

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 12





MinEducación
Ministerio de Educación Nacional

María Fernanda Campo Saavedra
Ministra de Educación Nacional

Julio Salvador Alandete Arroyo
Viceministro de Educación Básica y Media

Mónica Patricia Figueroa Dorado
Directora de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media

Ana Isabel Pino Sánchez
Subdirectora de Referentes y Evaluación
de la Calidad Educativa

Clara Helena Agudelo Quintero
Coordinadora del Proyecto

Deyanira Alfonso Sanabria
Clara Helena Agudelo Quintero
María Fernanda Dueñas Álvarez
María del Sol Effio Jaimes
Omar Alejandro Hernández Salgado
Maritza Mosquera Escudero
Rodrigo Nieto Galvis
Cielo Erika Ospina C.
Carlos Eduardo Panqueva Urrego
Diego Fernando Pulecio Herrera
Hernando Alfonso Rengifo Moreno
Manuel Alejandro Solano Díaz
Marta Cecilia Torrado Pacheco
Equipo técnico

© 2014 Ministerio de Educación Nacional
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por
cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del
Ministerio de Educación Nacional.

© Ministerio de Educación Nacional
ISBN libro: 978-958-691-590-8
ISBN obra: 978-958-691-569-4

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media
Subdirección de Estándares y Evaluación
Ministerio de Educación Nacional
Bogotá, Colombia, 2014
www.mineducación.gov.co

