

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 14





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

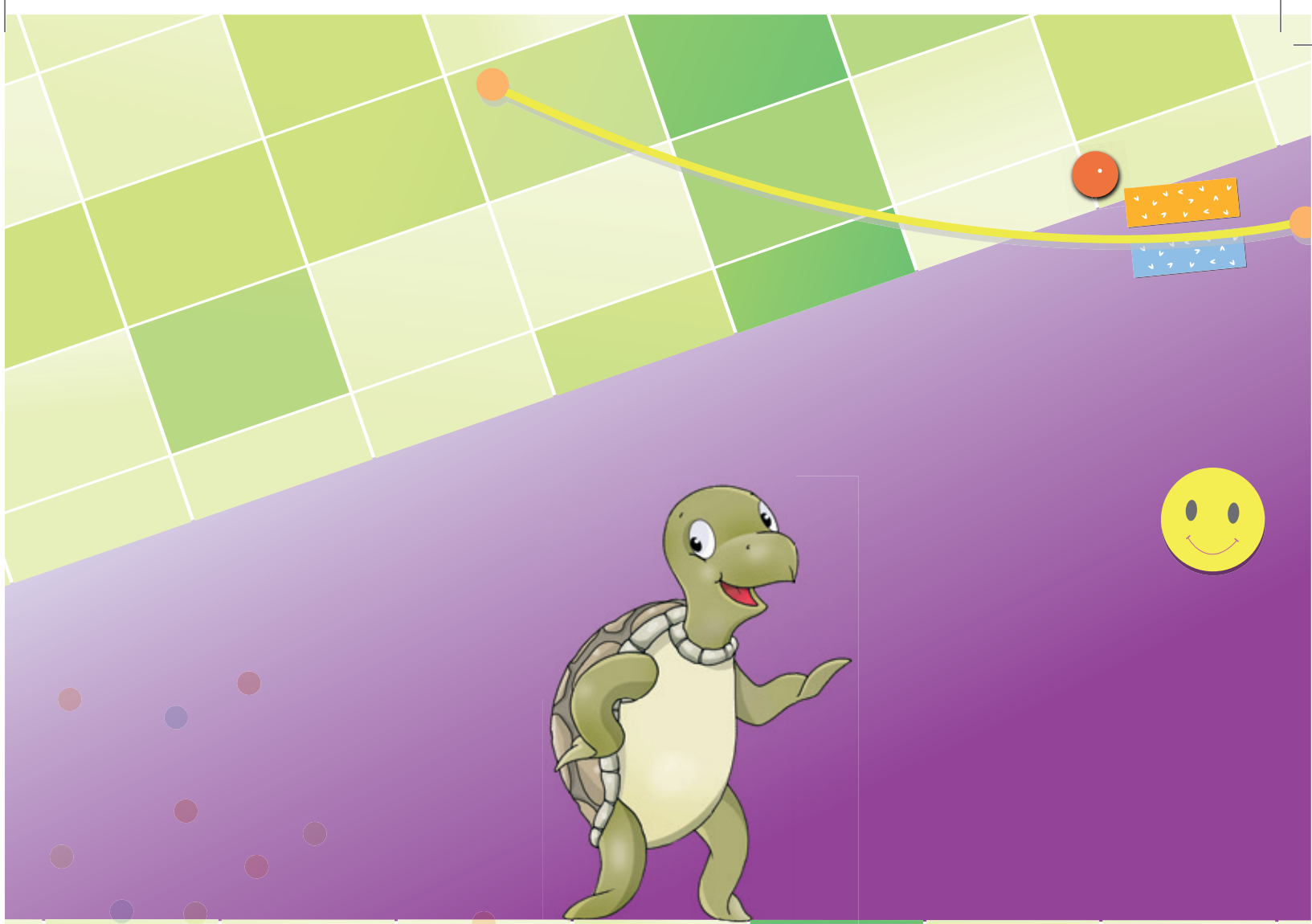
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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
• Bestiario personal.....	4
	MATEMÁTICAS
• Juego con los divisores.....	6
	CIENCIAS SOCIALES
• El ahorcado.....	8
	CIENCIAS NATURALES
• Estrategias de protección del sistema nervioso.....	10

Bestiario personal

- ◆ Un bestiario es un libro que contiene una colección de relatos, descripciones e imágenes de animales reales o fantásticos. Tú puedes hacer un bestiario. Combina las características físicas y de comportamiento de varios animales e inventa un nuevo animal. Puedes darle todos los poderes que quieras e incluso inventarle un origen.

Aquí te presentamos algunos animales reales, que te pueden servir como base para tus animales fantásticos.

León



El Pantera Leo, también conocido como el rey de la selva, es uno de los más grandes de los felinos, mide entre 3 y 3,3 metros de longitud y suele pesar unos 180 kg de media. Tiene una poderosa melena que viste su cuello y parte del cuerpo, y algunos expertos coinciden en que cubre dos funciones: aparentar un tamaño mayor del real ante sus rivales y proteger de alguna manera los ataques a su garganta. Es carnívoro y un gran depredador. Aunque no caza, si es el primero que come cuando la hembra trae la comida.

