

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 29





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

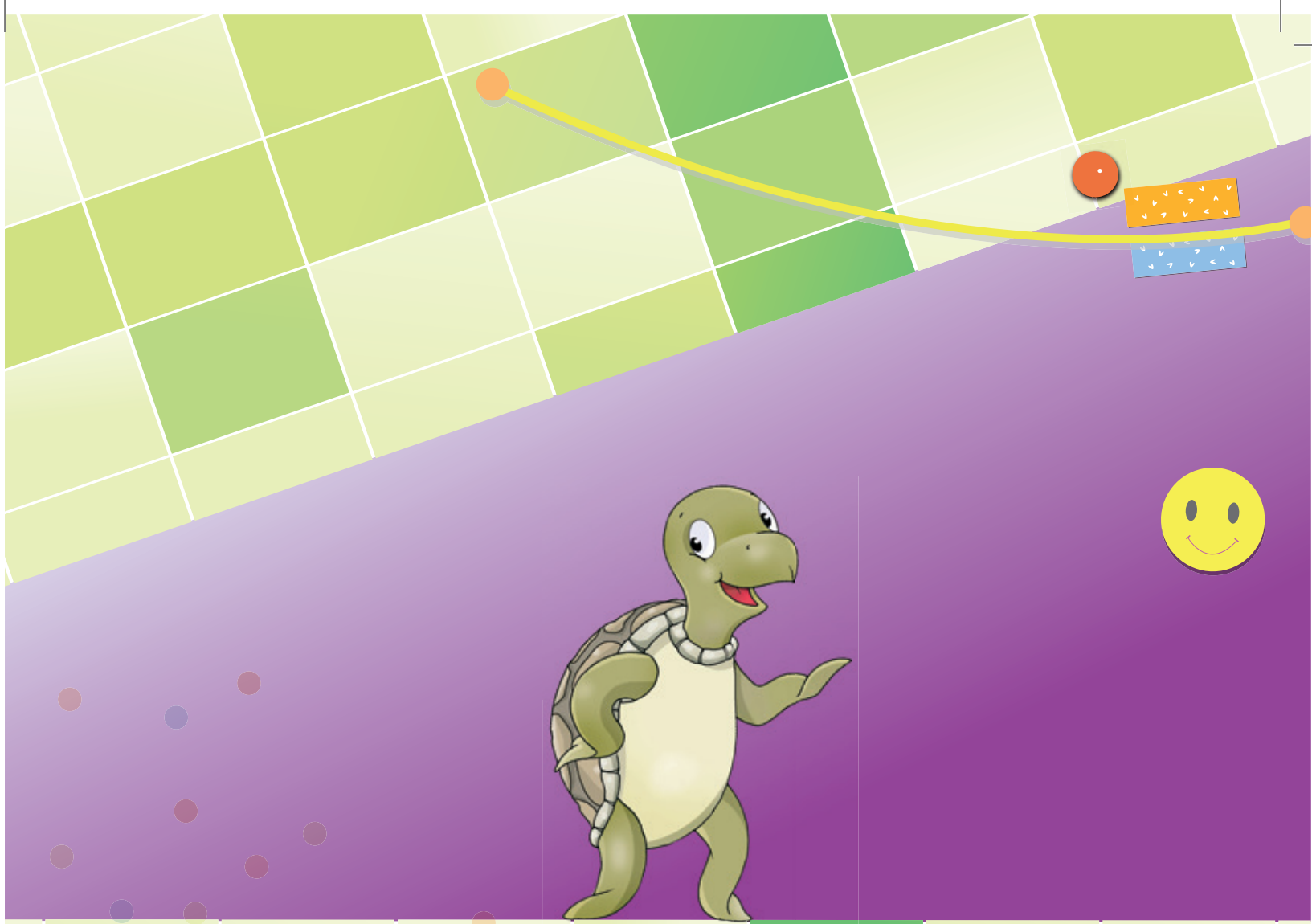
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Una historia contada con imágenes..... 4



MATEMÁTICAS

- El juego del mundo al revés:
¿cómo obtener menos puntos!..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- La oca patriota..... 8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Elaboremos un modelo
de nuestro sistema solar!..... 10

Una historia contada con imágenes

- ◆ En algunos libros las palabras son pocas, en ocasiones solo una frase, y en cambio las imágenes son grandes y llenas de detalles.

