

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 13





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

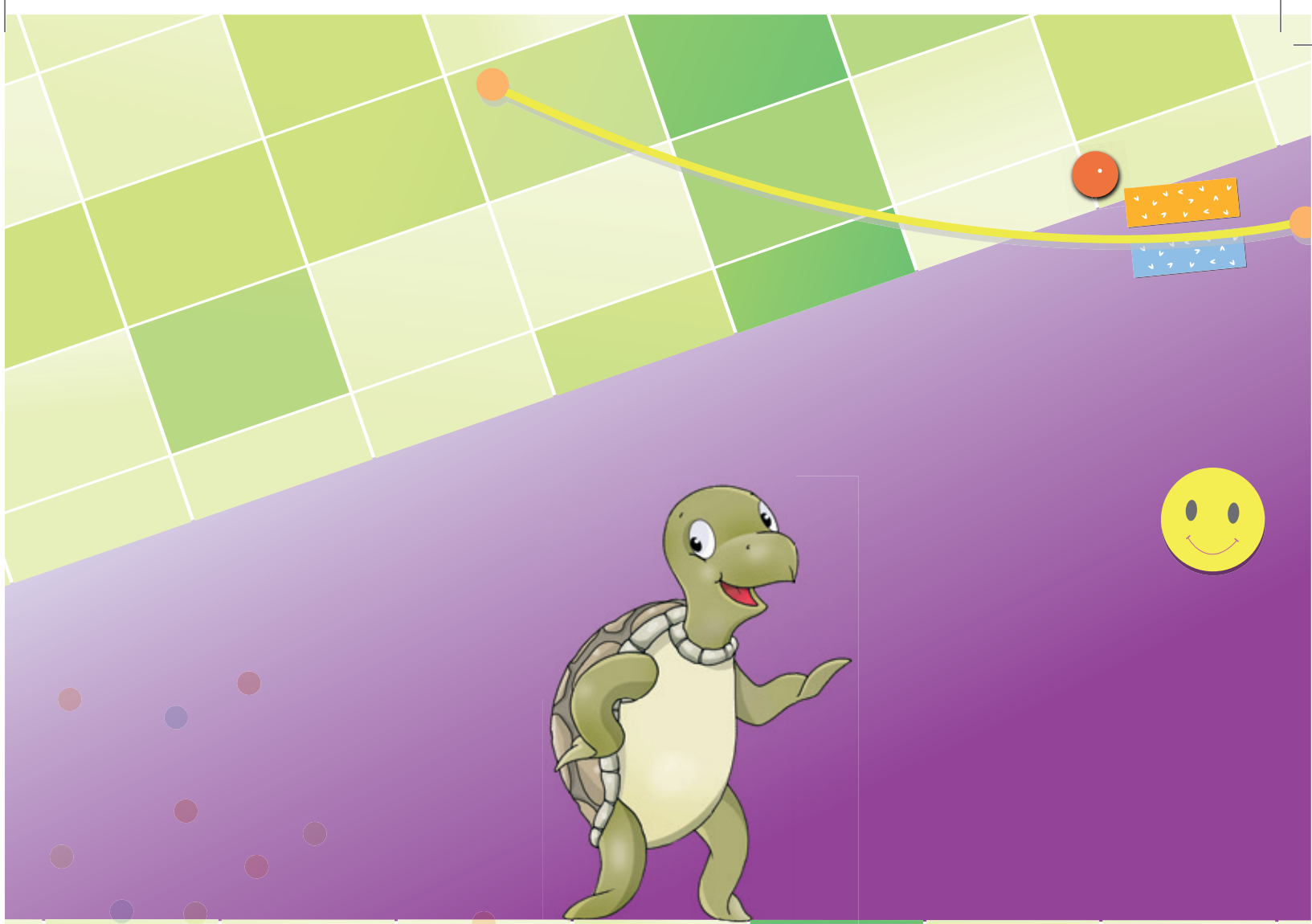
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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	
	• Inventores de palabras.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Juego con los sólidos.....	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• Batalla mundial.....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• ¿Qué podemos conocer con los oídos?.....	10
	• Y si quiero que huela bien, ¿qué puedo hacer? Elaboremos un ambientador.....	11

Inventores de palabras

- ◆ Lee esta historia, fíjate bien en las palabras que comienzan con “des” y sus significados.

