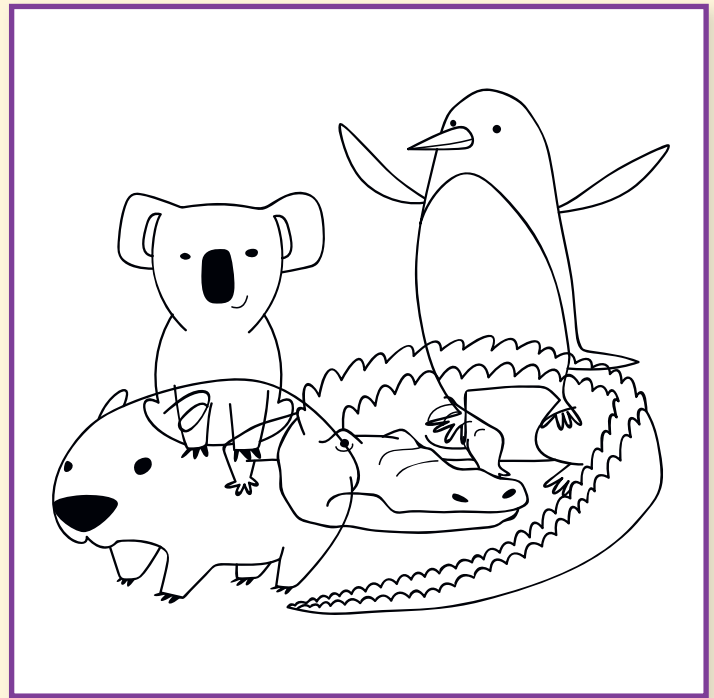




¿Qué sabes?

Evaluación inicial

1. ¿Para qué sirven los objetos que aparecen en la imagen?
2. ¿Cuál o cuáles de ellos usas tú?
¿Para qué?
3. ¿Qué hace tu familia para informarse de los hechos que suceden en el mundo?
4. Pinta los animales cuyos nombres tengan **x**, **w**, **y**, **k**, **güe** o **güi**.



5. Ahora, busca en tu casa información sobre aquellos animales que no conoces.





Antes de leer

- ¿Sobre qué temas te gusta leer?
- ¿Qué haces cuando quieres saber sobre un tema, por ejemplo, sobre los animales?

Perros que ayudan a leer

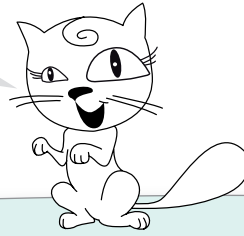
La mayoría de los niños ama a los animales y especialmente a los perros, pues son una buena compañía para salir a pasear, jugar y descansar. “Junto a ti” es una corporación que se encarga de entrenar perros para que ayuden a niñas y niños que lo necesiten y, además, los acompañen mientras aprenden a leer.

¿Es posible que un niño que tiene dificultades para leer frente a los demás, lo haga mejor cuando le lee a un perro? ¡Sí! La seguridad y confianza que produce la compañía de un perro, permiten que los niños mejoren su lectura cuando se enfrentan a estos animales entrenados, que escuchan atentamente cada palabra. Existe una motivación especial en los niños al leer y acariciar a un perro tranquilo, amable y relajado.





Los **textos informativos** sirven para conocer más sobre un tema que nos interese.



Durante la lectura

¿Has leído frente a un animal?, ¿por qué crees que deben ser entrenados?

Para lograr esto, la “Corporación Junto a ti” selecciona y entrena perros que se transforman en el mejor compañero de lectura. Con una sesión semanal, las niñas y los niños logran leer más y mejor, pierden el temor, buscan libros para sus mascotas y son muy responsables en cumplir con la lectura frente a sus nuevos amigos.





Después de leer

1. ¿Para qué son buena compañía los perros? Pinta el o los . *Obtener información*

pasear

descansar

comer

jugar

2. Marca con un la información correcta. *Obtener información*

La mayoría de los niños ama a los animales.

Todos los perros son peligrosos para los niños.

Los niños leen mejor frente a un perro entrenado.

La “Corporación Junto a ti” selecciona y entrena perros.

3. ¿Qué logran hacer los niños y las niñas cuando leen frente a estos perros? *Integrar e interpretar*



Educando en valores

Comenta:

¿Por qué crees que a los niños les gusta leerles a los perros? *Reflexionar y valorar*

¿Tienes una mascota? ¿Qué actividades se pueden realizar con las mascotas? *Reflexionar y valorar*

¿Cómo se deben cuidar las mascotas? *Reflexionar y valorar*



Los animales nos acompañan y pueden sernos de gran ayuda.
Las mascotas necesitan de nuestro cuidado porque son animales domésticos.
Por eso, es importante que los cuidemos y protejamos.





¿Cómo descubro para qué sirve un texto?

Observa cómo se hace

1 ¿Para qué sirve el texto *Perros que ayudan a leer?*

- A Para informar.
- B Para entretener.
- C Para dar instrucciones.



Para responder, primero debes preguntarte **para qué** usan este tipo de texto las personas; por ejemplo, los textos informativos se leen para saber más sobre un tema que nos interesa. Finalmente, debes buscar la alternativa correcta y marcarla con una **X**.

Ahora hazlo tú

Lee el texto y responde.

Alfajores en casa

Ingredientes:

- 1 pote de manjar
- 1 paquete de galletas de soda

Preparación:

1. Toma una galleta de soda y cubre todo un lado con manjar.
2. Tapa el manjar con otra galleta y ¡listo! Disfruta tu alfajor.

2 ¿Para qué sirve esta receta?

- A Para informar.
- B Para entretener.
- C Para dar instrucciones.

2 Juega con las palabras

Leer y escribir la x

Lee

Álex se va de excursión y lleva su excelente saxofón. ¡Se divierte un montón!



saxofón

xa	xo	xe	xu	xi
xa	xo	xe	xu	xi

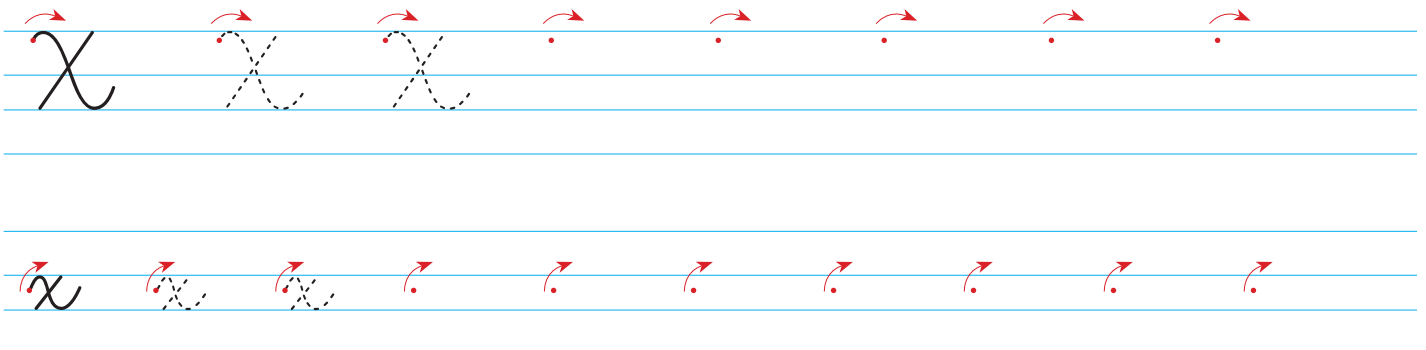
Aprende

1. Lee y encierra las sílabas con x. Reconocer

Xilo, xilófono
toca con vigor,
con xilo el xilófono
toca don lgor.

Máximo taxista
anda de excursión,
conduce su taxi
con mucha precaución.

2. Remarca y escribe.





Practica

3. Lee y encierra las palabras con **x**. Reconocer

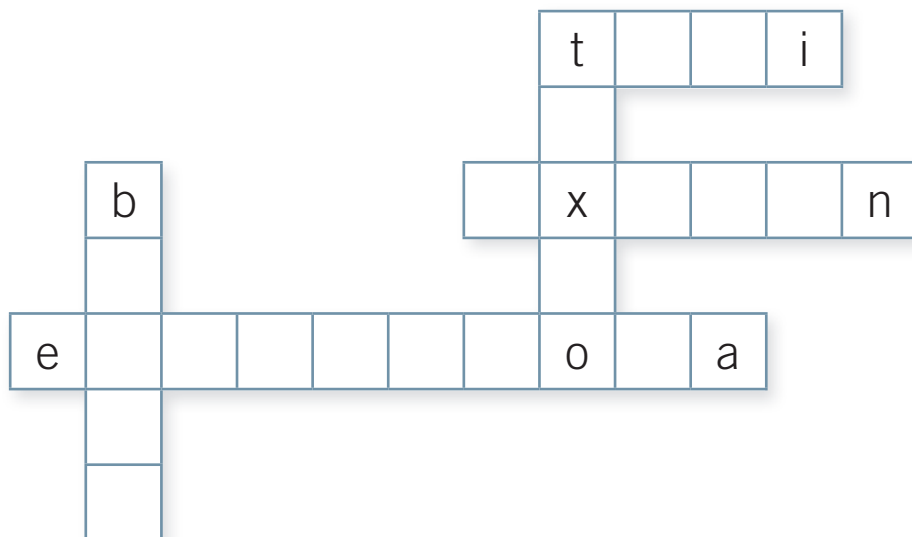
En mi colegio hubo un concierto.
Yo toqué el saxofón y
Álex tocó el xilófono.
La profesora, que es
tan exigente, nos dijo:
—¡Muy bien, chicos! El concierto
fue un éxito.



4. Responde. Comprender

- ¿Quién tocó el xilófono? _____
- ¿Cómo es la profesora? _____
- ¿Qué les dijo la profesora? _____

5. Completa el crucigrama con las palabras del cartel. Aplicar



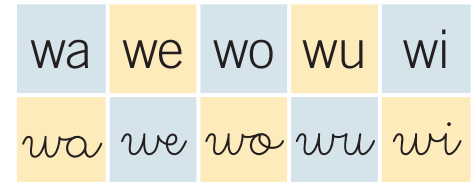
Leer y escribir la w

Lee

Walter
juega waterpolo,
lanza la pelota
y hace un gol.
¡Ay!, qué emoción.



waterpolo



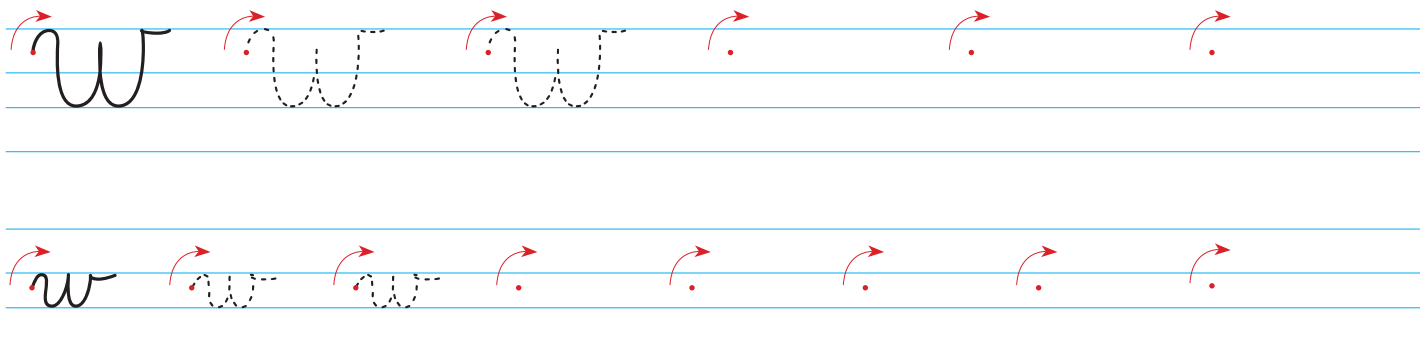
Aprende

1. Lee y pinta la respuesta. Reconocer

Wanda y Waldo
me tienen de pie,
Víctor solo a medias
y Mario al revés.
¿Qué letra soy?



