



Institución Educativa Santo Tomás de Aquino		
Áreas: Sociales, tecnología, matemáticas, artística, emprendimiento y educación física	Grado y grupo: 5° grupo 1 y 2	Periodo: Semanas: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Nombre de los docentes: Elizabeth Castrillón Suaza, Marta Lorena Montaña Peláez. Tatiana Álvarez Ortiz		
Asesor: Juliana Andrea Zapata Montoya		
Fecha de entrega:	Fecha y forma de recepción: WhatsApp, el Coaweb o el correo electrónico o guardar las actividades en físico y entregarlos en una fecha probable que te dará tu docente.	
Habilidades del siglo XXI: Pensamiento crítico, autonomía y comunicación.		
Nombre del estudiante:		

Introducción:

En esta guía vas a aprender a usar las coordenadas geográficas para ubicarte en el entorno; te proponemos una serie de actividades prácticas y juegos que te mostraran, como muchos de los conceptos matemáticos que hemos aprendido, nos permiten solucionar situaciones cotidianas y nos ayudan a entender un poco mejor nuestro entorno. Te recomendamos leer muy bien cada una de las actividades de esta manera comprenderás más fácilmente lo que te queremos enseñar.

Recomendaciones generales:

- La guía esta propuesta por semanas de trabajo, cada semana te indica la forma de invertir tú tiempo, para desarrollar las actividades de forma adecuada y sin sentirte saturado.
- **Las actividades las puedes desarrollar en hojas o en el cuaderno de Sociales:** aquellas en las que se tienen los espacios en la guía como lo son las tablas y mapas puedes solucionarlas ahí mismo.
- Para los que pueden enviar las evidencias virtuales, recuerden escanear bien o tomar las fotografías teniendo en cuenta la luz. Luego envíalas a cada una de las docentes, ya sea por el WhatsApp, el Coaweb o el correo electrónico. (Recuerda el horario de atención dado por cada docente, para dudas o entrega de evidencias)
- Aquellos que no puedan enviarlos de forma virtual, guardan bien el trabajo para una entrega física.
- ✓ **Nota:** Ten en cuenta los anexos de la guía en el desarrollo de las actividades.

Propósitos de aprendizaje:

Sociales: Hacer uso de coordenadas geográficas para ubicarse en un lugar, teniendo como referencia su entorno

Tecnología: Reconocer artefactos y sistemas que nos ayudan a realizar localizaciones.

Matemáticas: Resuelve y propone situaciones en las que es necesario describir y localizar la posición y la trayectoria de un objeto con referencia al plano cartesiano. DBA 7

Educación física: Comprender la importancia de ubicarse espacialmente por medio de juegos.

Artística: Representar y describir situaciones que requieran el uso de coordenadas

Emprendimiento: Comprender cómo puedo ser un líder emprendedor a partir del diseño de ideas propias.

SEMANA 3. Juguemos con coordenadas (para el desarrollo de estas actividades necesitaras 8 horas)

- Durante esta semana realizaremos dos juegos que nos permitirán evocar nuestros conocimientos sobre coordenadas, para luego reflexionar sobre lo aprendido, además aprenderás cómo hallar el área de



triángulos y algunos cuadriláteros; debes pedirle a algún miembro de tu familia que te acompañe a jugar; comencemos:

Actividad 1: Juego número uno: lazarillos (te recomendamos invertir 2 horas para esta actividad)

- Número de jugadores: 2

La meta de este juego es que el ratón pueda conseguir su queso sin tropezar con ningún obstáculo, para ello cada uno de los jugadores tendrá un tablero diferente; el jugador uno debe darle instrucciones al jugador número 2.

Al momento de jugar se deben encontrar espalda, con espalda o ubicarse en un lugar en donde no puedan ver el tablero del otro.

Instrucciones:

1. Recorta los tableros del juego, Anexo 1
2. Busca tu pareja de juego
3. Explica la misión de cada uno de los jugadores a tu pareja:

Jugador uno: recibe el recuadro del lado izquierdo del anexo 1, este jugador será el guía o lazarillo, pues su hoja tiene los obstáculos que debe superar el ratón para llegar al queso. Su misión es indicar o guiar al segundo jugador, para que su ratón pueda encontrar el queso sin chocar con algún obstáculo.

Jugador dos: recibe el recuadro del lado derecho del anexo 1 y un lápiz, este debe seguir las indicaciones de su compañero de tal forma que guíe al ratón a través de la cuadrícula para llegar al queso. Debe marcar el recorrido que le indican, coloreando cada uno de los cuadrados que corresponden al camino que le indican.

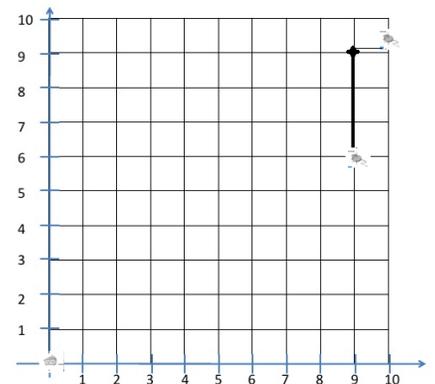
Ejemplo: el jugador uno dice a su compañero: 3 posiciones adelante. El jugador 2, debe marcar este recorrido. Recuerden que el ratón no debe chocar con ningún obstáculo.

4. Inicia tu juego

Las reglas del juego son:

- No pueden mirar la hoja del otro compañero, es decir siempre tienen que estar espalda con espalda
- Solo se pueden desplazar vertical y horizontalmente.

5. Repite nuevamente el juego, buscando otra ruta para guiar al ratón, esta vez marca el recorrido con una línea, además se tendrá la siguiente variante para dar las indicaciones para mover al ratón: Usando coordenadas cartesianas. Ambos jugadores deben marcar los tableros como lo muestra la imagen. El estudiante será el guía, y debe dar las indicaciones de movimiento por medio de coordenadas; ejemplo: muévete a (9, 9); luego a (9, 6); así sucesivamente hasta llegar al queso; explica a tu compañero como se realizan estos desplazamientos en el plano; recuerda:



El plano cartesiano está formado por dos rectas, una horizontal llamada X y una vertical, llamada Y; para ubicar una coordenada el primer número corresponde a X, o eje horizontal y el segundo número corresponde a Y, o eje vertical.

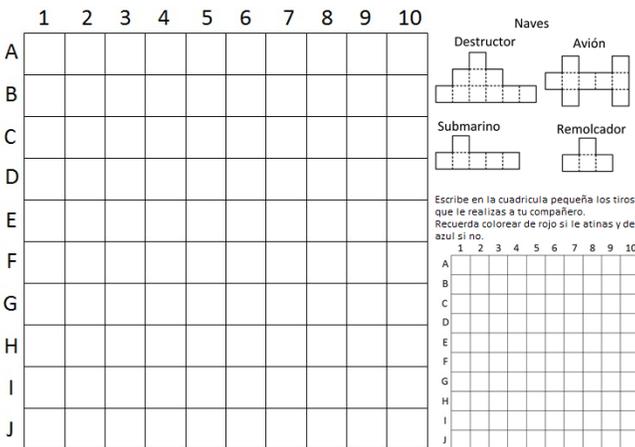
Actividad 2: Juego número 2: batalla naval (te recomendamos invertir 4 horas para esta actividad)

- Número de jugadores: 2

Este juego pretende afianzar en los estudiantes el uso de coordenadas para ubicar objetos en el plano. Es una adaptación del juego: Astucia naval. Se conserva el juego en parejas, pero esta vez se les pide que estén sentados y separado a una distancia prudente, de tal forma que un compañero no vea la hoja del otro. Cada uno maneja su tablero de juego y 3 colores: uno verde, uno azul y uno rojo.

Instrucciones:

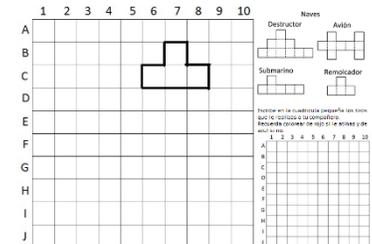
1. Recorta los tableros de juego. Anexo 2



2. los dos jugadores deben de dibujar de color verde en la cuadrícula más grande, las mismas naves que están al lado derecho de la hoja. Las naves las puedes dibujar en cualquier sentido, siempre y cuando ocupen la cantidad de cuadrillos que indica la imagen, es decir, el remolque debe tener 4 cuadrillos de área. No puedes mostrarle al compañero donde los dibujaste.

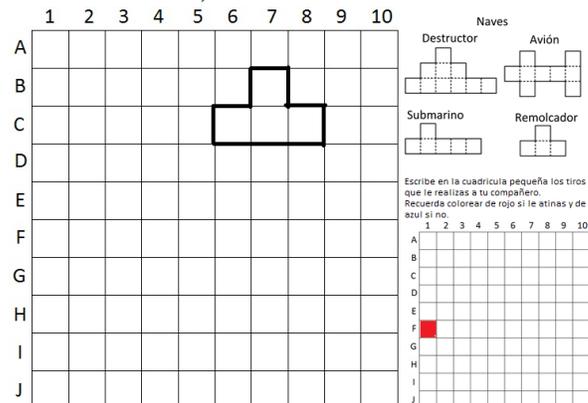
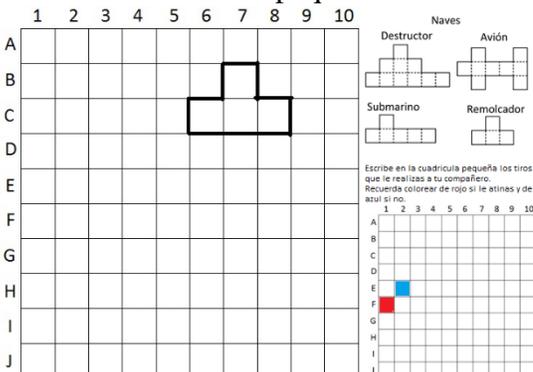
El propósito del juego es hundir las naves del otro compañero, para ello debes de indicar las coordenadas en dónde tiene ubicadas las naves; debes darle tantos golpes como los cuadros que conforman las naves.

