

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 28





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

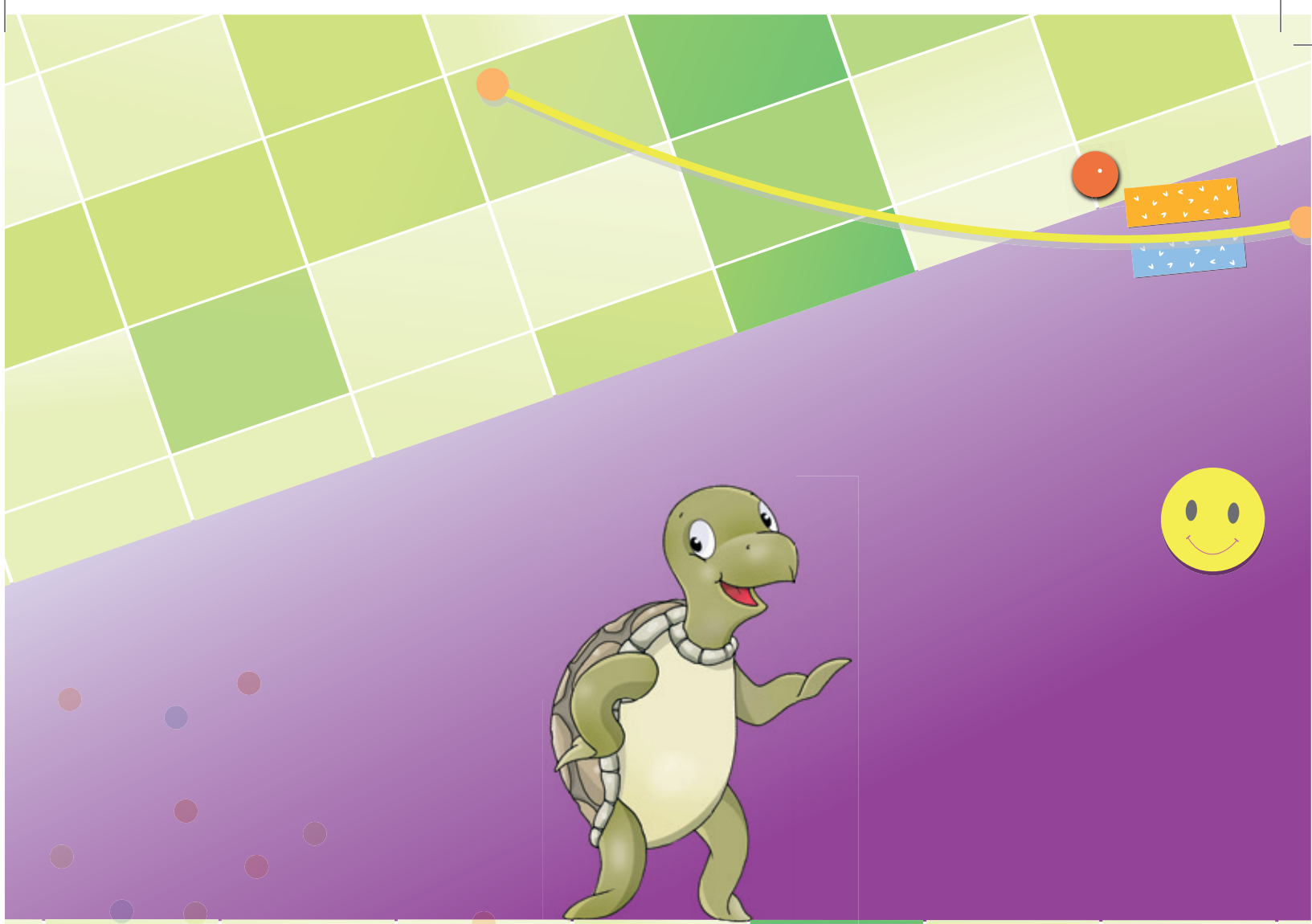
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- ¿En dónde se encuentran?..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las matemáticas..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Adivinanzas sobre..... 8



CIENCIAS NATURALES

- Simulando la gran explosión o big bang..... 10
- Construyendo un pequeño planetario..... 11

¿En dónde se encuentran?

La pequeña Coraline es una niña de 11 años, curiosa y aventurera, que se muda con su familia de Michigan a un lugar en Oregon. Sus padres están muy ocupados para ponerle atención.

Coraline tiene unos vecinos muy peculiares, unas ancianas inglesas llamadas Spink y Forcible, quienes fueron artistas en su juventud. Y el Sr. Bobinsky, un ruso medio loco, que entrena ratones. También conoce a un nuevo amigo llamado Wybie Lovat, siempre acompañado por un gato negro parlante. Él usa una máscara muy extraña y le regala una muñequita muy parecida a ella.

