

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 30





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

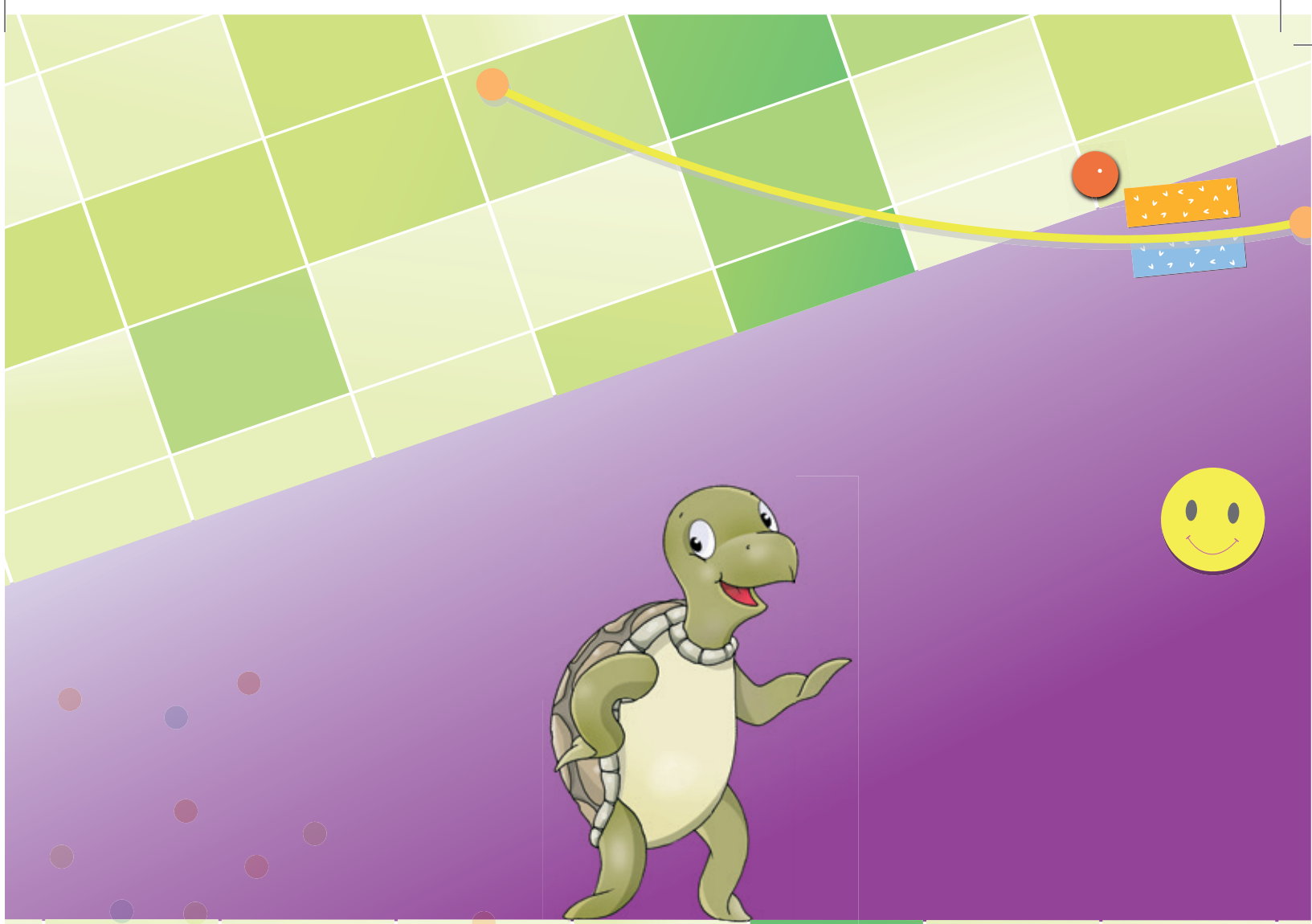
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