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Escribe el nombre de cada deporte. *Aplicar*



waterpolo

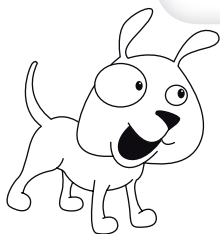


windsurf

4. Encuentra cuatro nombres de personas y escríbelos. *Aplicar*

w	i	M	h	y	V	a
L	W	a	l	t	e	r
G	p	l	W	e	g	h
v	M	W	a	n	d	a
W	a	l	d	o	M	i
n	x	W	e	n	d	y

Recuerda que los nombres de personas son **sustantivos propios** y se escriben con mayúscula.



Ponte a prueba

1. Une con una línea la palabra con su significado. *Relacionar*

excavadora



Persona que viene de otro país.

taxista



Paseo por un lugar.

excursión



Máquina para excavar tierra.

extranjero



Persona que conduce un taxi.

2. Lee y descubre el nombre de cada niño. Escríbelo. *Aplicar*

- Darwin es amigo de Max.
- Max es hermano de Wilma.
- Wilma tiene pecas como su hermano.









Familias de palabras

Observa y lee la familia de palabras.



Estas palabras se parecen, por eso son de una misma familia. ¿Tú te pareces a algún familiar?



1. Encierra las palabras que pertenecen a la familia de **flor**.

flor florero rosa

pétalo macetero florería

2. Lee y encierra la palabra que **no** pertenece a cada familia.

pescado bote pescador pescadería

zapato zapatero bota zapatería

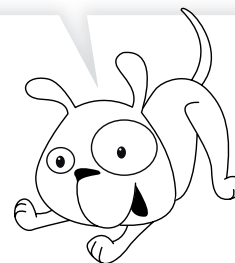
taxi taxímetro chofer taxista

Verbos

Lee



Los **recados** sirven para dejar mensajes a otras personas. Los puedes usar para pedir, recordar o avisar algo importante.



1. ¿Qué hace cada persona? Reconocer



nadar

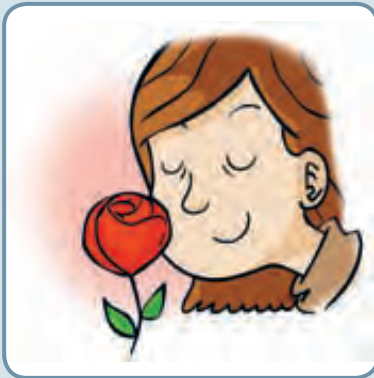




Aprende

Los **verbos** son palabras que indican acciones.

Por ejemplo:



oler



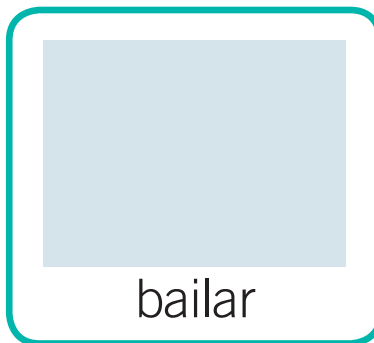
saltar



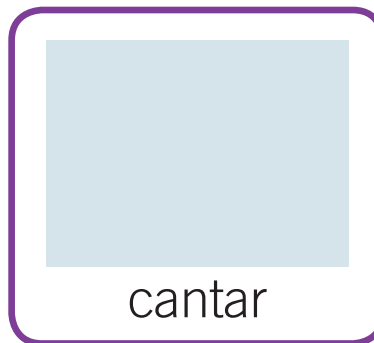
leer

Practica

2. Busca la **pegatina 9** de la **página 313** y ubica cada acción donde corresponda. *Reconocer*



bailar



cantar

Actividad disponible
solo para texto
escolar impreso.



nadar



dormir

3. Escribe la **acción** que realiza cada persona. Aplicar



4. Observa y responde usando **verbos**. Aplicar



• ¿Qué hace Ximena?

Ximena agua.



• ¿Qué hace Max?

Max música.



Ponte a prueba

1. Escribe lo que significa cada señal. Utiliza **verbos**. Aplicar



No correr.



¿Cómo vas?

1. Escribe el nombre de cada imagen.



2. Lee el texto y encierra las palabras con **x** y **w**.



El wombat

El wombat es un animal muy extraño, es un mamífero marsupial. Se parece al ratón y al oso. Además, con sus extraordinarias garras hace túneles como los topos.

Vive en Australia y se alimenta de zanahorias, hierbas y hojas de los árboles.



3. Responde.

- ¿Sobre quién habla el texto?



- ¿Cómo son sus garras?



4. Une con una línea la acción con la imagen que corresponda.



○



conversar ○

abrazar ○

jugar ○

○



○



5. Elige una de las palabras de la **actividad 4** y escribe una oración.



¿Cómo te fue?

Pinta tantos como obtuviste.



4 Juega con las palabras

Leer y escribir **güe - güi**

Lee

La cigüeña tiene vergüenza
porque el pingüino la mira fijo.
¡Ay, que acertijo!



cigüeña y pingüino

güe

güi

güe

güi

Aprende

En las sílabas **güe** y **güi** la letra **u** se pronuncia,
por eso sobre ella se escriben dos puntos de
esta manera: **ü**.

Por ejemplo: cigüeña.



1. Remarca y escribe.

Güe Güi Güe Güi

güe güi güe güi



Practica

2. Escribe las palabras siguiendo el ejemplo. Aplicar



agua



aguita









Leer y escribir la **k**

Lee

Verde por dentro
y por fuera café,
un kilo de kiwis
me quiero comer.



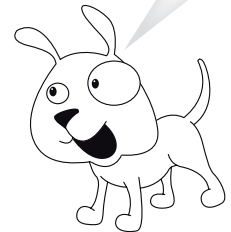
Aprende

1. Repite el trabalenguas y encierra las palabras con **k**. *Reconocer*

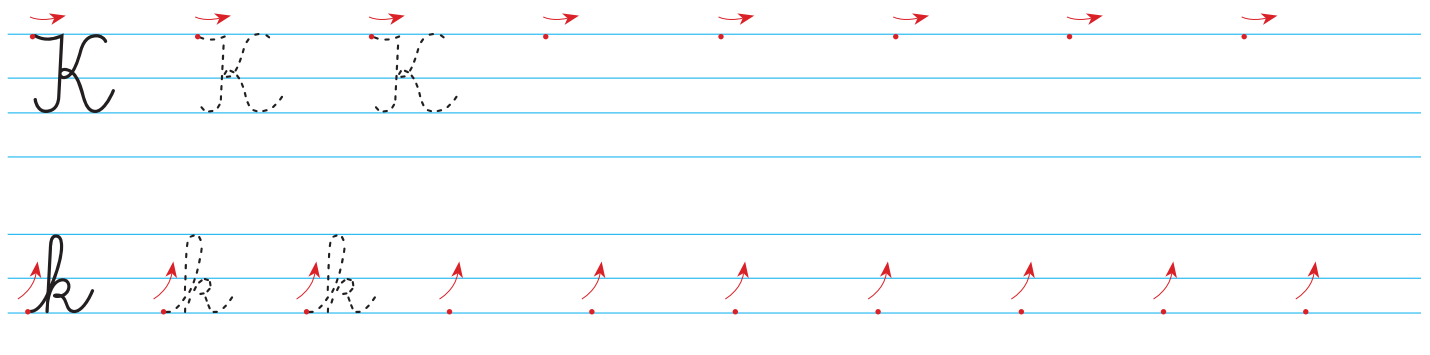
El koala quiere kiwis,
¿qué es lo que quiere el koala?
Kilos de kiwis quiere.
El koala quiere kiwis,
¿qué es lo que quiere el koala?
Kilos de kiwis quiere.



Además de la fruta,
existe un pajarito
llamado **kiwi**.
Busca información
sobre él.



2. Remarca y escribe.





Practica

3. Busca tu **pegatina 10** de la **página 313** y ubica cada nombre donde corresponda. *Reconocer*



4. Observa y responde. *Aplicar*



• ¿Cómo canta el gallo?



• ¿Qué come el niño?



• ¿Qué deporte practican?

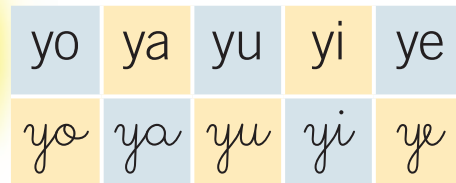
Leer y escribir la y

Lee

Si yo pudiera,
si yo pudiera
jugar con mi yo-yo,
no le diría,
no le diría
que tire del cordón.



yo-yo

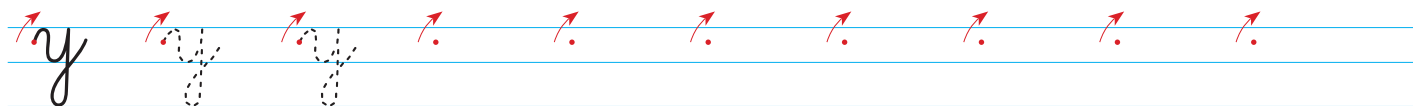
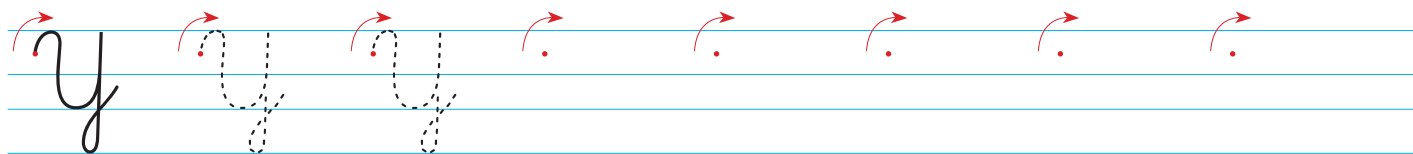


Aprende

1. Lee y pinta las letras **y**. Reconocer

Yo como papayas.

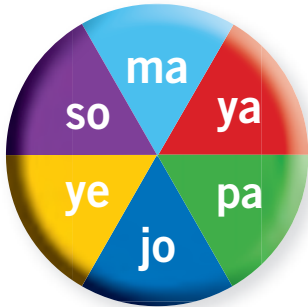
2. Remarca y escribe.





Practica

3. Sigue la clave de colores y forma las palabras. Escríbelas. **Aplicar**











4. Completa la ficha usando la palabra **yo**. **Aplicar**

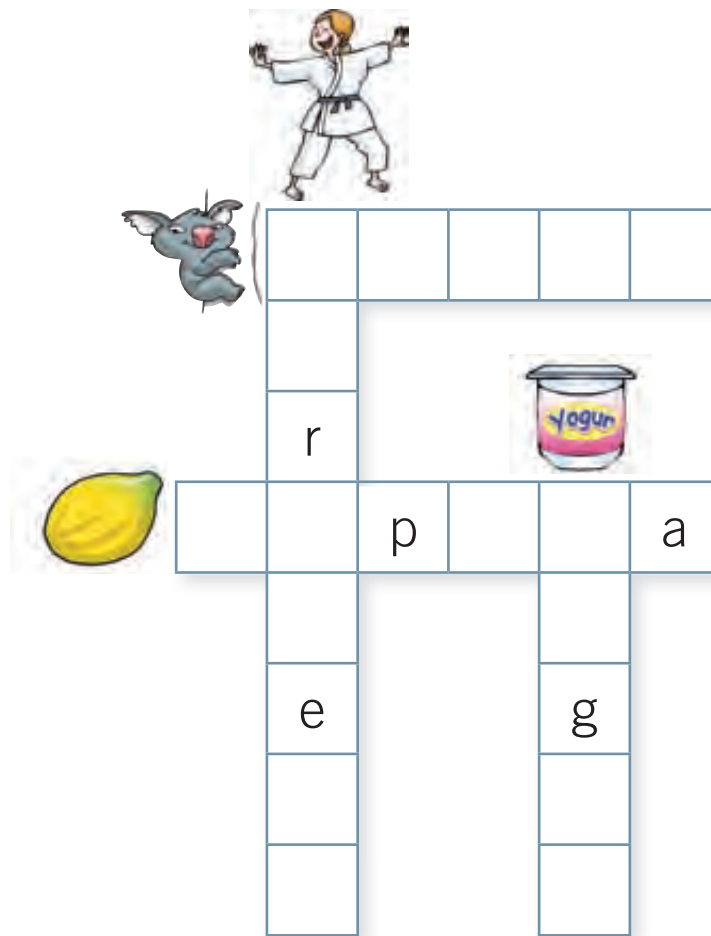
• ¿Cuál es tu nombre?