Al mismo tiempo Coraline descubre una pequeña puerta que la conduce a una realidad paralela, muy parecida a su vida real, pero bastante mejorada en apariencia. Porque sus "otros padres" (que tienen botones en vez de ojos) tratan de complacerla en todo momento, además de encontrar un mundo lleno de magia y fantasía. Pero no todo es perfecto, en realidad su "otra madre" quiere que se quede con ella para siempre y comienza a mostrar su verdadera apariencia.

Coraline deberá demostrar determinación y valentía para salvar a sus verdaderos padres y de paso a unos niños fantasmas que se encuentran atrapados.

Victor Uribe: Reseña de Coraline y la puerta secreta.
Adaptación.

- ◆ Acabas de leer la reseña de la película "Coraline y la puerta secreta". Interesante, ¿cierto? Algunos personajes de esta historia se escondieron detrás de los espejos de la siguiente página. Adivina quién se esconde detrás de cada uno. Sigue las pistas:
 - a. **Coraline** y los "otros padres" no están en el espejo 4.
 - b. Los **padres verdaderos** no están en el espejo 3 ni en el 1.
 - c. Los "otros padres" y el **gato** no están en el espejo 2 ni en el 3.



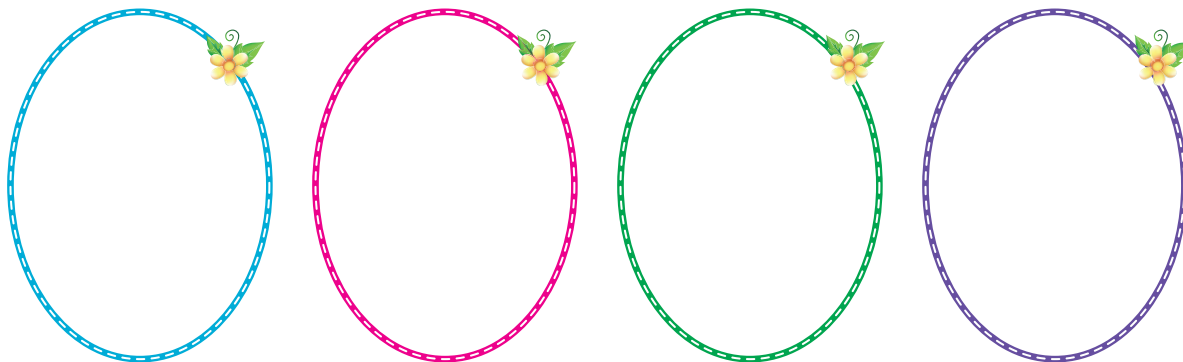
◆ Completa la tabla con los datos de las pistas.

1. Escribe **X** en las casillas en que no están los personajes.
2. Escribe **✓** en la casilla del personaje que quedó con un espacio en blanco.
3. En ese espejo ya no puede haber más personajes. Escribe **X** en las demás casillas de ese espejo.
4. Utiliza esa misma estrategia con los demás personajes. Encontrarás que para cada espejo y cada personaje hay solo un **✓**.

¡Ya adivinaste en qué espejo se esconde cada personaje!

	1	2	3	4
Coraline				
"Otros padres"				
Padres verdaderos				
Gato				

◆ Ahora, dibuja el rostro de cada personaje.



Juego con las matemáticas

◆ Encuentra el valor que representa cada uno de los objetos:

$$\text{Bird} \times \text{Bird} \times \text{Bird} = 27$$

$$\text{Fish} \times \text{Fish} \times \text{Fish} = 48$$

$$\text{Dragon} \times \text{Fish} \times \text{Bird} = 60$$



$$\text{Bowling Ball and Pins} \times \text{Red Sports Car} \times \text{Chess King} = 27$$

$$\text{Chess King} \times \text{Dartboard} \times \text{Red Sports Car} = 48$$

$$\text{Dartboard} \times \text{Tennis Racket and Ball} \times \text{Bowling Ball and Pins} = 60$$

Adivinanzas sobre...

- ◆ Las adivinanzas son una excelente alternativa de juego y aprendizaje. Para empezar el juego, lee y adivina.

Soy dueño de tres colores,
en la calle te ayudo a cruzar,
si lo haces con mi luz verde,
nada te puede pasar.

El semáforo



Tengo hojas y no soy árbol,
tengo lomo y no soy animal,
pero doy muchos consejos
que jamás están de más.

