

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 7





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

- ¡Pongámoslos a hablar!..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las traslaciones..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- ¡Corra y no se aburra! 8



CIENCIAS NATURALES

- Conociendo una flor..... 10

¡Pongámoslos a hablar!

Un juego sobre la personificación

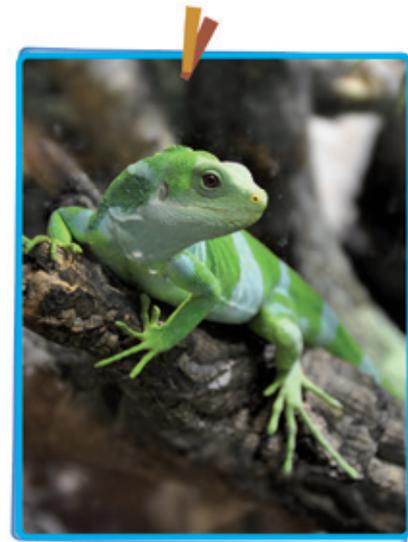
- ◆ Para esta oportunidad hemos escogido una lagartija y un grillo. Lee atentamente las características de los dos animales. Luego inventa una conversación entre ellos. Observa su apariencia: altura, peso, color de la piel, si tiene pelo o no, la forma de sus ojos y analiza su personalidad: atributos, destrezas, habilidades, debilidades.

La lagartija



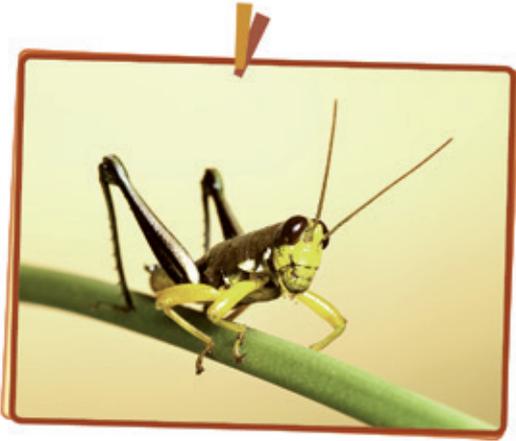
Alcanza unos 16 centímetros, de los que aproximadamente 10 corresponden a la cola. De cuerpo aplanado con escamas muy pequeñas. Colorido variable dentro de los tonos pardos o verdosos con diseños casi lisos. Los machos lucen el dorso con manchas oscuras y flancos moteados de blanco y las hembras presentan varias franjas oscuras.

Costumbres: frecuentemente toma el sol cerca de un refugio, donde se introduce rápidamente a la menor alarma. Tiene preferencias trepadoras. Consume sobre todo insectos (saltamontes, grillos, moscas y mosquitos, pequeños escarabajos, etc.) y arañas. Son muy rápidas y ágiles para escapar de otros animales que representan peligro.





El grillo



Los grillos tienen patas adaptadas al salto, sin embargo, saltan menos que los saltamontes, lo que los hace más torpes. A cambio, corren por el suelo con rapidez. Excavan una madriguera en el suelo de más de medio metro, y que termina en una habitación esférica. La entrada a su madriguera la mantienen limpia en una gran extensión, ya que la utilizan para zona de "canto" y así atraer a las hembras (solo los machos cantan). Para producir el sonido tan peculiar de estos insectos, levantan ligeramente sus alas y las frotan una contra la otra. Las hembras son capaces de captar este sonido gracias a que poseen órganos timpánicos. Les gusta comer hojas y tallos.

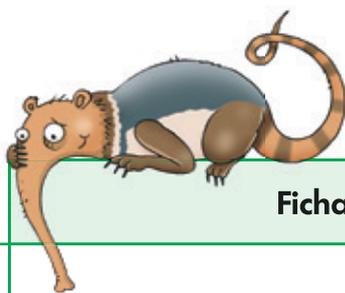
Las hembras se diferencian de los machos, porque son de color más oscuro y sus alas son lisas. El grillo es un insecto territorial muy agresivo contra sus congéneres con los cuales entabla combates, siendo frecuente encontrar machos a los que les falta una o varias patas o con las alas destrozadas por las mandíbulas de un rival.



MATEMÁTICAS

Juego con las traslaciones

- ◆ Encuentra el camino más corto para ir desde la salida "S" hasta cada uno de los objetos señalados.
- ◆ Al terminar de trazar el camino, escribe en tus palabras cuáles fueron las traslaciones que se realizaron.



Fichas de traslaciones

| | |
|---|-------------------------------|
|  | <p>▶ _____</p> <p>▶ _____</p> |
|  | <p>▶ _____</p> <p>▶ _____</p> |
|  | <p>▶ _____</p> <p>▶ _____</p> |
|  | <p>▶ _____</p> <p>▶ _____</p> |
|  | <p>▶ _____</p> <p>▶ _____</p> |

¡Corra y no se aburra!