Yo me llamo

• ¿Dónde vives?

Ponte a prueba

1. Completa el crucigrama. Aplicar



2. Observa la imagen y escribe una oración. Aplicar





Actividad digital

Escucha un texto informativo

Escucha con mucha atención el texto *Un cuerpo sano y fuerte* y realiza las actividades.

1. Marca con un ✓ los niños y niñas que cuidan su cuerpo. Interpretar



2. ¿Qué pasa si no cuidas tu cuerpo? Reconocer

3. ¿A qué te comprometes para mantener tu cuerpo sano y fuerte? Interpretar

Yo me comprometo a

Competencias para la vida

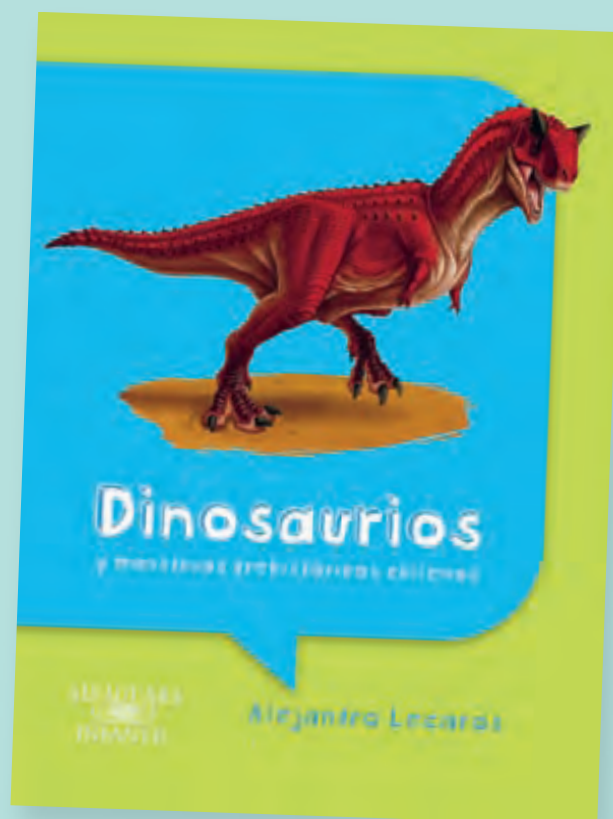
Leer me ayuda a buscar información



Hay libros de historias inventadas, como los cuentos, y libros donde puedes encontrar información real del mundo, como las enciclopedias. Las enciclopedias tienen **textos informativos**, en los que puedes encontrar cómo viven los animales, cómo crecen las plantas, incluso ¡cómo viven las personas!

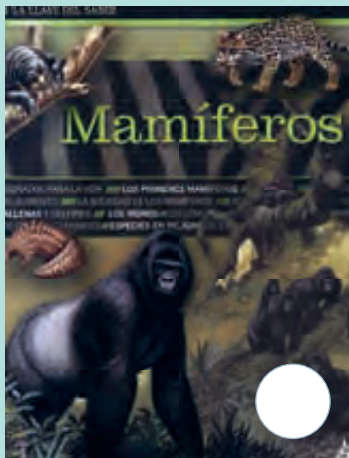
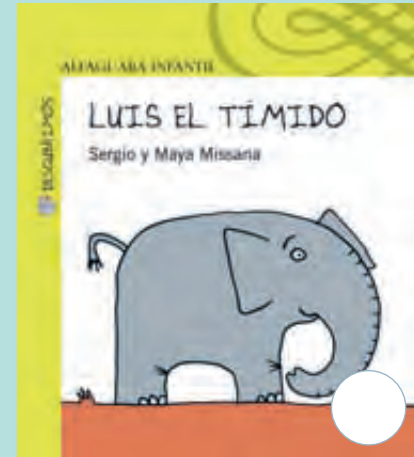
Tratamiento de la información

- Comenta con tus compañeras y compañeros las diferencias que existen entre los siguientes libros de animales.





- Pinta el de los libros que elegirías para buscar información real sobre animales.



Expón frente al curso

- Planificar el discurso.
- Conducir el discurso.
- Producir el texto.
- Utilizar aspectos no verbales.

Prepara

1. Piensa en tu animal favorito y busca información sobre él. Completa la ficha.

Nombre: _____

Tamaño: _____

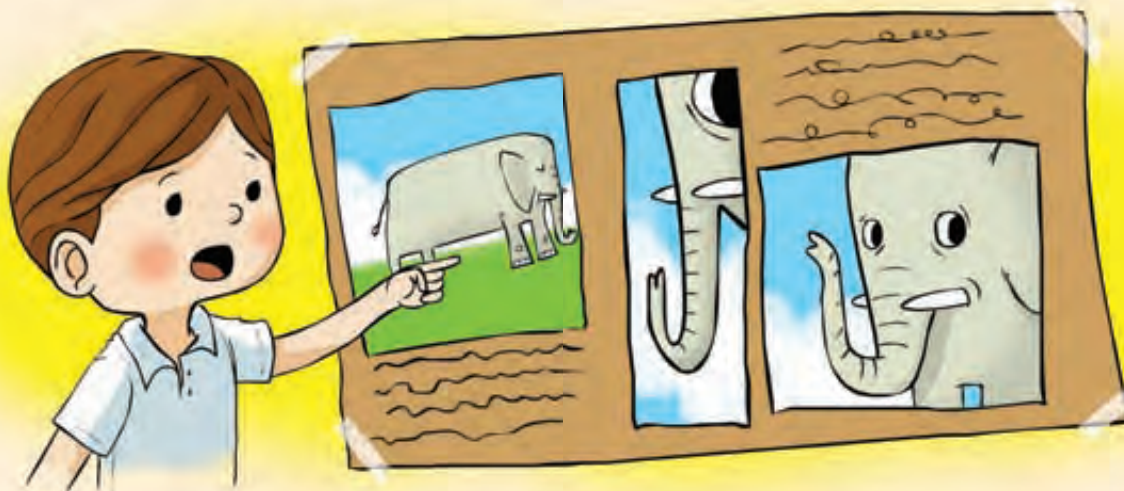
Hábitat: _____

Alimentación: _____

Cubierta corporal: _____

Forma de desplazamiento: _____

2. Ahora que ya tienes la información, apréndela para luego contársela a tus compañeras y compañeros. Para esto, busca fotografías, recortes o haz un dibujo.





Ensayá

3. Practica tu exposición. Para esto, ten en cuenta lo siguiente:

- Presentarse y saludar.
- Hablar fuerte y claro para que todos comprendan.
- Usar gestos para expresarse mejor.
- Recordar y presentar toda la información.
- Volver a explicar las ideas que no han sido comprendidas.

Presenta

4. Expón sobre el animal que elegiste usando todos los materiales necesarios.

Evalúa

5. Marca con un en **Sí** o **No**, según cómo fue tu presentación.

Durante mi presentación yo...	Sí	No
Me presenté y saludé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hablé fuerte y claro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usé gestos para expresarme mejor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presenté toda la información.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Volví a explicar cuando no se entendió lo que dije.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Personaje perdido



1. El lobo de los cuentos desapareció. Busca en tu biblioteca todas las historias sobre él y responde.

- ¿Cómo es? _____
- ¿Qué come? _____
- ¿Dónde vive? _____
- ¿En qué cuento crees que se perdió? _____

2. Haz una ficha con los siguientes personajes. Sigue el modelo anterior.

- Los tres chanchitos
- La bruja
- El rey



¿Qué aprendiste?

Evaluación final

1. Lee las descripciones y escribe el nombre de cada niña y niño donde corresponda.



- Karla tiene un koala.
- Max viste un kimono.
- Waldo toma un yogur.







2. Encierra la palabra que está escrita de manera **correcta**.



cigüeña

cigueña



paraguero

paragüero



guaguita

guagüita



manguera

mangüera

3. Escribe la **acción** que realiza cada persona.



4. Subraya el **verbo** de cada oración.

- Carlos salta la cuerda.
- Ema come una manzana.
- Antonio corre la maratón.
- Nicolás viaja a Argentina.
- Alejandro vive en Bolivia.



5. Escribe una oración con la palabra **yo**.





Lee y responde.

Los osos

Hoy en día los osos son una especie amenazada.

Algunas de sus principales características son:

- Suelen tener un pelaje pardo y con alguna mancha en el pecho, aunque hay excepciones, como el panda gigante y el oso polar.
- Su sentido más desarrollado es el olfato.
- Su dieta cambia en las distintas estaciones del año. Pueden comer brotes de ramas, miel, frutos, insectos, carroñas y peces.
- Sus garras están muy desarrolladas.

Cuidemos estos animales para que no sigan estando en peligro de extinción.



Especies amenazadas, en www.kalipedia.com, consultado el 18 de abril de 2012. (Adaptación)

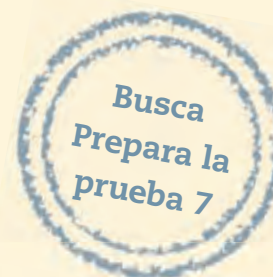
6. ¿Para qué sirve el texto?

- A Para armar un objeto.
- B Para informarse sobre un tema.
- C Para entretenerse con una historia.



¿Cómo te fue?

Pinta tantos como  obtuviste.



Historias de siempre



En esta unidad aprenderás a:

- Comprender cuentos y leyendas de manera oral y escrita.
- Aplicar estrategias para reconocer secuencias.
- Leer y escribir los grupos consonánticos **pl, pr, bl, br, fl, fr, gl, gr, cl, cr, tl, tr** y **dr**.
- Reconocer campos semánticos para incrementar el vocabulario.
- Producir un cuento de manera escrita.
- Leer para desarrollar la competencia cultural y artística.
- Demostrar interés y una actitud activa frente a la lectura.

Presentación
multimedia

Planificaciones



¿Qué sabes?

Evaluación inicial



1. Observa y comenta.

- ¿Qué hacen los niños y las niñas de la imagen?
- ¿Qué personajes de cuentos aparecen?

2. Busca tu **pegatina 11** de la **página 315** y ubica cada imagen sobre su sílaba inicial.

pir	glo	cla
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
prin	bra	pre
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
blu	dra	gri
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
dar	pla	fle
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
fru	tri	cre
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Actividad disponible solo para texto escolar impreso.



Antes de leer

- ¿Te gusta la música? ¿Qué instrumentos conoces?

El flautista de Hamelin

Érase una vez, hace muchísimos años, un lugar llamado Hamelin. Era una ciudad tan antigua, pero tan antigua, que los semáforos eran en blanco y negro.

Un día, Hamelin fue invadido por una plaga de ratones. Estaban por doquier. En los televisores de todas las casas, bajo las sábanas, en las cañerías, dentro de los platos de sopa, en fin, nadie sabía cómo expulsarlos de sus vidas.

Pero, un día, a alguien se le ocurrió la idea de contratar los servicios de un célebre flautista extranjero. Afirmaba que con su música exterminaría aquella peste. Enseguida, una poderosa empresa de bebidas lo trajo, auspiciando el evento. El concertista interpretó magistralmente *La flauta mágica* de Wolfgang Amadeus Mozart, mientras caminaba hacia un río, casi en las afueras del pueblo. Los ratones, **embelesados**, lo seguían en caravana. Al llegar al río, los roedores siguieron caminando y se ahogaron en las aguas.