Animales salvajes. <http://animales-salvajes.buscamix.com/web/content/view/70/132/>

Araña



Las arañas pueden variar en tamaño desde muy pequeñas hasta muy grandes. Algunas de ellos se mezclan tan bien con su entorno que ni siquiera puede notarse que están alrededor. Todas ellas tienen cuatro pares de patas, con un total de ocho. También tienen cuatro pares de ojos que utilizan para ayudarse, pues no tienen un buen sentido del equilibrio.

Las arañas, en general, se mueven lentamente, pues no tienen que preocuparse demasiado por los depredadores. La mayoría de ellas poseen un veneno muy potente capaz de paralizarlos.

Las arañas son muy buenas para adaptarse a entornos cambiantes. No necesitan muchos alimentos para sobrevivir. Estos depredadores a menudo se encuentran muchos insectos en sus redes para luego ser devorados. La zona abdominal de una araña es donde se hace la seda con la que se fabrican las redes o telas.

Aracnipeia. Enciclopedia Ilustrada. www.aracnipeia.com/



Flamencos



Los flamencos son uno de los tipos de animales más interesantes que hay en el mundo. Se diferencian de muchos otros tipos de aves por la longitud de sus piernas. Su coloración varía en diversos tonos de rosa y muchas veces se observan en un rojo carmesí. También se han visto en naranja y mezcla de crema con blanco. Son criaturas hermosas y tranquilas. Habitan tanto en zonas frías como calientes, de montaña o llanuras, lagos, lagunas y pantanos; en todo tipo de lugares siempre que haya abundante alimentación y agua. Comen pequeños insectos, crustáceos y algas que parecen tener las fuentes de alimentos que necesitan.

Flamancopedia. Enciclopedia especializada. www.flamencopedia.com/

Lémur



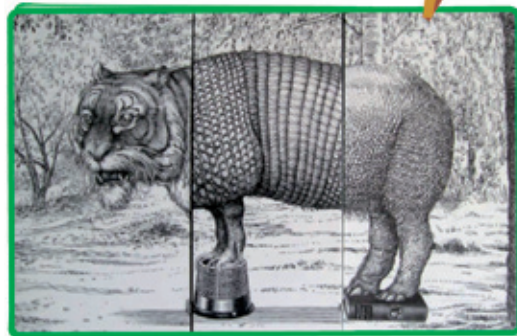
El lémur es el más pequeño de todos los primates; tiene una cola larga aunque no la usa para colgarse como el resto de primates, sino para mantener su equilibrio. Todos los lémures poseen una nariz larga y cuatro patas. Se sientan o se ponen de pie, pero siempre caminan en cuatro patas, nunca caminan erguidos. Tienen la piel delgada, debido a las cálidas ubicaciones donde viven, poseen pulgares oponibles, como otros primates.

Los lémures son, principalmente, animales nocturnos, pero pueden ser activos durante el día también. La mayoría de ellos viven en los árboles desde su nacimiento, pero algunos de los más grandes pasan algún tiempo en la tierra todos los días. Ven muy bien en la noche, pero también confían en su sentido del olfato para ayudarles a moverse y reconocerse entre sí.

Lemurpedia. Enciclopedia especializada. www.lemurpedia.com.

- ◆ También puedes combinar partes de los animales, como en el animalario del profesor Revillod, donde unes tres partecitas del animal que quieras y armas tu animal fantástico

Animalario universal del profesor Revillod:
Almanaque Ilustrado de la fauna mundial Mihuel Murugarren.





Juego con los divisores

- ◆ El conejo solo salta por las piedras que tienen números divisores de 20. Identifícalas y coloréalas.

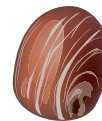


3	1	2	7	8	11
17	22	13	4	28	6
1	12	5	11	9	14
11	6	10	13	18	4
3	19	3	20	18	4
2	15	14	17	9	6





◆ Busca los divisores de 60 y colorea las piedras para que la ranita atraviese el estanque.



24	11	9	60	14	19
20	9	5	2	21	9
14	4	10	17	3	24
3	7	6	22	41	50
33	20	15	13	9	12
9	8	3	30	7	5
30	17	22	12	11	18
21	3	20	4	16	15
11	9	1	8	13	7



El ahorcado

El objetivo de este juego es descubrir una palabra adivinando las letras que la componen.

Jugadores: dos personas

Materiales

- ✓ Hojas para escribir.
- ✓ Marcadores o lápices.

Instrucciones

1. El primer jugador pensará una palabra relacionada con el tema: **“El ser humano transforma el paisaje natural”**.
2. En cada ronda, los otros jugadores dirán una letra que creen puede formar parte de la palabra.
3. Si la palabra tiene la letra, se mostrará en qué posición está. En caso contrario, se dibujará una parte del cuerpo del muñeco.
4. Cuando estén dibujadas las seis partes del cuerpo del muñeco, el jugador quedará fuera del juego.
5. En cada partida se debe descubrir una palabra diferente.

