

# Unidad 5



**Algunos secretos  
de las palabras**

Trabajar en Escuela Nueva los siguientes

## Estándares:

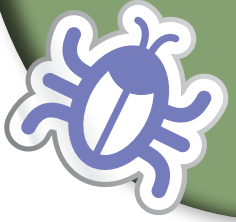


### GUÍA 13. LOS OBJETOS Y SUS CUALIDADES SUBPROCESOS

- Expreso en forma clara mis ideas y sentimientos, según lo amerite la situación comunicativa.
- Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para alcanzar mi propósito en diferentes situaciones comunicativas.
- Expongo y defiendo mis ideas en función de la situación comunicativa.
- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.

### GUÍA 14. REFLEXIONEMOS SOBRE LOS EVENTOS SUBPROCESOS

- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Utilizo, de acuerdo con el contexto, un vocabulario adecuado para expresar mis ideas.
- Describo personas, objetos, lugares, etc., en forma detallada.
- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.



## GUÍA 15. ESTUDIEMOS RELACIONES SUBPROCESOS

- Leo fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario.
- Identifico la silueta o el formato de los textos que leo.
- Tengo en cuenta aspectos semánticos y morfosintácticos, de acuerdo con la situación comunicativa en la que intervengo.
- Determino el tema, el posible lector de mi texto y el propósito comunicativo que me lleva a producirlo.
- Elijo el tipo de texto que requiere mi propósito comunicativo.
- Reviso, socializo y corrijo mis escritos, teniendo en cuenta las propuestas de mis compañeros y profesor, y atendiendo algunos aspectos gramaticales (concordancia, tiempos verbales, pronombres) y ortográficos (acentuación, mayúsculas, signos de puntuación) de la lengua castellana.

Me permite desarrollar mis

**Competencias  
en Lenguaje**



# Los objetos y sus cualidades



Trabaja con tus compañeros

1. Salgan del salón a jugar a *El rey ordena*, así:

- ☀ Un niño hace de rey y dice: el rey ordena que le traigan **un objeto llamado piedra.**
- ☀ Todos los niños salen a conseguir una piedra.
- ☀ El niño que primero entregue la piedra al rey, se anota un punto.
- ☀ El rey sigue pidiendo que le traigan diez objetos más; por ejemplo: herramientas, plantas, personas.
- ☀ El niño que logre la mayor cantidad de puntos, hace de rey en el siguiente juego.

2. Sigán jugando, pero esta vez el rey **no dice el nombre del objeto**, sino una **cualidad** del objeto. Por ejemplo:

- ☀ La reina debe pedirles por lo menos 10 objetos, diciéndoles solamente una cualidad de cada uno, por ejemplo: forma, tamaño, color, olor, sabor.

3. Sigán jugando, pero esta vez el rey **no dice** ni el nombre del objeto ni una cualidad suya, sino un evento que está realizando el objeto. Por ejemplo:

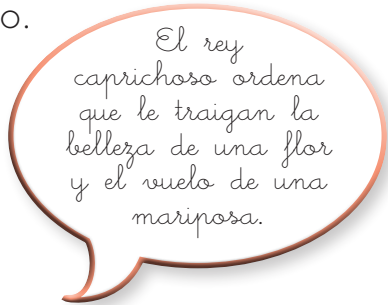
La reina ordena que le traigan un objeto que tenga la cualidad verde.





- ☀ El rey debe pedirles por lo menos diez objetos, dándoles solamente la pista de un evento que estén realizando, por ejemplo: corriendo, escribiendo, jugando.
- ☀ El niño con mayor puntaje hace de rey caprichoso en el siguiente juego.

**4.** El rey caprichoso sólo da dos órdenes:





### Trabaja con el profesor

- ☀ Anoten doble punto a los niños que puedan explicar por qué el rey del último juego es caprichoso.
- ☀ Regresen al salón.



### Trabaja en tu cuaderno

5. Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

- ☀ ¿La palabra **loro** tiene plumas?
- ☀ ¿Los loros son palabras?
- ☀ ¿Este es un loro o es el dibujo de un loro?