Al flautista le regalaron la llave de la ciudad en una gran fiesta. La alegría fue tremenda, pero les duró poco.

Meses después, una plaga de hipopótamos invadió Hamelin. Se les veía en los baños de las casas, subidos en los postes, en el campanario de la iglesia y en las carteras de las señoras. En fin, en todas partes.



¿Qué significa?

embelesados: atraídos.



Durante la lectura

¿Qué crees que pasará con los hipopótamos?

Entonces, volvieron a traer al flautista extranjero. El hombre interpretó nuevamente *La flauta mágica* de Mozart, mientras caminaba hacia un barranco, casi a las afueras del pueblo. Los hipopótamos, embelesados, lo seguían en caravana. Al llegar al precipicio, los animales siguieron caminando y murieron en la caída.

Unos meses después, la pobre ciudad de Hamelin fue invadida por una plaga de teléfonos celulares. Estaban por doquier. Se instalaban de a dos y hasta de a tres en las orejas de los habitantes. Sonaban en reuniones, durante las siestas. En fin, en todas partes y todo el tiempo.

Tuvieron que llamar urgente al famoso flautista extranjero (le avisaron por e-mail, para evitar el uso del teléfono). El músico, al llegar, tocó una vez más *La flauta mágica de Mozart* y los teléfonos celulares, embelesados, lo seguían en caravana.

Al llegar al borde del precipicio, los aparatos empujaron con violencia al flautista, que cayó desde lo alto al río y, avergonzado, nadó contra la corriente usando su flauta como *snorkel*.

Mientras tanto, los celulares regresaron al pueblo sonando al unísono sus timbres. Pero, quizás como homenaje —vaya usted a saber—, de repente sustituyeron su tradicional ring-ring por las metálicas y entrecortadas notas de *La flauta mágica* de Mozart, el *Para Elisa* de Beethoven, más *La cucaracha*, *La mayonesa* y *La gasolina* de no sé quién.

Y fueron muy felices, ellos.

Pepe Pelayo. En *Pepito y sus librerías*. Santiago: Alfaguara Infantil, 2004. (Fragmento)





Después de leer

1. ¿Para qué llamaron al flautista por **primera vez**? Marca con una **X**. *Obtener información*

- A** Para eliminar a los ratones.
- B** Para expulsar a los hipopótamos.
- C** Para deshacerse de los celulares.

2. ¿Qué pasaba cuando el flautista extranjero tocaba la flauta? *Obtener información*

3. ¿Qué otro título le pondrías al cuento? Escríbelo. *Integrar e interpretar*

4. ¿Qué crees que debió hacer el flautista para deshacerse de los celulares? *Reflexionar y valorar*



Educando en valores

Comenta:

¿Qué problemas ocasionó la plaga de teléfonos celulares? *Reflexionar y valorar*

¿Para qué sirven los celulares?, ¿cuándo **no** debemos usarlos? *Reflexionar y valorar*



Estar comunicados con los demás es muy importante, pero nunca olvides que siempre es mejor hablar mirándose a los ojos. Por eso, usa el teléfono e Internet solo cuando sea necesario.

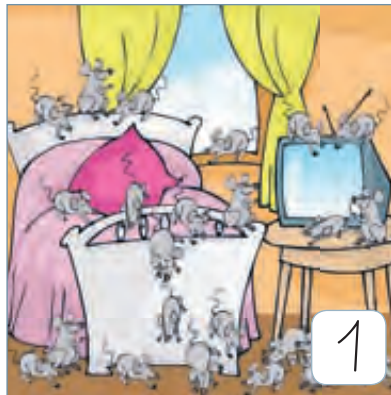




¿Cómo ordeno una secuencia?

Observa cómo se hace

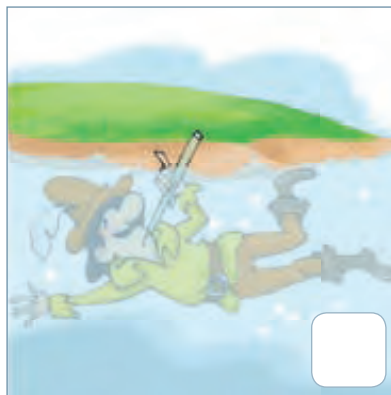
1 Numera del 1 al 3 lo que pasó entre el flautista y los ratones.



Para responder esta pregunta, piensa en qué ocurrió **primero**, **después** y **al final**.
Luego, escribe el número que corresponda a cada imagen.

Ahora hazlo tú

2 Numera del 1 al 3 lo que pasó con los celulares.



2 Juega con las palabras



Leer y escribir **pl** y **pr**

Lee

Pl pl
Pl pl

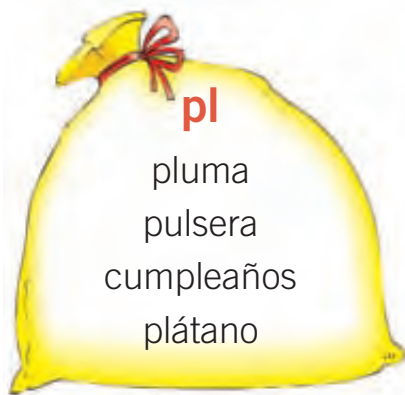


Pr pr
Pr pr

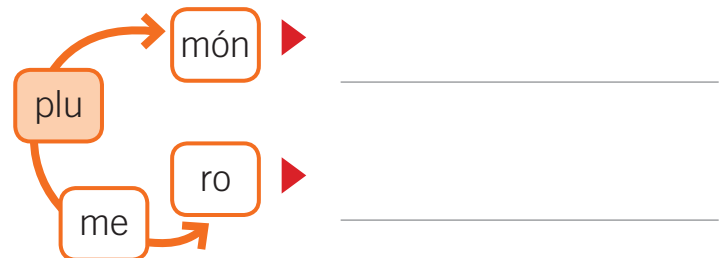
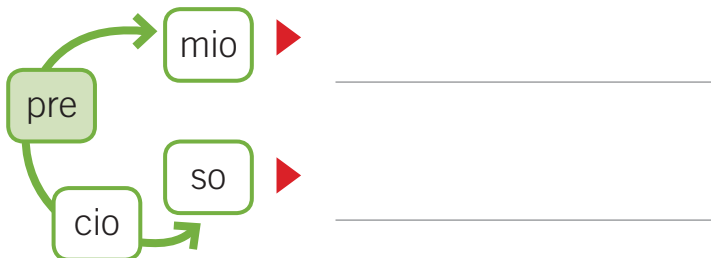
La princesa come un plátano.

Practica

1. Encierra en cada saco la palabra que **no** corresponda. *Reconocer*



2. Une las sílabas y escribe las palabras que se forman. *Aplicar*





Leer y escribir **bl** y **br**

Lee

Bl bl
Bl bl



Br br
Br br

Bruno usa bloqueador.

Practica

1. Une con una línea cada palabra con su combinación. *Relacionar*

blusa

cabra

bloqueador

bl

br

cumbre

brisa

blando

cable

2. Observa y escribe una oración. *Aplicar*





Leer y escribir **fl** y **fr**

Lee

Fl **fl**

Fl *fl*



Fr **fr**

Fr *fr*

Franco disfruta su flan.

Practica

1. Repite cada trabalenguas y encierra palabras con **fr** y **fl**. *Reconocer*

La fruta de la frutería
fruta fresca es,
pero la fruta del frutero
es la fruta que prefiero.



Las flores de mi florero
no son de la florería;
en mi florero están las flores
que florecen en mi jardín.



2. Escribe lo que dice el personaje del cuento. *Aplicar*





Leer y escribir **gl** y **gr**

Lee

Gl **gl**
Gl gl



Gr **gr**
Gr gr

Gloria es granjera.

Practica

1. Busca tu **pegatina 12** de la **página 315** y pega cada palabra donde corresponda. *Clasificar*



2. Completa las rimas con las palabras del recuadro. *Aplicar*

iglú cangrejo

Mi amigo Edú
vive en un _____.

Pegué un azulejo
con forma de _____.



Grupos de palabras

1. Observa y marca con una **X** lo que **no** corresponda.

Debo llevar cuatro frutas al colegio. ¿En qué me equivoqué?



2. Busca tu **pegatina 13** de la **página 315** y llena los sacos con las palabras que correspondan.



útiles escolares



prendas de vestir

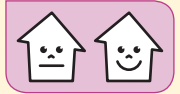
Actividad disponible solo para texto escolar impreso.

3. Pega aquí las palabras que no usaste en la **actividad 2** y escribe un nombre para el saco.



¿Cómo vas?

1. Encierra las palabras del recuadro en la sopa de letras.



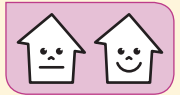
plato – gladiolo – frasco – blusa – precioso – granizo – abrigo – flecos

→

↓

s	f	r	a	s	c	o	p	ñ	q
f	r	h	j	b	l	u	s	a	n
r	g	g	l	o	p	r	t	g	p
l	l	f	l	e	c	o	s	f	r
a	g	r	a	n	i	z	o	p	e
b	l	u	n	u	j	i	l	d	c
r	a	m	p	l	a	t	o	x	i
i	w	z	t	r	o	p	w	q	o
g	l	a	d	i	o	l	o	r	s
o	a	s	d	y	h	w	q	p	o

2. Elige dos palabras de la **actividad 1** y escribe una oración con cada una.

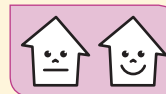


•

•



3. Completa con la **sílaba** correcta.



par
pra

leo _____ do

bre
ber

som _____ ro

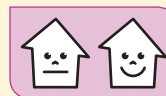
fol
flo

_____ tador

gol
glo

_____ bo

4. Completa el texto con las palabras del recuadro.



frasco – primos – cumpleaños – blanco – libro

Hoy celebré mi _____, ahora tengo siete años.
 Vinieron todos mis tíos y mis _____. Me regalaron un
 _____ de cuentos, un chaleco de color _____
 y un _____ lleno de dulces.

¿Cómo te fue?

Pinta tantos como obtuviste.





Leer y escribir **cl** y **cr**

Lee

Cl cl
Cl cl



Cr cr
Cr cr

Claudio comió crema.

Practica

1. Repite y subraya las palabras con **cl** y **cr**. *Reconocer*

Clodomira canta claro
y cloquea toda clueca.
Calla, calla, Clodomira,
que me duele la cabeza.



Cristina no cocina
crudas sus croquetas.
Las hace bien cocidas
y las prueba muy coqueta.



2. Ordena las sílabas y escribe las palabras. *Organizar*

do te cla

cró a ta ba



Leer y escribir **tl** y **tr**



Lee

Tl tl
El tl



Tr tr
Er tr

El atleta ganó un trofeo.

Practica

1. Observa y responde. *Aplicar*



• ¿En qué viajará Tristán?



• ¿Qué encontró la tortuga?



• ¿Qué lee Leticia?

Leer y escribir **dr**

Lee

Dr dr
Dr dr



El dragón duerme.

Practica

1. Encierra las palabras que tengan **dr**. Reconocer

cocodrilo almendras jardín adorno
brisa piedra cuadro ladrillo

2. Escribe lo que hace cada personaje. Aplicar







Ponte a prueba

1. Observa la imagen y escribe tres oraciones con las palabras del recuadro. Aplicar

trapezio – motocicleta – acróbata – cocodrilo



• _____

• _____

• _____

Lee en voz alta

1. Juega a repetir los trabalenguas con tus compañeras y compañeros.



Un atleta debe ser atlético para practicar el atletismo, porque si el atleta no fuera un atleta atlético no podría practicar el atletismo.

El suelo está enladrillado, ¿quién lo desenladrillará? El desenladrillador que lo desenladrille, un buen desenladrillador será.