Example: tengo mi nave ubicada, como lo muestra la imagen, mi compañero da una coordenada, tratando de darle un tiro a uno de mis barcos, supongamos que él dice **C-6**, como acertó le digo averiado y coloreo el cuadro C-6 de color **rojo**. Como le dio entonces puede volver a disparar y supongamos que dice **C-5**, como no acertó le digo agua y pinto el cuadro C-5 de color **azul**.



Luego es tu turno, supongamos que dices a tu compañero: **F-1** y que él te responde averiado, entonces coloreas en la cuadrícula pequeña el cuadro F-1, de color rojo, así:

Como acertaste tienes derecho a hacer otro tiro y dices **E-2**, supongamos que él te contesta agua, entonces coloreas de azul en la cuadrícula pequeña el cuadro E-2 de azul, así:



Luego continúa el turno de tu pareja. Gana el juego quien logre hundir las 4 naves del adversario.

Reglas del juego:



- Las naves no se pueden borrar y poner en otro lugar después de iniciar el juego.
- Para hundir las naves hay que darles en todos los cuadrillos que la conforman (observar la tabla) de lo contrario la nave esta averiada y se puede seguir jugando:
- Las naves se pueden ubicar solamente vertical u horizontalmente conservando las unidades cuadradas que la conforman. No se puede modificar el diseño establecido de las naves
- Rojo es para averiado y azul para mar, no se puede cambiar la convención establecida

NAVE	TIROS PARA HUNDIRLA
Destructor	10 TIROS
Submarino	6 TIROS
Avión	9 TIROS
Remolcador	4 TIROS

Para finalizar, registra en la tabla las coordenadas de las naves, que hundiste te tu enemigo

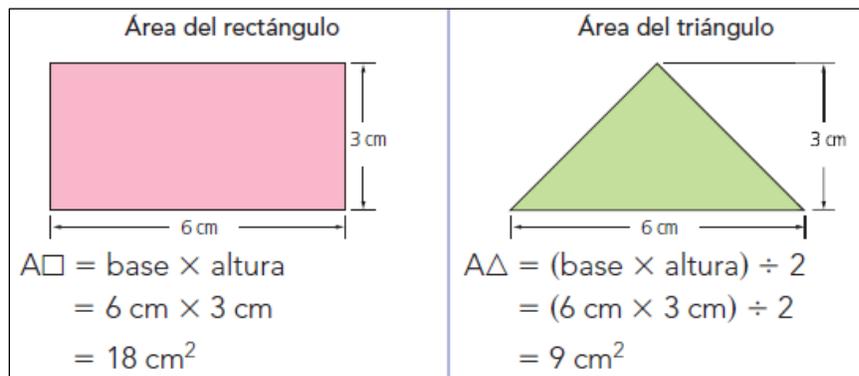
Naves	Coordenadas de naves hundidas
Destructor	
Avión	
Submarino	
Remolcador	

- Ahora responde en tu cuaderno o en hojas
 - ¿Cómo te parecieron los juegos?, ¿cuál te gusto más?
 - ¿Se te hizo fácil seguir o dar las instrucciones en el juego número 1?
 - ¿Qué te pareció más difícil en el juego número 2?

Actividad 3. Lee atentamente. (Te recomendamos invertir 2 horas para esta actividad)

- Como te mencionamos en el juego de batalla naval, cada cuadro corresponde a una unidad cuadrada; el destructor estaba formado por 10 cuadrados, es decir tiene 10 centímetros cuadrados de área. Ahora aprenderemos cómo medir el área de otras figuras.

Comprende: El área de una figura, está determinada por la superficie que esta ocupa, para medir el área de **triángulos** y **cuadriláteros**, se puede utilizar una cuadrícula y contar las unidades que ocupa como en el caso de las naves, o se puede aplicar dos fórmulas sencillas, veamos:



Fuente: República de Colombia, Ministerio de educación nacional (2012). Proyecto SE matemáticas grado quinto. (Primera edición ed., Vol. 1). Printed in Colombia.

- Con tu regla y midiendo adecuadamente los centímetros, dibuja en tú cuaderno o en hojas **4 triángulos** y **4 cuadriláteros**; escribe la medida de cada uno de sus lados y calcula su área.

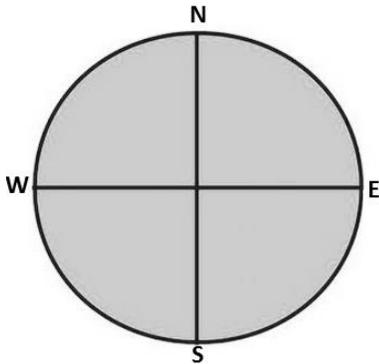
SEMANA 4. Juguemos a orientarnos (para el desarrollo de estas actividades necesitaras 6 horas)

La divulgación de esta guía se hace con fines educativos y se entrega exclusivamente a maestros que participan del programa Alianza por la Educación Con Calidad y Equidad. Así mismo, se autoriza hacer uso del material citando debidamente la fuente y se prohíbe la distribución y el uso parcial o total del contenido para fines comerciales o de desarrollo de programas y proyectos de otras entidades.

Durante esta semana, vamos a realizar dos juegos que nos permiten, movernos en el espacio y reconocer distancia. Te invitamos a que realicen los juegos en familia, siguiendo paso cada instrucción. Posteriormente, hacemos una lectura y luego realiza las actividades

Juego uno: Nos ubicamos en el espacio (Te recomendamos invertir 1 hora para esta actividad)

Vamos a jugar en familia (4 jugadores), para eso necesitamos: tiza, o algo para rayar, tu cuaderno u hojas, para que puedas tomar nota de tu trabajo al final



Instrucciones

Traza en la sala de tu casa, en el patio o en lugar donde puedas correr y saltar, un círculo

-En la mitad del círculo traza dos líneas una vertical y otra horizontal como se ve en la imagen

-Escribe en cada extremo de las líneas (Norte (N), Este (E), Oeste (W), Sur (S))

- Ubica objetos en cada extremo

Como Jugar: cada jugador se ubica cerca de cada letra y representa cada nombre (norte, este, oeste, sur), luego deberá elegir un objeto en otro de los extremos y explicar en qué dirección se encuentra y con cuántos pasos se puede llegar a él. Ejemplo: yo soy Este y quiero ir al Sur por naranjas, puedo caminar a la izquierda 5 pasos o caminar a la derecha pasando por norte y por oeste....

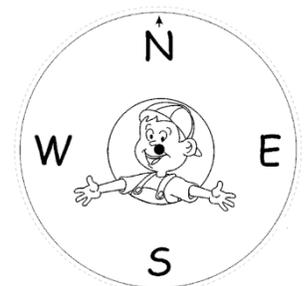
Nota: Cada jugador debe elegir la ruta más extensa o la más larga. Quien se equivoque pierde el turno

- **Juego dos: Simón dice** (Te recomendamos invertir 1 hora para esta actividad)

Materiales: tiza y pelota

Instrucciones:

1. Dibuja un círculo en algún lugar de tu casa, indica los puntos cardinales cómo lo hiciste en el juego anterior y marca el centro de tú circunferencia.
2. Ubícate en el centro del círculo y pide a un familiar que te acompañe a jugar
3. Tu familiar deberá decir: Simón dice Norte; a su vez lanzara el balón en la dirección norte, tú deberás desplazarte rápidamente y atrapar el balón. Luego, seguirá dando la instrucción con “**Simón Dice**”, para lanzar la pelota a otros puntos cardinales y que tú puedas realizar varios desplazamientos.
4. Cambia de rol, ahora tú familiar se hace en la mitad del círculo y tú das la indicación a dónde deba moverse arrojando la pelota.



Nota: gana quién atrape la pelota el mayor número de veces, realizando el desplazamiento al punto cardinal indicado.

- **Juego 3: Los pinos** (Te recomendamos invertir 1 hora para esta actividad)



En este reto practicarás tus lanzamientos con precisión para orientarlos hacia diferentes direcciones. Deberás considerar tu ubicación dentro del espacio en el que te encuentras. Utilizarás los puntos cardinales para planear la dirección de tus tiros

Instrucciones

1. Traza un círculo en el suelo. Dentro de él acomoda tres grupos de botellas de plástico vacías en la forma que se propone en la ilustración a tu derecha
2. Una vez colocadas las botellas, planea tres lanzamientos con sus trayectorias. Antes de hacer el lanzamiento, aclara desde qué punto cardinal lo harás y a qué otro llegará. La finalidad es derribar la mayor cantidad de pinos. Es muy importante planear anticipadamente los lanzamientos y practicarlos, para ello dibuja en una hoja los tiros que podrían derribar más pinos.
3. En compañía familiar realiza tus lanzamientos y observa cómo los hacen los demás.
Posteriormente, reconoce y acuerda con todos los participantes cuáles fueron las mejores trayectorias. Para comprobarlo pueden repetirlas.



