

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 20





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

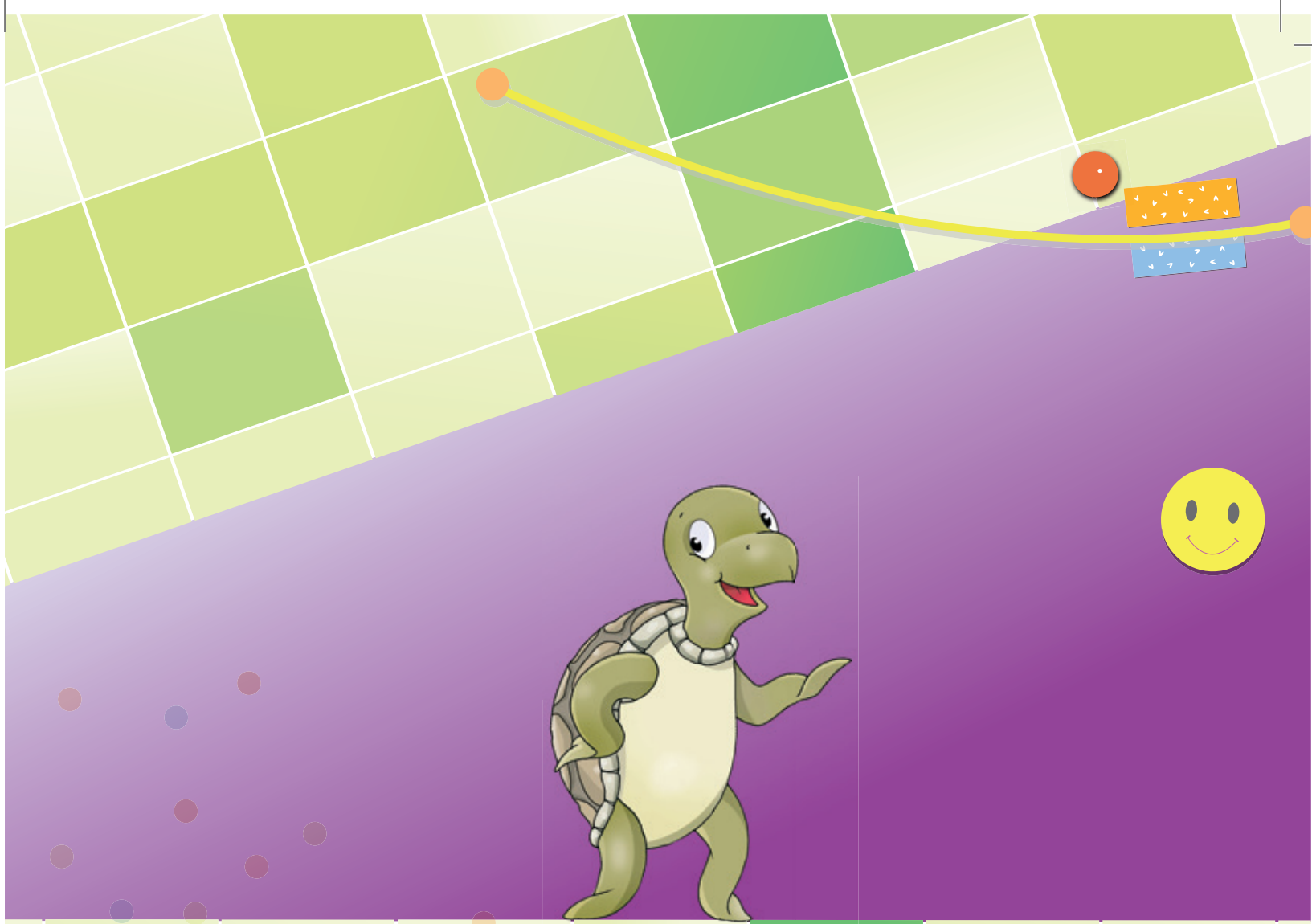
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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	
	• Cine de palabras.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Juego con la resta de las fracciones.....	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• Historia fantástica.....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• Las claves de la fauna y la flora.....	10

Cine de palabras

- ◆ Este es un juego muy fácil y divertido. Lo que debes hacer es unir los negativos para armar estrofas, y por qué no... poemas. Juega y diviértete armando la película.