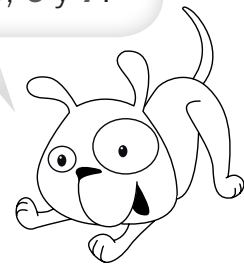


Tres tristes tigres trigo tragaban en un trigal, y como no les gustaba el trigo no se lo pudieron tragar, y tristes quedaron los tigres en el trigal.

Graciela se alegra con el grillo gracioso. Si el grillo gracioso no fuera gracioso, Graciela no se alegraría por el grillo gracioso.



Juega con tus cartones 5, 6 y 7.



Pablo planea plantar plantas en la parte plana de la plaza. Si Pablo no las planta en la parte plana de la plaza, ¿dónde plantará Pablo sus plantas?



Escucha un cuento

Escucha el cuento *El traje nuevo del emperador* y haz las actividades.

1. Marca con un ✓ la imagen que muestra al emperador luciendo su nuevo traje. Interpretar



2. ¿Por qué las personas que veían al emperador decían que su traje era hermoso? Marca con una ✗. Interpretar

- A Porque eran inteligentes.
- B Para no hacerlo sentir mal.
- C Para no quedar como tontos.

3. Numera del 1 al 3 según cómo ocurrieron los hechos en la historia. Interpretar

- 1 Todo el pueblo se dio cuenta de que el traje no existía.
- 2 El emperador encargó un traje de telas maravillosas.
- 3 El emperador se probó el traje y salió a la calle.

Competencias para la vida

Leer me ayuda a conocer mi cultura

- Lee la leyenda.

Mato Ko Iro

Se cuenta que en Rapa Nui habita uno de los más grandes ladrones, llamado Mato Ko Iro, un hombre de gran altura que posee fuerzas extraordinarias y un gran sentido del humor.

Mato Ko Iro roba para castigar el egoísmo de las personas de la isla y enseñarles a ser más solidarias.

En una ocasión, una anciana se negó a cooperar con algunas gallinas para la fiesta del pueblo, por lo que Mato Ko Iro se presentó ante ella disfrazado del dios Atua Hiva y le pidió que regalara todas sus aves.

La anciana quedó tan impresionada con la visita, que entregó todas las gallinas. Se dice que Mato Ko Iro dividió el botín en dos partes: una mitad para el organizador de la fiesta y la otra aún es un misterio.

Así, la fama del gran ladrón que castiga la avaricia aumenta día a día en Rapa Nui.

Leyenda pascuense



- ¿Por qué Mato Ko Iro roba a las personas de la isla?



Las **leyendas** son relatos fantásticos propios de un pueblo o un lugar, que se cuentan de manera oral de una generación a otra.

En Chile existen muchas leyendas.



Competencia cultural y artística

- Observa las imágenes y pide a tu profesora o profesor que te cuente ambas historias.



La Pincoya, leyenda chilota.



El alicanto, leyenda nortina.

- Pide a un adulto que te narre una leyenda y compártela con tu curso. Para esto, usa los elementos que necesites, como fotos, música o un disfraz.

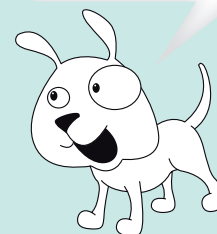
¿Qué otras cosas propias de nuestra cultura conoces?



Conectad@s



Conoce más sobre tu país ingresando a www.casadelsaber.cl/len106



Escribe un cuento



- Organizar ideas.
- Utilizar un vocabulario variado.
- Dominar aspectos formales (caligrafía).

A lo largo de este libro has podido escuchar y leer muchos cuentos. Es hora de que escribas el tuyo. Para esto, completa las actividades.

Planifica

1. Elige y encierra al personaje de tu cuento.



Después de elegir el personaje de tu cuento, debes pensar en una aventura. Por ejemplo, puede buscar un objeto, perderse en un lugar, entre otras.

2. ¿Qué le pasará a tu personaje?



Escribe

3. ¿Cómo se llamará tu cuento? Escribe el título.

4. Escribe el cuento en tu cuaderno teniendo en cuenta las ideas anteriores.



Evalúa

5. Revisa tu cuento y marca con un en **Sí** o **No**, según corresponda.

	Sí	No
• ¿El cuento se trata del personaje que escogí?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• ¿Escribí la aventura que elegí?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• ¿Escribí con letra clara?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reescribe y comparte

6. Busca tu **recortable 9** de la **página 309**, vuelve a escribir tu cuento e ilústralo. Guárdalo para hacer la actividad de la **página 288**.

Para ilustrar tu cuento debes hacer un dibujo que se relacione con la historia.



Nuestra antología

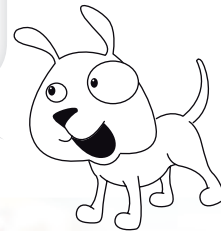
Una antología es una recopilación de lecturas o textos de uno o varios autores. Para hacer una antología de tu curso, deben reunir todos los cuentos y hacer un solo libro. Para esto, sigan algunos pasos.

1 Dibujen una portada y elijan la más llamativa. Para elegir, pueden votar.

2 Reúnan todos los cuentos y formen el libro. Pueden numerar las páginas e incluso hacer un índice. Para esto, pidan ayuda a un adulto.



Recuerda las partes de un libro en la **página 74**.



3 Cada día le corresponderá llevarse el libro a una persona diferente. Así, todos podrán leer y disfrutar de la antología.

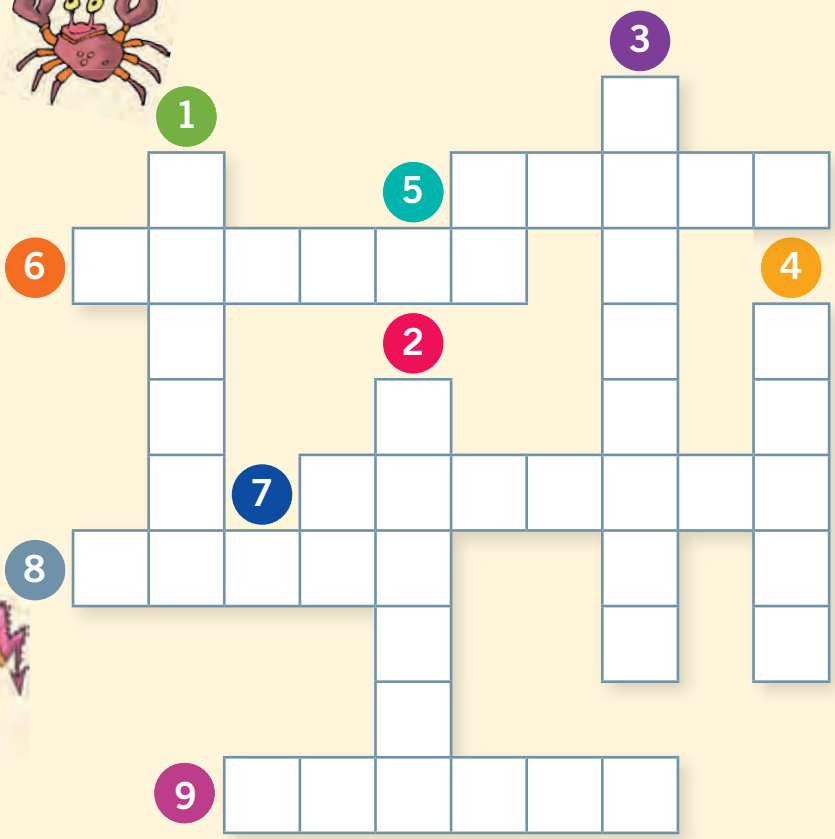
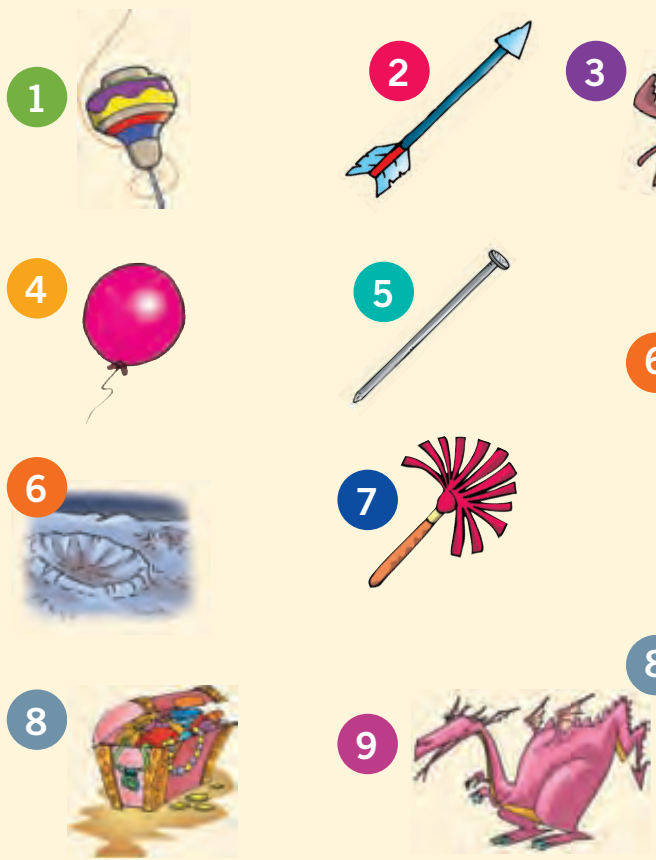
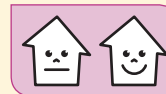




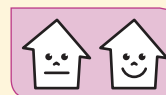
¿Qué aprendiste?

Evaluación final

1. Completa el crucigrama.



2. Elige dos palabras de la actividad 1 y escribe una oración con cada una.



- ---

- ---

Lee y responde.

El gato molestoso

El ratón Manolo caminaba a casa muy tranquilo. Lo que no sabía era que, detras de un árbol, lo miraba el temido gato del pueblo, famoso por asustar a los ratoncitos con sus garras y colmillos.

De pronto, el gato empezó a perseguirlo tratando de no tocar el piso para que no lo escuchara. Manolo, como era astuto, vio su sombra y se echó a correr a toda velocidad.

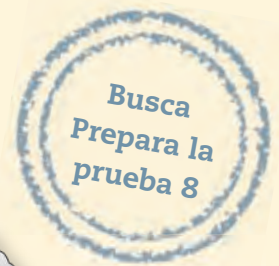
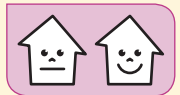
El ratón había escuchado muchas historias sobre el temido felino y decidió darle una lección. Tomó el camino hacia la casa del perro cuidador, para pedir su ayuda.

Al llegar, despertó al guardián y le contó que el gato lo perseguía. Como es sabido, los perros detestan a los gatos molestosos, así es que salió corriendo tras él para darle un merecido susto.

El temido gato arrancó y prometió nunca más asustar a nadie.

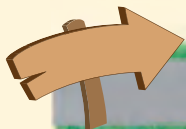
Equipo editorial

3. Numera las imágenes del 1 al 3 según cómo ocurrieron los hechos.



¿Cómo te fue?

Pinta tantos como obtuviste.



Leer para soñar y aprender



- Textos para divertirse
- Textos para reflexionar sobre los valores
- Actividades para motivar la lectura



La gallina colorada

Un día la gallina colorada picoteaba la tierra cuando encontró unos granos de trigo. Llamó a sus compañeros, el pato, el gato y el perro, y les preguntó:

—¿Quién va a plantar el trigo?

—Yo no —dijo el pato.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el perro.

—Muy bien —dijo la gallina colorada—, entonces lo hago yo clo clo.

Sembró las semillas de trigo y después de un tiempo los granos crecieron.

La gallina cortó el trigo y volvió a preguntar:

—¿Quién va a llevar el trigo al molino para que lo muelan y lo hagan harina?

—Yo no —dijo el pato.

—Yo no —dijo el gato.

—Yo no —dijo el perro.

—Muy bien, entonces lo hago yo clo clo —dijo la gallina colorada. Y llevó el trigo al molino.