Fuente: Secretaría de Educación Pública

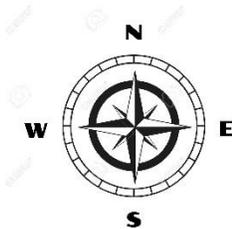
- **Lee y comprende.** (Te recomendamos invertir 1 hora para esta actividad)

Antes de seguir, es importante tener claridades, con relación a lo que acabas de jugar, es importante que podamos aclarar algunos conceptos, que te van a ser útiles no solamente en el desarrollo de la guía sino en la vida misma.

¿Qué es la Orientación Espacial?

Es una habilidad natural en los seres vivos que permite conocer y determinar la posición del propio cuerpo con relación al espacio. Esto nos permite movernos con libertad por el mundo y realizar actividades como escribir o movernos por una ciudad. También puede describirse como el acto por el cual nos ubicamos, en el horizonte de nuestra localidad, los cuatro puntos cardinales son: Norte, sur, este y oeste. Entre los puntos cardinales se encuentran otros denominados rumbos, y se nombran así: Noreste, Noroeste, Sureste, Suroeste.

Formas de orientación



La orientación con la brújula

La brújula tiene una aguja imantada que gira sobre un eje vertical y se caracteriza porque señala hacia el Norte y el otro extremo hacia el Sur. En la próxima semana de clase, podremos saber más sobre ella.

La orientación con el Sol

Para poder orientarse en un lugar, hay que localizar al menos uno de los puntos cardinales. El Sol nos ayuda a saber dónde están, ya que siempre sale por el este y se oculta al anochecer por el oeste. Es muy sencillo hacerlos, en las mañanas, nos podemos orientar ubicando con precisión el punto del horizonte por donde veo el Sol. Este punto se llama **“Este u Oriente”**. Señalando con la mano derecha al Este; es decir, el punto por donde sale el Sol, tendremos a nuestra izquierda el **“Oeste u Occidente”** al frente estará el Norte y a nuestra espalda el Sur.



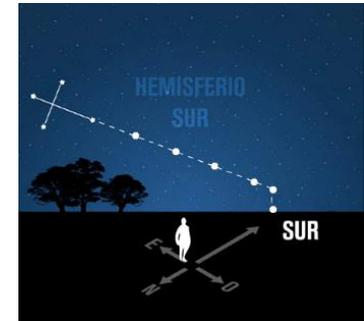
Orientación con el sol.

Fuente: Web del docente (2020)



Orientación con las estrellas

Para orientarnos por la noche es necesario encontrar la Estrella Polar en la constelación de la Osa Menor, que nos marca el Norte en el hemisferio Norte, y la constelación de la Cruz del Sur, en el hemisferio Sur, esta constelación nos marca una dirección hacia un punto imaginario en el que encontramos el Sur. Para lograr orientarse con las estrellas, se requiere tener nociones de astronomía.



Fuente: Web del docente (2020)

Actividad 1. Vamos a pensar un momento. (Te recomendamos invertir 2 horas para esta actividad)

Luego de realizar en familia los juegos y de leer con mucha atención la información sobre la orientación espacial, te invitamos pensar en los siguientes interrogantes. Respóndelos en hojas o en el cuaderno de Sociales.

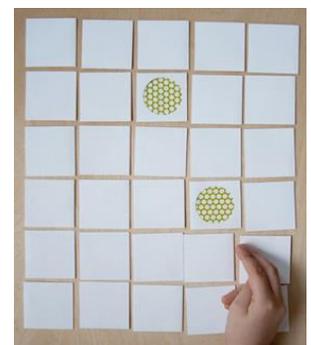
1. Conocer los puntos cardinales, ¿cómo te ayudo para que tus lanzamientos fueran precisos?
2. ¿Cuál de las formas de orientación espacial te parece más sencilla de trabajar desde casa?, explica tu respuesta
3. Con la forma de orientarte que te pareció más sencilla, realiza el ejercicio de dibujar tu casa y ubicar sus puntos cardinales.
4. Realicemos un último juego; pide a un familiar que te acompañe para esta actividad:
 - Esconde un objeto dentro de tu casa.
 - Realiza una descripción de cómo encontrar el objeto, dando las instrucciones con los puntos cardinales, ejemplo: 8 pasos al norte, 3 pasos al sur, 4 al norte...
 - Pide a tu familiar que encuentre el objeto que escondiste siguiendo las pistas.
 - Puedes poner un tiempo límite para que el juego sea más interesante.
 - Responde en tu cuaderno: ¿Qué objeto escondiste?; escribe la descripción de las pistas que usaste para que lo encontrarán.

SEMANA 5 ¿Cómo se formaron los continentes? (para el desarrollo de estas actividades necesitaras 10 horas)

Aprenderemos sobre la formación de los continentes, para ello vamos a distribuir el tiempo de la semana en varias actividades para las cuales te sugerimos leer comprensivamente y seguir las instrucciones.

Actividad 1. Concéntrate (Te recomendamos invertir 4 horas para esta actividad)

- A. Pídele a tus papás o un adulto que te acompañe a jugar
- B. Recorta las tarjetas que se encuentran en anexo 3 y colócalas boca abajo.
- C. Revuelve y organiza las tarjetas de modo que quede como lo muestra la imagen.
- D. Para iniciar el juego voltea de manera simultánea dos tarjetas. Si las dos tarjetas tienen la misma imagen, déjalas boca arriba. De lo contrario, voltéalas nuevamente boca abajo. Luego de tu intento permite que tus papás también jueguen.
- E. Deben contabilizar el número de intentos. Quien arme la mayor cantidad de parejas en el menor número de intentos será quien gane.
- F. El objetivo del juego es conseguir todas las parejas de tarjetas volteadas boca arriba



Fuente: Pinterest, 2020

Cuando finalices el juego responde las siguientes preguntas



1. ¿Según las imágenes que son los continentes?
2. ¿Qué relación espacial tienen las imágenes, para esto responde:
 - a. ¿Cuál imagen contiene las demás?
 - b. ¿Qué diferencia se puede establecer entre país y continente, en relación con su tamaño?
 - c. ¿Qué lugares reconoces en la imagen?
 - d. ¿Cuáles lugares te gustaría conocer?
3. ¿Describe detalladamente como crees que se formaron los continentes?
4. Lee atentamente y comprende:

Formación de los continentes

Seguro que has oído hablar de la famosa Pangea. Es el nombre de la superficie de tierra emergida que había en nuestro planeta hace millones de años; una especie de continente único y gigantesco en el que estarían juntos todos los continentes actuales. Este gran continente empezó a separarse hace unos 200 millones de años, por el movimiento de las placas tectónicas, sin embargo, este proceso todavía está lleno de incógnitas que los científicos intentan descubrir.

Placas tectónicas: La corteza terrestre está dividida en grandes fragmentos llamados placas tectónicas, que se mueven y flotan. Los continentes forman parte de estas placas y viajan sobre ellas, como embarcaciones. Tomado de: Portal educativo (s.f.)

Según la teoría de las placas tectónicas, sus movimientos han sido lentos o acelerados, es decir, las placas pasaban de moverse muy lentamente a estirarse y separarse mucho más rápidamente, lo que ha intrigado durante décadas a los científicos al no entender a qué se debe.

En la actualidad y gracias al análisis de miles de datos sísmicos y simulaciones por ordenador, el grupo de investigación Australia, ha descubierto que el proceso de separación está dividido en dos fases: primero, los continentes se mueven y luego, gradualmente, tras muchos millones de años de tensos e incesantes tirones en la corteza terrestre, se tambalean y comienzan a separarse rápidamente formando un océano entre ellos. Para entenderlo de manera es como si separáramos masa de harina. Al principio requiere esfuerzo porque resiste y se estira lentamente. Pero llega un momento en el que es lo suficientemente fina para separarse de forma fácil y rápida. El mismo principio se aplica a los continentes.

¿Cuántos continentes hay?

Con el descubrimiento de América, la idea de la expansión de la parte continental en el mundo cambio un poco, recordemos que antes del descubrimiento, las personas pensaban que la tierra era plana.