Tú puedes hacer un libro así. Sigue los pasos para lograrlo.

1. Observa la imagen que está en la siguiente página.
2. Lee el título y la oración que la acompañan. Ese será tu tema.
3. Piensa:
 - ✓ ¿Cómo desarrollarás la historia?
 - ✓ ¿Qué personajes vas a poner?
 - ✓ ¿En qué lugar o lugares se llevarán a cabo los eventos?
4. Escribe los eventos de tu historia en orden.
5. Toma varias hojas blancas y haz un boceto de las imágenes que tendrá cada evento.
6. Escribe una oración para cada imagen. Trata de que sea muy corta y que no describa la imagen, sino que la complemente.
7. Revisa tu historia. Borra, vuelve a dibujar, completa o escribe lo que creas que le haga falta, hasta que sientas que ya está como tú quieres.
8. Colorea las imágenes y retiñe las oraciones.
9. Arma un libro con ellas.





Imagina un día

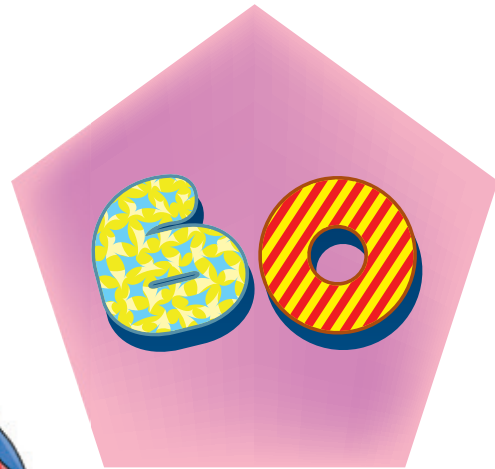
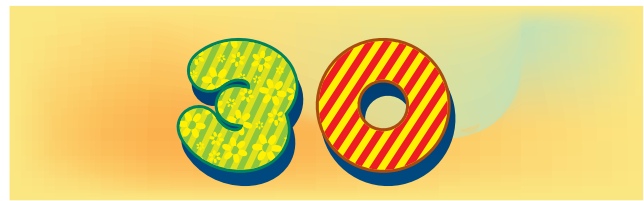
Imagina que un día...
... un soplo de viento
lleva tus deseos
para que el cielo vuelva
a pintarse de azul.

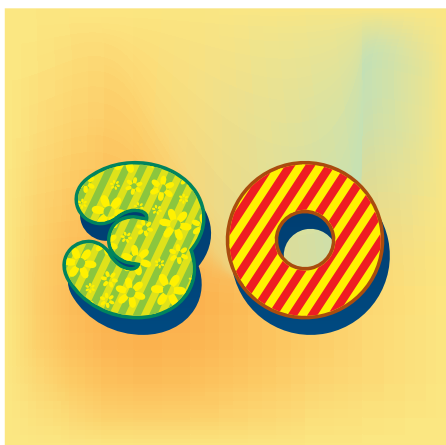
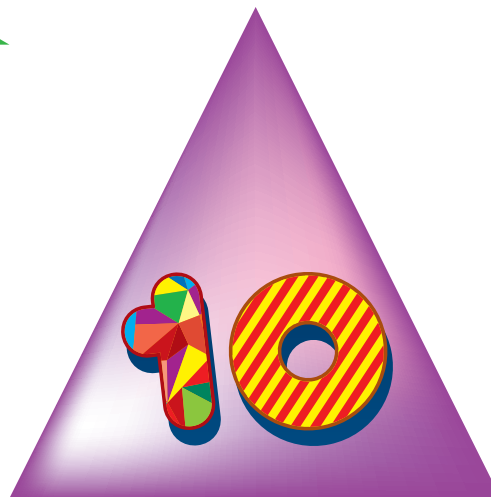
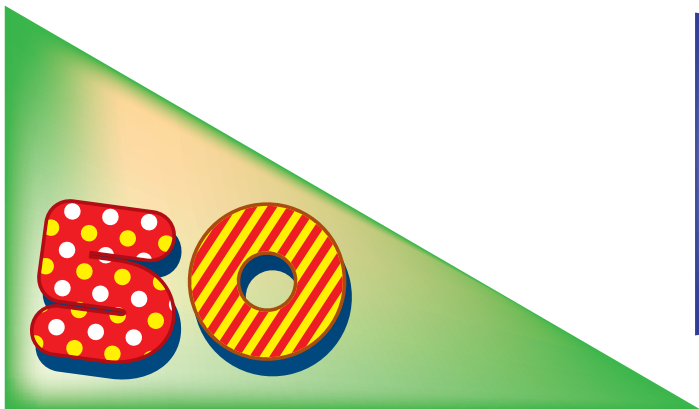