El país con el “des” delante

Juanito Pierdedia era un gran viajero. *Viaja que te viaja*. Llegó al país con el des delante.

-¿Pero qué clase de país es este? -preguntó a un ciudadano que tomaba el fresco bajo un árbol.

El ciudadano, por toda respuesta, sacó del bolsillo una navaja y se la enseñó bien abierta sobre la palma de la mano.

-¿Ve esto?

-Es una navaja.

-Se equivoca. Esto es una “desnavaja”, es decir, una navaja con el des delante. Sirve para hacer crecer los lápices cuando están desgastados, y es muy útil en los colegios.

-Magnífico -dijo Juanito-. ¿Qué más?

-Luego tenemos el “desperchero”.

-Querrá decir el perchero.

-De poco sirve un perchero si no se tiene un abrigo que colgarle. Con nuestro “desperchero” todo es distinto. No es necesario colgarle nada, ya todo está colgado. Si tiene necesidad de un abrigo, va allí y lo des-cuelga. Hay el desperchero de verano y el de invierno, el de hombre y el de mujer. Así nos ahorramos mucho dinero.

-Una auténtica maravilla. ¿Qué más?

-Luego tenemos la máquina “desfotográfica”, que en lugar de hacer fotografías hace caricaturas, y así nos reimos. Luego tenemos el “descañón”.

-¡Brrr, qué miedo!

-¡Qué va! El “descañón” es lo contrario del cañón, y sirve para deshacer la guerra.



-¿Y cómo funciona?

-Es sencillísimo: puede manejarlo incluso un niño. Si hay guerra, tocamos la destrompeta, disparamos el descañón y la guerra queda deshecha rápidamente.

Gianni Rodari: "Qué maravilla el país con el des delante".

- ◆ Ahora, inventa palabras nuevas usando los siguientes prefijos. Escribe el significado de las palabras que inventaste.

Two yellow strings are stretched across the page, each with four brown clothespins. The clothespins hold up four rectangular cards, each with a different prefix and a set of five horizontal blue lines for writing.

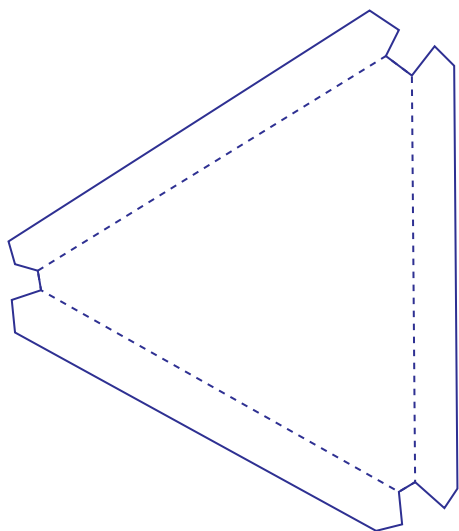
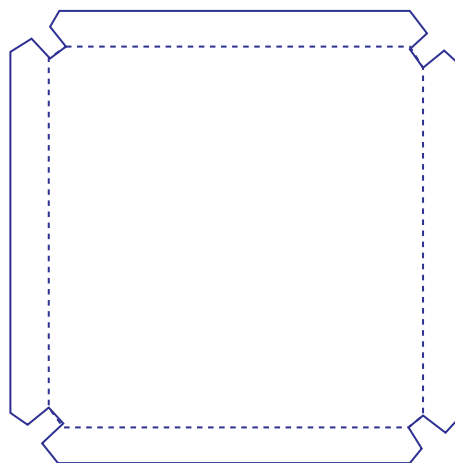
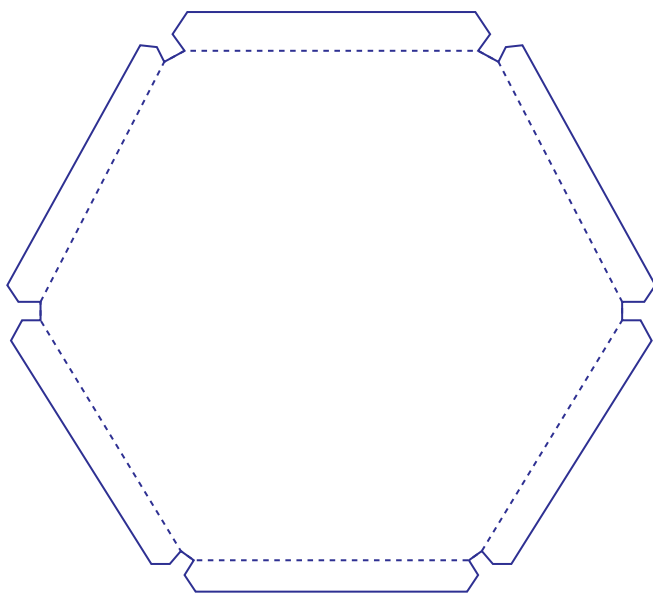
- Top Left Card:** A pink-bordered card with a white label that says "In".
- Top Right Card:** An orange-bordered card with a white label that says "Extra".
- Bottom Left Card:** A blue-bordered card with a white label that says "Bi".
- Bottom Right Card:** A green-bordered card with a white label that says "Micro".