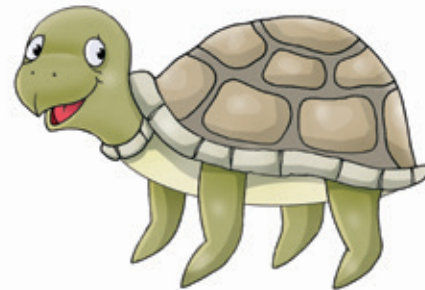
El libro



- ◆ Ahora continúa con temas relacionadas con la historia colombiana en la construcción de la nueva nación y la Gran Colombia.

Las primeras autoridades
el Congreso de Angostura
fueron guerreros pero
no por su altura.

Simón Bolívar y Francisco de Paula Santander





Se realizó en Venezuela,
el Congreso en Angostura
pero fueron tantos los cambios
que se dividieron las posturas.

Tres departamentos: Venezuela, Quito
y Cundinamarca.



Nombres que hicieron historia
se quedaron en el olvido
y fueron cambiados
por nuevos apellidos.

Los nombres de Nueva Granada
y Santafé quedaron eliminados

Bolívar fue un andariego
y un guerrero empedernido
buscó el apoyo de sus amigos
para continuar sus guerras de independencia
después de ser advertido.

El libertador tenía la autorización para que continuara las guerras de independen-
cia en Ecuador, Perú y Bolivia.

Después de muchos cambios
y muchas disputas perdidas
se decidió que era momento
de tener un nuevo nombre que fuera su salvavidas.

La Gran Colombia

- ◆ Llegó el momento de escribir tus propias adivinanzas.
¡Adelante!

Simulando La Gran Explosión o big bang

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ✓ Una bomba de piñata.
- ✓ Vaso de agua.
- ✓ Una cucharada de harina

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Sumerge la bomba en el vaso de agua, teniendo precaución de no humedecer su interior.
2. Espolvorea suficiente harina por toda la superficie de la bomba. Notarás que en algunas partes de la bomba hay más harina que en otras.
3. Infla un poco la bomba y observa lo que está sucediendo.
4. Continúa inflando la bomba, pero lentamente y haciendo pausas para observar lo que sucede con la harina en la superficie de la bomba.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones y concluye

1. Dibuja paso a paso tu experimento.
2. ¿Qué simula la bomba sin inflar con la harina en su superficie?
3. Al inflar la bomba, ¿la harina se esparce de manera uniforme por toda la superficie de la bomba o hay partes donde hay mayor cantidad de harina?
4. ¿Qué se simula cuando la harina se concentra en algunos sitios de la superficie?
5. ¿Al inflar la bomba se simula la explosión y expansión del universo? ¿Por qué?

Tomado y adaptado de: <http://universo.about.com/od/Experimentos>



Construyendo un pequeño planetario

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ◆ El planetario es un aparato que permite la proyección de las constelaciones en una pantalla. Construye uno y observa algunas constelaciones.

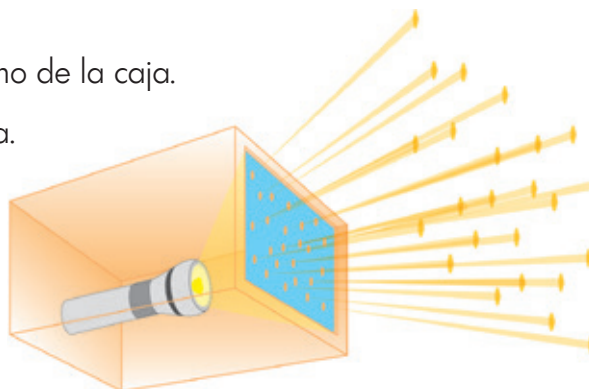
Material

Una caja pequeña, puede ser donde vienen los zapatos, una linterna, un octavo de cartulina, una regla, alfiler, tijeras.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Recorta un cuadrado de 7×7 cm en uno de los extremos de la caja.
2. En el otro extremo, recorta un círculo que permita que la linterna encaje en él.
3. Recorta varios cuadrados de 8×8 cm y dibuja en ellos algunas constelaciones; en los sitios donde van las estrellas, abre agujeros con ayuda del alfiler; ten cuidado de que los agujeros no sean muy pequeños, pero tampoco muy grandes.
4. Ya puedes colocar una a una las cartulinas con las constelaciones en el cuadrado que le abriste a la caja.
5. Coloca la linterna en el otro extremo de la caja.
6. Apaga la luz y enciende la linterna.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ Juega a adivinar los nombres de las constelaciones.

Tomado y adaptado de: <http://universo.about.com/>



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

