

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 21





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

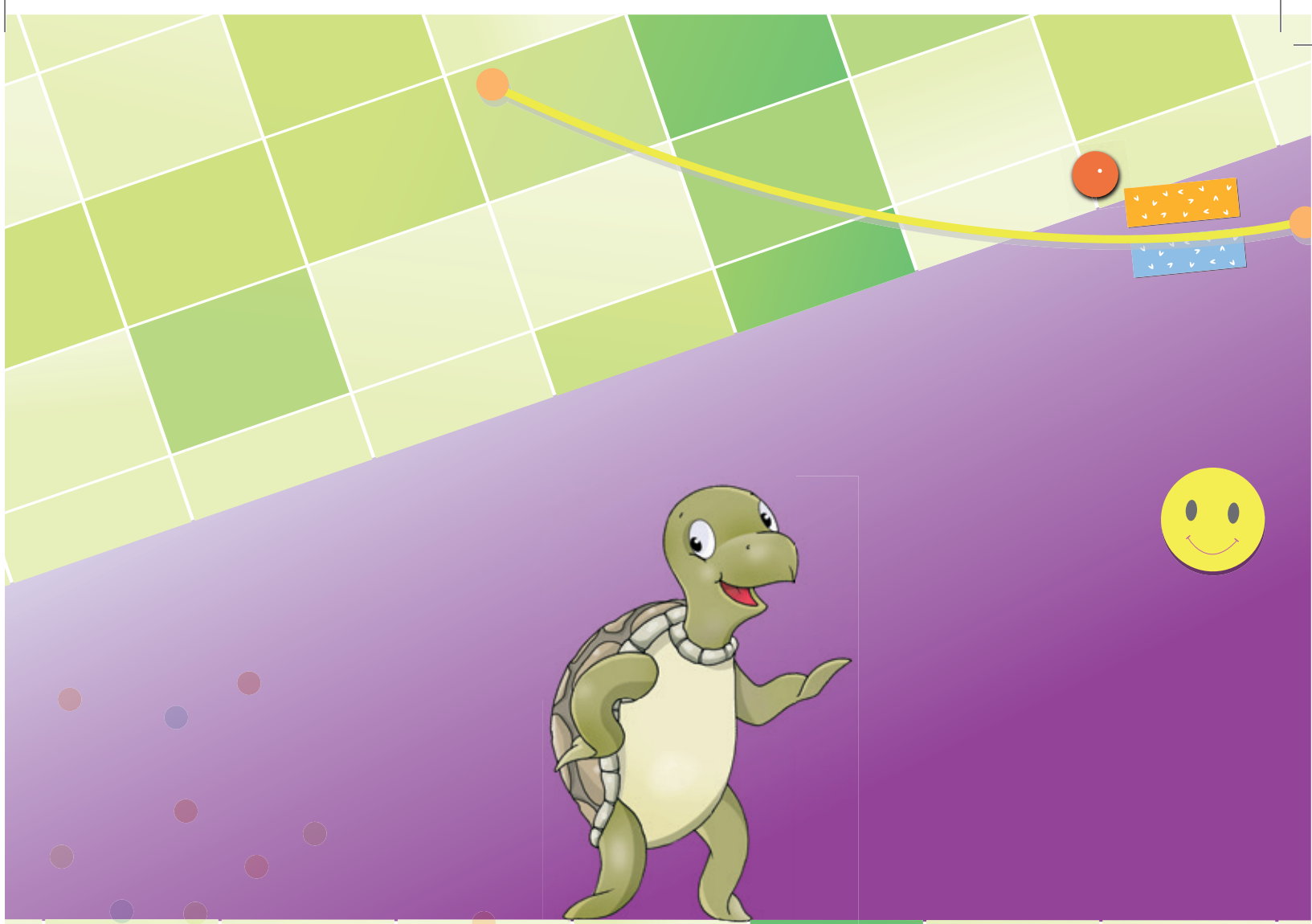
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Rompecabezas fotográfico..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las congruencias..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- ¿Quién soy yo?..... 8