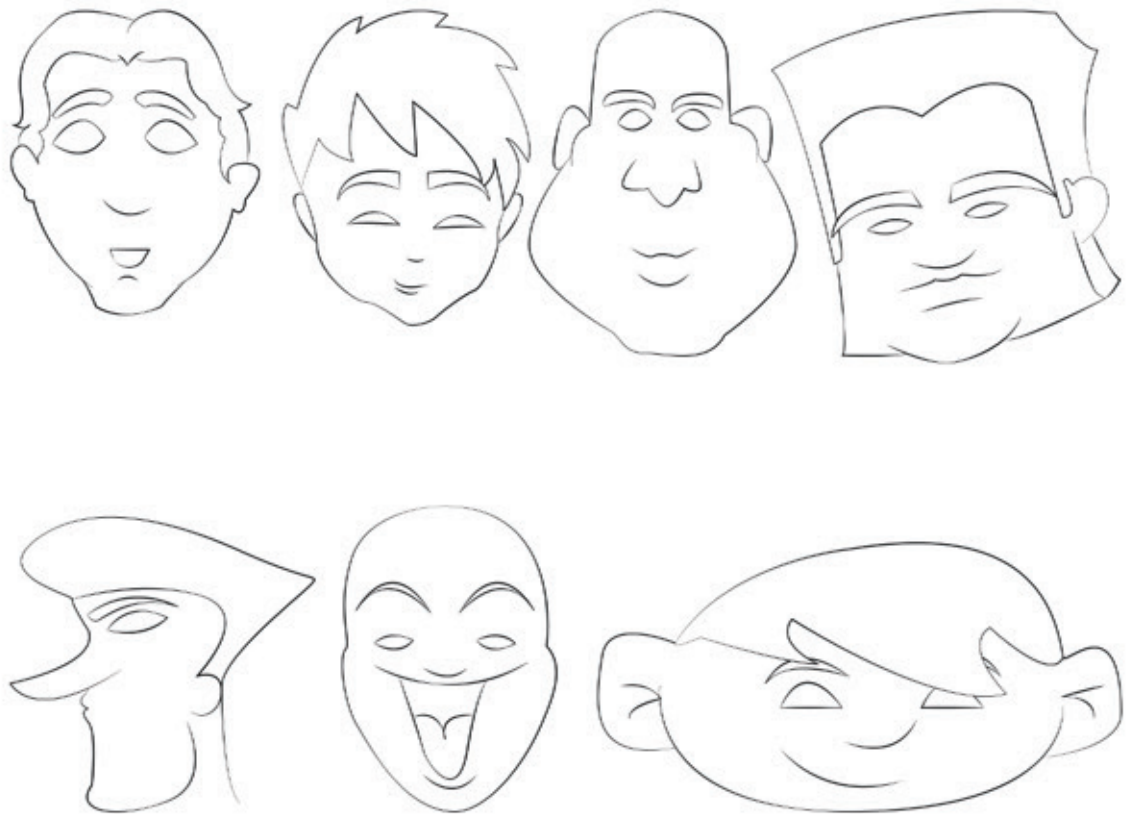
	LENGUAJE	
	• ¡Soy caricaturista!.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Juego de las proporciones.....	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• El sabelotodo.....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• ¡Construye tu propio telescopio y explora el espacio!.....	10

¡Soy caricaturista!

- ◆ Para ser un caricaturista lo primero que debes tener es mucha imaginación, que seguro te sobra. Lo segundo es aprender algunos fundamentos. Aquí te presentamos dos, para que empieces a hacer muchas caricaturas.

Experimenta a dibujar cabezas

Por lo general las cabezas de una caricatura tienen forma de huevo. Además, tienen dos puntos para los ojos, una L para la nariz y una línea para la boca. Dependiendo de cómo combines estos rasgos tendrás muchas caras diferentes. Experimenta con algunas. Observa para comenzar con tu práctica de caricaturista. Después puedes dibujarle el cabello y los colores que quieras. ¡Vas a lograr unos efectos maravillosos!