FiPC
ALBERTO MERANI
Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual

Juan Sebastián De Zubiría Ragó
Director General

Olga Patricia Parra Sarmiento
Directora de Unidad

Alejandro Baquero Susa
Director de Proyectos

Sandra Patricia Algarra Re
Directora del Proyecto

Martha Liliana Jiménez Cardona
Lenguaje

Leonardo Neisa Vanegas
Matemáticas

Claudia García Parra
Ciencias Sociales

Olga Lucía Riveros Gaona - Edna Rocío Luna Quijano
Ciencias Naturales

Autores

María Soledad Ferro Casas
Carlos Penagos Aley
Nubia Arias Benavides
Editores

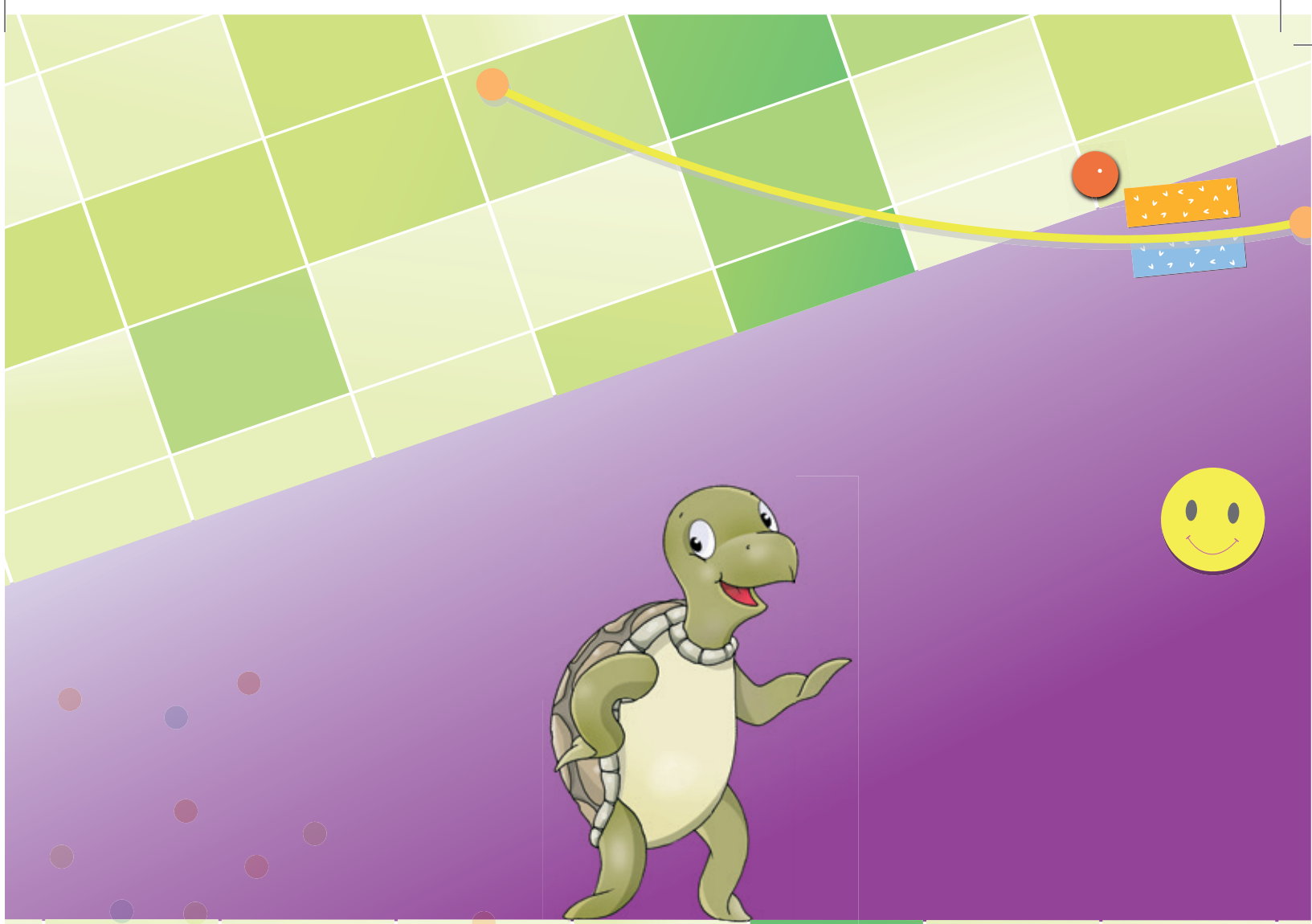
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - José Enrique Galea González
Germán Uriel Gutiérrez Castrillón - Luis Humberto Morán R.
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- Concéntrese de palabras 4



MATEMÁTICAS

- Juego con los prismas 6



CIENCIAS SOCIALES

- Rayuela del mundo 8



CIENCIAS NATURALES

- ¿A quién me parezco? 10

Concéntrese de palabras

- ◆ El juego de esta semana es que hagas un concéntrese de familias de palabras, para que luego puedas jugar con él.

Lee el mito Bochica o el protector. Escoge diez palabras de la lectura y escribe, para cada una, tres que pertenezcan a su familia.

Material

- ✓ Elabora fichas cuadradas, de cartulina o papel, de 3×3 cm. Tienes que hacer tantas como palabras tengas.
- ✓ Escribe una palabra en cada ficha.

Ahora, ¡a jugar!

1. Invita a jugar a otra persona.
2. Pon las fichas boca abajo sobre una mesa.
3. Revuelve las fichas y sepáralas unas de otras.
4. Coge una ficha y lee la palabra, luego coge otra y léela también. Si son de la misma familia te quedas con ellas. Si no, debes ponerlas en el mismo sitio de donde las sacaste.
5. Ahora le toca el turno al otro jugador.
6. Gana quien se quede con más fichas.





Bochica o el protector

Cada tres meses, en Bacatá, los chibchas organizaban fiestas en honor a Bochica, durante las cuales bailaban y bebían. Y cuando se prolongaban las lluvias, hacían lo mismo.

Porque antiguamente, las inundaciones eran enormes.

Una vez, cuando las aguas se hallaban muy crecidas, entre los dioses Chibchacún y Bochica se presentó este diálogo:

-¿Qué pasa, Chibchacún? ¿Qué has hecho? -preguntó, alarmado, Bochica.