Ficha técnica

Texto: cuento.

Propósito: entretener a los lectores.

Valor: cooperación.





Cuando el trigo se convirtió en harina, preguntó:
—¿Quién va amasar el pan con la harina?
—Yo no —dijo el pato.
—Yo no —dijo el gato.
—Yo no —dijo el perro.
—Muy bien, entonces lo hago yo clo clo —dijo la gallina colorada, mientras ponía en el horno un hermoso trozo de masa.

Después preguntó:
—¿Quién va a comer este pan?
—Yo —dijo el pato.
—Yo —dijo el gato.
—Yo —dijo el perro.
—No, no, no lo van a comer —dijo la gallina colorada—. Lo vamos a comer mis pollitos y yo clo clo.

Cuento popular



La magia de leer

- Formen grupos de cuatro compañeros y fabriquen máscaras con los personajes del cuento. Representen lo que ocurrió en la historia.

Ficha técnica

Texto: informativo.
Propósito: informar.
Valor: respeto y
responsabilidad.

Las casas cuidan y protegen

¿Por qué vivimos en una casa?

Las personas vivimos en casas porque necesitamos un lugar para descansar, convivir con nuestras familias y protegernos del calor, el frío, la lluvia y la nieve.



¡Casas a la medida!

La forma de las casas varía según el clima del lugar donde viven las personas. Por ejemplo, en las zonas lluviosas las casas tienen techados inclinados, en las frías son de madera y en las calurosas tienen muchas ventanas. ¿Cómo es la tuya?





¿Quiénes las hacen?

En la construcción de casas participan muchas personas que hacen trabajos diferentes. El arquitecto planea cómo será la casa y los obreros la construyen. Después, carpinteros, gasfiteros, pintores y electricistas ayudan a terminarla.



¿Qué necesitan?

Una vez que están construidas, las casas necesitan muebles y servicios como agua, luz y gas, para que los habitantes puedan realizar sus actividades.

Todos tenemos derecho a vivir en una casa que nos proteja, pero también tenemos la obligación de limpiarla y cuidarla.

¡No lo olvides!



La magia de leer

- Investiga con algunos adultos sobre la labor que cumple cada persona en la construcción de una casa.
- ¿Qué obligaciones tienes tú dentro de tu hogar? Comenta.

Ficha técnica

Texto: cuento.

Propósito: entretener a los lectores.

Valor: responsabilidad.

Los músicos de Bremen



Hubo una vez un burro al que su amo abandonó, porque pensó que el animal era muy viejo y ya no le resultaba útil para trabajar. Entonces, el burro decidió irse a Bremen para hacerse músico. En el camino se encontró con un perro, un gato y un gallo que corrían la misma suerte. Todos decidieron partir juntos a Bremen y formar una banda de música.

Era ya de noche cuando entraron a un bosque. El gato divisó una lucecita a lo lejos. Los cuatro amigos caminaron hacia ella y llegaron ante una pequeña casa.

El burro apoyó los cascos en el marco de la ventana y miró hacia el interior.

—¿Qué puedes ver, amigo mío? —preguntó el perro.

—Una banda de ladrones junto al fuego —respondió el burro.

Los cuatro amigos se reunieron para decidir qué hacer y luego trazaron un plan.

Silenciosamente, se acercaron hasta la casita. El burro apoyó sus patas en el marco de la ventana; el perro saltó sobre su espalda; el gato trepó sobre la espalda del perro y el gallo se encaramó sobre la cabeza del gato. Después, los cuatro empezaron a hacer música al mismo tiempo. El ruido era tan aterrador que los ladrones salieron de la casa, echaron a correr y se escondieron en el bosque.

Entretanto, los cuatro amigos se acomodaron para pasar la noche. El burro encontró un montón de heno en el corral. El perro se acostó detrás de la puerta. El gato se acurrucó junto al fuego y el gallo se trepó a una viga.



Cuando llegó la medianoche, uno de los ladrones regresó y entró en la casa. Los ojos del gato relucían en la oscuridad: el ladrón pensó que eran los carbones que todavía permanecían encendidos en el fogón, y se inclinó sobre ellos para calentarse las manos; entonces, el gato salió y le rasguñó la cara. El ladrón se echó hacia atrás y cayó sobre el perro, que le mordió una pierna. Después fue al corral, donde el burro le dio un par de empujones. El gallo, que se había despertado con el ruido, lanzó un sonoro ¡quiquiriquí!

El ladrón salió muy asustado y fue al encuentro de sus compañeros: —¡No podemos volver a esa casa! —les dijo—. Hay una horrible bruja junto al fuego, que me rasguñó la cara con sus uñas. Luego, un hombre que estaba escondido detrás de la puerta me pegó en una pierna. Y en el corral, un monstruo negro me ha dado un par de terribles palos. Eso no es todo: he oído una voz terrible que gritaba ¡fuera de aquííí...!

Los cuatro amigos decidieron no ir a Bremen y quedarse en la casita del bosque. Con el tiempo, formaron una orquesta y daban conciertos tan ruidosos que hacían que los vecinos se divirtieran mucho.

Hermanos Grimm. *Los músicos de Bremen*.
(Adaptación)

La magia de leer

- Reúnete con un compañero o compañera y cr un afiche sobre el cuidado de los animales.

Completa tus datos.

Mi nombre es: _____

Mi edad es: _____

Fecha: _____

Lee la fábula y responde las preguntas 1 a 4.

El sapo dentado

Hace mucho tiempo hubo un mago que inventó un hechizo capaz de dar a quien lo recibiera una dentadura perfecta.

Como no sabía qué hacer con él, decidió utilizarlo con uno de sus sapos. El sapo se transformó en un sonriente y alegre animal, que además de poder comer de todo, también comenzó a hablar.

—Estoy feliz, prefiero mil veces los dulces que seguir comiendo sucias moscas.

Viendo el poco cuidado del sapo al elegir sus comidas, el mago no dejaba de repetirle: —Cuida tus dientes, sapo. Lávalos y no dejes que se enfermen ni tengan caries. Y, sobre todo, come verduras y no tantos dulces.

Pero el sapo no hacía caso: pensaba que su dentadura era demasiado resistente como para tener que lavarla y le gustaban tanto los dulces que no intentaba dejarlos.

Así, un día descubrió que tenía todos los dientes con caries. Intentó cuidarlos, pero ya era tarde y cuando el último de sus dientes cayó, perdió también el don de hablar.

¡Pobre sapo triste! Si aún pudiera hablar, le habría dicho al mago que si volviera a tener dientes los cuidaría todos los días, porque no había nada más asqueroso que volver a comer bichos... ¡puaj!

Pedro Pablo Sacristán, español
(Adaptación)



1 ¿Qué le regaló el mago al sapo? Marca con una **X**.

- A Lentes.
- B Dientes.
- C Dulces.

2 ¿Cuál era la comida favorita del sapo? Marca con una **X**.

- A Dulces.
- B Moscas.
- C Verduras.

3 Numera del 1 al 3 los hechos de la historia.



4 ¿Qué debió hacer el sapo para cuidar sus dientes? Marca con una **X**.

- A Dormir.
- B Comer.
- C Lavarlos.

Lee la receta y responde las preguntas 5 y 6.

Postre de manzana

(Para dos personas)

Ingredientes

- 3 yogures naturales
- 2 tazas de cereal
- 1 manzana picada
- 4 cucharadas de miel



Preparación

1. Pon el yogur en un recipiente.
2. Vierte media taza de cereal en el yogur.
3. Agrega la manzana picada y la miel.
4. Revuelve y obtén un delicioso postre de manzana.

5 ¿Para cuántas personas está hecha la receta? Marca con una **X**.

- A Una
- B Dos
- C Tres

6 ¿Para qué sirven las imágenes en la receta? Marca con una **X**.

- A Para mostrar los ingredientes.
- B Para mostrar cómo se hace el postre.
- C Para mostrar cómo debe quedar el postre.



Lee la siguiente carta y responde las preguntas 7 y 8.

Punta Arenas, 7 de octubre de 2013

Querido Antonio:

Estoy muy feliz en Punta Arenas, incluso me gusta más que Temuco.

Ayer salí a dar un paseo y el viento soplaba tanto que tuvimos que caminar tomados de cuerdas, ¿te imaginas volar por los cielos?

Cuando te aburras de Santiago ven a verme.
Un abrazo,

Soledad

7 ¿Desde qué ciudad escribe Soledad? Marca con una **X**.

A Temuco.

B Santiago.

C Punta Arenas.

8 ¿Cómo se protegieron las personas del fuerte viento? Marca con una **X**.

A Con cuerdas.

B Con abrigos.

C Con paraguas.

Lee el siguiente cuento y responde las preguntas 9 a 11.

El tesoro

En un pueblo llamado Valle Seco Seco, donde nunca llovía, vivía un campesino que estaba muy triste porque no podía cultivar sus tierras por la falta de agua.

Cierto día, mientras el hombre daba un paseo por el campo se llevó una gran sorpresa: ¡había encontrado un tesoro!

El campesino, muy contento, corrió al pueblo para contar a toda la gente su descubrimiento.

Una señora muy curiosa preguntó al hombre:

—¿Qué encontraste? ¿Plata?

—No, mejor que eso —contestó el campesino.

—¿Es oro? —dijo una joven.

—No, mejor que eso —aseguró el campesino.

—¿Es dinero? —mencionó un señor de sombrero.

—No, tampoco, ¡es mucho mejor que eso! —exclamó.

—Entonces, ¿qué tesoro has encontrado? —preguntaron todos.

—Un manantial con agua de colores —les respondió.

Desde ese día la vida en Valle Seco Seco cambió y todos los habitantes del pueblo prometieron cuidar su valioso tesoro.

Comunica Tus Sentidos 1.
México: Santillana, 2009.



9 ¿Por qué el campesino de Valle Seco Seco estaba triste? Marca con una **X**.

- A Porque no tenía riquezas.
- B Porque no podía cultivar sus tierras.
- C Porque estaba muy cansado de trabajar.

10 ¿Cuál es el tesoro de Valle Seco Seco? Marca con una **X**.

- A Un manantial de agua.
- B Gran cantidad de dinero.
- C Unas minas de oro y plata.

11 ¿Por qué cambió la vida en Valle Seco Seco? Marca con una **X**.

- A Porque se hicieron ricos.
- B Porque dejaron de trabajar.
- C Porque pudieron cultivar sus tierras.

Agradecimientos

Unidad 7 Me informo

Pág. 232 Corporación Junto a ti, informativo *Perros que ayudan a leer*. www.corporaciónjuntoati.cl

Unidad 8 Historias de siempre

Pág. 266 Pepe Pelayo, cuento *El flautista de Hamelin*. www.pepepelayo.com

Evaluación integradora tipo Simce[®]

Pág. 290 Pedro Pablo Sacristán, cuento *El sapo dentado*.



