

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 18





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

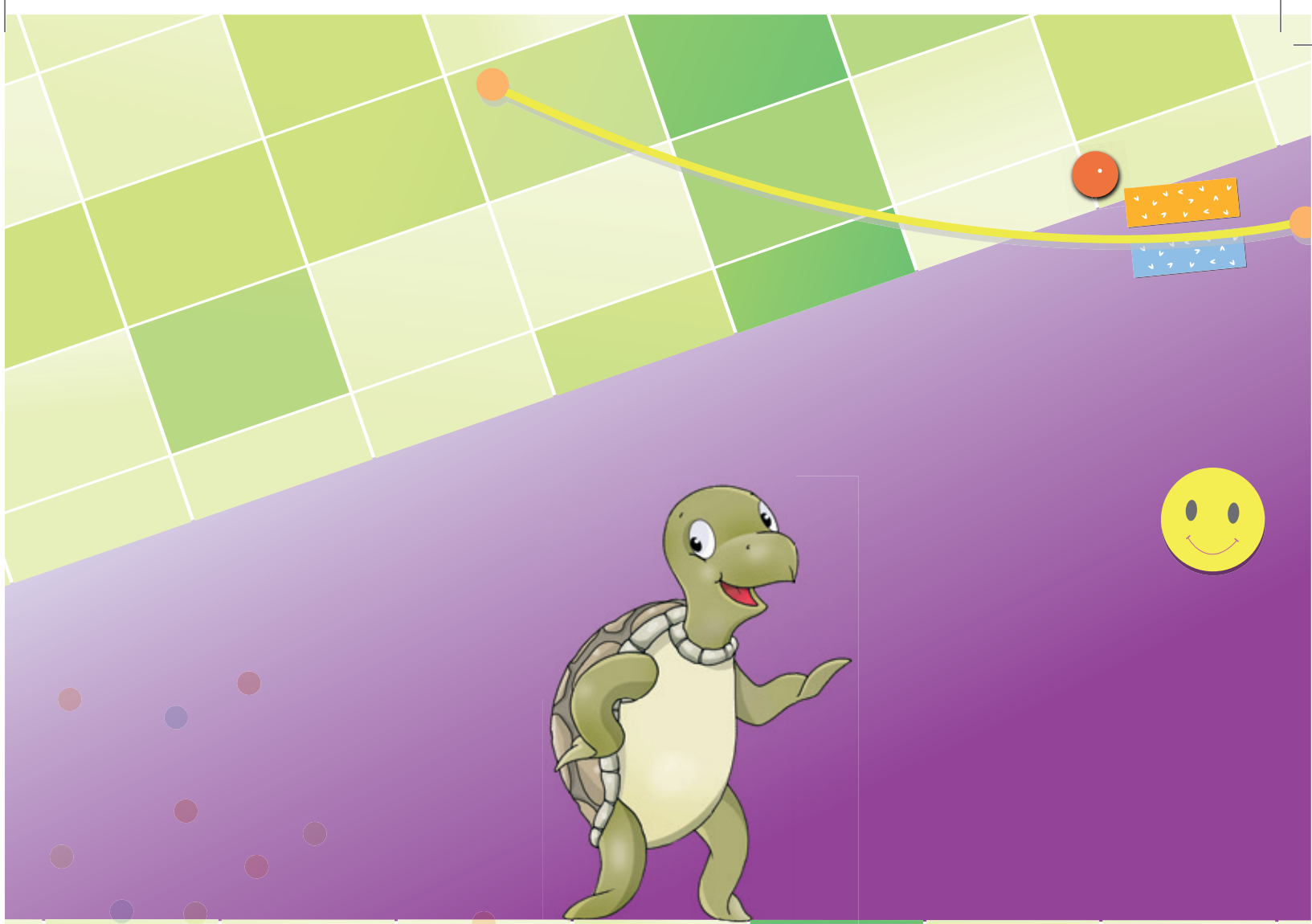
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- ¡Personajes de película!..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las fracciones impropias..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Monopolio casero..... 8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Cuántas cadenas tróficas!..... 10

¡Personajes de película!

- ◆ ¿Qué tanto conoces a los personajes de las películas y las historietas? Hay unos que se dedican a proteger al mundo de los villanos, pero cuando no son héroes tienen una vida como la nuestra.
- ✓ Lee cada una de las biografías.
- ✓ Dibuja cada personaje en la biografía que le corresponde.
- ✓ Compara tu personaje con el de tus amigos o con el original y narra una historia divertida. ¡A que lo haces muy bien!