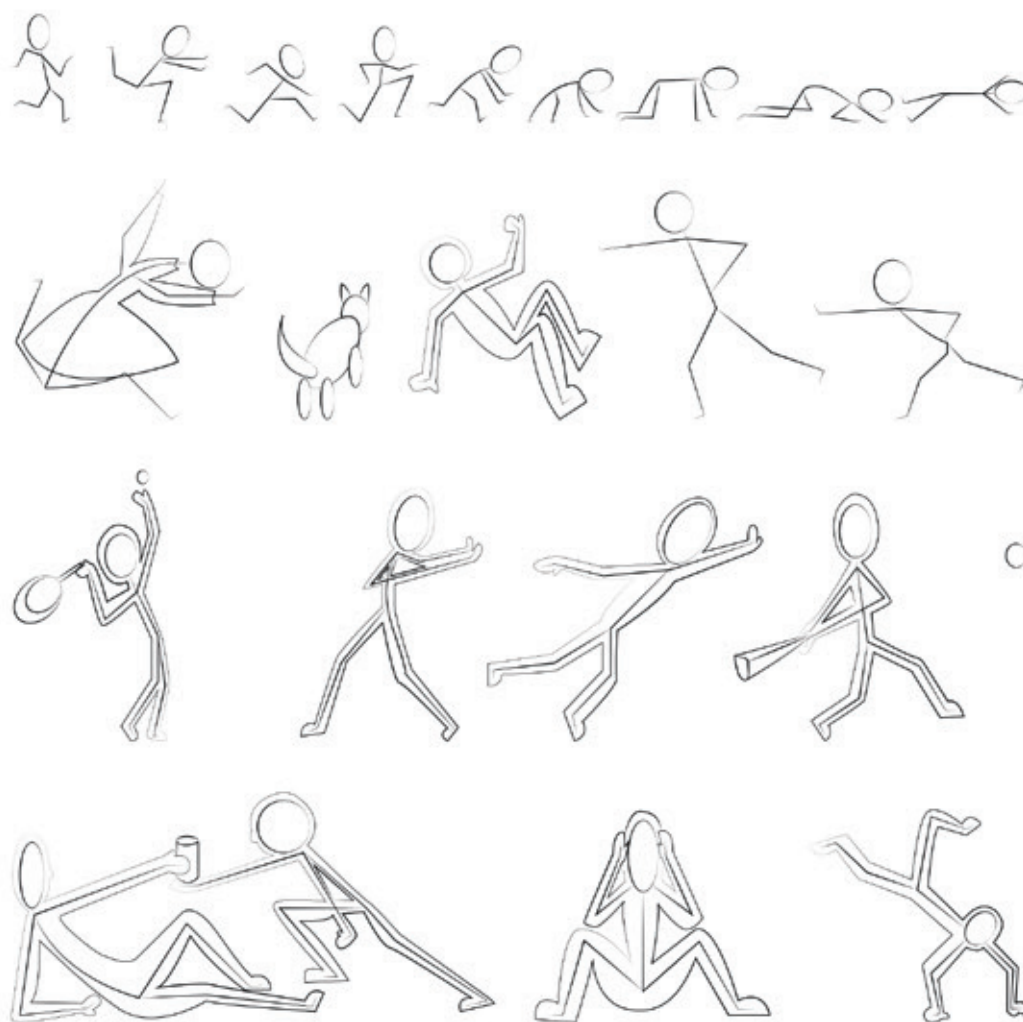




Crea cuerpos en movimiento

Los dibujos de palitos son la esencia de las caricaturas en movimiento. Primero, dibujas una figura de palitos con el movimiento que quieres que tenga. Luego, lo rellenas hasta formar figuras en forma de salchichas. Por último, puedes ponerle detalles y colores para lograr los efectos que quieres que tenga.

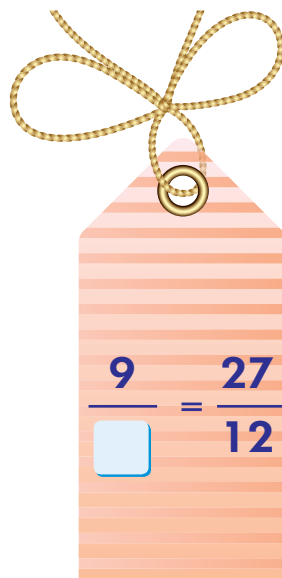
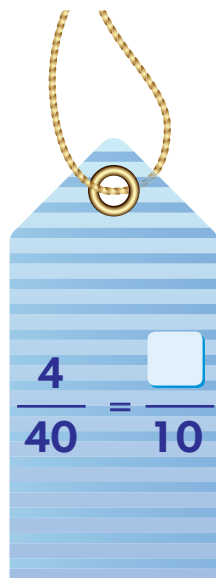
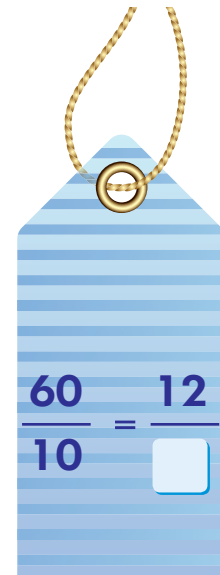
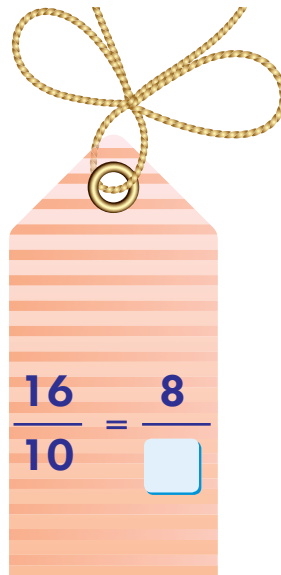
Observa las formas que hay en la siguiente imagen. Llena varias hojas con dibujos parecidos a estos, hasta que sientas que ya lo has logrado.