MATEMÁTICAS

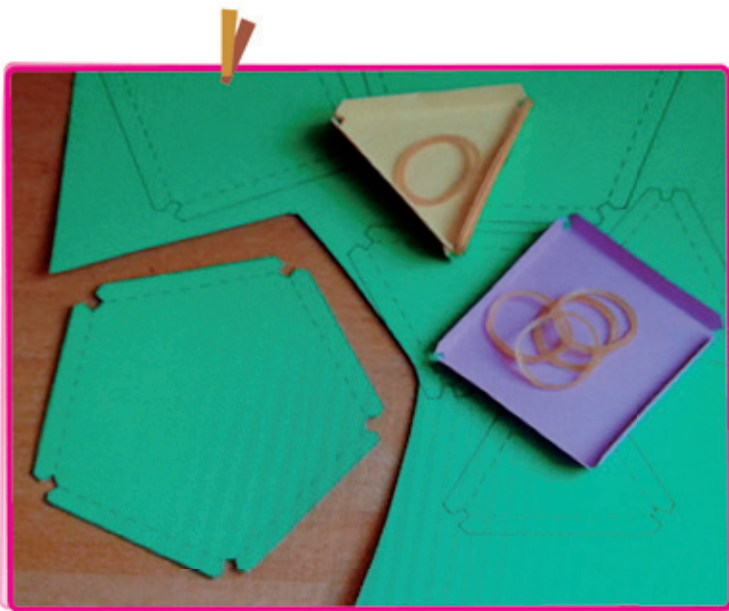
Juego con los sólidos

- ◆ Calca las figuras que encuentras abajo, sobre un papel o una cartulina, recuerda que puedes calcar mínimo tres para poder construir un poliedro. Para unirlos lo puedes hacer pegándolas con las pestañas por la parte de afuera y decorarlas como desees.