Bruno Diaz es un empresario multimillonario y filántropo. Después de ser testigo en su niñez de la muerte de sus padres, jura venganza y, tras someterse a un riguroso entrenamiento físico y mental, se dedica a combatir la delincuencia en la ciudad de Gótica.

Clark Kent es un joven periodista de Villa Chica (más conocida como Smallville). Es hijo adoptivo de Martha y Jonathan Kent. Llegó a la ciudad dentro de una nave que cayó en un maizal, durante la lluvia de meteoritos que cambió la vida del pueblo. Clark tiene una serie de poderes que lo convierten en un ser extraordinario y que ayudan a la justicia de su pueblo.



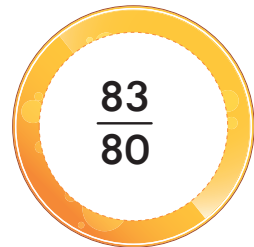
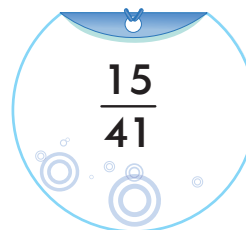
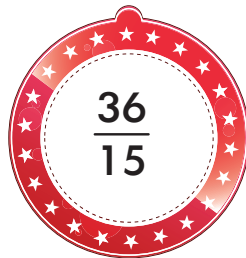
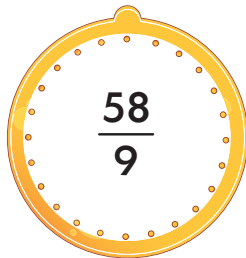
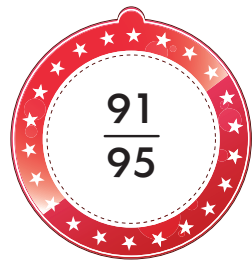
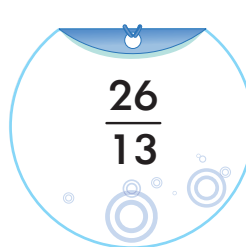
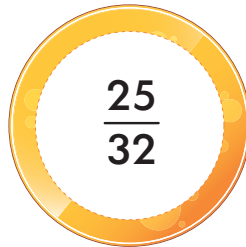
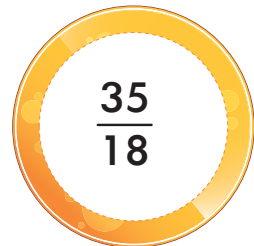
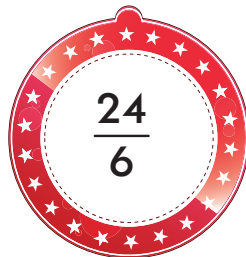
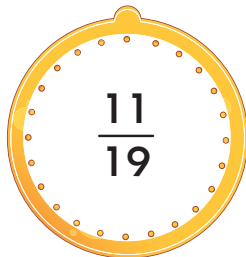
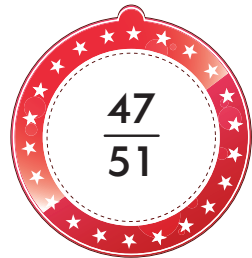
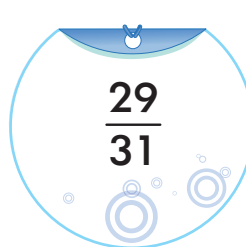
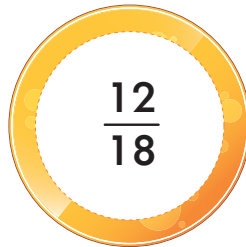
Helen Parr es un ama de casa, que está casada con Bob Parr. Ellos tienen tres hijos: Violeta, Dash y Jack-Jack. Helen se ha adaptado muy bien a su nueva vida como madre moderna. El cuidado de sus hijos no le deja un minuto libre, pero ella se siente bien haciéndolo. Aunque a veces extraña los viejos tiempos cuando era una heroína.

Peter Parker es hijo de Richard y Mary Parker, tras el fallecimiento de sus padres pasó a vivir y ser educado por sus tios Ben y May Parker. Peter se convirtió en un joven estudiante, amante de la ciencia y que durante una visita a una exhibición científica fue picado por una araña que había sido expuesta a los experimentos radiactivos que allí se llevaban a cabo.