-Estoy muy enfadado -le respondió Chibchacún, que era el dios de las labranzas.

-Inundaste las tierras. Mira: el agua daña las siembras y los pastos, y por eso los chibchas han perdido sus casas.

-Olvidan sus mejores costumbres -replicó Chibchacún-; abandonan sus cultivos y ya no van a adorar a las lagunas. Y además se pelean constantemente entre ellos.

-Pero no es esta la forma de castigarlos, Chibchacún. ¿No te das cuenta de que tiemblan de miedo? Las aguas los obligan a refugiarse en los cerros. Tienen hambre y frío. Tendrás que responder por lo que has hecho -le anunció Bochica a Chibchacún.

Enseguida comenzó a pasearse por el arco iris. Su barba era larga y vestía túnica blanca.



Al verlo pasar, los chibchas lo saludaban con cantos de alabanza.

Entonces, allá donde se prolonga la cordillera y se amontonan las aguas, Bochica abrió con su vara de oro las peñas y removió las rocas. Así se precipitó el agua, rápido, desde las alturas.

Y con esto se formó el salto del Tequendama.

Una vez el valle quedó libre, Bochica se acercó a Chibchacún y, enfurecido, le dijo:

-De ahora en adelante la tierra no se sostendrá sobre fuertes maderos. Tú la cargarás, durante los siglos, sobre los hombros.

Y dicho esto, Bochica desapareció en el horizonte.

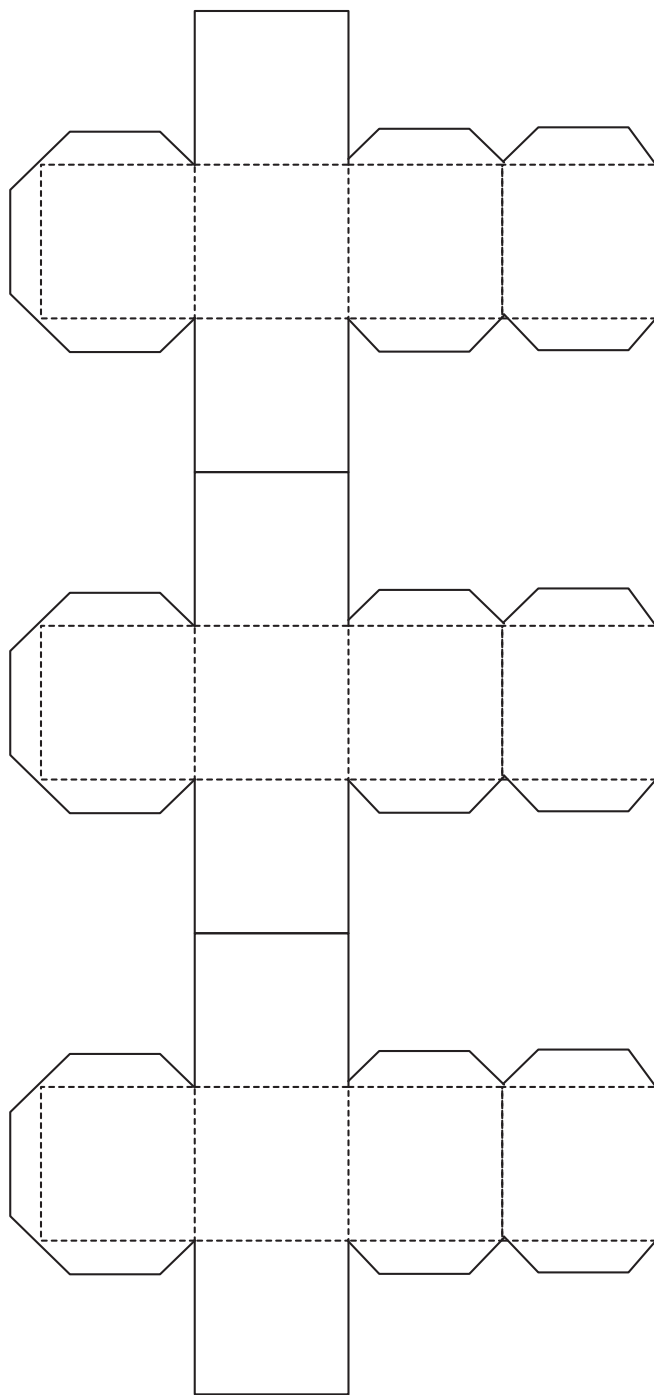
Alfredo García G: Érase una vez entre los chibchas.