En la actualidad, todavía existen discusiones con relación a la cantidad de continentes, debido a que no existe una definición única de continente y por ello en distintos ámbitos culturales y científicos hay listas diferentes de continentes. Si pensamos en **continente como una gran área conformada por tierras con importantes límites geológicos y culturales, se puede hablar de seis continentes:**

- América
- Asia
- África
- Europa
- Oceanía
- Antártica



Si pensamos en la definición de continente como una de las grandes extensiones en que se divide la superficie terrestre, separadas entre sí por agua, se puede hablar de cuatro continentes:

- América
- Antártida
- Eurofrasia (Europa, África, Asia)
- Oceanía

Actividad 2. (Te recomendamos invertir 2 horas para esta actividad)

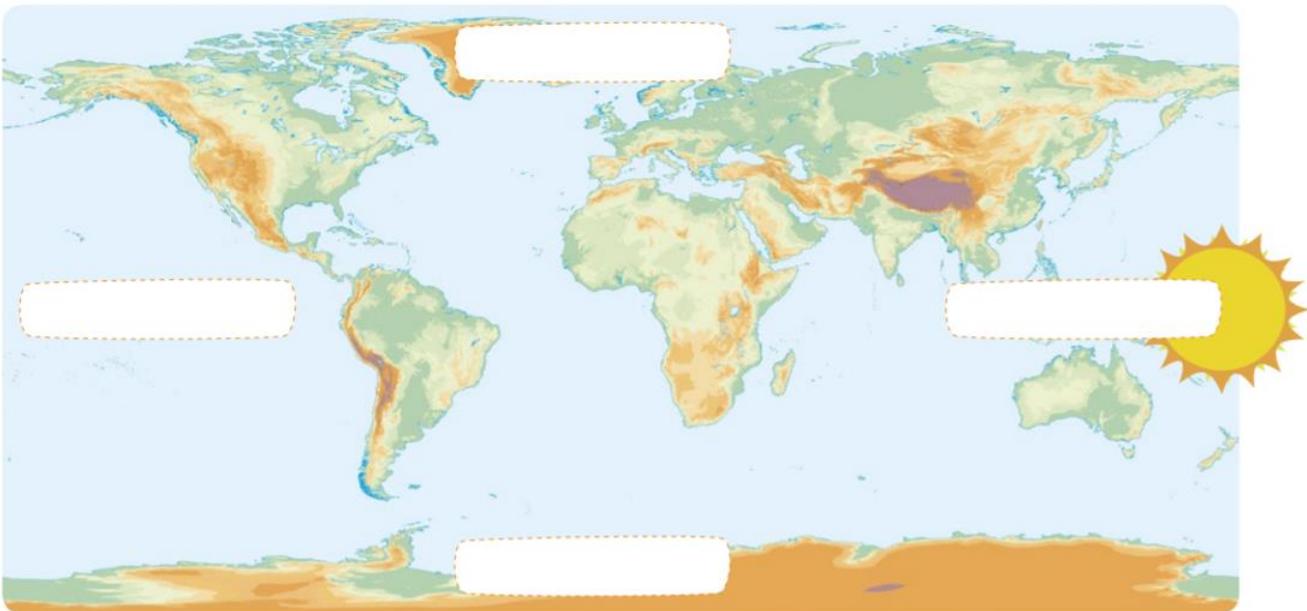
Luego de la lectura anterior, te invitamos a pensar en las siguientes preguntas, las cuales puedes resolver en tu cuaderno de ciencias sociales:

1. Realiza un dibujo donde muestres la diferencia entre la pangea y la actual distribución de continentes
2. ¿A qué crees que se debe que los científicos no se pongan de acuerdo con relación a la cantidad de continentes y la forma como se formaron los mismos?
3. ¿Cuáles de las imágenes del concentrce que realizaste en la **semana 1**, se relacionan con la lectura anterior?
4. Ordena de mayor a menor extensión los siguientes lugares:

a. Vereda	e. Ciudad
b. Casa	f. Continente
c. Pais	g. Globo terraqueo
d. Municipio	h. Mapamundi

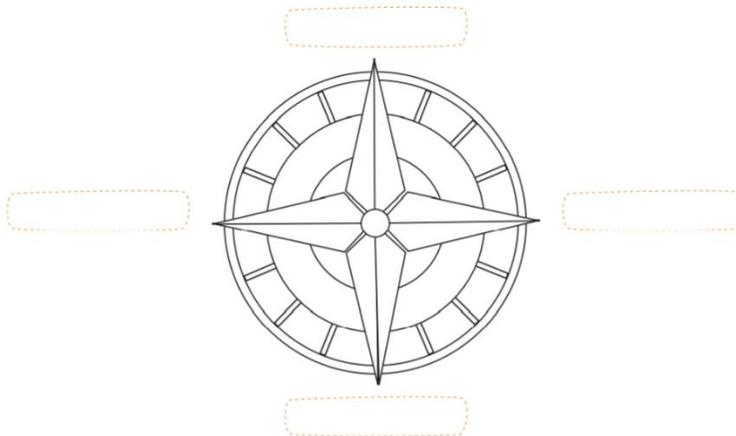
Actividad 3 (Te recomendamos invertir 1 horas para esta actividad)

- a. Completa el diagrama del mapa con los puntos cardinales. Recuerda que el Este es por donde vemos el sol en la mañana.





b. Completa la rosa de los vientos con los puntos cardinales. Luego, colorea



Una **rosa de los vientos** es un símbolo en forma de círculo que tiene marcado alrededor los rumbos en que se divide la circunferencia del horizonte, y que serían este, oeste, norte y sur. Su invención se atribuye al mallorquín Ramon Llull, aunque la descripción pormenorizada que da Plinio el Viejo en libro II¹ podría haber sido su referencia básica.

Tomado de: Wikipedia, (2020).

Actividad 4 (Te recomendamos invertir 3 horas para esta actividad)

- Lee con mucha atención la siguiente historia

Cuento: el rumbo del Pirata

Esta es la historia del pirata Barba Negra, que salió en búsqueda del tesoro más grande que pudiese existir en todo el pacífico. Un tesoro con esmeraldas, rubís, monedas de oro, perlas y cuantas piedras preciosas pudiese imaginar.

Pero Barba Negra tenía un problema: a su mapa le faltaban partes. Para solucionarlo debía iniciar un recorrido por cada una de las islas del Pacífico recuperando las partes del mapa. Entonces una noche tomó su navío y se embarcó a navegar las aguas oscuras y turbulentas del pacifico con su tripulación. En alta mar sacó el mapa del tesoro, el cual solo contaba con la ruta de una isla, así que, ayudado de su rosa de los rumbos; direccionó el barco hacia la primera pista que le daba el mapa, apuntó hacia el **norte** y navego por **2 kilómetros** hasta llegar a la isla **Antilla**. Estando allí busco por todos los lugares la parte del mapa que le hacía falta, pero solo encontró lo siguiente: saliendo de la isla Antilla desplazarse **2 kilómetros al este y 1 al norte** para encontrar la isla **Caimán**. Cuando Barba Negra llego a Caimán, casi destruye el pueblo por encontrar la siguiente pista para su tesoro deseado. Al encontrarla se embarcó en su navío y se desplazó desde Caimán **2 kilómetros al sur y 1 al este**, así encontró la isla **Wallaby**. Esta isla no era habitada, por lo que le tocó buscar en todas las cavernas, debajo de las piedras y en los árboles. Cuando encontró la parte en una mata de plátanos, no perdió tiempo y salió en búsqueda de la otra isla; su nuevo rumbo era: **3 kilómetros al sur y 2 al oeste** para llegar a isla **Utila**, en esta encontró habitantes aborígenes que le entregaron la parte que buscaba si a cambio Barba Negra les daba vino. Al hacer el intercambio se dirigió **1 kilómetro al sur y 2 al este** para encontrar la isla **Vulcan**, esta tenía un volcán activo que pronto haría erupción, así que busco rápido el trozo del mapa que necesitaba y allí en la copa de un árbol muy alto lo encontró, justo en ese momento el volcán de la isla comenzó a lanzar lava y roca, Barba negra salió corriendo a su navío y tomo rumbo según la pista que halló: navegar desde isla Vulcan **6 kilómetros al oeste** hasta la isla **Lambay**. En lambay tomo un descanso en una tienda de campaña pues ese viaje si había sido muy largo, mientras dormía un cangrejo le pellizco su nariz con sus tenazas. Barba negra muy furioso lo cogió en sus manos y para su sorpresa vio que en una de las patas el cangrejo tenía enredado otra parte del mapa.

En la mañana salió muy temprano, se desplazó por el Pacífico **2 kilómetros al norte y 1 al este** para encontrar a la isla **Suakin**. Maravillado con la cantidad de hermosas sirenas que allí había, decidió preguntarle a una si conocía la próxima ruta a seguir en el mapa, la sirena saco de su bolsito en forma de concha un trocito de mapa y

se lo entregó al pirata. Feliz Barba negra partió hacia su próximo rumbo, pues sabía que estaba muy cerca de su tesoro. Entonces, dirigió la nave **al norte** y se desplazó **2 kilómetros** y luego giro **al oeste** y se movió **1 kilómetro** para llegar a **isla Tortuga**, como su nombre lo indica en la isla solo había tortugas. Por más que busco y busco no encontró pista alguna de su próxima ruta. Cansado y algo triste Barba Negra decidió sentarse en la playa para ver las estrellas y allí justo al norte observo la estrella polar del norte, su fiel compañera, pero al bajar la mirada observo que ella apuntaba a una isla que no quedaba sino a dos kilómetros al norte. Rápidamente se paró de la arena y en su barco navegó **2 kilómetros al norte** para encontrar su Isla del tesoro: **Isla Farallones**.

Luego de leer:

- Traza en el mapa el recorrido que hizo el pirata por las islas “**mapa del pirata**”, cada vez que encuentres una isla escríbele su nombre. Recuerda marcar primero los puntos cardinales en la rosa de los rumbos. (si requieres volver a leer, no dudes en hacerlos)



Ahora responde:

Teniendo como referente los nombres de las islas:

- ¿Cuál se encuentra más al Norte?
- ¿Cuál se encuentra más al Este?
- ¿Cuál se encuentra más al Sur?
- ¿Cuál se encuentra más al Oeste?

Teniendo como referencia la rosa de los vientos, escribe al frente las coordenadas de las islas por donde pasó el pirata, sigue el ejemplo.

- Isla Utila** : Está ubicada al sureste del mapa, más hacia el sur.
- Isla Lambay**: _____
- Isla Antilla**: _____



- d. **Isla Wallaby:** _____
- e. **Isla Tortuga:** _____

SEMANA 6. Crea tu propio mapa del tesoro (para el desarrollo de esta actividad necesitaras 6 horas)

En esta semana tu creatividad, será la protagonista, para esto te invitamos a leer y seguir las instrucciones para que realices tu propia historia y tu mapa del pirata. Toma de ejemplo la actividad de la semana anterior.