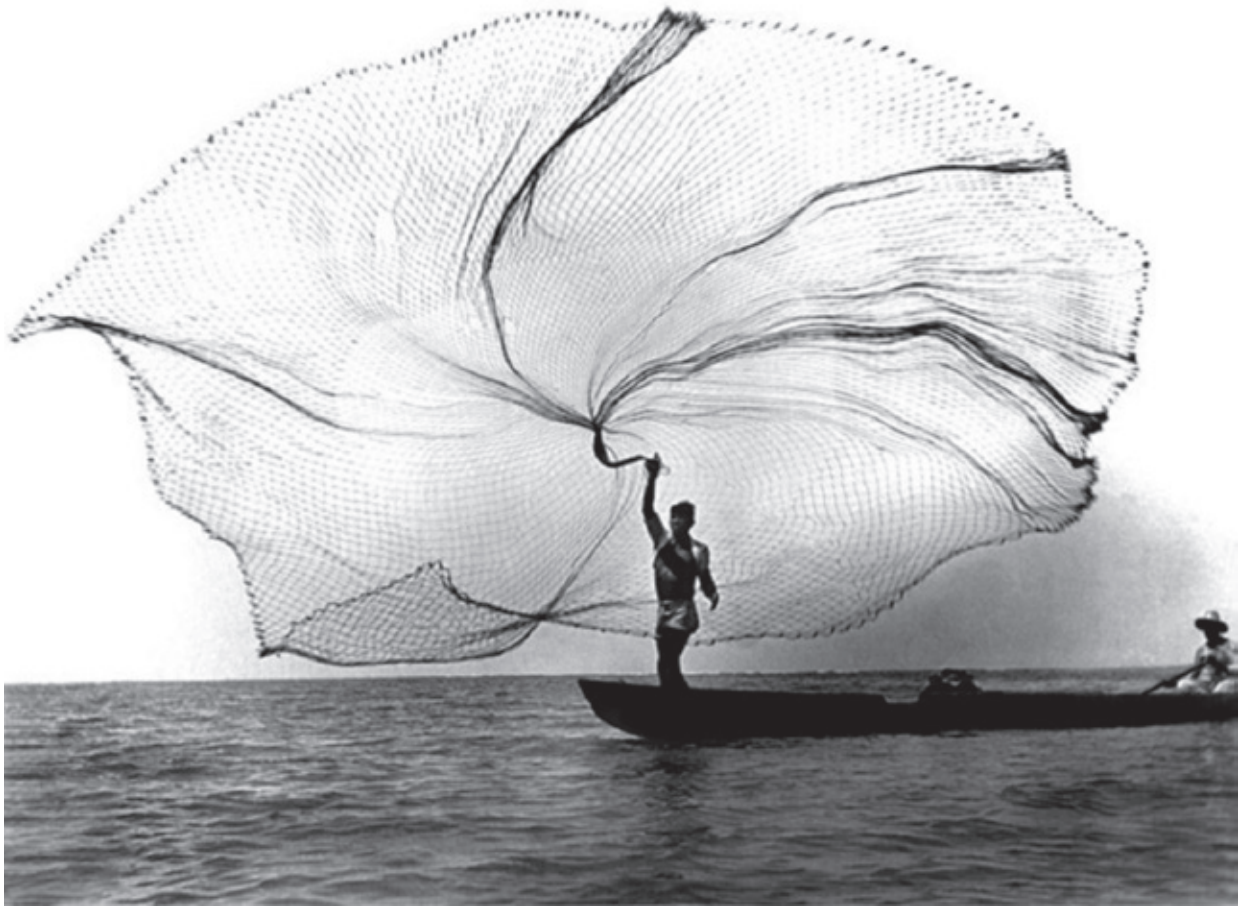
CIENCIAS NATURALES

- La combustión incompleta y la contaminación del aire..... 10

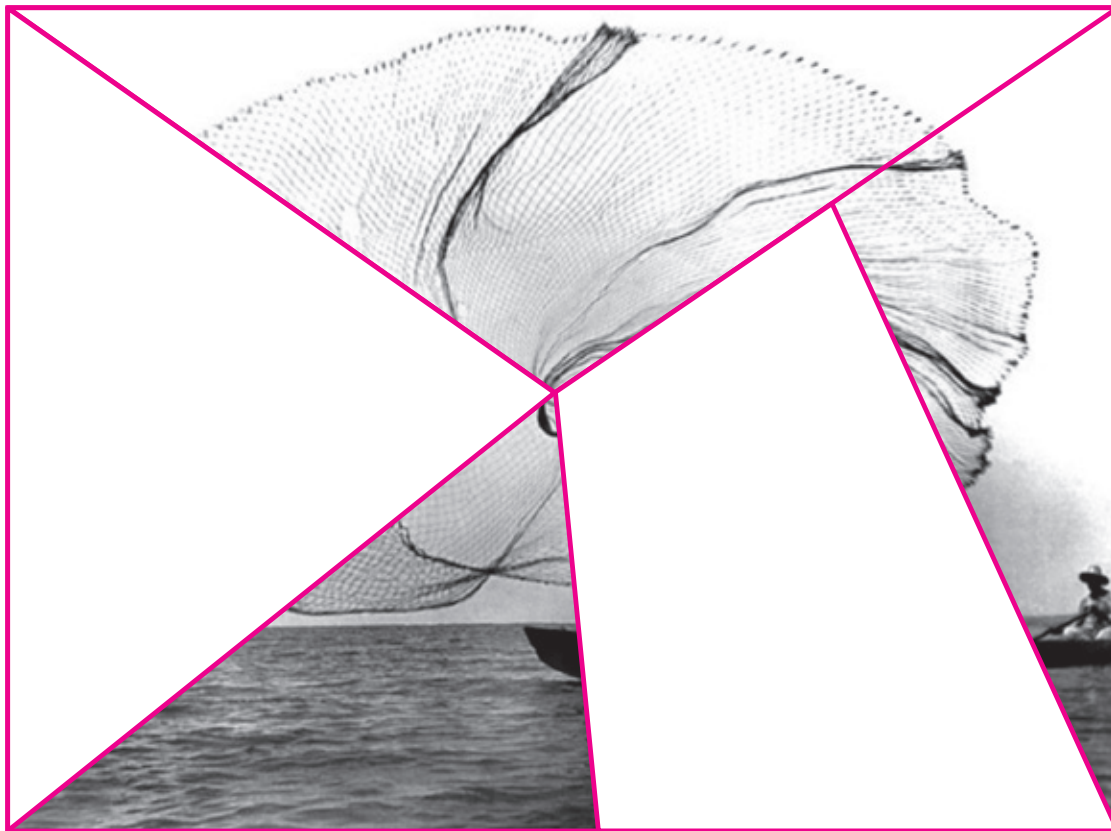
Rompecabezas fotográfico

- ◆ Leo Matiz Espinoza fue un fotógrafo colombiano que se interesó