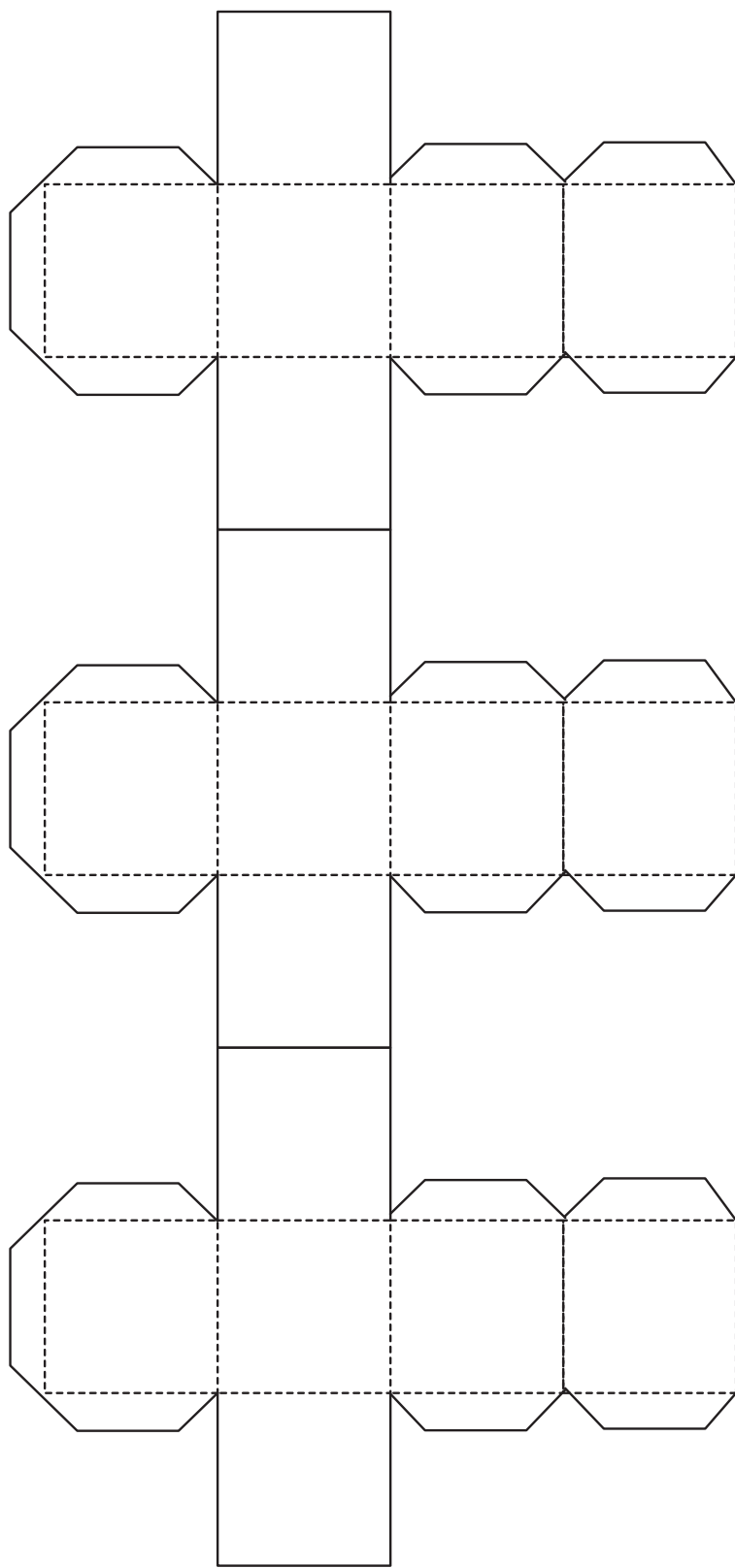


MATEMÁTICAS

Juego con los prismas

- ◆ Reproduce sobre una cartulina o cartón cartulina las siguientes siluetas correspondientes al desarrollo de tres cubos que van pegados por una arista. Luego decóralos.





Rayuela del mundo

Materiales

- ✓ Mapa de regiones naturales del mundo, ficha para cada jugador (deben ser planas, por ejemplo, circunferencias de cartón), fichas de temas, dado.