1. Escribe tu propia historia, recuerda utilizar puntos cardinales en los recorridos y distancias que vas a recorrer
2. Debes tomar una hoja de block
3. Pon un nombre a tu mapa
4. Traza una cuadrícula de 10X10, es decir, 10 cm a cada lado, con cuadrados de un centímetro (1cm)
5. En el centro del cuadrado ubica la rosa de los vientos y pon los puntos cardinales
6. Ubica los elementos de tu mapa (dependiendo de la historia y los objetos que debes buscar)

Para realizar esta actividad puedes usar diferentes materiales que tengas a la mano, incluso pueden ser reciclados pon en juego tu creatividad e imaginación.

Un dato sobre piratas y sus tesoros

Según Wikipedia, *La **piratería** es una práctica de [saqueo](#) organizado o [bandolerismo](#) marítimo, probablemente*



tan antigua como la [navegación](#) misma. Consiste en que una [embarcación](#) privada o una estatal [rebelde](#) ataca a otra en [aguas internacionales](#) o en lugares no sometidos a la [jurisdicción](#) de ningún [Estado](#), con el propósito de robar su carga, exigir rescate por los pasajeros, convertirlos en [esclavos](#) y muchas veces apoderarse de la nave misma.

Sobre piratas muchas han hablado, y hasta hay películas que recrean las ocurrencias de algunos, como es la famosa Piratas del Caribe, que narra las aventuras de un astuto y divertido pirata. Si bien los piratas han desaparecido con el tiempo, sus ideas y mapas para esconder sus tesoros, aun son estudiados por muchos, estos personajes utilizaban las estrellas y brújulas para ubicarse en el mar y por el temor que otro pirata le robara, escondían grandes tesoros generalmente en islas. Si te gusta el tema de los piratas, te invitamos a buscar información, para que conozcan más sobre ellos.

SEMANA 7. Conozcamos sobre latitud y longitud (para el desarrollo de estas actividades necesitaras 6 horas)

Durante esta semana, vamos a aprender sobre las coordenadas geográficas, denominadas como latitud y longitud y haremos unos ejercicios prácticos que nos ayudan con la comprensión del tema. Te invitamos a recordar los juegos realizados en la semana 1.

Actividad 1

1. Leo y comprendo. (Te recomendamos invertir 2 horas para esta actividad)

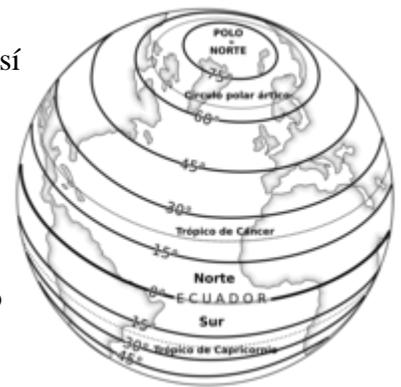


Para que las representaciones de la tierra en un plano sean lo más exacta posible, se crearon líneas imaginarias que permiten ubicar elementos en la superficie terrestre. Estas líneas forman una serie de cuadrícula que se denomina red geográfica y está conformada por paralelos y meridianos.

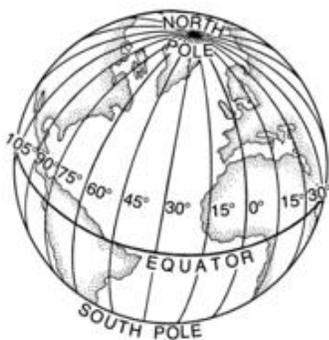
Los paralelos son las líneas, que son paralelas al Ecuador, esta se desplaza por todo el globo terráqueo y son los que indican los puntos de latitud en el planeta. Los meridianos son las líneas perpendiculares al Ecuador y son las que se desplazan de esta forma y dan la ubicación de la longitud, en palabras más sencillas los paralelos son las circunferencias de la tierra que son horizontales y la latitud son puntos que me ayudan a encontrar un lugar. Por su lado los meridianos son las circunferencias que dividen la tierra de forma vertical y la longitud son los puntos que me ayudan a encontrar un lugar. Para saber la localización exacta, debe tener el dato del eje vertical y el horizontal. Eso lo experimentaste de una forma sencilla en los juegos de la semana 1 y con el trabajo de plano cartesiano en matemáticas.

Latitud

La latitud de un lugar es su distancia al norte o al sur del ecuador. El ecuador en sí tiene cero grados de latitud (0°). El grado de latitud es el mismo que el grado del ángulo formado entre el ecuador y los puntos norte y sur. Imagina que puede dibujar una línea desde el Polo Norte hacia el centro de la Tierra y desde el centro hacia la superficie. Las líneas formarían un ángulo de 90° . Es por lo que el Polo Norte tiene la latitud de 90° N, y el Polo Sur tiene la latitud de 90° S. Las líneas de latitud corren paralelas al ecuador y a menudo se conocen como paralelas.



Longitud



Las líneas de longitud, que recorren la longitud de la Tierra, van del Polo Norte al Polo Sur e interceptan líneas de latitud en ángulo recto.

Imagina la Tierra como un círculo. Al igual que todos los círculos, se puede dividir en 360 grados. Cada grado es una línea de longitud. Hay 180 grados hacia el este y 180 grados hacia el oeste. Las líneas de longitud están más cerca unas de las otras cerca de los polos y más alejadas en el ecuador.

¿Cómo me ayudan la longitud y la latitud?

La latitud y la longitud son cantidades que permiten contar con una forma de ubicación global de un punto respecto a ciertas líneas imaginarias con las que dividimos geográficamente en dos nuestro planeta: el ecuador y el meridiano de Greenwich. Ambos criterios, latitudinal y longitudinal, componen una grilla o cuadrícula que conocemos como Sistema de Coordenadas y que sirve como modelo a la ubicación satelital, como el GPS. De ese modo, la latitud y la longitud son criterios útiles para la navegación (aérea, marítima y terrestre) y para la geolocalización. Fuente: <https://concepto.de/latitud/#ixzz6USn1C0a5>

Actividad 2: Vamos a practicar lo leído (Te recomendamos invertir 4 horas)

La divulgación de esta guía se hace con fines educativos y se entrega exclusivamente a maestros que participan del programa Alianza por la Educación Con Calidad y Equidad. Así mismo, se autoriza hacer uso del material citando debidamente la fuente y se prohíbe la distribución y el uso parcial o total del contenido para fines comerciales o de desarrollo de programas y proyectos de otras entidades.

Observa con atención el siguiente mapa e identifica en él: las líneas de latitud, las líneas de longitud, el continente al cual pertenece, los países que identificas. Escribe estos datos en tu cuaderno. Luego:

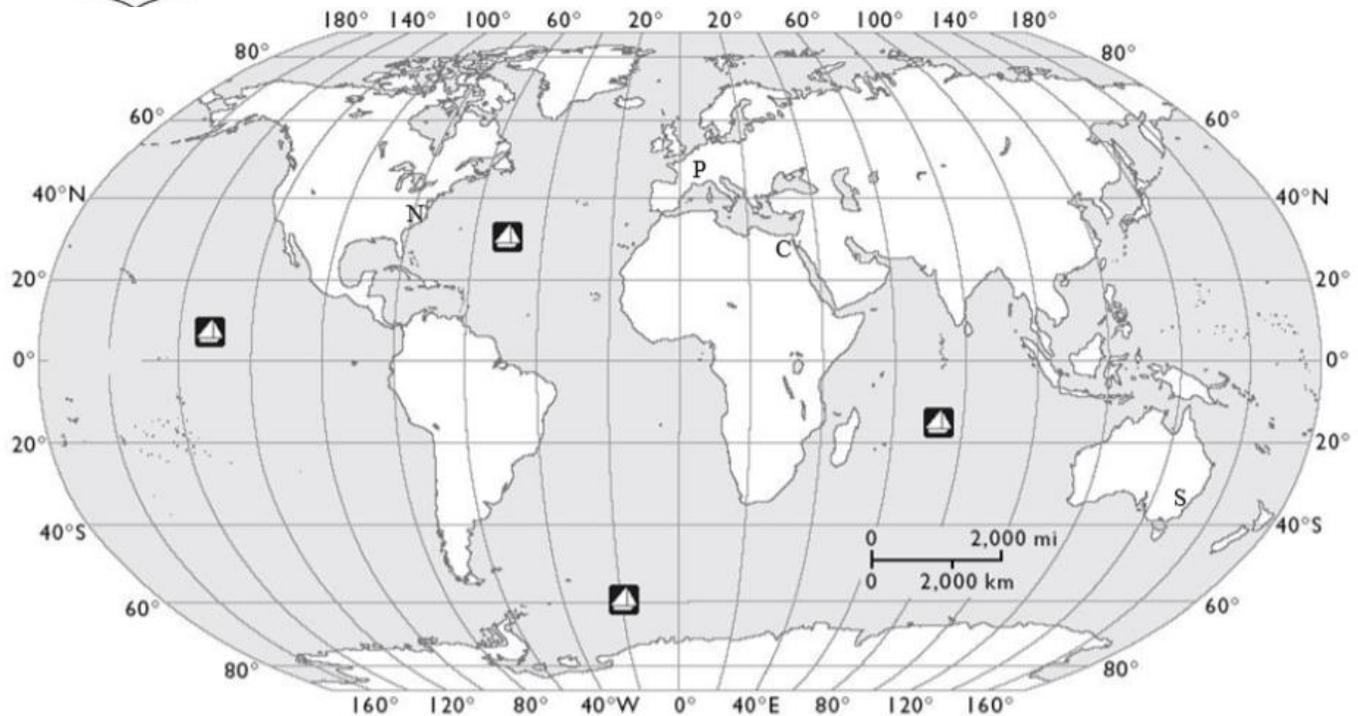
1. Localiza sobre el mapa los puntos definidos por las coordenadas siguientes, sigue el ejemplo:



Pais	Latitud	Longitud
Brasil	10 S	40 W
	20 S	70 W
	10 N	74 W
	4 N	60 W
	0	80 W
	8 N	80 W



2. Observa el mapa, identificando sus valores de latitud y longitud



2. Sobre este planisferio localiza las siguientes coordenadas (escribe sobre el planisferio la letra (a, b, c, d, e) en la posición que corresponda).