Recortable 6

Para trabajar en la página 177 (**Unidad 5**)

Cabello	Danza	Olor	Regalo
Alegre	Hermoso	Lentes	Apenado
Obsequio	Rico	Feliz	Baile
Anteojos	Mimar	Pelo	Aroma
Bonito	Acariciar	Delicioso	Triste





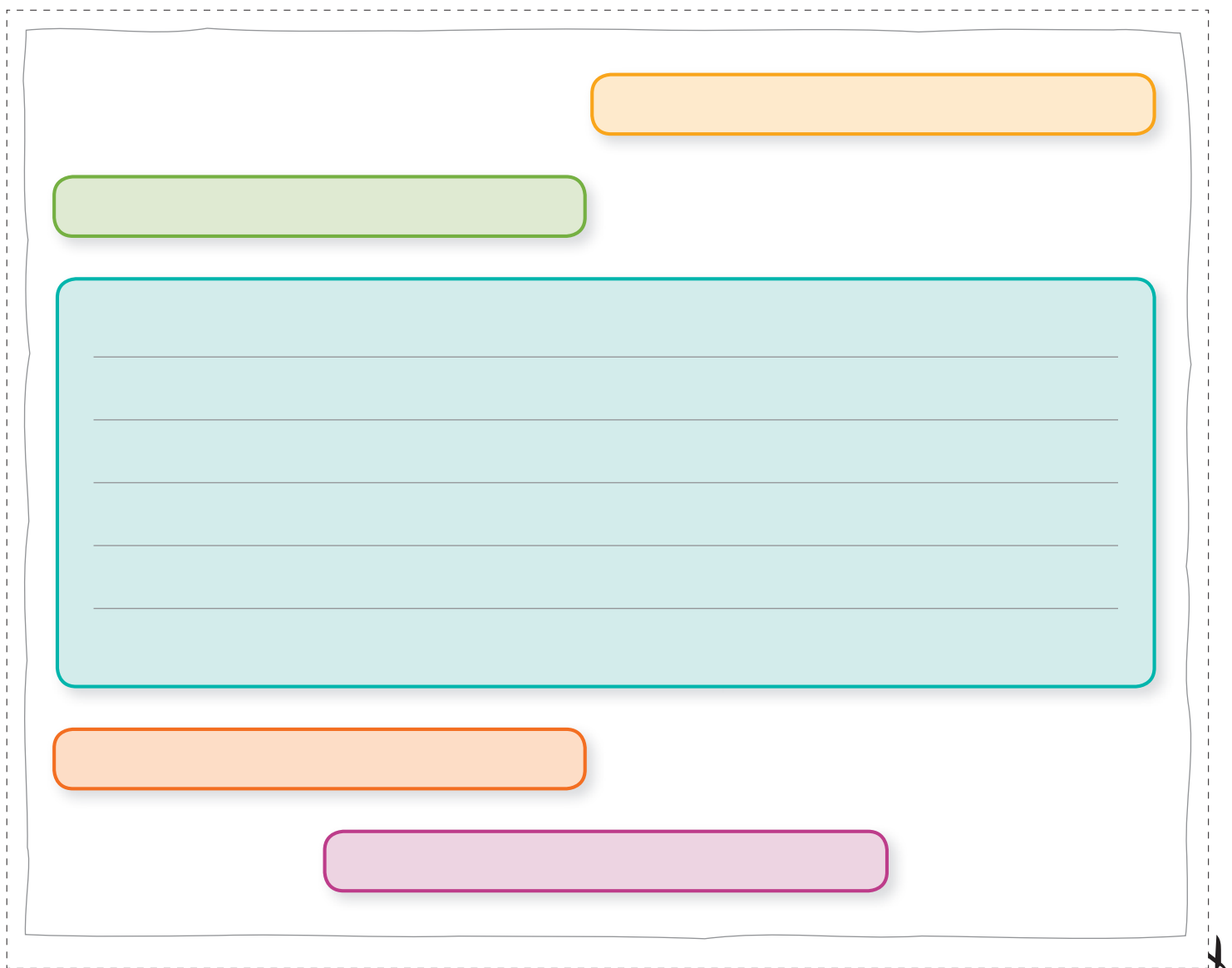
Recortable 7

Para trabajar en la página 199 (**Unidad 6**)



Recortable 8

Para trabajar en la página 225 (**Unidad 6**)





Recortable 9

Para trabajar en la página 287 (**Unidad 8**)

(Título)

Un día

Después

Finalmente





Pegatina

Para usar en ¿Cuánto has avanzado?



Pegatina 7

Para trabajar en las páginas 190 y 191 (Unidad 5)





Pegatina 8

Para trabajar en la página 221 (**Unidad 6**)



Pegatina 9

Para trabajar en la página 243 (**Unidad 7**)



Pegatina 10

Para trabajar en la página 251 (**Unidad 7**)

kimono

kiwis

karateca



Pegatina 11

Para trabajar en la página 265 (**Unidad 8**)



plátano



preso



blusa



brazo



clavo



flecha



frutilla



globo



grifo



crema



trigo



dragón



princesa

Pegatina 12

Para trabajar en la página 273 (**Unidad 8**)

grillo

globo

granizo

tigre

regla

grúa

gladiador

glaciar

Pegatina 13

Para trabajar en la página 275 (**Unidad 8**)

Lápiz

Gorro

Goma


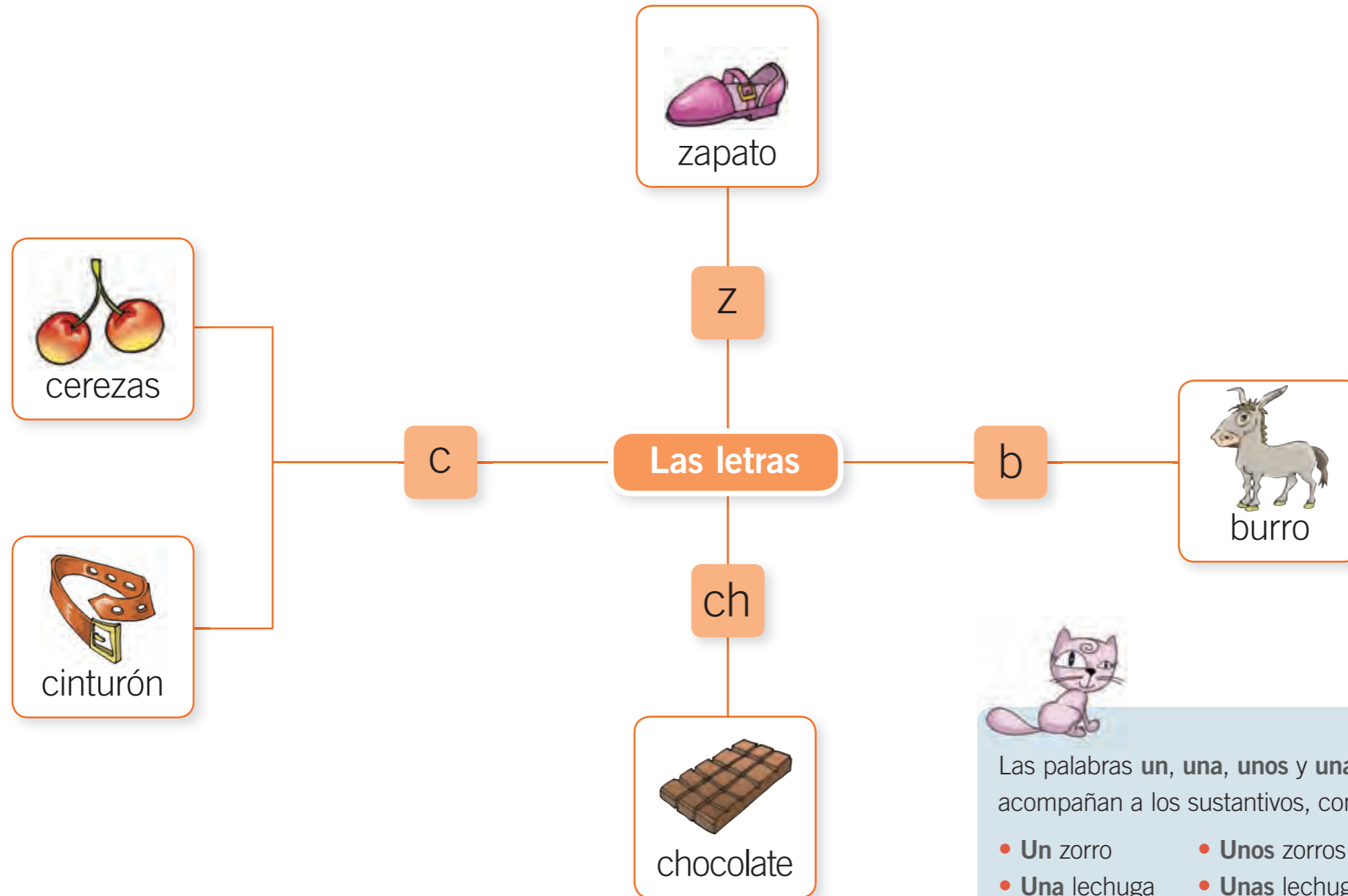
Pantalón

Libro

Gallina

Calcetín

Chancho



Las palabras **un**, **una**, **unos** y **unas** son **artículos indefinidos** y acompañan a los sustantivos, como en estos ejemplos:

- **Un** zorro
- **Una** lechuga
- **Unos** zorros
- **Unas** lechugas



Prepara la prueba 5 • Repaso

1. Observa y escribe.

Aquí hay una



nariz





Aquí hay unas



narices









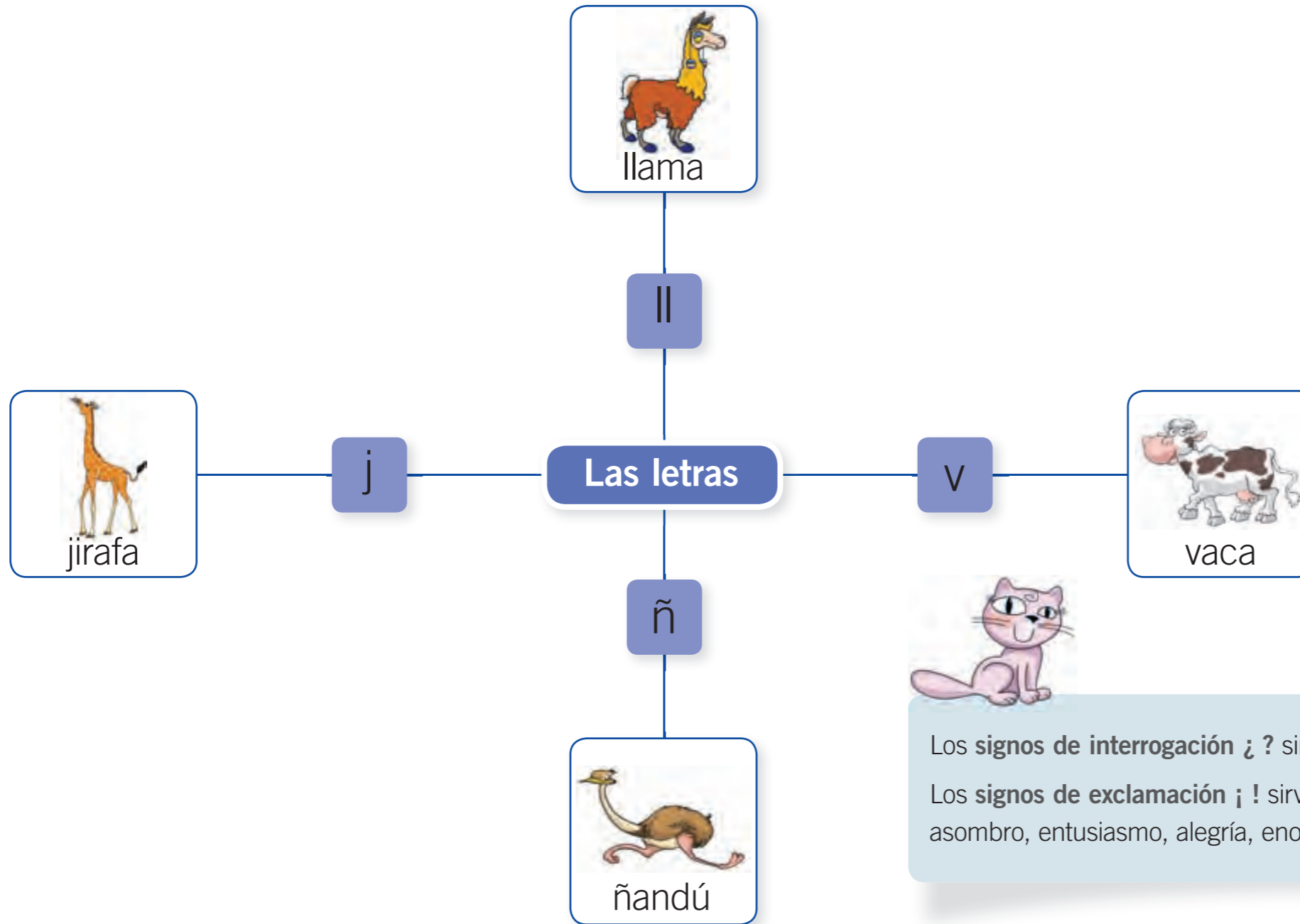
2. Ordena las palabras y escribe la oración.

poncho. se pone Beto el



3. Une con una línea y luego escribe.

unas ○	<input type="radio"/> 	▶	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
una ○	<input type="radio"/> 	▶	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
un ○	<input type="radio"/> 	▶	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
unos ○	<input type="radio"/> 	▶	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Los **signos de interrogación** ¿ ? sirven para escribir una pregunta.
Los **signos de exclamación** ¡ ! sirven para escribir una expresión de asombro, entusiasmo, alegría, enojo o miedo.