Sara L. Thomson y Rob Gonsalves: Imagina un día. Barcelona.

El juego del mundo al revés: ¡A obtener menos puntos!

- ◆ Pueden jugar mínimo 2 personas.
- ◆ Cada jugador debe tener una moneda para lanzarla y esta debe caer sobre alguna de las figuras. Cada jugador anotará el puntaje obtenido y los jugadores determinan el número de lanzamientos. Gana quien haga menos puntos.






La oca patriota

Jugadores: dos o más.

Materiales: tablero, un dado, una ficha para cada jugador.

Instrucciones

1. En su turno, cada jugador tira el dado que le indicará el número de casillas que debe avanzar.
2. Si quedas en una la casilla 😞 retrocede.
3. Si quedas en una casilla 😊 avanzas una casilla más.
4. Si quedas en una casilla ☀️ avanzas dos casillas.
5. Si quedas en una casilla preguntona debes completar correctamente la afirmación. De lo contrario, pierdes el turno.
6. El juego lo gana el primer jugador que llega a la 

Casillas preguntonas

1. El nombre de República de Colombia la tuvo el país desde... hasta...
3. La Nueva Granada tenía como territorio el comprendido por
6. El nombre del país después de la Nueva Granada fue ...
9. Nombra tres estados que comprendían la Nueva Granada.
10. Santander fue presidente durante...
12. Los territorios que se separaron de la Nueva Granada fueron ...
14. José María Obando fue presidente durante...
- 15 Guerra civil. Vuelves a la casilla 1
17. La abolición de la esclavitud se dio durante...
18. La Constitución que dio el nombre de la Nueva Granada fue ...
20. La Constitución que dio el nombre de la Confederación Granadina fue
22. La Constitución que dio el nombre de la República de Colombia fue ..
- 25 Guerra civil. Vuelves a la casilla 1
28. Tomás Cipriano de Mosquera fue presidente durante...
29. La Constitución que dio el nombre de Estados Unidos de Colombia fue..
- 30 Guerra civil. Vuelves a la casilla 1
31. Día de suerte, vuelves a lanzar.



SALIDA

META

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

Francisco de Paula Santander

Tomás Cipriano de Mosquera

José María Obando

¡Elaboremos un modelo de nuestro sistema solar!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ✓ Un octavo de cartulina negra
- ✓ Una base de corcho de un octavo
- ✓ Bolas de icopor de diferentes tamaños
- ✓ Plastilina de colores
- ✓ Escarcha
- ✓ Color blanco
- ✓ Témperas
- ✓ Cinta pegante ancha
- ✓ Tijeras punta roma
- ✓ Colbón
- ✓ Palos de pincho