Mérida es una princesa de Escocia que no quiere vivir la vida en el castillo que le impone su madre. No le gustan los vestidos largos ni estar en las fiestas que se celebran, en el palacio, para que consiga un esposo. Ella quiere pasarla bien, heredar el poder de su padre y tener tiempo para practicar su deporte favorito: la arquería.

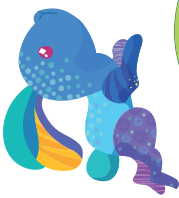
Juego con las fracciones impropias

◆ El zorro solo puede pasar por donde hay fracciones propias. Identifícalas y colorea.





◆ Ayuda al conejo a atravesar el laberinto, solo puede pasar por los lugares donde haya fracciones impropias.

	$\frac{1}{8}$	$\frac{18}{5}$	$\frac{9}{36}$	$\frac{5}{25}$
	$\frac{2}{9}$	$\frac{23}{6}$	$\frac{6}{32}$	$\frac{5}{25}$
	$\frac{7}{25}$	$\frac{12}{7}$	$\frac{3}{15}$	$\frac{5}{25}$
	$\frac{8}{28}$	$\frac{14}{5}$	$\frac{10}{3}$	$\frac{5}{25}$
	$\frac{5}{25}$	$\frac{6}{24}$	$\frac{4}{7}$	$\frac{5}{25}$

Monopolio casero

Jugadores: 2 o más

Materiales

- ✓ Tablero.
- ✓ Dado y una ficha por cada jugador.
- ✓ Fichas de penalización o premio.
- ✓ Dinero didáctico.

Instrucciones

1. Una persona será el banco. Recibe y entrega los billetes didácticos.
2. Cada jugador en la salida, recibirá la misma cantidad de dinero. \$500 000.
3. Se avanza de acuerdo con el número que salga en el dado:

Si queda en una casilla de gastos debe pagar por esto y si queda en una casilla de premio ganará dinero.

4. Cumple el pago o recibe el premio de las casillas especiales.



1 Trabajas con un amigo, recibes \$100 000.



2 Revisa tus finanzas y vuelve a empezar.



3 Aportas \$50 000 para la fiesta de aniversario de tus abuelos.



4 Hiciste un mal negocio pierdes \$200 000.



5 Reparte la misma cantidad de tu dinero entre tus compañeros.



6 Estás en tu mejor momento, vas a recibir una bonificación de \$400 000.

Gana quien tenga más dinero cuando se decide finalizar el juego.



MONOPOLIO

	Un recibo que pagar.		Salida al parque, a un centro comercial o cine.		Ganaste un bono.	\$ 80 000
	\$ 100 000		\$ 50 000		Necesitas uniformes y calzado nuevo.	\$ 200 000
Apoyas una obra social.	\$ 10 000					
Te pagan un trabajo extra.	\$ 50 000				Pago de pensión y libros.	\$ 200 000
					Gastos de transporte.	\$ 50 000
Paga la cuota de la casa.	\$ 200 000				Cita al médico.	\$ 50 000
			\$ 70 000			
\$ 300 000	Vas a viajar.	Día de suerte, ganas un premio.	Tu cuota de ahorro mensual.		Compra alimentos en el supermercado.	Día de quincena, recibes dinero.
	\$ 100 000	\$ 100 000			\$ 250 000	