Prepara la prueba 6 • Repaso

1. Ayuda a Juana a anotar algunos datos en su pasaje.

Pasajero: Juana Miño
Recorrido: Ñuble - San Javier
Fecha de viaje: Jueves 5 de julio
Hora: 9:00

Nombre del pasajero: _____



Sale de: _____

Viaja a: _____

Fecha: _____

Hora: _____



2. Lee y encierra con  los signos de interrogación y con  los signos de exclamación.

Juana llegó de San Javier y le contó a su abuelita cómo le había ido en su viaje.

Juana: Abuelita, la comida era muy rica en San Javier. Todos los días comía humitas con ají.

Abuelita: ¿Maní? ¿Qué maní?

Juana: No dije “maní”, abuelita, dije “ají”. También tomaba un rico jugo.

Abuelita: ¿Hugo? ¿Quién es Hugo?

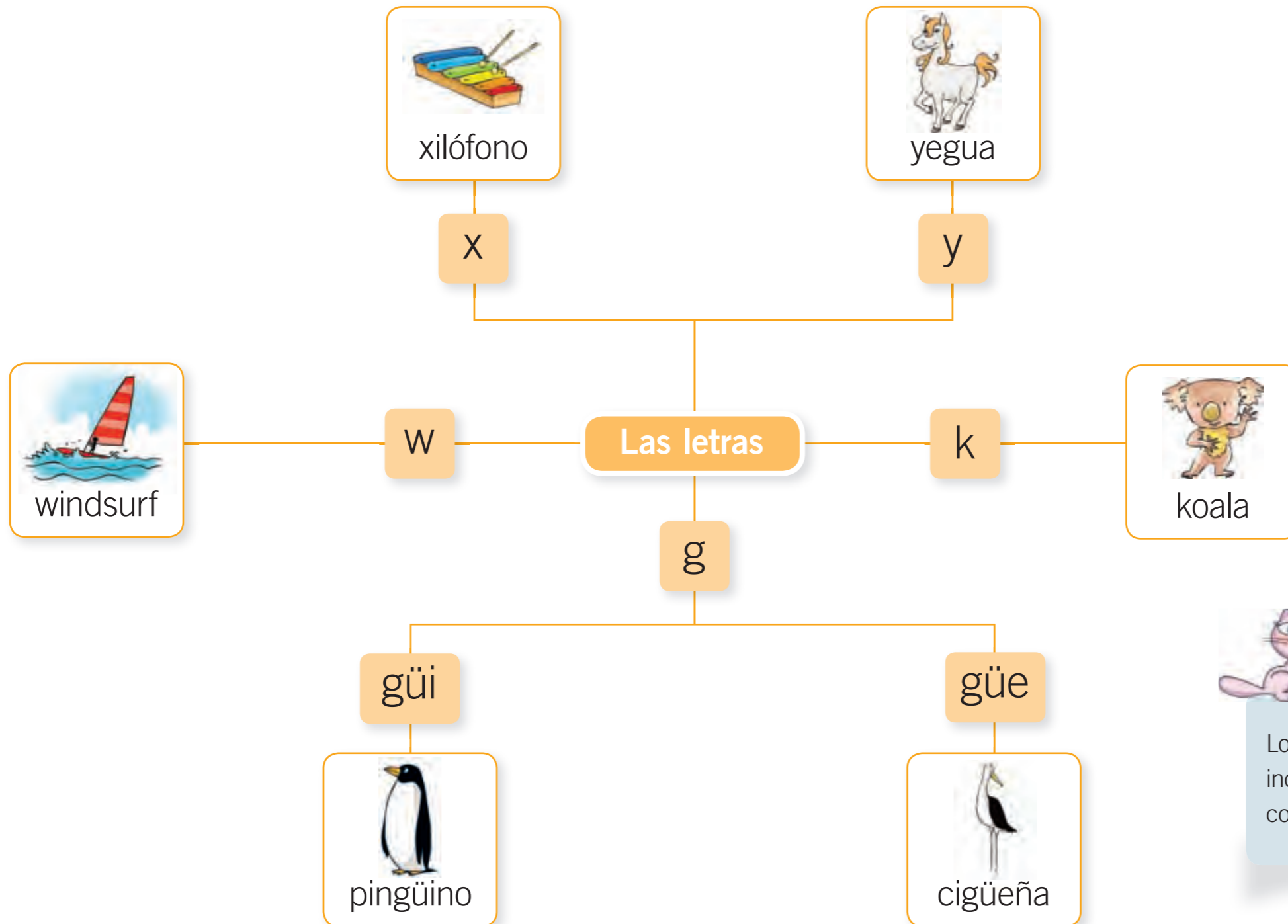
Juana: Dije “jugo”, abuelita. Mejor otro día te seguiré contando la historia de mi viaje.

Abuelita: ¿Viejo? ¿Cuál viejo, hijita?

Juana: ¡Viaje, abuelita, dije “viaje”!

3. Ahora, completa la tabla.

Juana decía...	Pero la abuelita oía...
ají	maní



Los **verbos** son palabras que indican **acciones**. Por ejemplo: correr, comer, caminar.



Prepara la prueba 7 • Repaso

Desprende,
responde
y pega en
tu cuaderno

1. Escribe lo que sucede en la imagen.



2. Escribe tres acciones realizadas en la imagen de la actividad 1.

- *vender* _____
- _____
- _____

3. Escribe un recado para tus papás informándoles las actividades que realizarás el fin de semana. Por ejemplo, puedes indicar que irás a un cumpleaños o que invitarás a unos amigos a jugar.

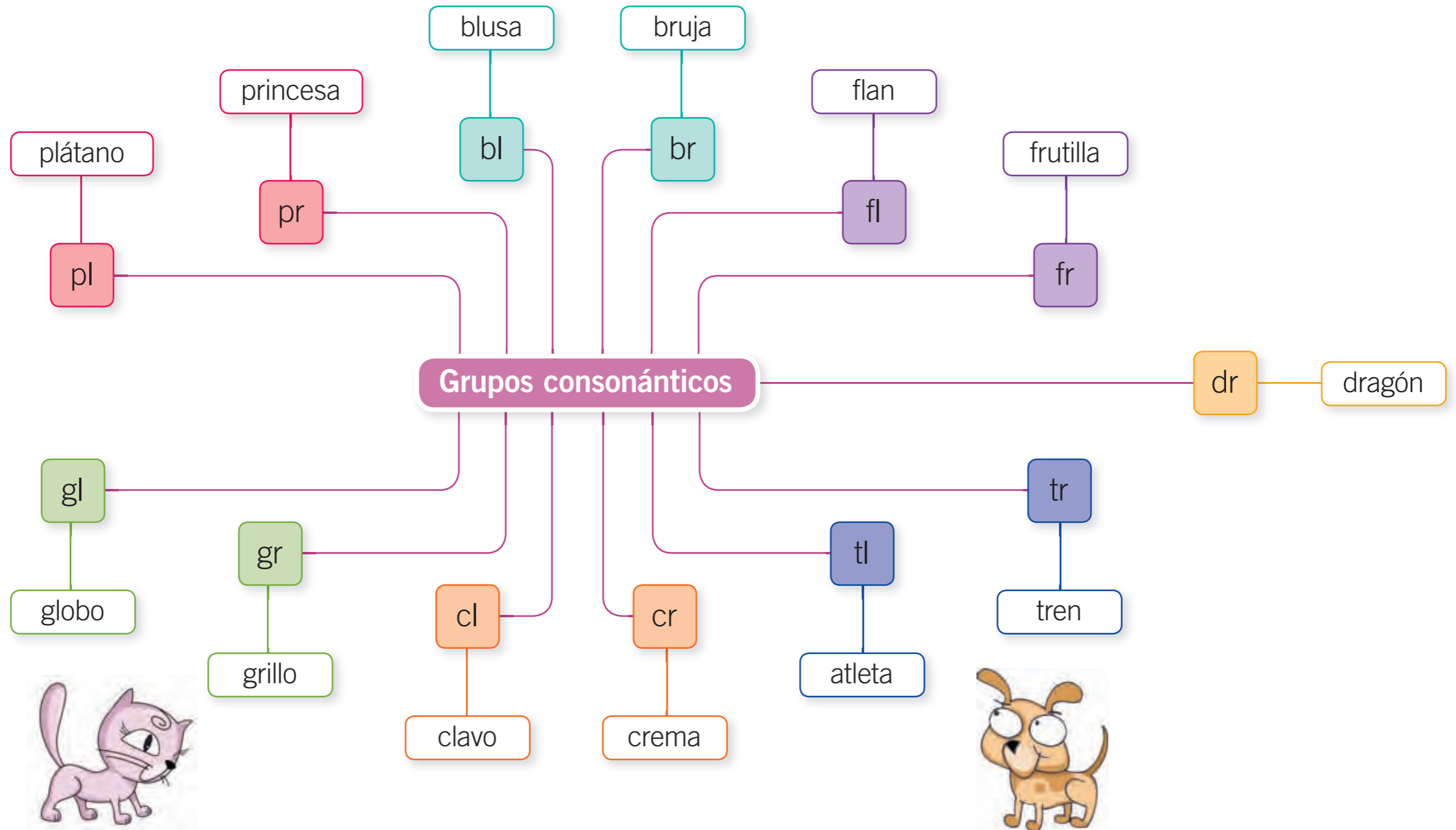
Pega aquí

Pega aquí

Pega aquí

Pega aquí

Pega aquí



Prepara la prueba 8 • Repaso

1. Escribe el nombre de cada imagen.













Desprende,
responde
y pega en
tu cuaderno

2. Observa y escribe lo que piensa cada niño.





Pega aquí

Pega aquí

Pega aquí

Pega aquí

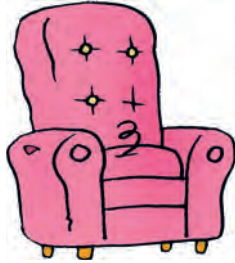
Pega aquí

Tarjetas de antónimos

Desprende y juega con las tarjetas de antónimos.



alto



viejo



noche



feliz



día



triste



nuevo



bajo

Tarjetas de antónimos

Desprende y juega con las tarjetas de antónimos.



frío



calor



abajo



grande



largo



chico



arriba



corto

Lotería de grupos consonánticos

Desprende los cartones y juega a la lotería. Usa las imágenes del **cartón 7** para marcar el grupo consonántico que corresponda a cada palabra que dictará tu profesora o profesor. Quien complete primero el cartón de lotería ¡gana!

fl	bl	fr	gr
br	cl	gl	tr

bl	fl	tr	pr
cr	fr	gr	br

Lotería de grupos consonánticos

Desprende los cartones y juega a la lotería. Usa las imágenes del **cartón 7** para marcar el grupo consonántico que corresponda a cada palabra que dictará tu profesora o profesor. Quien complete primero el cartón de lotería ¡gana!

pl	fl	cl	gr
cr	gl	tr	dr

fl	br	pr	cl
bl	fr	dr	tr

Lotería de grupos consonánticos

Desprende las imágenes para jugar con los **cartones 5 y 6**.



Lenguaje y
Comunicación



básico



Casa del Saber



SANTILLANA