### Trabaja con tus compañeros y el profesor

Quando alguna respuesta sea diferente, la discuten para saber por qué es diferente.



6. Comparen sus trabajos.

Pidan al profesor que revise sus cuadernos.



Trabaja con tus compañeros

Lean oralmente el siguiente cuento:

## Pit encuentra un perro

Pit es un niño que estudia tercero de primaria. Es de esos niños a los que les gusta jugar todo el tiempo. Él siempre quiso tener un perro, pero su papá no quería darle una mascota. No era que no quisiera; en realidad, no podía.

La mamá de Pit le decía:

—¿Y qué comería tu perro, si a veces casi ni nos alcanza para comer a nosotros?

—Alguna cosa resultará para darle.

Pit se inventó la historia de que cuando se acostaba, unos hombres pequeñitos venían a su cuarto y no lo dejaban dormir; que la única forma de espantar a los hombrecitos era teniendo un perro. Pero el papá lo que hizo fue poner junto a la cama de Pit el retrato de un policía.

—Cuando vengan los hombrecitos, el policía se los lleva para la cárcel.

Un día, cuando Pit regresaba de la escuela, un perro callejero, sucio y lanudo, estaba buscando comida en un basurero. Pit le silbó y el perro paró las orejas en señal de atención. El muchacho se puso a jugar con él. Cuando se le hizo tarde y se enrumboó para la casa, el perro lo siguió.

Al llegar, el niño siguió con el perro hasta el cuarto. Los ladridos llamaron la atención de la mamá.

—Pero, ¿qué haces? ¿Cómo se te ocurre traer un perro callejero, sucio y con el pelo así de largo?



—Pues ya no es callejero, está en la casa. Dentro de poco no será sucio, pues lo voy a bañar. Y lo del pelo lo solucionamos con unas tijeras.

Por la mañana, cuando el papá entró al cuarto, se puso de mal genio. El perro había roto los pantalones de Pit, de los zapatos ya quedaba poco y las plumas, que antes formaban la almohada, estaban suspendidas en el aire del cuarto.

—Si cuando termine de afeitarme ese perro sigue en esta casa, va a ocurrir una calamidad.

Pero el perro no sabía cuándo alguien termina de afeitarse; de modo que lo único que hizo fue bostezar y salir con Pit para la escuela.

—¡No lo vuelvas a traer!

Toda la mañana estuvo Pit atendiendo a los números y a las ciencias naturales, pero se distraía pensando en la oportunidad que había perdido de tener un peludo amigo. Cuando salió de la escuela, desde detrás de un montón de pelo le dijeron:

—¡Guauu!

—“¡Zascandil!” —gritó Pit, y con este nombre quedó bautizado el perro.

Con el tiempo, Zascandil ya no se comía los zapatos; el pelo siguió largo. Ahora, hasta le gusta el baño, pues cuando terminan de jugarlo, se sacude por toda la casa y hace gritar a todo el mundo. Algunas de las plumas de la almohada todavía no han caído al piso. Hasta el papá de Pit saca a Zascandil algunas veces a pasear. Parece de mal genio cuando lo hace; es para que crean que está bravo porque le desobedecieron, pero en realidad le gusta salir con el perro.

*(Este texto fue escrito por  
Herbert Heckmann)*







Trabaja con tus compañeros y el profesor

1. Si no comprendieron alguna palabra del cuento, antes de buscarla en el diccionario digan qué es lo que nombran esas palabras, o sea, si nombran objeto, evento o cualidad.
2. Reflexionen y respondan:
  - ☀ ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué?
  - ☀ ¿Cuál fue el objeto al que se le salieron las plumas?
  - ☀ ¿Qué cualidad de ese objeto no le permitía soportar las mordidas de Zascandil?
  - ☀ ¿Cuál fue el evento que el padre de Pit quería que ocurriera con el perro?
  - ☀ ¿Cuáles fueron los objetos que perdieron alguna cualidad a causa del evento morder?
  - ☀ ¿Cuál fue el evento que le causó alegría a Pit al salir de la escuela?
  - ☀ ¿Cuáles eran las cualidades de Zascandil cuando Pit lo encontró por primera vez?
  - ☀ ¿Esas cualidades siguieron iguales o cambiaron después de un tiempo?
  - ☀ Si algunas cualidades cambiaron, ¿cuáles fueron los eventos que realizó Pit para que cambiaran?