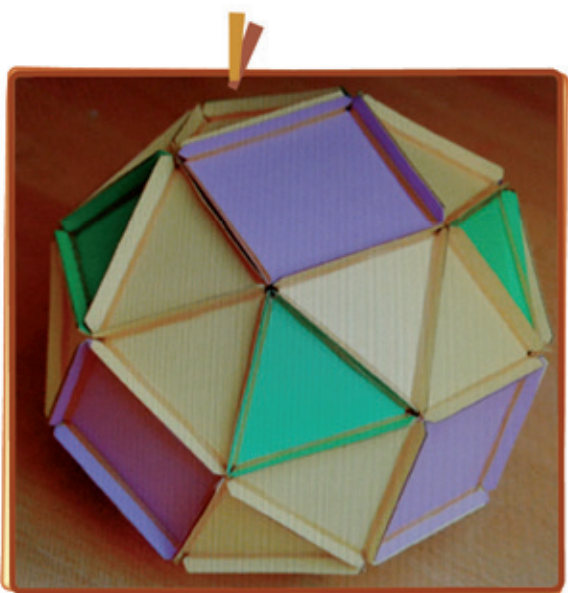
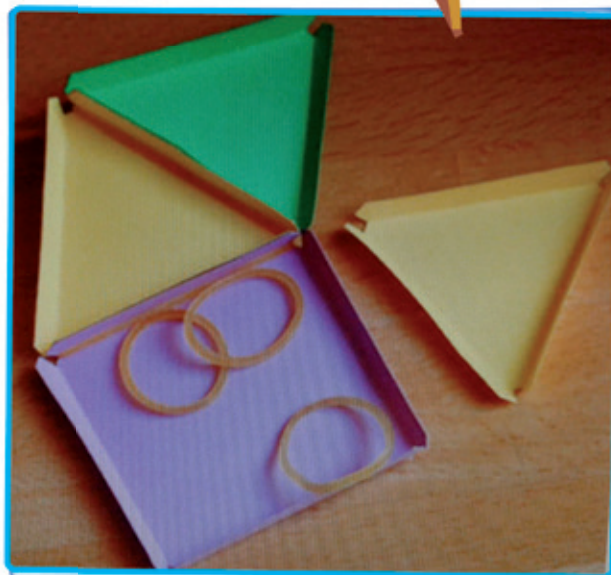


◆ Observa los ejemplos.



◀ Cara recortada, también se pueden unir con bandas de caucho.

Forma de pegar las caras. ▶



◀ Sólido terminado

Batalla mundial

¿Alguna vez has jugado batalla naval? Ahora vas a jugar, Batalla mundial.