Instrucciones

1. Cada jugador lanza el dado. Empieza quien obtenga el número mayor.
2. Lanzar la ficha sobre el mapa.
3. Sobre la zona donde quede la ficha, el jugador debe responder la pregunta que corresponde de acuerdo con el número que obtenga con el dado.



Nombre



Tipo
de clima



Características
de
vegetación



Temperatura
y
lluvia

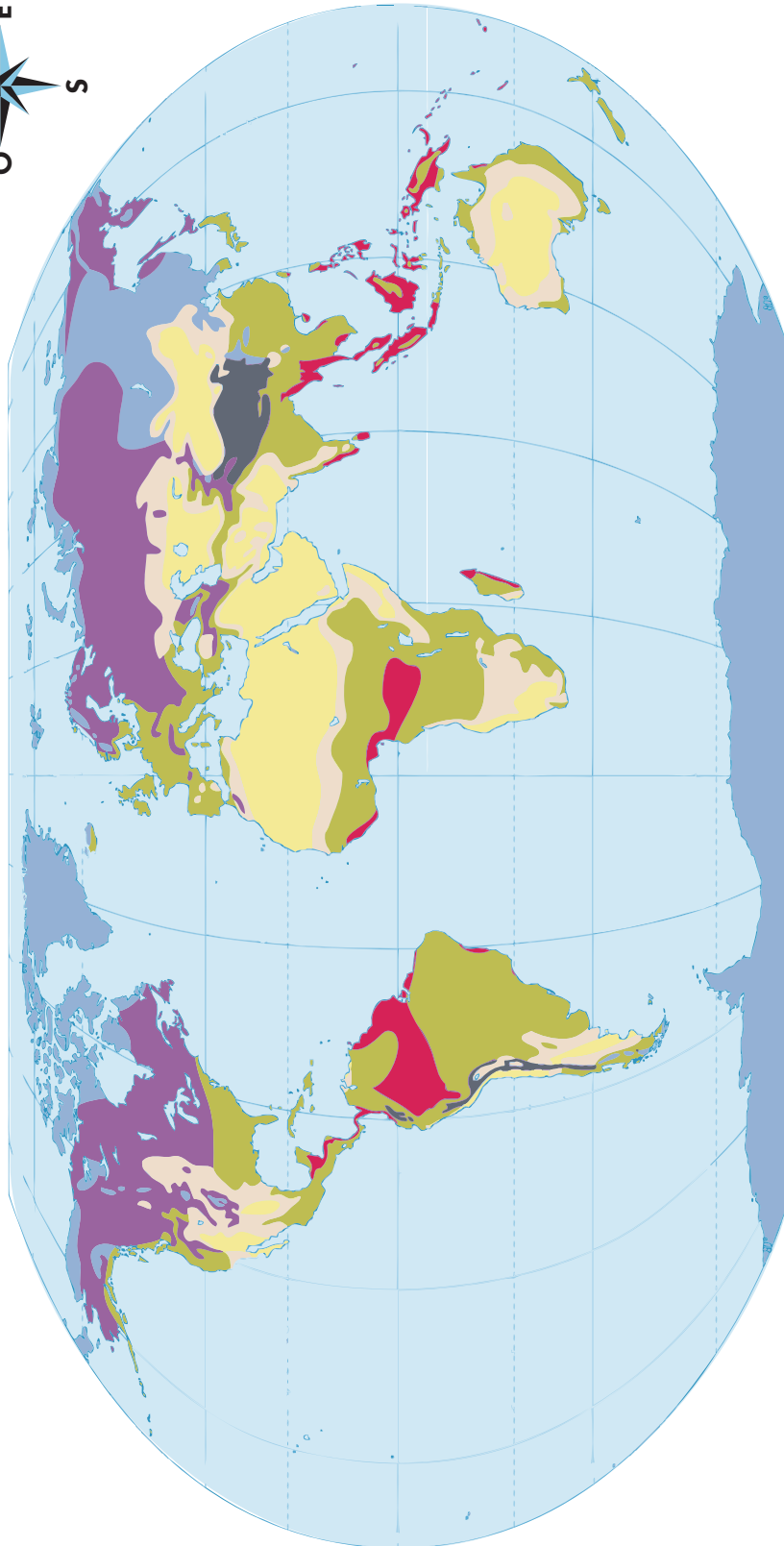
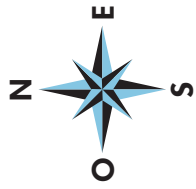


