

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 17





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 Jaimés
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

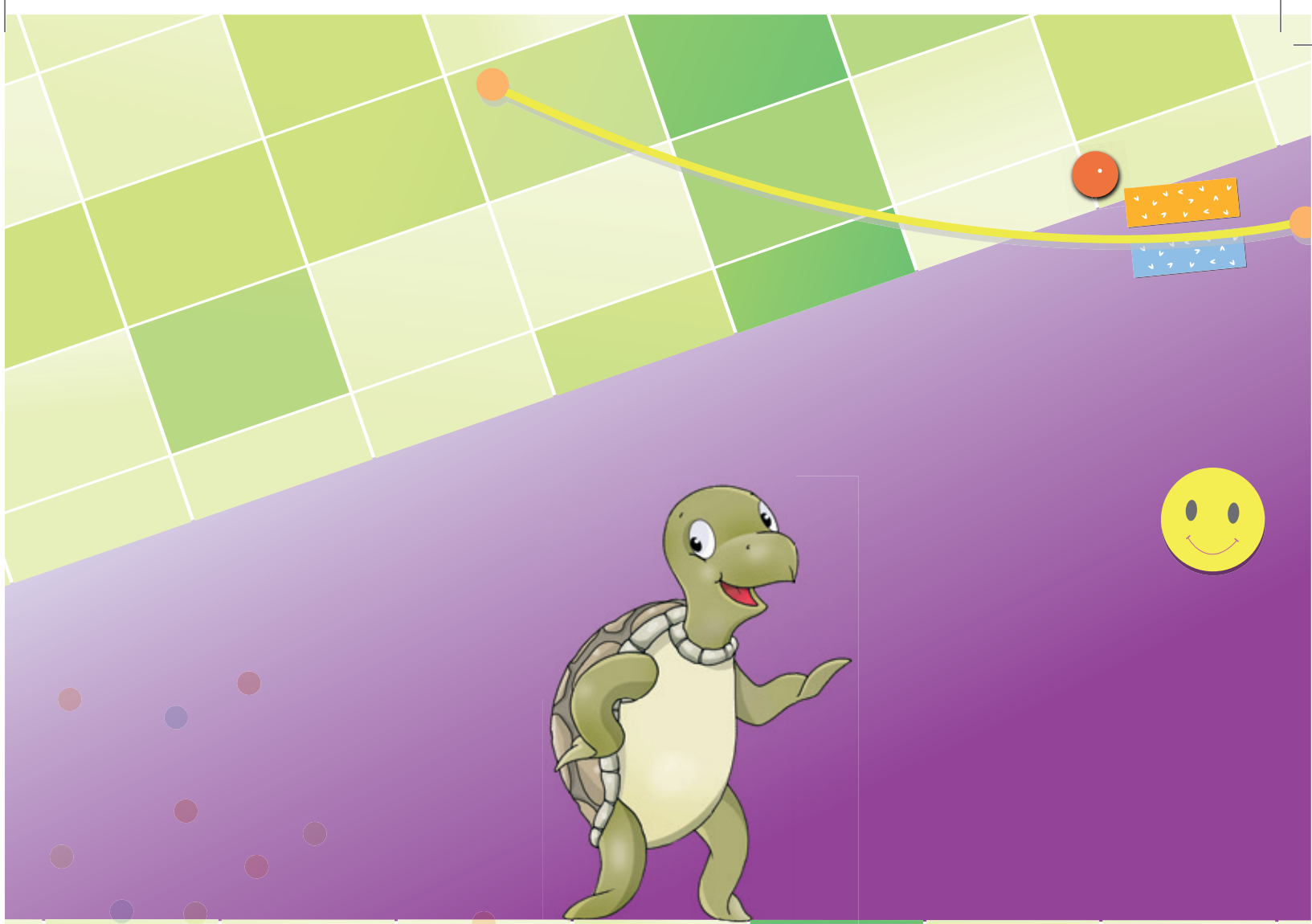
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- El juego del conde Drácula 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las fracciones 6



CIENCIAS SOCIALES

- Frascos o latas reutilizadas 8



CIENCIAS NATURALES

- ¿Quién se come a quién? 10

El juego del conde Drácula

- ◆ Antes de comenzar el juego, lee el poema "Hip-hop del conde *Drácula*". Juega con algunos amigos o familiares. Primero, hay que conseguir tantas fichas como jugadores y un dado.
1. Coloquen las fichas en la casilla 1.
 2. Comienza quien saque el número más alto al tirar el dado.
 3. El primer jugador tira el dado y corre tantas casillas como este lo indique.
 4. Y comienza el juego...
 5. Cuando la ficha cae en un número rojo, los otros jugadores deben escoger una palabra del poema y leerla en voz alta. El participante que está jugando debe deletrearla, incluyendo la tilde, si la tiene.
 6. Si el jugador acierta, se queda en su lugar y le toca el turno al siguiente jugador.
 7. Si el jugador pierde, se devuelve hasta la casilla en la que estaba antes de tirar el dado.
 8. Gana, quien llegue primero hasta donde *Drácula*.

