

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 19





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

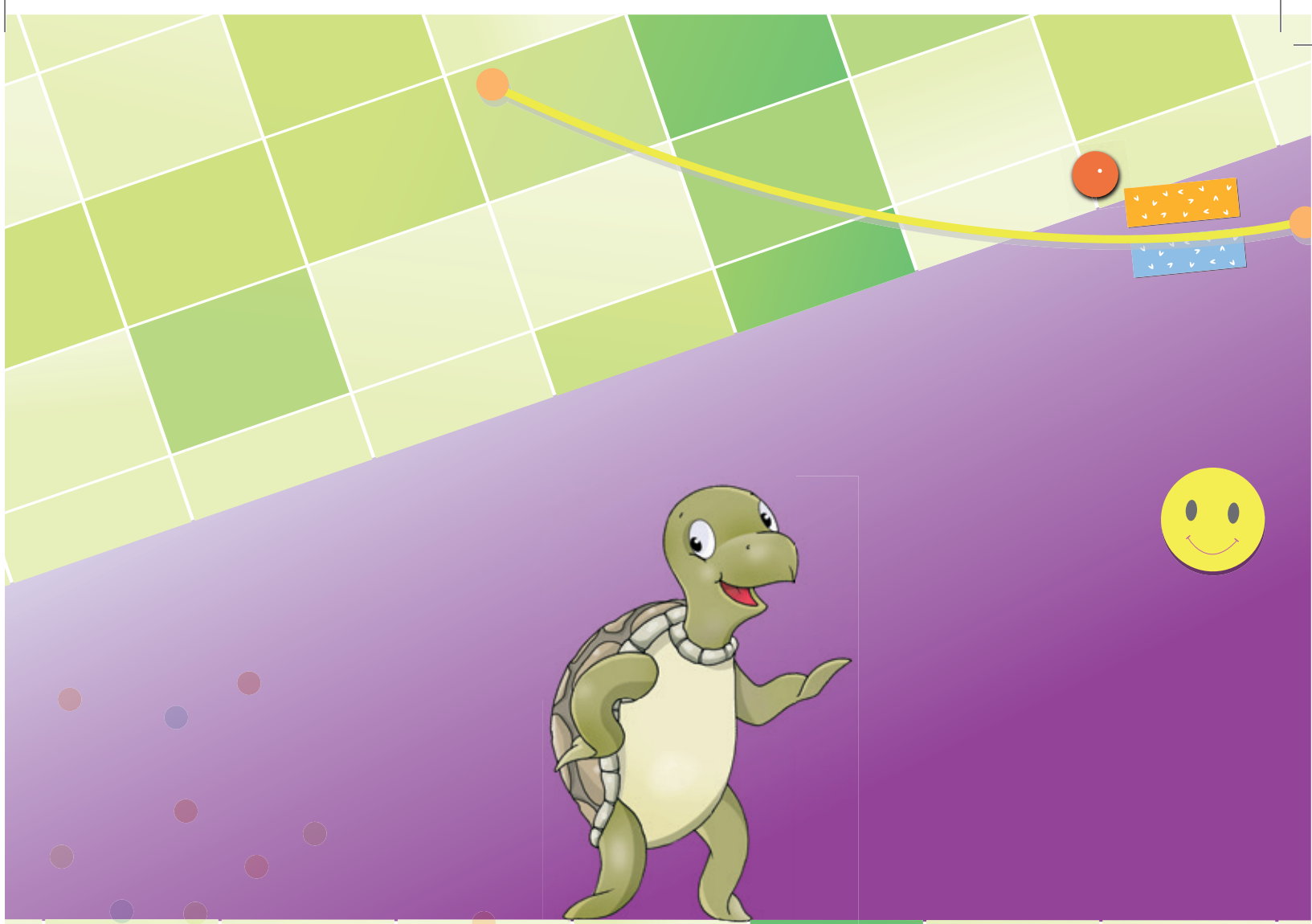
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- ¿Quién le quita la tristeza a Lina? 4



MATEMÁTICAS

- Juego con la suma de fracciones 6



CIENCIAS SOCIALES

- La rayuela de la colonia 8



CIENCIAS NATURALES

- ¿Por qué las hojas buscan la luz y las raíces no lo hacen? 10

¿Quién le quita la tristeza a Lina?

- ◆ Sentir lo que expresan los poetas con sus escritos es parte de disfrutar un poema. Esta vez te invitamos a que sientas y vivas este hermoso poema, de la autora colombiana Zandra Montañez Carreño. Lee el poema. Siente lo que quiere expresarnos su autora. Y, en la otra página, dibuja todo lo que interpretas.

Jarabe de alegría

I

Hace mucho tiempo que Lina está triste,
hace muchos días dejó de jugar,
no sale a la calle, tampoco se viste
y sola en su casa se pone a llorar.