Una hermosa niñita
con cara de
"Te doy si no me quitas"

danzó un valsecito con la escoba
y le creció una flor en la joroba.

Una gallina cluequiculeca,
vanidosa,
"original" y muy coqueta.

bajo una luna de lata
venció a la muerte escarlata.

Una pájara turquesa,
de buena cuna y buena mesa.

lloró porque
un malvado de la cinta
salió para robarle palomitas.

Un valcesito bailaba la loba,
la muy creída, la muy, la muy boba.

Le echó a la hora de la cena
mucho crema a su poema.

Este era un héroe con capa,
enmascarado de plata;

puso un huevo
especial en la banquetta
del que salió
un pollito en bicicleta.

Una leona -¡qué dilema!-
se quiso pasar de buena:

rezaba con los santos de cabeza
para que
no se le arrugara su tristeza.



Un dragón sietecabezas
-no crean que es cuento
con fresas-

le dio un beso
a una rana pegajosa
y se volvió
una tarántula preciosa.

Una gallina hipocondriaca,
de tubos, babero y bata,

se puso su pañal con un tirante
para ir a visitar al jirofante.

Anteanoche en un desliz,
se hallaba una codorniz:

venció
a una bruja loca, de las malas,
dándole
de comer pastel con balas.

Una sirena, imiren qué pena!,
en horas de luna llena

a sus víctimas
hacia rompecabezas
y les untaba
mermelada de frambuesas.

Una princesa con alas,
de esas
que se rompen si las jalas,

lloraba gotas de arena
pues su mamá no dejaba
que durmiera en la alacena.

Un avestruz elegante,
iqué buen desplante!,

Se le veía muy feliz
pintándose de uñas el barniz.

Una bruja venenosa,
chimuela,
cruel y algo pecosa,

fue al doctor porque en la pata
le había nacido una espinaca.

Tomado de: Antonio Granados. *Poemas de juguete 1.*



Juego con la resta de las fracciones

- ◆ Pueden participar dos jugadores o más. Cierra los ojos y elige dos fracciones al azar, luego arma una resta y encuentra su resultado. Ganará quien más restas pueda resolver.

$$\frac{5}{11}$$

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

$$\frac{3}{11}$$

$$\frac{29}{11}$$

$$\frac{31}{11}$$

$$\frac{15}{11}$$

$$\frac{16}{11}$$

$$\frac{4}{11}$$

$$\frac{2}{11}$$

$$\frac{32}{11}$$

$$\frac{17}{11}$$

$$\frac{30}{11}$$

$$\frac{12}{11}$$

$$\frac{37}{11}$$

$$\frac{84}{11}$$

$$\frac{40}{11}$$

$$\frac{9}{11}$$

$$\frac{22}{11}$$

$$\frac{36}{11}$$

$$\frac{20}{11}$$

$$\frac{34}{11}$$

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

$$\frac{10}{11}$$

$$\frac{7}{11}$$

$$\frac{27}{11}$$



$$\frac{52}{11}$$

$$\frac{14}{11}$$

$$\frac{3}{11}$$

$$\frac{7}{11}$$

$$\frac{61}{11}$$

$$\frac{7}{11}$$

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

$$\frac{1}{11}$$

$$\frac{35}{11}$$

$$\frac{46}{11}$$

$$\frac{26}{11}$$

$$\frac{39}{11}$$

$$\frac{19}{11}$$

$$\frac{23}{11}$$

$$\frac{15}{11}$$

$$\frac{21}{11}$$

$$\frac{29}{11}$$

$$\frac{18}{11}$$

$$\frac{5}{11}$$

$$\frac{25}{11}$$

$$\frac{1}{11}$$

$$\frac{33}{11}$$

$$\frac{28}{11}$$



Historia fantástica

Materiales: papel y marcadores.