Hip-hop del conde *Drácula*

Andan diciendo que *Drácula*
tiene flojos los colmillos
y que ya encontró un dentista
que se los pondrá postizos.

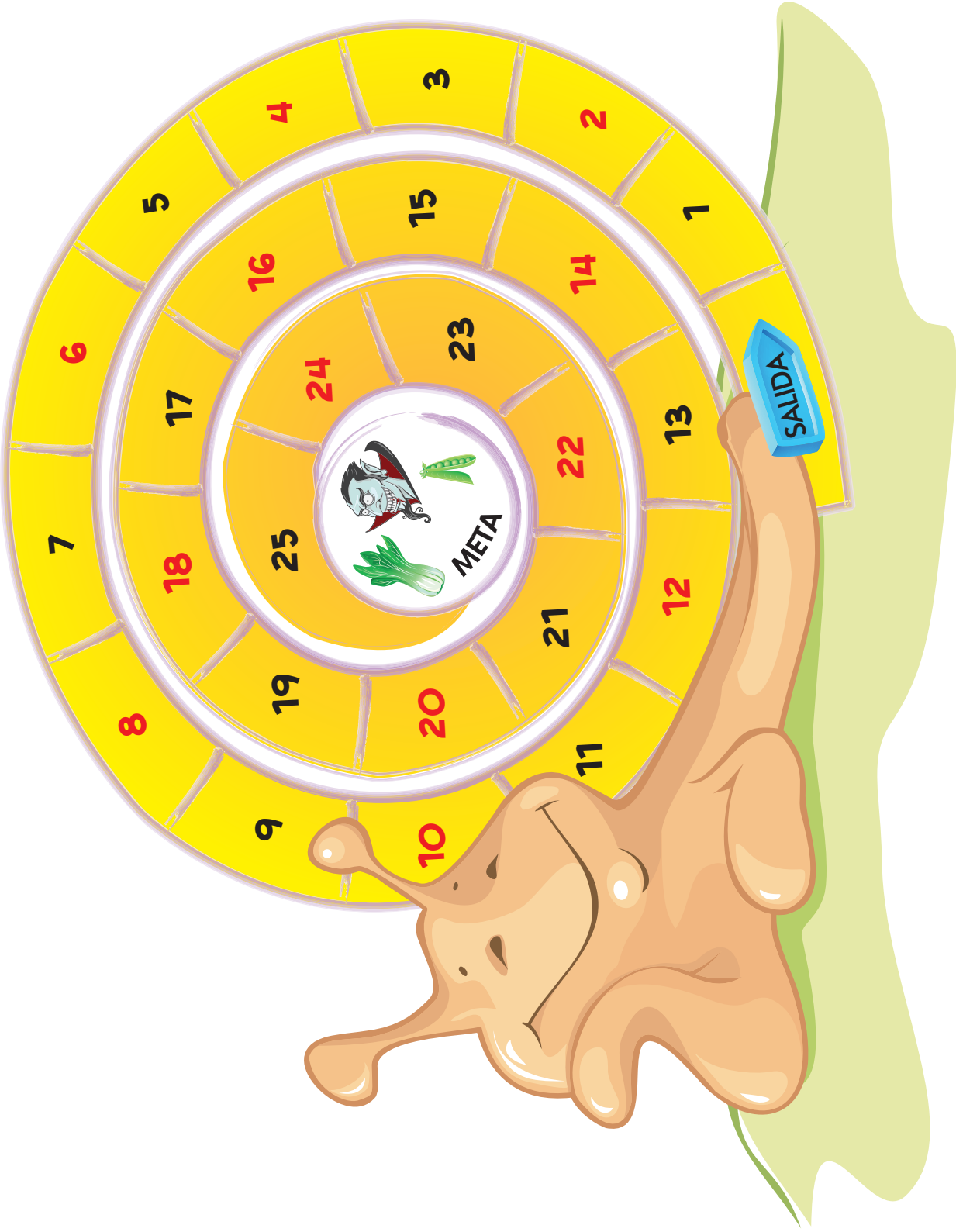
Hay rumores de que el conde
cambió de pronto su dieta:
ahora come vegetales,
detesta la sangre fresca.

Las malas lenguas comentan
que regaló su ataúd
y que duerme en una cama
al igual que duermes tú.