II

Pero el hada gorda que todo lo sabe,
llamó a sus amigos del placer y la risa,
y en una valija donde todo cabe,
metieron los sueños en forma de brisa.

III

Jarabe de cantos, de rondas y juegos,
con siete estrellitas de la noche azul,
batido en un jarro lleno de agujeros
y bien coladito en trozos de tul.

IV

El hada Filipa, le puso la risa,
la bruja Cipriana, le echó la ilusión,
la gran simpatía de la niña Luisa
y muchos antojos para la infusión.

V

Los duendes trajeron el verde potaje
y las carcajadas del sapito Luis,
para dar textura al feliz jarabe,
con que se nos cura la tristeza gris.

VI

No existe farmacia que tenga el jarabe,
tampoco doctores con sabiduría,
es una receta que nadie la sabe,
solo los amigos de la fantasía.

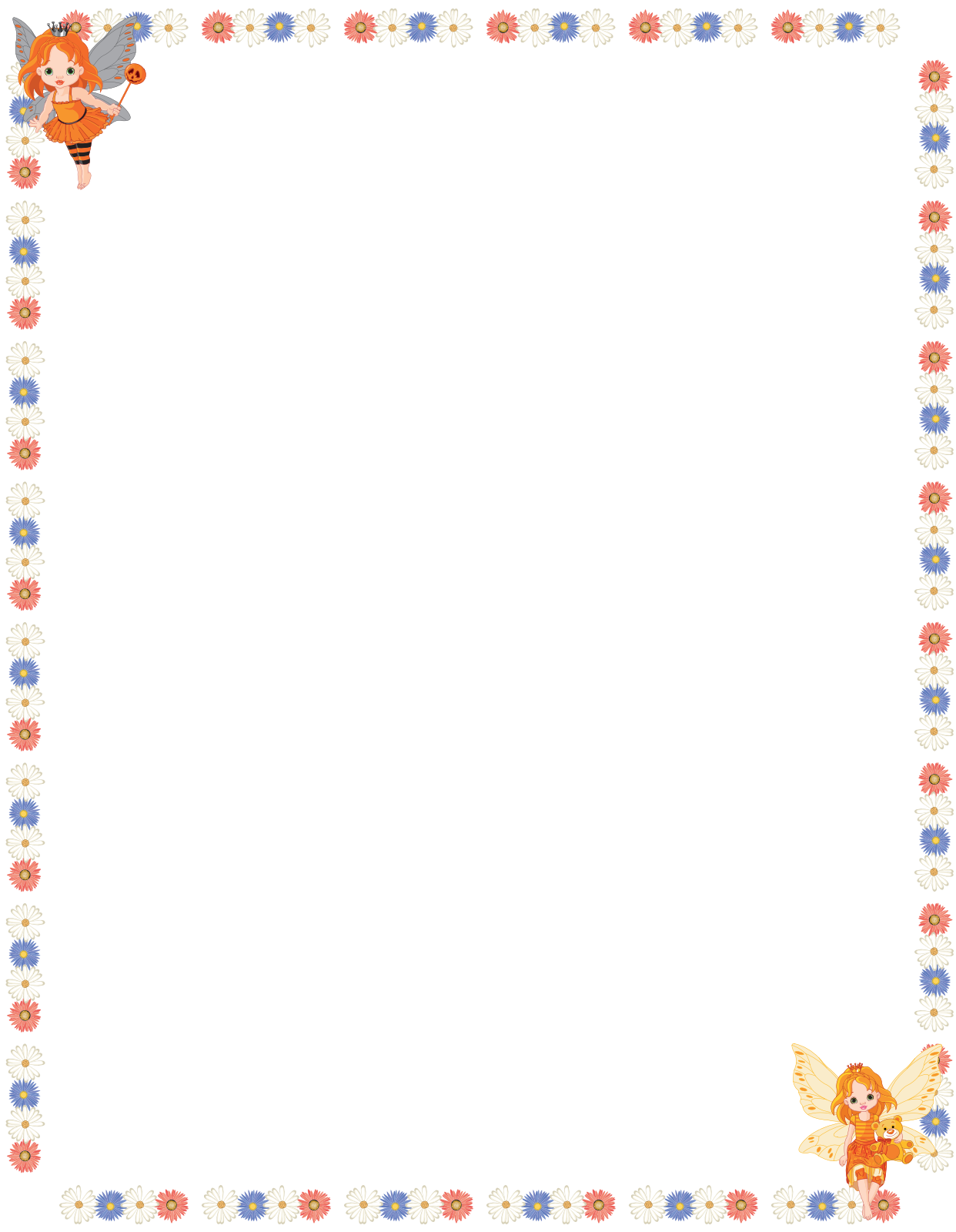
VII

Misterioso hechizo, brebaje sin llanto,
sabroso potaje que muy bien nos sabe,
cuando de alegrías, de risas y encanto
antes de dormirnos tomamos jarabe.

