

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 27





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

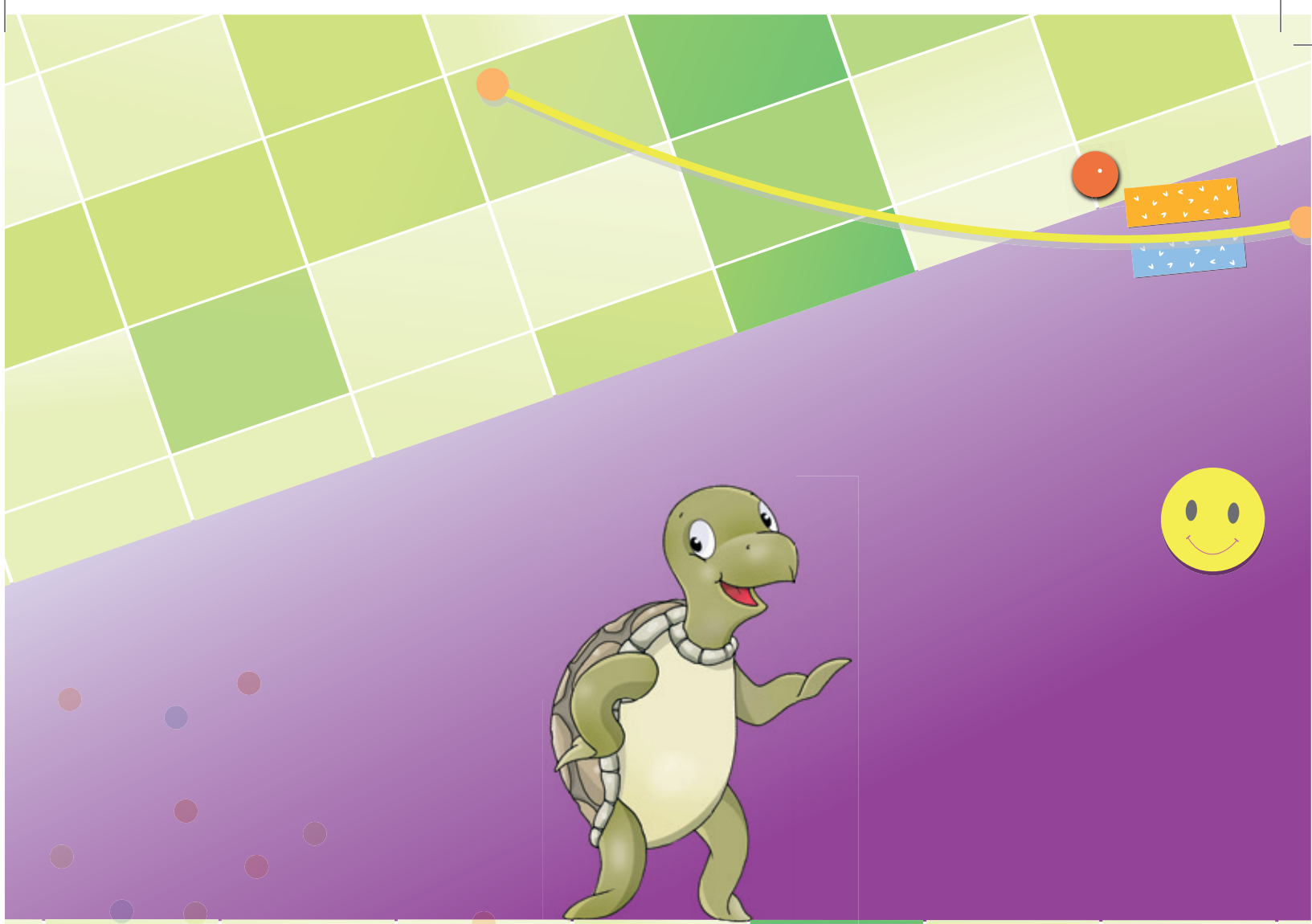
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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	
	• ¡Soy pintor!.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Juego a dividir decimales.....	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• Valores de los precursores de la independencia....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• La energía lo mueve todo.....	10
	• Una vela con olor a naranja.....	11

¡Soy pintor!

¿Será posible pintar un lugar sin nunca haber estado allí? Pues eso hizo Henri Rousseau, el autor del cuadro *Bosque tropical con monos*, que ves en la siguiente página. Este pintor nunca estuvo en una selva tropical, pero se inspiró en libros con ilustraciones, en los jardines botánicos y en el zoológico de París para hacer sus cuadros, que en su mayoría son sobre escenas selváticas.

Observa detalladamente el cuadro, guíate con las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los **colores** que predominan?

¿Qué es lo que más está **cerca** de ti?

¿Qué es lo que se ve más **lejos**?

¿**Cuántas** flores exóticas hay?, ¿de qué colores son?

¿Todas las hojas de los árboles son **iguales**?, ¿cuántas formas **diferentes** hay?

¿Ves la serpiente?, ¿**qué hace**?

¿**Cuántos** micos hay en total?

¿Qué hace cada uno?

Señala la firma del autor.

Hay dos monos que tienen ramas en la mano, ¿los encuentras?, ¿para qué usarán las ramas?



Henri Rousseau: Bosque tropical con monos.

¡Ahora te toca a ti! ¿Qué lugar no conoces que te encantaría visitar?