3. Jueguen a transformar el cuento como ustedes quieran. Aquí hay algunas ideas:

- ☀ Pit no se encontró un perro sino una perra que iba a tener perritos.
- ☀ La mamá de Pit tenía muchos gatos en la casa y no le gustaban los perros ni un poquito.
- ☀ Cuando ya todos se han encariñado con el perro, aparece una persona que dice ser el dueño.
- ☀ Los hombrecitos sí se le aparecen de noche a Pit y el policía sale del retrato.



Trabaja en tu cuaderno

4. Copia la siguiente lista de conjuntos de tres objetos:

**Cualidad semejante**

- rueda - moneda - plato \_\_\_\_\_
- gasolina - agua - leche \_\_\_\_\_
- arena - azúcar- sal \_\_\_\_\_
- azúcar - miel - caña \_\_\_\_\_
- leche - huevo - dientes \_\_\_\_\_
- aguacate - hierba - hojas \_\_\_\_\_
- guitarra - tiple - acordeón \_\_\_\_\_
- sol - fuego - brasa \_\_\_\_\_

No escribas aquí



5. Piensa en la siguiente pregunta: ¿cuál es la cualidad en que se parecen los tres objetos de cada conjunto?

- ☀ Escribe la palabra correspondiente sobre la raya.



Trabaja con tus compañeros y el profesor

6. Comparen sus trabajos.



## Trabaja solo

### 7. Juega a descubrir el objeto:

- ☀ La persona número 1 tiene el objeto que tienes que descubrir.
- ☀ La persona número 2 también tiene el objeto.
- ☀ La persona número 3 no tiene el objeto.
- ☀ La persona número 4 tampoco lo tiene.
- ☀ La persona número 5 no lo tiene.
- ☀ ¿La persona número 6 tendrá el objeto que tienes que descubrir? ¿Sí o no?
- ☀ ¿La persona número 7 tendrá el objeto?
- ☀ ¿Tendrá el objeto la niña que está acucillada en el piso?
- ☀ ¿Ya descubriste el objeto?
- ☀ Escribe su nombre en el cuaderno.



## Trabaja con tus compañeros

### 8. Comparen sus trabajos.

### 9. Jueguen a pirulear, así:

- ☀ Lean la siguiente lista de palabras que significan eventos:

cepillarse (los dientes)  
el lavado (de las manos)  
cortarse (las uñas)  
el aseo (del cuerpo)  
cambiarse (de ropa)  
el cuidado (del hermanito)  
comer (verduras)  
beber (agua hervida)

- ☀ Un niño hace de piruleador.
- ☀ El piruleador escoge uno de los eventos de la lista sin decírselo a nadie. ¡A ese evento le van a dar el nombre de PIRULEAR!
- ☀ Los demás niños, por turno, le hacen preguntas para descubrir cuál es el evento pirulear. Por ejemplo:



- ☀ El niño que primero descubra cuál era el evento, hace de piruleador en la siguiente ronda.
- ☀ Terminen el juego cuando ya todos hayan hecho de piruleadores.
- ☀ El niño que haya descubierto más eventos se gana el título de *Gran Capitán de Piruleadores*.



**1.** Juega a pirulear con tus hermanos y vecinos.

- ☀ Primero, explícales cómo se juega.
- ☀ Escojan los eventos que quieran.
- ☀ Al final del juego, anota en tu cuaderno los nombres de los eventos que escogieron para pirulear.
- ☀ Escribe los nombres de los objetos con los cuales se pirulea y las cualidades de pirulear, así.

Pirulear	Objetos para pirulear	Cualidades
Comer	Cuchara, cuchillo, tenedor	Necesario, rico

Presenta tu trabajo al profesor.

**2.** Léele en tu casa a un niño más pequeño el cuento *Pit encuentra un perro*.

- ☀ Pregúntale si le gustó el cuento y si quisiera que le leyeras después.

Cuéntale al profesor cómo realizaste la actividad.