- ◆ Ahora, combina los cuerpos con las cabezas para hacer las caricaturas que quieras.

Juego de las proporciones

- ◆ Pueden jugar mínimo dos personas. Se debe tener un dado.
- ✓ Cada jugador lanza el dado y tiene 30 segundos para decidir donde escribir el número obtenido y verificar que haga proporción.
- ✓ Gana quien ubique más números de forma correcta; es válido repetir números.





$$\frac{50}{30} = \frac{5}{\square}$$

$$\frac{24}{6} = \frac{8}{\square}$$

$$\frac{20}{36} = \frac{\square}{9}$$

$$\frac{\square}{2} = \frac{12}{4}$$

$$\frac{6}{\square} = \frac{18}{12}$$

$$\frac{\square}{3} = \frac{25}{15}$$

$$\frac{\square}{8} = \frac{36}{48}$$

$$\frac{4}{\square} = \frac{28}{14}$$

$$\frac{7}{\square} = \frac{49}{7}$$



El sabelotodo

- ◆ El número de jugadores es variable, pueden ser dos o cuatro.
- 1. Cada ícono corresponde a un tema concreto. Elaboren diez preguntas para cada categoría.



Recuerden enumerar las preguntas para contestarlas en orden.

- 2. Todos los jugadores comienzan el juego en el centro y avanzan de acuerdo con el número que indique el dado.

- 3. Si quedas en una  avanzas una casilla.

- 4. Si quedas en una  retrocedes una casilla.

- 5. Si quedas en un  debes responder la pregunta correspondiente de historia de Colombia.

- 6. Si quedas en una casilla  debes responder la pregunta correspondiente del personaje de Colombia.

- 7. Si quedas en una casilla  debes responder la pregunta correspondiente de geografía de Colombia.

- 8. Si quedas en una casilla **PALABRA** debes responder la correspondiente pregunta de personajes del mundo.



El juego finalizará en una de estas dos condiciones

1. Cuando todos los jugadores han hecho el número de rondas (turnos) previamente definidas.
2. Cuando un jugador consigue responder correctamente una pregunta de cada tema.



¡Construye tu propio telescopio y explora el espacio!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

El principio básico que permite que el telescopio amplifique las imágenes del espacio, está explicado por lentes convergentes como las lupas. El lente más grande, llamado objetivo, concentra la luz en un punto dentro del telescopio, llamado foco, razón por la que se llama convergente; el lente pequeño, llamado ocular, “amplifica” la luz del foco para que pueda llegar a nuestra pupila.