- a) Lat 50°N Long 175°O
- b) Lat 0° Long 10°E
- c) Lat 60°S Long 130°O
- d) Lat 40°N Long 5°O
- e) Lat 90°N Long 180°O

3. Sobre el mapa tienes señaladas las ciudades de Paris, Nueva York, Sídney y El Cairo. Escribe las coordenadas aproximadas de estas ciudades:

Paris (P) Nueva York (N) Sydney (S) El Cairo (C)

3.- Sobre el mapamundi localiza (y escribe su nombre donde creas más adecuado) los continentes y el océano Pacífico.

4.- A un piloto le dan las siguientes coordenadas: Localiza esos dos puntos en el planisferio anterior y traza con un rojo una línea recta del viaje propuesto.

Despegue: Lat 40°N Long 5°O Aterrizaje Lat 40°N Long 175°E

5.- Otro piloto recibe las siguientes coordenadas: Localiza esos dos puntos en el planisferio y traza con color verde una línea recta del viaje propuesto.

Despegue: Lat 40°S Long 160°O Aterrizaje Lat 20°N Long 130°E



SEMANA 8. Juguemos con el tiempo (para el desarrollo de estas actividades necesitaras 6 horas)

En esta semana, vamos a trabajar la relación de la localización con la hora en determinado lugar, nuevamente te invitamos a estar muy atento y dispuesto con el trabajo.

1. Te invitamos a leer la siguiente situación:

El problema de Luis: Luis es un joven, de Titiribí y en 2018, luego de terminar su pregrado en la Universidad de Antioquia y recibir su título de Ingeniero civil, recibe un regalo de sus padres, un viaje a Europa. El día del viaje, Luis muy feliz, tenía muchas expectativas. Salió con su maleta y se dirigió al aeropuerto José María Córdoba de Rionegro, se despidió de sus padres e ingreso al avión con rumbo a Madrid (España) en un vuelo directo que se demoraría 10 horas exactas. Al llegar al aeropuerto, algo sorprendió a Luis, salió de Rionegro a las 10:00 am y llegó a Madrid a las 5:00 am.

Te puede ayudar:

- Luis salió el día: 13 de diciembre
- Llegó: el 14 de diciembre
- son en total 10 horas de viaje

Piensa por un momento:

- ¿Es una situación real o imaginaria? Explica
- ¿Cómo crees que se puede explicar, lo que le paso a Luis?

2. Aprendamos de los husos horarios

A causa de la rotación de la Tierra alrededor de su propio eje, en cada lugar se alternan el día y la noche. En todos los puntos que se encuentran a lo largo del meridiano enfrentado directamente hacia el Sol es mediodía; en todos aquellos que se encuentran a lo largo del meridiano opuesto, a 180 de distancia en longitud, es medianoche.

Cuando el Sol se encuentra sobre el meridiano de nuestra ciudad obviamente aún no ha alcanzado el meridiano de otra ciudad inmediatamente al Oeste con respecto a la nuestra. De esto surge que el mediodía astronómico varíe de punto a punto para lugares incluso vecinos. Desde un punto de vista riguroso, cada ciudad debería tener su tiempo local. Para regular esta materia, en 1884 se llegó a un acuerdo internacional por el cual la Tierra es dividida en 24 husos horarios, comprendiendo cada uno una banda de 15 contenida entre dos meridianos. Se estableció fijar como meridiano de origen el que pasa por Greenwich.

La base del actual sistema horario es el denominado tiempo medio de Greenwich (abreviado G.M.T.) o tiempo universal (abreviado U.T.). Por ejemplo, Italia pertenece al segundo huso horario también llamado tiempo medio de Europa Central. Todos los países pertenecientes a este huso adoptan, por convención, un tiempo retrasado de una hora con respecto a los que forman parte del meridiano de Greenwich (primer huso horario). El tiempo establecido de este modo también es llamado tiempo civil y no corresponde necesariamente al tiempo verdadero, es decir, al astronómico.

La Tierra está dividida en 24 husos horarios, cada uno correspondientes a 15 grados de longitud, comenzando desde Greenwich e incrementando hacia el Este (cada 15 grados hacia el Este se suma 1 hora, hasta el antimeridiano, a los 180 grados de longitud, luego se comienza a restar 1 hora hasta llegar nuevamente al meridiano de Greenwich, con el huso 0).

Hora oficial

Es la establecida en un territorio por decisión de la autoridad competente con adelanto o retraso con respecto a la solar.



¿CÓMO CALCULAR LA HORA EN DOS LUGARES DISTINTOS?

- **Paso 1:** Se determina la distancia entre los dos lugares:

- Si se encuentran en el mismo hemisferio las longitudes se restan
- Si se encuentran en diferentes hemisferios las longitudes se suman.

- **Paso 2:** el resultado obtenido se divide **entre 15** para hallar la diferencia horaria.

- **Paso 3:** si el lugar de la hora desconocida, está en el Este, respecto al lugar conocido esta adelantado por tanto se suma la diferencia; si está al Oeste, se resta la diferencia horaria.

Ejemplo: 1.

¿Cuál es la diferencia horaria entre Lima y Moscú? Si Lima, está a 75° de longitud Oeste y Moscú a 45° de longitud Este.

- $75^\circ + 45^\circ = 120^\circ$
- 120° dividido $15^\circ = 8$
- La diferencia entre Lima y Moscú es de 8 horas; es decir si en Lima son las 3:00pm, en Moscú, son 11:00pm

Ahora es tu turno:

Determina: si en Ciudad de El Cabo (30° Este) registra las 8:00pm horas. ¿Qué hora marcarán los relojes de Canberra (120° Oeste)? Recuerda el procedimiento anterior.

RECUERDA:

- Suma $30^\circ + 120^\circ$
- Divide el resultado entre 15
- El resultado es la diferencia horaria
- Establece que hora es, en Canberra; para ello suma la diferencia horaria a la hora que era en Cabo

SEMANA 9: Sistemas que nos ayudan en la localización
(para el desarrollo de estas actividades necesitaras 6 horas)

Durante esta semana aprenderemos sobre los sistemas que nos permiten realizar localizaciones a nivel global, además aprenderás cómo ser un líder emprendedor.

- Lee atentamente:

¿QUÉ ES UN GPS?

La tecnología GPS **permite saber dónde te encuentras en este instante y qué camino debes tomar** para llegar a cualquier lugar, así como la distancia existente entre un sitio y otro. Lo que antes necesitaba de la ayuda de abultadas guías o mapas, que a veces no eran leídos adecuadamente y terminaban con el extravío del usuario, se ha terminado con el uso de esta tecnología.



- Los satélites GPS envían información sobre su posición y hora actual a un receptor GPS a ciertos intervalos. Este recibe la información en forma de una señal.

- Los satélites GPS tienen relojes atómicos que mantienen la hora más precisa, pero sería imposible instalar estos mecanismos en cada receptor.
- Es un sistema que permite determinar en toda la Tierra la posición de cualquier objeto (una persona, un vehículo) con una precisión de hasta centímetros.



2. RESPONDE SEGÚN EL TEXTO ANTERIOR

- a. ¿Qué es un GPS?
- b. ¿Para qué sirve?
- c. ¿En qué aparatos tecnológicos puedo tener GPS?
- d. Escribe en el siguiente diagrama varias características de un GPS.



e. Completa cada uno de los enunciados con las siguientes palabras, una sola palabra por enunciado.

Encuentras	Señal	Posición	Mapas	Relojes anatómicos
------------	-------	----------	-------	--------------------

- 1. La tecnología GPS **permite saber dónde te** _____
- 2. Lo que antes necesitaba de la ayuda de abultadas guías o _____
- 3. Los satélites GPS reciben la información en forma de _____
- 4. Los satélites GPS tienen _____
- 5. El sistema GPS permite determinar tu _____

Es hora de diseñar una nueva idea, lee con atención y sigue cada uno de los pasos:

- 1. Piensa en la necesidad que tiene una persona cuando llega a un país que no conoce y necesita ubicarse.
- 2. Imagina que eres un gran inventor y vas a crear un producto que le permita a esa persona ubicarse en cualquier lugar. ¿qué harías?
- 3. Teniendo en cuenta lo que imaginaste realiza en tu cuaderno de sociales o en hojas, una breve descripción de tú nuevo producto; ten en cuenta las siguientes preguntas para hacerlo:
 - ¿qué es?; ¿para qué sirve?; ¿de qué está hecho?; ¿cuándo se usa?; ¿quiénes lo usan?
- 4. Realiza un dibujo de tu producto; recuerda ser creativo y colorearlo.