Población



Ubicación

4. Si cae sobre un océano o mar puede volver a lanzar.
5. Si el jugador no responde o su respuesta es incorrecta cede el turno.
6. Si el jugador responde correctamente puede tomar otro turno y gana un punto.
7. El jugador que tenga más puntos gana el juego.



0 1 500 3 000 km
Escala aprox. 1:1.492.000.000

- CLIMAS TROPICALES**
 - Ecuatorial con invierno seco
 - Ecuatorial con estación seca corta
- CLIMAS SECOS**
 - Seco desértico
 - Seco de estepa
- CLIMAS TEMPLADOS**
 - Templado con invierno seco
 - Templado con verano seco
 - Templado sin estación seca
- CLIMAS FRÍOS**
 - Frío sin estación seca
 - Frío sin invierno seco
- CLIMA POLAR**
 - Polar
- CLIMA DE ALTURA**
 - De altura

¿A quién me parezco?

- ◆ Seguramente habrás escuchado expresiones como “Simón es igualito al papá” o “Martina tiene la nariz de los Gómez”. ¿Cómo podemos explicar que haya rasgos físicos e incluso comportamientos similares a los de nuestros familiares?

Es posible que ya tengas identificados algunos rasgos comunes con tus familiares, pero es probable que otros hayan pasado inadvertidos. Para saber a quién te pareces, elabora un árbol genealógico o representación gráfica de nuestros antepasados por generaciones.

Para esto, recolecta fotos de tus padres, hermanos, tíos, primos, abuelos y bisabuelos y de todos los familiares que puedas. Observa con atención las fotografías e identifica cuáles rasgos son comunes en la familia; presta atención a detalles. Por ejemplo la forma de los ojos, el mentón o las orejas. Para hacer más interesante el ejercicio pregunta a tus familiares si hay algún talento o habilidad particular que posean, por ejemplo que el abuelo era una gran cantante, o que todos los tíos tenían habilidades para el basquetbol.

Si dedicas suficiente tiempo al ejercicio, conocerás historias divertidas, sabrás cosas que ni sospechabas de la familia y podrás identificar algunos rasgos que has heredado de la familia paterna y otros de la familia materna.

Cuando tengas toda la información reunida, pega las fotos o haz dibujos de los familiares y al lado de cada uno de ellos escribe algunas de sus características.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