por mostrar la vida de nuestras gentes. Una foto por la que fue muy admirado internacionalmente se llamó Pavo real del mar. ¿Por qué crees que se llama así?

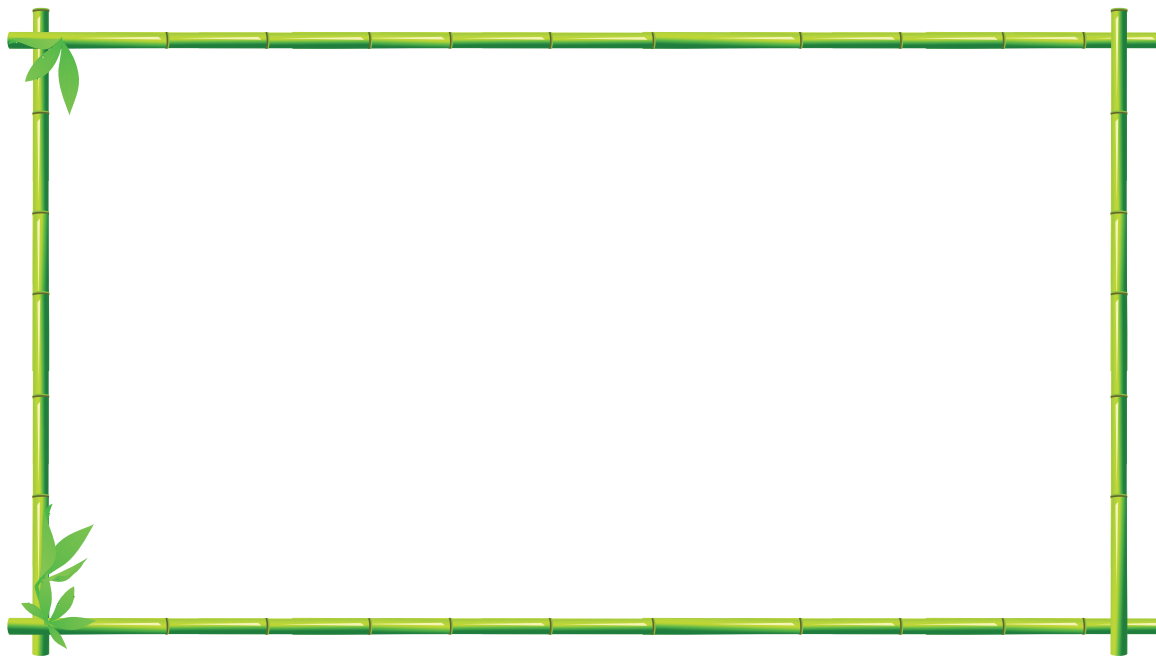
Obsévala y completa el rompecabezas de la siguiente página.