Reflexionemos: La actividad que acabas de realizar además de poner en práctica todo lo que has aprendido en la guía, sobre ubicación espacial, te invita a pensar en una idea productiva, en donde tú debes poner a prueba tu imaginación y la capacidad para diseñar tu propio producto, a esto se le conoce como idea de “emprendimiento”. Lee atentamente un poco más sobre lo que significa:

¿Qué es emprendimiento?



Es una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad.

¿Quién es un líder emprendedor?

Un emprendedor es una persona con capacidad de innovar; entendida ésta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva. Tu ejercicio sobre la idea del negocio sobre el supermercado, te lleva a ser un líder emprendedor.

Principios de un emprendedor:

- Brindar buen trato
- Ejercer liderazgo
- Fomentar la participación
- Tener armonía con todos
- Trabajo en equipo
- Fortalecer siempre el equipo de trabajo
- Disciplina para alcanzar las metas propuestas

Cerremos estas semanas de estudio evaluando los aprendizajes que obtuvimos. Para esto requieres de 2 horas

1. Reflexiona sobre todo el trabajo realizado en la guía y escribe en las líneas que acompañan las estrellas los aspectos y aprendizajes que lograste. Luego en las líneas que acompaña las escalas escribe los aspectos a mejorar o aprendizajes que aún requieres fortalecer.



2. Vas a autoevaluar tu aprendizaje para eso lee los criterio y al frente de cada uno pon una X en la casilla de nivel de desempeño que consideres sea la más oportuna

CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN DESDE EL SABER y HACER	Nivel de desempeño	
	No	Si
Comprendes la diferencia entre latitud y longitud		
Localizas por medio de coordenadas un lugar en mapas y planos		
Reconoces el uso que se le da al GPS para la ubicación de personas o cosas en un espacio determinado		
Reconoces las diferencias entre país y continente en el planisferio		
Reconoces la importancia de un plano y un mapa como forma de orientarse en un lugar		
Reconoces las características de un líder emprendedor		
Estableces los diferentes elementos artísticos que se deben tener en cuenta en el diseño de mapas.		
Identificas con tu cuerpo los puntos cardinales		
Solucionaste todas las preguntas de las actividades		
Diseñaste la ruta del mapa		
Realizas la lectura de toda la guía		
Trabajaste los juegos que te propone la guía		
Seguiste las instrucciones en los juegos con tu en familia		

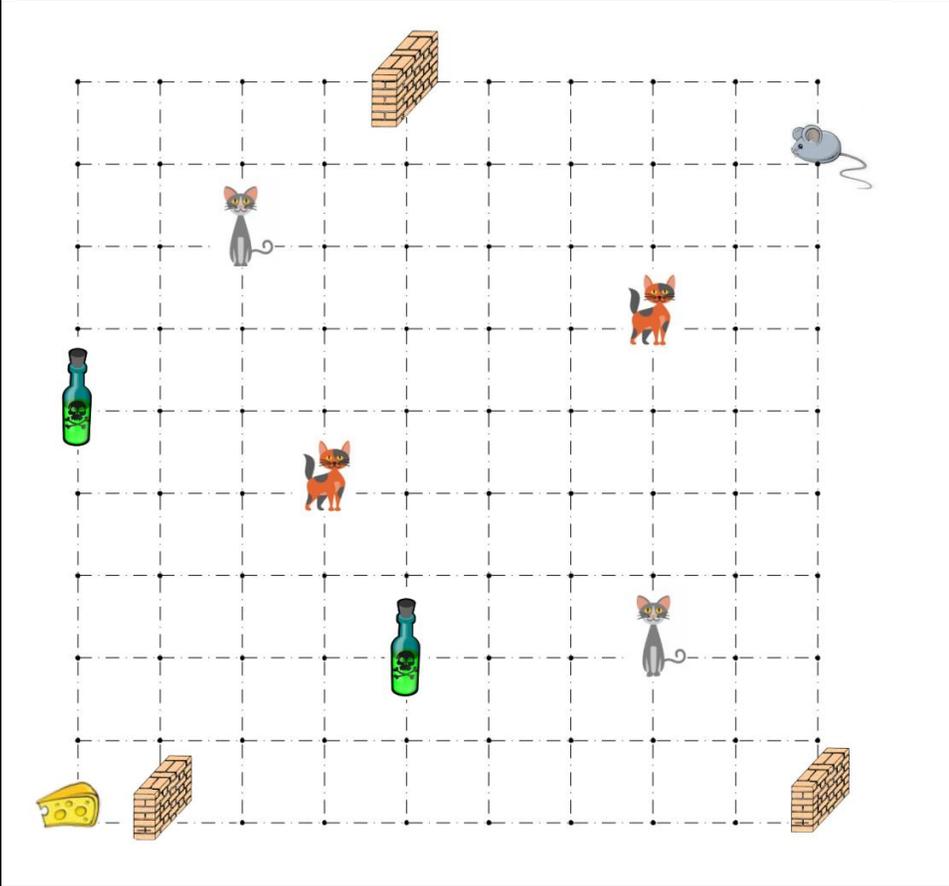
Referencias

- Flores, J. (2016). Así se separan y se juntan los continentes. Nationalgeographic. https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/actualidad/separan-juntan-continentes_10544
- Husos horarios. (2020). Portaleducativo. <https://www.portaleducativo.net/quinto-basico/685/Husos-horarios>
- Meridiano. (2020). wikidia. <https://es.wikidia.org/wiki/Meridiano>
- Placas tectonicas. (s. f.). Portaleducativo. Recuperado 6 de agosto de 2020, de <https://www.portaleducativo.net/cuarto-basico/763/Las-placas-tectonicas>
- Rosa de los vientos. (2020). Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Rosa_de_los_vientos
- Cartilla de emprendimiento grado octavo - Slidesharees.slideshare.net › CarlosValencia14 › cartilla-de-empre
- Sistema de coordenadas - Wikipedia, la enciclopedia libre es.wikipedia.org › wiki › sistema_de_coordenadas

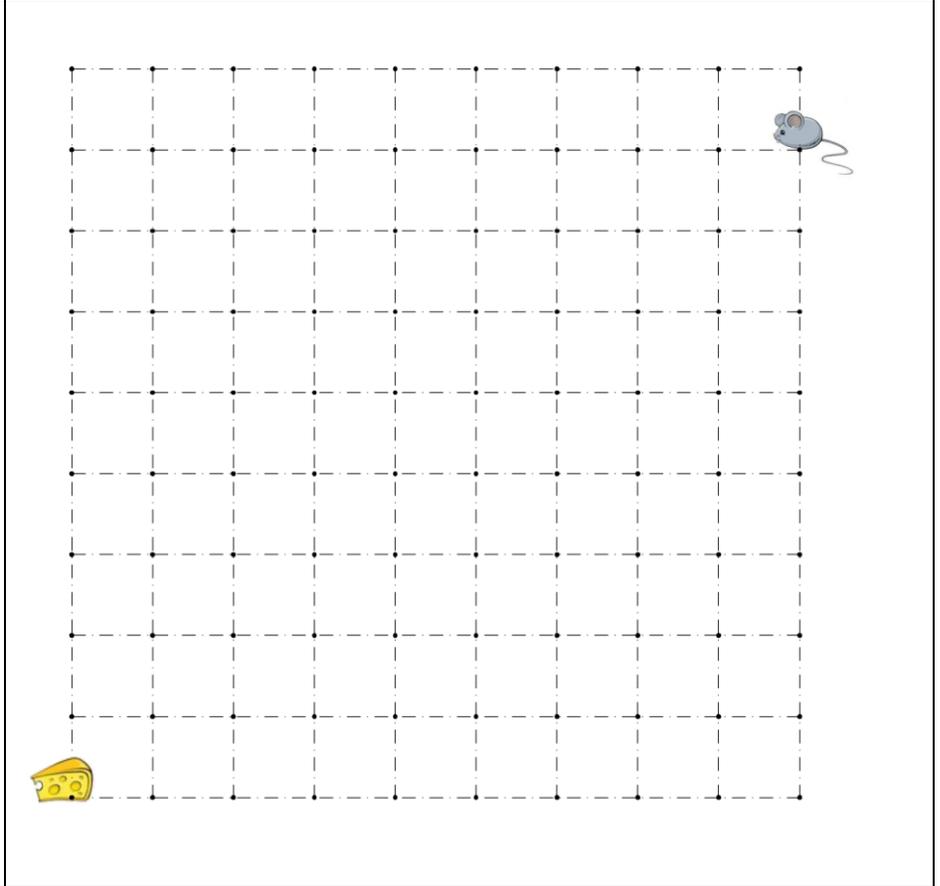
Anexos:

La divulgación de esta guía se hace con fines educativos y se entrega exclusivamente a maestros que participan del programa Alianza por la Educación Con Calidad y Equidad. Así mismo, se autoriza hacer uso del material citando debidamente la fuente y se prohíbe la distribución y el uso parcial o total del contenido para fines comerciales o de desarrollo de programas y proyectos de otras entidades.

Dirige a tu compañero para que el ratón llegue al queso y no tropiece con ningún obstáculo



Lleva al ratón al queso siguiendo las indicaciones de tu compañero.





Anexo 2



Ubica las naves, ya sea horizontal o verticalmente, en cualquier parte de la cuadrícula grande. ¡No dejes que tu compañero vea donde los pones!