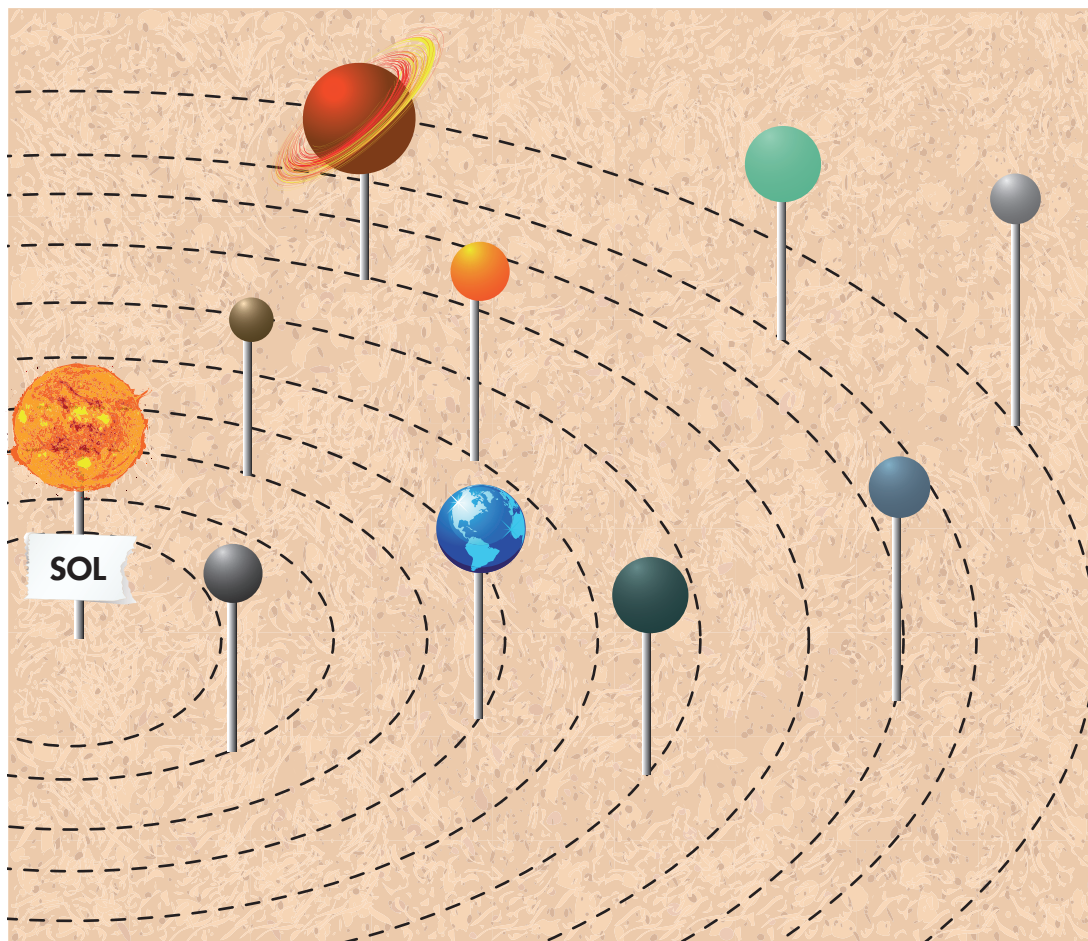
Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Dibuja elipses en la cartulina con el color blanco de modo que representen las órbitas de los planetas.
2. Decora las órbitas con escarcha y pega la cartulina a la base de corcho.
3. Con mucho cuidado, inserta las bolas en los palos de pincho.
4. Pinta y decora cada bola de acuerdo con el tamaño y características de los planetas. Recuerda que la más grande debe representar el Sol.



5. A medida que vas decorando los planetas puedes colocarlos en sus órbitas.
6. Escribe los nombres de los planetas en papelitos de colores y pégalos.
7. Moldea con la plastilina, los meteoritos, asteroides y cometas.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus resultados

1. ¿Las órbitas de los planetas son circulares o elípticas? ¿Las líneas que trazaste para representarlas son reales en el espacio o imaginarias? ¿Por qué?
2. Ahora ya tienes tu modelo de Sistema Solar, y puedes compartirlo con tus padres y amigos.



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