VIII

Quiero al duende loco que dice mi tía,
quiero a la brujita que sabe reír,
y tomar jarabe de dulce alegría,
¡esta misma noche! antes de dormir.

Zandra Montañez Carreño: *Baúl de sueños.*





MATEMÁTICAS

Juego con la suma de fracciones

- ◆ Para organizar la casa, realiza la suma y así encontrarás el lugar donde debe ir cada uno de los espacios.





$$\frac{5}{6}$$

$$\frac{11}{8}$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{13}{21}$$

$$\frac{13}{10}$$

$$\frac{7}{16}$$

$$\frac{13}{20}$$

$$\frac{11}{6}$$

$$\frac{5}{14}$$

La rayuela de la colonia

- ◆ La rayuela es un juego que se conoce desde la colonia. Este juego comienza tirando una piedra en el cuadro número 1, saltando con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra salga de los cuadros o quede sobre la raya que los delimita. En el cuadro 4 y 5 se apoyan los dos pies, luego se pasa al 6 en un solo pie y con los dos se descansa en el 7 y 8, y por último al 9, cuadro denominado "El mundo", que finaliza el juego. Se gira en el aire y se devuelve el jugador.

Para ti hay una especial adaptación. Vas a jugar con una rayuela que se encuentra en la siguiente página, pero con algunas variables.

1. Lanza una ficha que te represente sobre el tablero.
2. De acuerdo con el número que caiga, responde las siguientes preguntas:
 - a. El virreinato de la Nueva Granada estaba integrado por las gobernaciones de ...
 - b. La colonia estaba dirigida desde España por el rey, representado en América por ...
 - c. ¿Cuánto tiempo duró la colonia?
 - d. ¿Qué hecho dio fin al proceso de la colonia?
 - e. ¿Cuál fue la importancia de los religiosos durante la colonia?
 - f. ¿Qué grupos religiosos llegaron a América en el periodo de la colonia?
 - g. Explique una de las tareas de la Iglesia en territorio americano.
 - h. ¿Qué es la colonia?
 - i. ¿Qué tareas tenían los españoles en el nuevo continente? ¿Cuáles no podrían tener?
3. Si respondes correctamente, la casilla es tuya y la puedes marcar. Nadie más puede volver a lanzar sobre tu casilla. Si alguno de tus compañeros cae, puedes ponerle una penitencia para que salga de tu casilla.



LLEGADA



SALIDA

¿Por qué las hojas buscan la luz y las raíces no lo hacen?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Los tropismos son adaptaciones de las plantas para mover sus partes en una u otra dirección debido a un agente externo.

El agua es un agente externo que atrae las raíces de las plantas y se llama hidrotropismo, en tanto que la luz atrae al tallo y a las hojas, esta adaptación se denomina fototropismo.

Te invitamos a realizar este experimento.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Materiales: vaso de plástico, algodón, caja pequeña de cartón, cinta, corcho, alfiler, agua, semillas de frijol.

Procedimiento

1. Coloca agua en el vaso.
2. Coloca el algodón en la boca del vaso, a modo de tapa, teniendo en cuenta que el algodón esté en contacto con el agua.
3. Coloca cuatro frijoles (semillas) a germinar. Espera algunos días a que aparezcan los cotiledones (primeras hojas) y las primeras raicillas.
4. Consigue una pequeña caja de cartón y en el centro de uno de los frentes que indican el largo, abre un agujero de 2 cm de diámetro.
5. Construye con cartón unos obstáculos y pégalos a la caja a manera de laberinto.
6. En el lado contrario al que se encuentra el agujero, coloca uno de los frijoles germinados sobre un algodón húmedo. Tapa la caja y colócala en un lugar donde reciba la luz solar. Recuerda mantener el algodón húmedo.
7. Espera unos días. ¿Qué crees que pasará con la pequeña planta? ¿Vivirá o morirá?
8. Ahora con el alfiler, inserta una de las semillas germinadas entre el corcho y el alfiler que contiene el algodón húmedo, con las raíces hacia abajo.

Observa por unos días. ¿En qué dirección crecerán las raíces?



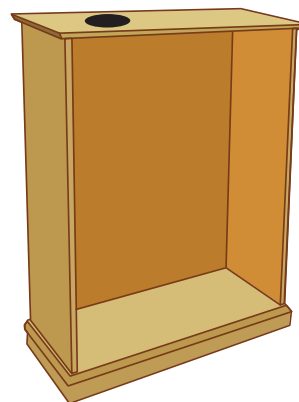
1



2



3



4



5



6



8

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Analizo los resultados:

1. ¿Hacia dónde se mueven las hojas? ¿Por qué?
2. ¿Cómo se llama ese movimiento?
3. ¿Qué pasaría si las hojas no hicieran fototropismo?
4. ¿Cómo se llama el movimiento de las raíces?
5. ¿Qué pasaría si las raíces no hacen hidrotropismo?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