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>C</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>F</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>G</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>H</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>J</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A											B											C											D											E											F											G											H											I											J											<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>C</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>F</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>G</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>H</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>J</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A											B											C											D											E											F											G											H											I											J										
A																																																																																																																																																																																																																													
B																																																																																																																																																																																																																													
C																																																																																																																																																																																																																													
D																																																																																																																																																																																																																													
E																																																																																																																																																																																																																													
F																																																																																																																																																																																																																													
G																																																																																																																																																																																																																													
H																																																																																																																																																																																																																													
I																																																																																																																																																																																																																													
J																																																																																																																																																																																																																													
A																																																																																																																																																																																																																													
B																																																																																																																																																																																																																													
C																																																																																																																																																																																																																													
D																																																																																																																																																																																																																													
E																																																																																																																																																																																																																													
F																																																																																																																																																																																																																													
G																																																																																																																																																																																																																													
H																																																																																																																																																																																																																													
I																																																																																																																																																																																																																													
J																																																																																																																																																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1											2											3											4											5											6											7											8											9											10											<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1											2											3											4											5											6											7											8											9											10										
1																																																																																																																																																																																																																													
2																																																																																																																																																																																																																													
3																																																																																																																																																																																																																													
4																																																																																																																																																																																																																													
5																																																																																																																																																																																																																													
6																																																																																																																																																																																																																													
7																																																																																																																																																																																																																													
8																																																																																																																																																																																																																													
9																																																																																																																																																																																																																													
10																																																																																																																																																																																																																													
1																																																																																																																																																																																																																													
2																																																																																																																																																																																																																													
3																																																																																																																																																																																																																													
4																																																																																																																																																																																																																													
5																																																																																																																																																																																																																													
6																																																																																																																																																																																																																													
7																																																																																																																																																																																																																													
8																																																																																																																																																																																																																													
9																																																																																																																																																																																																																													
10																																																																																																																																																																																																																													

Naves

Destructor

Avión

Submarino

Remolcador

Naves

Destructor

Avión

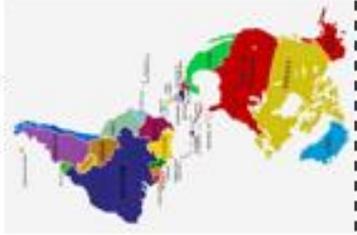
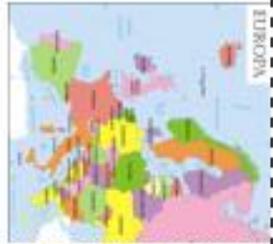
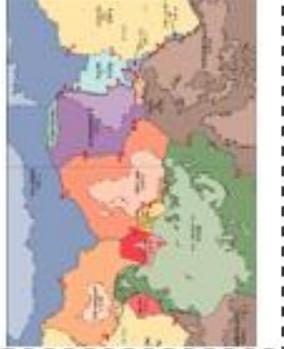
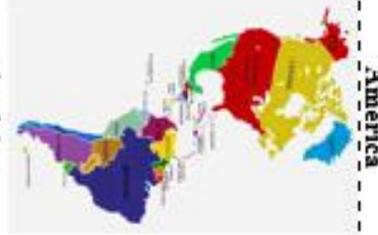
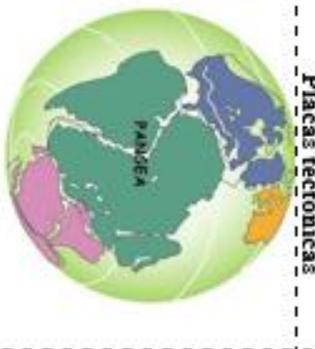
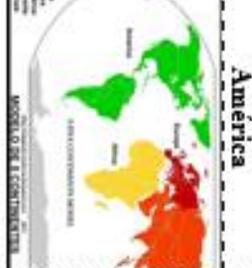
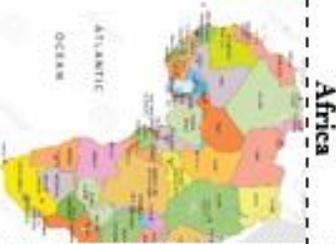
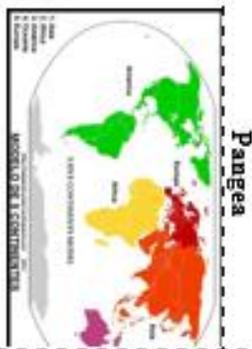
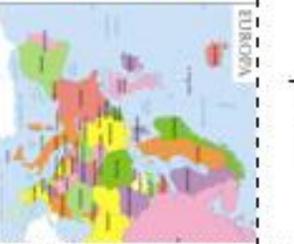
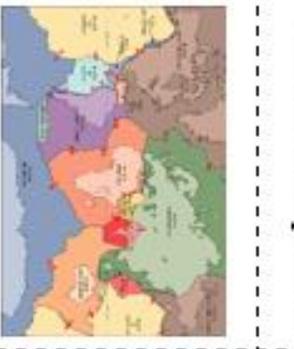
Submarino

Remolcador

Escribe en la cuadrícula pequeña los tiros que le realizas a tu compañero. Recuerda colorear de rojo si le atinas y de azul si no.

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

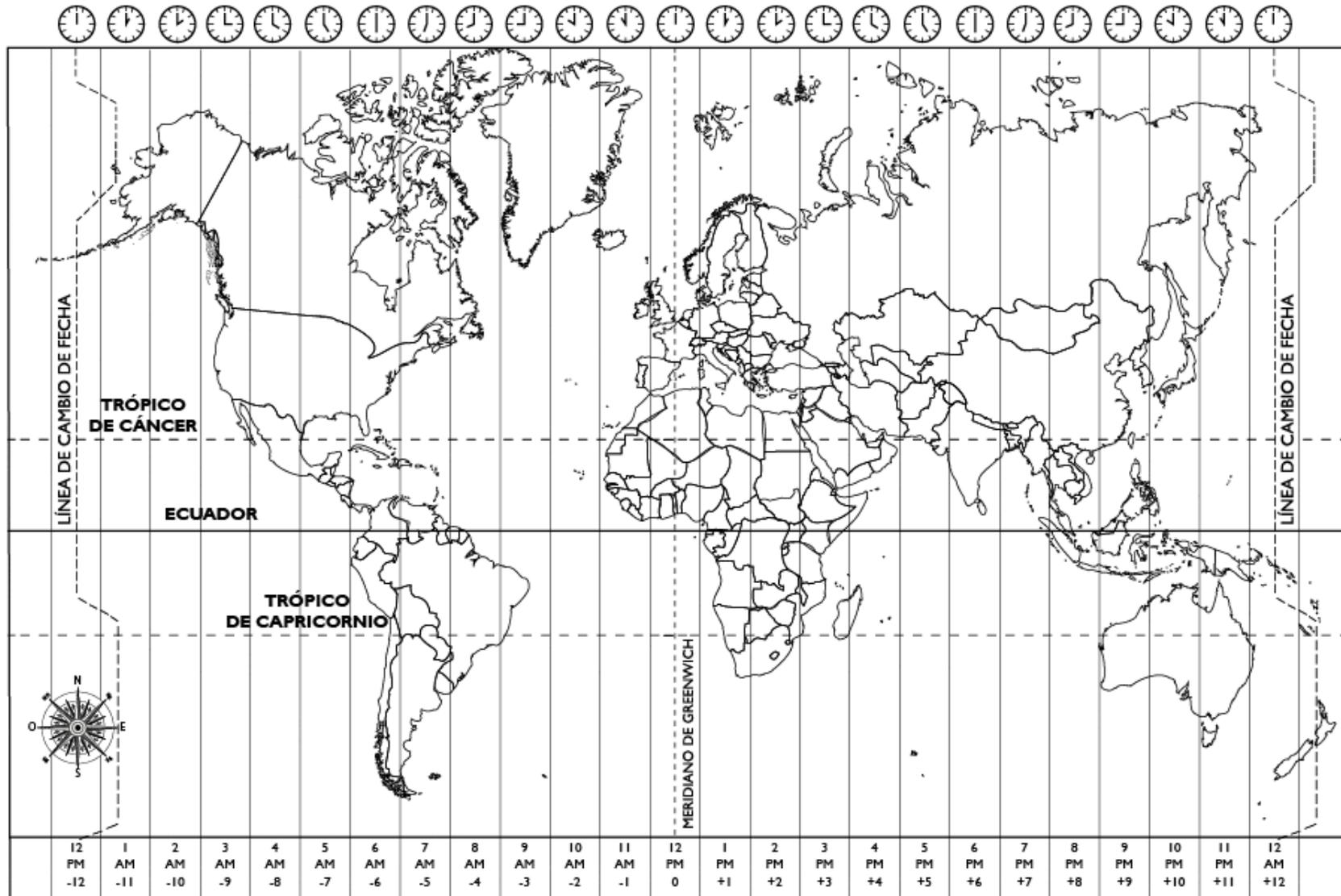
Anexo 3. Juego Concéntrase

 <p>Pangea</p>	 <p>América</p>	 <p>Europa</p>	 <p>Placas tectónicas</p>
 <p>Pangea</p>	 <p>América</p>	 <p>Europa</p>	 <p>Placas tectónicas</p>
 <p>Pangea</p>	 <p>América</p>	 <p>África</p>	 <p>Pangea</p>
 <p>Pangea</p>	 <p>Asia</p>	 <p>Europa</p>	 <p>Placas tectónicas</p>

PLANISFERIO HUSOS HORARIOS

CON NOMBRES

para imprimir.org



EL MERIDIANO 0 DE GREENWICH ES EL EJE DEL PRIMER HUSO