Materiales

- ✱ Cuatro planisferios o tableros
- ✱ Hojas calcantes
- ✱ Marcadores de colores

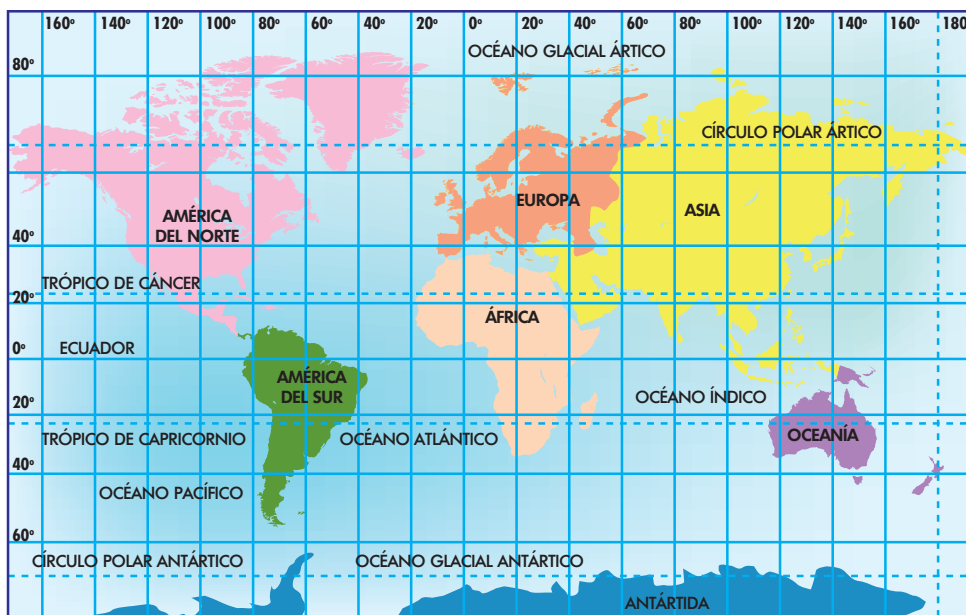
Jugadores: dos personas

Instrucciones

1. Este juego se desarrolla sobre planisferios que tienen marcadas las coordenadas geográficas.
2. Para cada jugador, el primer planisferio está destinado a la colocación de las unidades propias. El segundo simula un radar, que sirve para marcar los disparos y para observar la marcha del juego.
3. Para iniciar el juego hay que situar en el primer tablero: **1 barco de guerra** (de 3 casillas de largo), **dos submarinos** (de 2 casillas cada uno) y **una lancha** (de 1 casilla). En tierra tendrá **un tanque** (de 2 casillas de largo) y **3 carros de guerra** (de 1 casilla cada uno).
4. Cada jugador podrá colocar sus unidades donde los disponga. Para reutilizar los tableros, se sugiere sobreponer una hoja calcante, para ubicar o dibujar los barcos y los tanques.
5. Cada jugador en su turno indica una posición del tablero de su oponente. Si esa posición es ocupada por una parte de un barco o tanque, el oponente indica que ha sido tocado y el atacante marca con rojo esa posición, con un punto en la intersección que se dijo. Cuando todas las posiciones de un mismo vehículo han sido dañadas debe indicarse hundido.
6. Esto le indicará al atacante la importancia de la nave destruida.
7. Ahora bien, si la posición indicada, efectivamente, no posee un barco alojado, se indica con agua o tierra, y será marcada con un punto negro.

Quien descubra primero todas las naves será el vencedor y conquistador del mundo.

En nuestra batalla naval las instrucciones se deben realizar de la siguiente manera: 20° latitud norte y 100° de longitud occidental, para indicar el lugar, como esta en este caso... impacto fallido.



¿Qué podemos conocer con los oídos?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: hojas de examen, lápiz.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. En compañía de tu maestro o tutor y de algunos compañeros si es posible, busca un lugar donde te sientas tranquilo y cómodo, puede ser una zona verde u otro espacio que te produzca bienestar.
2. Siéntate o acuéstate en un lugar cómodo, cierra tus ojos y escucha la mayor cantidad de sonidos posibles.
3. Describe cada sonido con tus palabras e intenta escribir las características de cada uno.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Resultados:

Completa la tabla con las descripciones de los sonidos y sus características.

Sonido escuchado	¿Quién o qué lo produce?	¿Es agradable o desagradable para ti?	¿A qué distancia lo escuchas? ¿Está cerca o lejos?

1. ¿Cuántos sonidos lograste describir?
2. ¿Cuáles son las características de los sonidos que te agradan?
3. ¿Cuáles son las características de los sonidos que te molestan?
4. Cuando llega el sonido a tus oídos, ¿qué sientes que pasa con él?
5. ¿Por qué puedes diferenciar un sonido del otro? Consulta.



Y si quiero que huela bien, ¿qué puedo hacer? Elaboremos un ambientador

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: pétalos de flores, clavos de olor, cáscaras de mandarina, canela, papel periódico, un frasco de vidrio con tapa.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Extiende los pétalos en una hoja de papel periódico. Asegúrate de que existan muchas clases de flores en la actividad, para así lograr mayor cantidad de aromas.
2. Parte las cáscaras de mandarina en pedazos muy pequeños y mézclalos con los pétalos.
3. Coloca al sol los pétalos y las cáscaras de mandarina, hasta que queden completamente secos.
4. Introduce los pétalos y las cáscaras en el frasco, y agrega la canela y los clavos.
5. Agita la mezcla y ya tienes listo tu ambientador natural. Mantén el frasco tapado mientras no estés usando el ambientador.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Resultados

1. ¿Por qué se sugiere la combinación de pétalos con cáscaras de mandarina? ¿Qué pasa con esos olores?
2. ¿Cuál es la razón de tener que secar primero muy bien los pétalos y las cáscaras? ¿Qué pasa con ellos al secarse?
3. Averigua, ¿cómo hace tu nariz para diferenciar los olores?
4. Piensa en otros olores que te gusten mucho e intenta proponer otro ambientador con distintos elementos. ¿Cuál es la característica que los elementos que escojas deben tener para que te sirvan para hacer un ambientador natural?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