Jugadores: dos equipos y un moderador.

Instrucciones

1. Los jugadores se dividen en dos equipos. Uno de los miembros de cada equipo será el encargado de dibujar para que los demás adivinen la palabra o el tema representado.
2. El artista del primer equipo le dice en secreto al moderador un número entre 1 y 18. Identifica en las fichas qué debe representar y empieza su dibujo.
3. El jugador tiene dos minutos para dibujar la palabra. El resto del equipo debe ir sugiriendo respuestas.
4. El dibujante no puede hablar, incluir números, letras del alfabeto ni símbolos.
5. Si adivina, el equipo gana un punto.
6. El turno pasa al otro equipo y la dinámica continúa.





Virreinos
1

El virreinato
de la Nueva España
2

Soldados
de bajo rango
3

Africano
4

Población
americana
5

Virreinato
del Perú
6

Los españoles
7

Los criollos
8

Mestizaje
9

Capitanías generales
10

Los indígenas
11

Organización
social colonial
12

La Real Audiencia
13

Virreinato
de Nueva Granada
14

El pueblo
15

Virreinato de Río
de la Plata
16

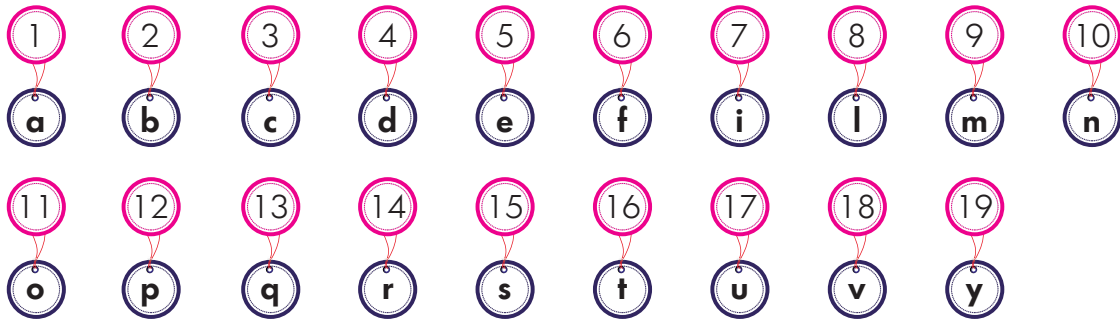
Rey Fernando VII
17

Los esclavos
18

Las claves de la fauna y la flora

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ◆ Descubre el mensaje oculto, reemplazando los números por las letras de acuerdo con la clave. Cada color indica una palabra.



3-11-8-11-9-2-7-1 5-15 17-10 12-1-7-15 2-7-11-4-7-18-5-14-15-11

12-11-14-13-17-5 16-7-5-10-5 18-1-14-7-5-4-1-4

4-5 5-15-12-5-3-7-5-15 4-5 6-8-11-14-1 19 6-1-17-10-1

Frase oculta



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

- ¡A jugar el dominó de la fauna y la flora!

Para jugar este dominó debes colocar las frases correspondientes o hacer dibujos en los espacios en blanco. Utiliza la siguiente clave:

● Escribir

● Dibujar



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Para ello puedes utilizar las siguientes pistas:

- ✓ Frailejón.
- ✓ Oso de anteojos.
- ✓ Conjunto de animales que habitan en un lugar determinado.
- ✓ Boa constrictor
- ✓ Conjunto de plantas que habitan en un lugar determinado.
- ✓ Cactus
- ✓ Sabana.
- ✓ Perro
- ✓ Nevado
- ✓ Oso perezoso

FIN	INICIO	Flora	Planta de la flora del páramo	Ecosistema con escasa vegetación
Oso con "gafas" que vive en el páramo.		Reptil de la fauna de sabana que ahoga a sus presas.		Fauna
			Forma parte de la flora de regiones áridas.	
				No forma parte del estudio de la fauna
	Perezoso que vive en el bosque húmedo tropical.		Los pastos nativos y moriches son la flora del lugar	





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