Leo Matiz: La red o pavo real del mar, Ciénaga Grande, Santa Marta, Magdalena, Colombia.



◆ Ahora, crea otro rompecabezas con base en una de tus fotos favoritas.



Juego con las congruencias

- ◆ Pueden jugar máximo cuatro personas. Sorteem el inicio del juego y los demás continuarán por la derecha del ganador. El tablero debe estar totalmente cubierto. El jugador destapa una ficha y selecciona otra para armar parejas (figuras congruentes). Gana el que más parejas descubra.



◆ Ahora, hazlo con este tablero de letras y números.

A	2	M	3	C	O
E	8	B	6	N	D
G	L	7	F	C	K
D	2	E	B	J	F
I	G	9	M	5	A
K	3	J	7	H	J
S	L	6	M	6	N

¿Quién soy yo?

Materiales: lápices o marcadores y tarjetas para pegar.

Instrucciones

1. Reúnete con dos compañeros, cada uno elige un nombre. No dejes que nadie los vea hasta que el juego comience. Los nombres pueden ser de celebridades, dibujos animados, personajes de libros o históricos, incluso personalidades políticas.
2. Cada persona puede hacer 10 preguntas para averiguar el nombre; las respuestas deben ser sí o no.

Por ejemplo, alguien puede preguntar:

"¿Soy una persona real?"



"¿Estoy vivo?"



"¿Soy hombre?"



"¿Estoy actuando en alguna película en este momento?"



"¿Inventé algo?"



¡Gana la persona que adivine más personajes.



◆ Ahora, jueguen a adivinar algunas de las siguientes palabras. Escribe tus preguntas en una ficha.

Casa de Contratación de Sevilla	Consejo de Indias	El virrey
Las reales audiencias	Capitanías generales Gobernaciones	Oidores
La presidencia	Cabildo	El rey
El virreinato de la Nueva Granada	La colonia	La conquista
Una flor	Un gato	Un país

La combustión incompleta y la contaminación del aire

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Importante, este experimento lo debes hacer en compañía de un adulto.

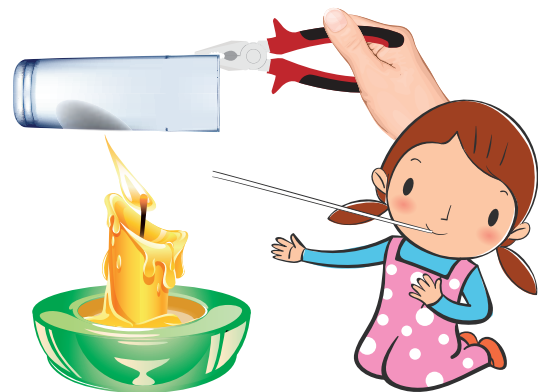
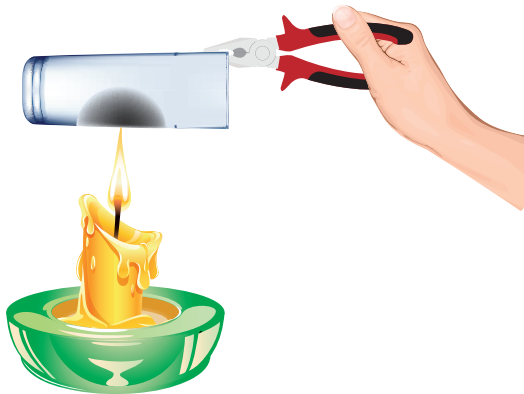
Materiales

- ✓ 1 vela
- ✓ 1 candelabro
- ✓ fósforos
- ✓ 2 vasos o frascos pequeños de vidrio
- ✓ 1 pitillo

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Coloca la vela en el candelabro y enciéndela.
2. Sostén cuidadosamente por unos minutos uno de los vasos de vidrio sobre el fuego. Ten cuidado de no quemarte.
3. Con mucha precaución coloca el segundo vaso sobre el fuego y con el pitillo sopla suavemente la llama. Espera unos minutos.





Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones y concluye.

1. Dibuja tu experimento.

2. Dibuja los dos vasos de vidrio después de haber estado expuestos al fuego.

3. ¿De qué color es el hollín?
4. Compara la cantidad de hollín que se produce en cada uno. ¿Cuál de los dos tiene más hollín? ¿Por qué?
5. ¿Conoces alguna situación en la que se produzca hollín? Dibújala.

Tomado de: www.swisscontact.bo/sw_files/mghhqsifswa.pdf



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