Y cuentan que la honorable
Asociación de Vampiros
va a expulsarlo de sus miembros
por tamaños desatinos.

Yo, la verdad, no lo creo
ni lo dejo de creer,
pues en los tiempos que corren
todo puede suceder.

Antonio Orlando Rodríguez:
El rock de la momia y otros versos diversos.





Juego con las fracciones

- ◆ Para este juego necesitas un dado. Pueden jugar dos personas. Lanza el dado y encuentra todas las fracciones equivalentes de la fracción formada por el uno como numerador y el número del dado como denominador.

Quien más fracciones equivalentes encuentre es el ganador.

$$\frac{5}{30}$$

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{12}$$

$$\frac{1}{9}$$

$$\frac{4}{24}$$

$$\frac{6}{3}$$

$$\frac{4}{8}$$

$$\frac{4}{16}$$

$$\frac{2}{6}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{4}{10}$$

$$\frac{1}{5}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{4}{20}$$

$$\frac{2}{4}$$



$$\frac{2}{10}$$

$$\frac{6}{24}$$

$$\frac{3}{18}$$

$$\frac{3}{6}$$

$$\frac{3}{12}$$

$$\frac{3}{9}$$

$$\frac{2}{8}$$

$$\frac{5}{3}$$

$$\frac{3}{15}$$

$$\frac{7}{42}$$

$$\frac{5}{10}$$

$$\frac{2}{12}$$

$$\frac{5}{20}$$

$$\frac{1}{6}$$

$$\frac{6}{36}$$

Frascos o latas reutilizadas

Materiales

- ✓ Frascos o latas utilizadas
- ✓ Papel periódico
- ✓ Témperas
- ✓ Pegante blanco, colbón
- ✓ Marcadores

Instrucciones

1. Lava bien los frascos y latas que quieras transformar.
2. Toma papel que ya no uses y córtalo en pedacitos (como cuando haces papel reciclado). Recuerda no utilizar papel de diario porque tiene mucha tinta, es mejor las hojas de cuaderno o papel de regalos.
3. Ponlo en agua y déjalo reposar dos días. Mézclalos de vez en cuando, para ayudar a que el papel se disuelva.
4. Luego escurre un poco el agua, haciendo bolitas con las manos y si quieres le puedes poner un poco de ténpera de colores.
5. Después lo mezclas con bastante colbón o pegante líquido.
6. Toma los frascos o latas y empieza a ponerle bastante pulpa de papel con los dedos, apretando para que quede pegada. Déjalos secar un par de días.
7. Si tienes témperas de colores vistosos puedes aprovecharlo para darle una o dos manos con un pincel y dejarlos más protegidos.
8. Ponle todas las cosas que quieras adentro y listo.

¡Ahora puedes tener en tu habitación un recipiente para guardar lápices o colores de una forma ordenada y ayudar al ambiente al mismo tiempo!



1



2



3



4



5



6

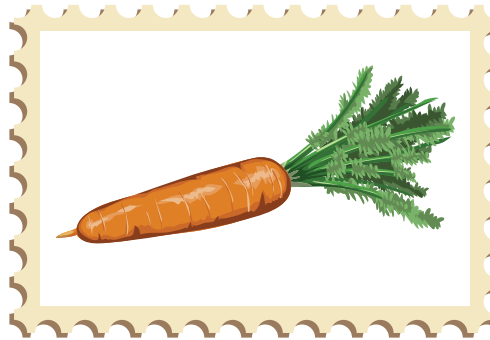


¿Quién se come a quién?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

◆ Para empezar...

1. Debes hacer figuras recortables de 15 zanahorias, 10 conejos y 5 zorros.



2. Dibuja en un octavo de cartulina un ecosistema donde actuarán los protagonistas de esta historia. Recuerda que en los ecosistemas hay recursos físicos y seres vivos.

 - ✓ Coloca las zanahorias en un lugar de tu ecosistema.
 - ✓ Coloca los conejos en otro punto del ecosistema.
3. Uno de los jugadores será el responsable de los conejos y el otro jugador será el responsable de los zorros.

Los conejos deben atrapar las zanahorias. De repente aparecen los zorros a cazar conejos. El ganador será el conejo o el zorro que, en un tiempo de 2 minutos, haya atrapado el mayor número de zanahorias o de conejos, respectivamente.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

a. Colorea la presa de rojo y el depredador de amarillo.

Zorro

Conejo

Zanahoria

b. En la relación entre el zorro, el conejo y la zanahoria, utiliza los signos $+$, $-$ y 0 , si la especie:

- ✓ Se beneficia.
- ✓ Se afecta.
- ✓ No le pasa nada.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