Ejemplo:



Jugador 1: La palabra por descubrir tiene 14 letras.

 c o n s t r u c c i o n e s



Jugador 2: La letra c.



Jugador 1: Sí, mira.

 c _____ c c _____



Jugador 2: La letra a.



Jugador 1: No, Dibujo la cabeza





Cuando construimos casas, puentes, carreteras, transformamos el paisaje natural.



Transformar, significa cambiar; entonces...



i...los c l + v s son transformaciones!



Estrategias de protección del sistema nervioso

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

El líquido cefalorraquídeo es una sustancia que rodea al sistema nervioso central, protegiéndolo de lesiones provocadas por golpes o movimientos bruscos. Construye un modelo para explicar dicha protección.

Materiales

- ✓ Tres huevos
- ✓ Una regla de 30 cm
- ✓ Tres bolsas plásticas preferiblemente con cierre
- ✓ Agua y aceite

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

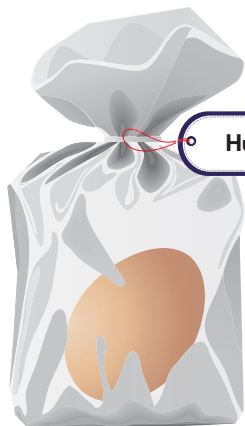
Procedimiento

Registra tus observaciones en el cuaderno.

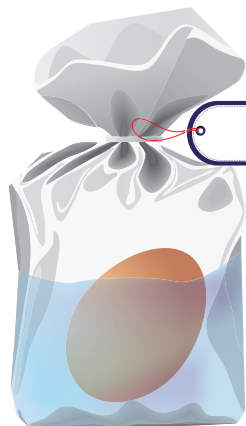
1. Introduce un huevo dentro de una bolsa plástica y ciérrala.
2. Deja caer la bolsa desde las siguientes alturas hasta que se rompa: 2 cm, 4 cm, 6 cm, 8 cm.
3. Llena de agua otra bolsa e introduce el segundo huevo, repitiendo el procedimiento anterior.
4. Ahora, llena la tercera bolsa con aceite e introduce el tercer huevo. Dejar caer el huevo desde las mismas alturas.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Registra en la tabla de la página siguiente.
¿qué le ocurre a los huevos en cada uno de los casos?
2. Responde y comenta con tu profesor:
 - a. ¿Cómo explicas lo ocurrido?
 - b. ¿Qué consistencia tendrá el líquido cefalorraquídeo?



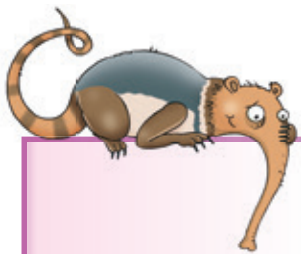
Huevo solo



Huevo en agua



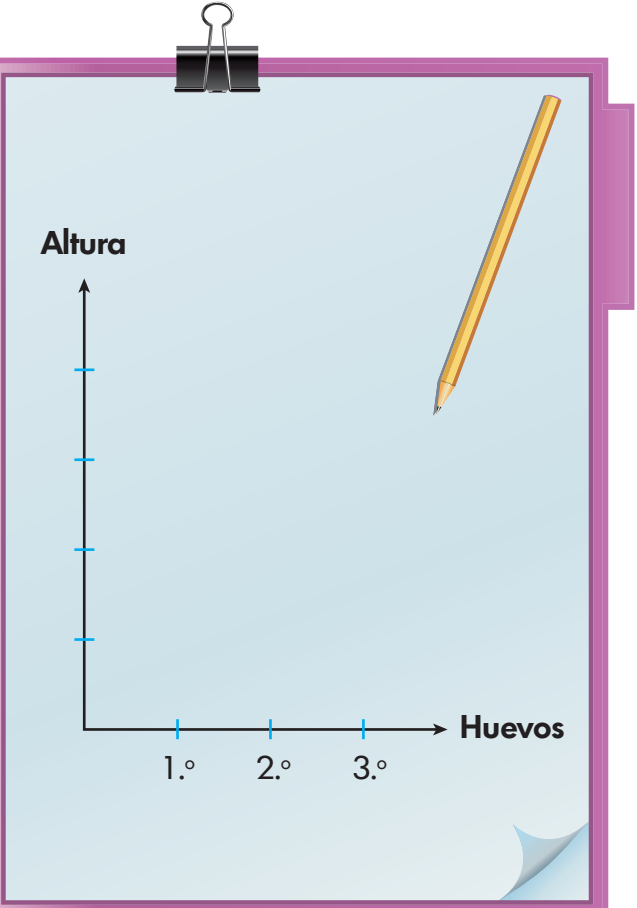
Huevo en aceite



✓ El primer huevo se rompió a las

✓ El huevo en agua se rompió a las

✓ El huevo en aceite se rompió a las





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