¡Cuántas cadenas tróficas!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

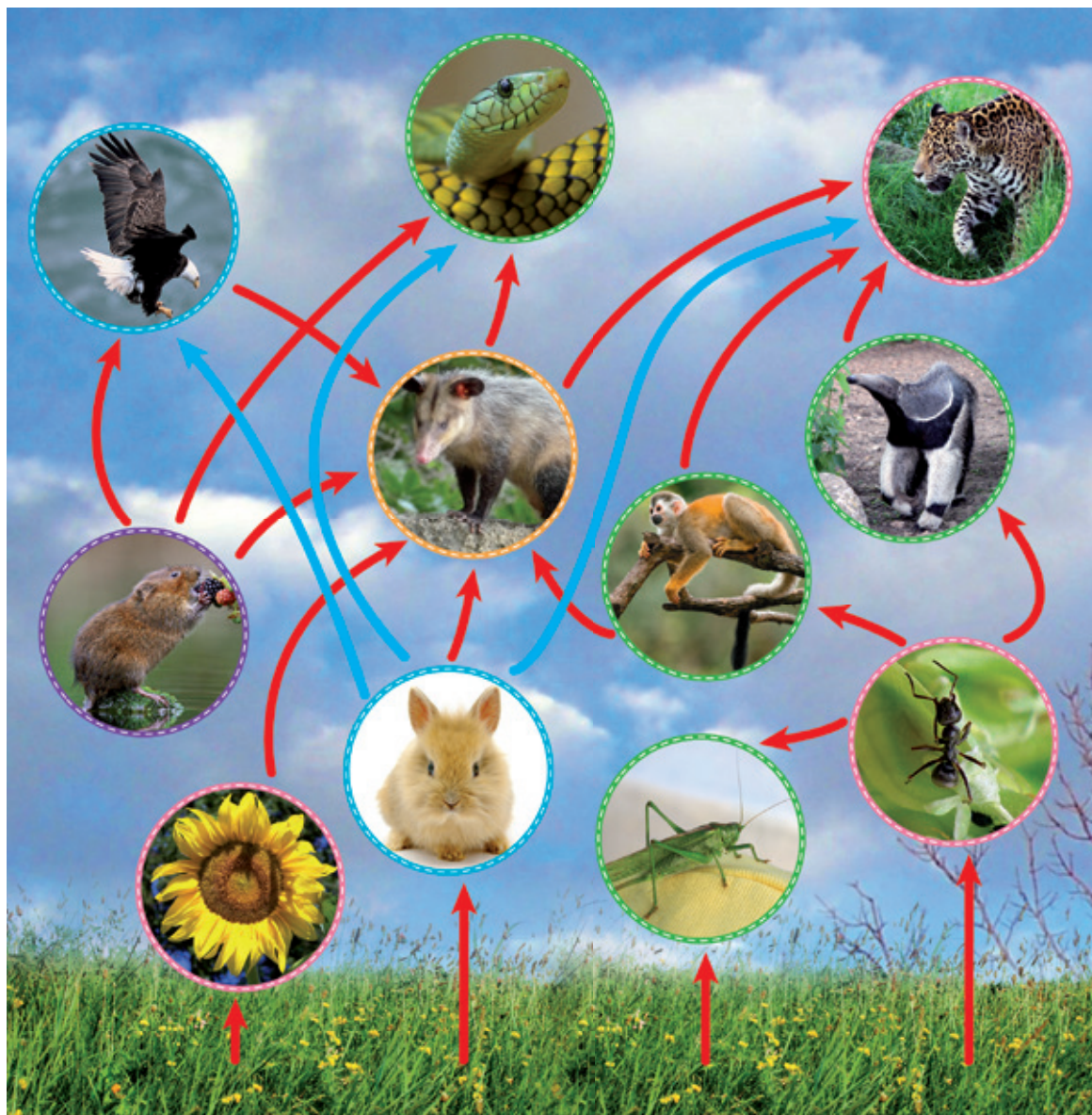
- ✓ Cartulina de varios colores, de modo que cada color pueda representar un eslabón de la cadena alimentaria
- ✓ Marcador permanente
- ✓ Cinta pegante

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Instrucciones

1. Siempre en compañía de un adulto, corta tiras de cartulina de 4 cm de ancho y 30 cm de largo.
2. Elige un color para los productores, por ejemplo el verde, otro para los consumidores primarios, otro para los consumidores secundarios y otro para los descomponedores.
3. Observa la imagen de la red trófica, y escribe en el centro de la cartulina el nombre de un ser vivo que utilice el tipo de alimento que está representado por el color. Por ejemplo, en una tira verde escribir "conejo", porque el conejo se alimenta de los productores.
4. Identifica de esa manera varias cadenas tróficas a partir de la imagen.
5. Ahora une con cinta los extremos de la tira que tiene el primer ser vivo de la cadena, de modo que formes un círculo o eslabón.
6. Pasa la tira de papel que tiene el nombre del siguiente miembro de la cadena, por entre el círculo y une con cinta sus extremos.
7. Continúa agregando eslabones a la cadena hasta que termines tu cadena alimentaria.





Desarrollo compromisos personales y sociales.

Analiza y concluye

- a. ¿Cuántas cadenas alimentarias identificaste en la red trófica de la imagen?
- b. ¿De qué manera pasa la energía de un eslabón a otro en las cadenas tróficas?
- c. ¿Cuál es la función de los descomponedores en las cadenas y redes tróficas?

Tomado de: http://accionsocial.ucr.ac.cr/c/document_library/get_file



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