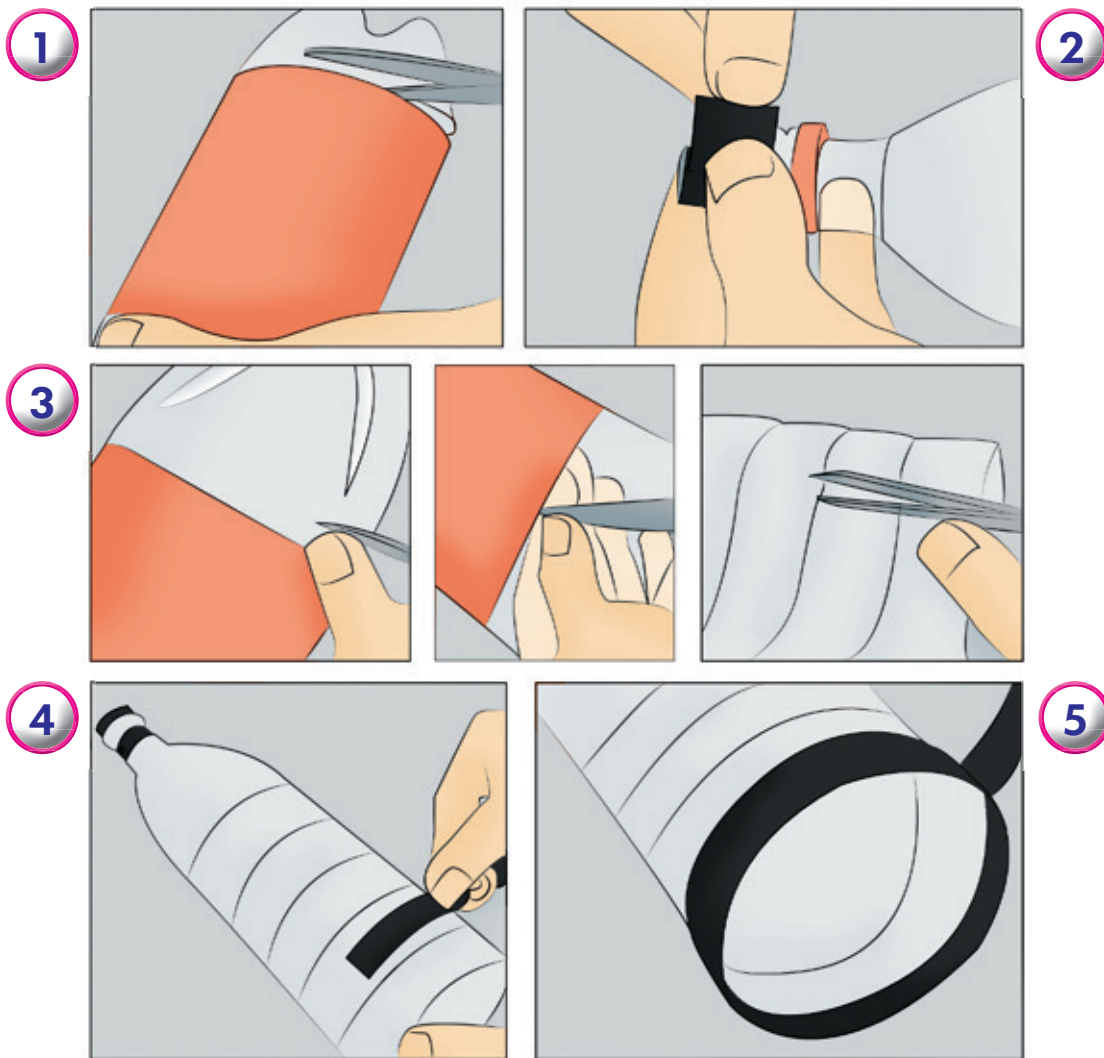
Material

- ✓ Dos botellas plásticas de dos litros
- ✓ Tijeras
- ✓ Cinta aislante
- ✓ Una lupa grande
- ✓ Una lupa pequeña o lente de relojero

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. **Con ayuda de un adulto** retira la etiqueta de una de la botella y corta la parte inferior.
2. Coloca la lupa pequeña en la boca de la botella y pégala con cinta, de modo que la parte gruesa de la lupa quede hacia afuera.
3. **Con ayuda de un adulto**, corta la segunda botella en la parte superior e inferior de modo que obtengas un tubo, retira la etiqueta y córtala lateralmente.
4. Coloca la botella que tiene la lupa pequeña en el interior del tubo abierto que hiciste con la segunda botella, y coloca cinta al tubo, de modo que la botella interior pueda deslizarse.
5. Adapta la lupa grande al tubo que acabas de pegar y sujétala con cinta.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus resultados y utiliza tu telescopio

1. En tu telescopio, identifica el ocular y el objetivo.
2. **En compañía de un adulto**, observa el cielo, teniendo mucho cuidado de no recibir directamente los rayos del Sol. Para enfocar los objetos, debes desplazar la botella interior a tu medida.

Escribe qué puedes ver.

Adaptado de: <http://www.experimentosdefisica.net/fabricacion-de-un-telescopio-casero-facil-telescopio-refractor>



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