- ✓ Observa en internet o en libros cómo es el sitio.
- ✓ Pregunta a otras personas cómo se imaginan el lugar, y si lo han visitado, que te cuenten cómo es.
- ✓ Con todos estos datos, y tu imaginación, elabora un boceto de tu pintura.
- ✓ Ponle los colores que te imaginas que tiene, como ves el sitio en tu interior, con todo lo que te inspira.
- ✓ Firma tu cuadro y ponle un título.
- ✓ Exponlo para que todos lo puedan disfrutar.

Juego a dividir decimales

- ◆ Para el juego necesitas un dado y dos fichas o cualquier elemento que puedas colocar sobre la hoja.
- ◆ Lanza el dado y comienza quien saque el mayor número.
- ◆ Cada jugador lanza el dado y el número obtenido lo divide por 0,2. Marca la ficha del resultado.
- ◆ Gana quien primero complete la hilera de fichas.





◆ Ahora, juega dividiendo por:



4	8	10	6	12	2
2	6	12	4	8	8



40	20	60	50	30	10
20	10	50	30	40	60

Valores de los precursores de la independencia

Materiales

- ✓ Lápices o marcadores
- ✓ Papel

Instrucciones

1. Elabora tarjetas de personajes de la historia de la independencia. Escribe el nombre completo de cada precursor.
2. Por orden cada jugador elige una tarjeta al azar. El reto consiste en adivinar el nombre del personaje.
3. Para adivinar los demás jugadores piden pistas. Las pistas pueden ser valores del personaje, que inicien con una letra del nombre. Por ejemplo de Manuela Beltrán, iniciando solo con el apellido puedo decir, ALEGRE; LUCHADORA, pistas en desorden para hacerlo más difícil.
4. Recuerda que además de los valores pueden utilizar lugar de nacimiento o de muerte, importancia de su labor, datos curiosos. etc.
5. La persona que primero adivina correctamente gana el juego. No se permiten pistas, como ¿es mujer? ¿se llama MANUELA?

Las siguientes son posibles tarjetas de los precursores de la independencia colombiana. Puedes incluir otros o variar el tema.





Simón Bolívar



Camilo Torres



Francisco de Paula Santander



Francisco José de Caldas



Manuelita Sáenz



José Celestino Mutis



José Antonio Galán



José María Carbonell



Manuela Beltrán



Policarpa Salavarrieta

La energía lo mueve todo

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Las diferentes formas de energía provocan cambios, incluso el movimiento.

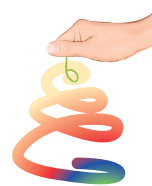
Material

Una hoja blanca de papel tamaño carta, tijeras, hilo, una vela, un soporte para la vela.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. En la hoja de papel dibuja un espiral y luego con mucho cuidado recórtalo. Esta será una sencilla serpiente. Si quieres puedes decorarla.
2. Coloca un pedazo de hilo a la cabeza de la serpiente para sostenerla.
3. Coloca la vela en su soporte y **en compañía de un adulto**, enciéndela.
4. Acerca la serpiente a la vela y observa lo que sucede.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones y concluye

1. ¿De qué fuente proviene la energía de la vela?
2. ¿Qué tipo de energías produce la vela?
3. ¿Se mueve la serpiente? ¿Por qué?
4. ¿En qué tipo de energía se transforma la energía de la vela cuando se mueve la serpiente?
5. Describe la transferencia de energía en esta experiencia.

Tomado y adaptado de: <http://www.youtube.com>



Una vela con olor a naranja

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

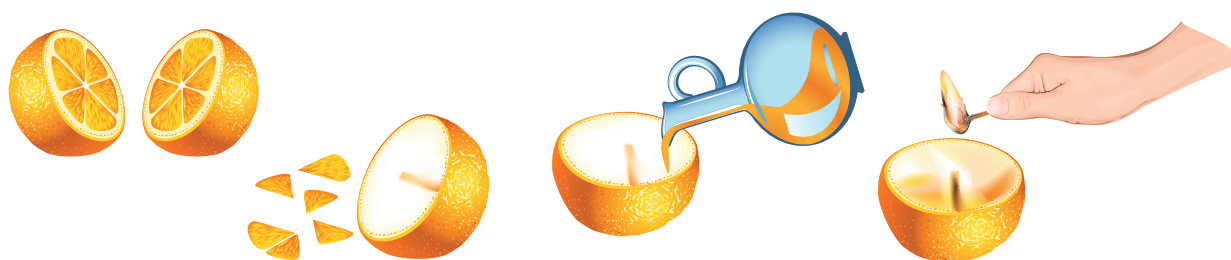
Material

Una naranja, un cuchillo, una cuchara, tijeras, aceite de cocina y fósforos.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. **En compañía y con ayuda de un adulto**, corta la naranja por la mitad.
2. Con ayuda del adulto, retira la pulpa de la naranja, teniendo cuidado que quede la parte blanca del centro en la cáscara. Esa será nuestra vela.
3. Puedes comer la pulpa de la naranja y la otra mitad de la naranja.
4. Deja secar la cáscara de la naranja por 3 ó 4 días.
5. Ahora agrega a la cáscara de la naranja aceite de cocina, y en compañía de un adulto, enciende la vela.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones y concluye

1. ¿Qué sucede con la vela? ¿A que huele?
2. ¿Cuál es crees que es la fuente de energía para encender nuestra vela? ¿Cómo actúa con la naranja?
3. ¿De qué manera se transporta y se transforma la energía en este experimento?

Tomado y adaptado de: <http://www.youtube.com>



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