Cantidad de participantes: 2 a 6 personas.

Materiales

- ✓ 1 tablero de juego
- ✓ 1 dado
- ✓ Tarjetas de preguntas o penitencias

Instrucciones



Comienza el participante que saque el número mayor con el dado y luego continúan los jugadores de la derecha.



Cada participante, a su turno, debe lanzar el dado y avanzar el número de casillas según el número del dado.



El participante que llegue a la casilla correspondiente debe hacer lo que dice en la tarjeta de juego. Es importante que responda la tarjeta que le tocó para seguir avanzando hasta la siguiente ronda del juego.



Es muy importante que el grupo pueda evaluar la respuesta del participante para que no quede descalificado. El participante que no se involucre en el juego quedará descalificado y sale de la carrera.



Las preguntas se pueden realizar teniendo en cuenta los conocimientos relacionados con la democracia y la importancia de la participación ciudadana. Ejemplos de preguntas para cada casilla, puedes ampliarlas o modificarlas.



1. ¿Qué es la democracia?
2. Error. Los dados no te favorecen, debes volver a comenzar.
3. ¿Cuáles son las reglas que se deben cumplir para que exista una verdadera democracia?
4. Voto anulado. Devuélvete el número de casillas que te salió en el dado.
5. ¿Cuáles son los tipos de voto?
6. Penitencia. Presenta un ejemplo con un tipo de voto diferente al secreto y escrito.
7. Penalización. Debes retroceder tres casillas
8. ¿Qué caracteriza a una democracia que sea aplicada?
9. Error. Los dados no te favorecen, debes volver a comenzar.
10. Voto anulado. Devuélvete el número de casillas que te salió en el dado.
11. Penitencia. Di los nombres de dos de tus compañeros con las letras al revés.
12. ¿Cómo se debe realizar un voto para las elecciones de un presidente?
13. Penalización. Debes preguntar a tus compañeros si deciden que debes salir del juego o continuar. El número de votos que gane decide tu participación en el juego.
14. ¿Cómo se diferencia la democracia representativa de la participativa?
15. Penalización. Vuelves a la casilla de inicio.
16. Penitencia. Recita un poema que hable sobre el voto.
17. ¿Qué es el voto?
18. Voto anulado. Devuélvete el número de casillas que te salió en el dado.
19. Todo ciudadano tiene derecho a participar en...
20. Error. Los dados no te favorecen, debes volver a comenzar.
21. Penitencia. Inventa una canción sobre la participación ciudadana y cántala a tus compañeros de juego.
22. ¿Qué dice nuestra Constitución sobre la participación ciudadana?
23. Felicidades ganaste!

Conociendo una flor

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: cinco flores diferentes y una lupa.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

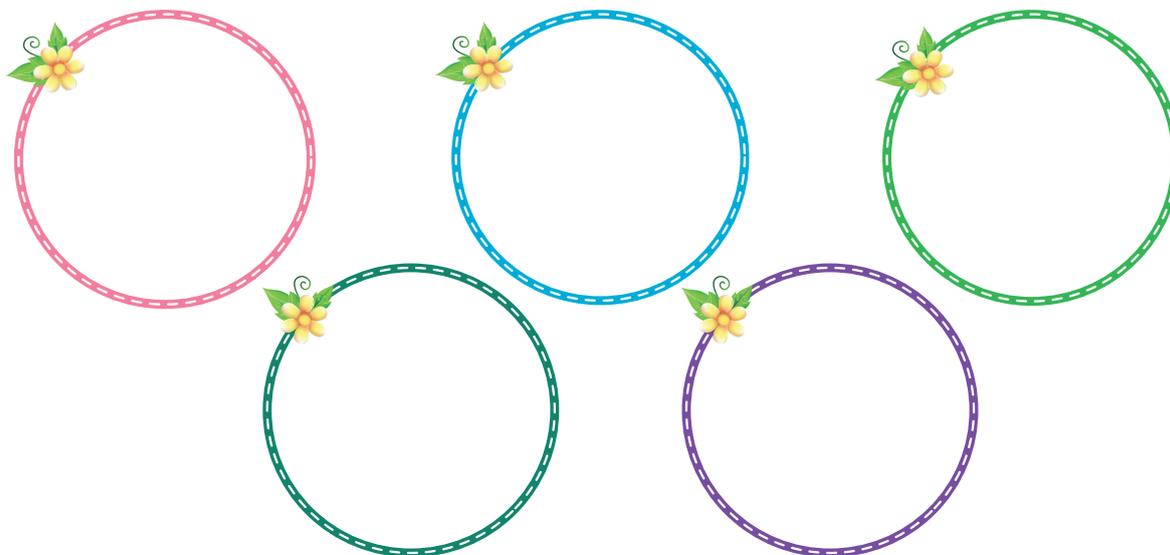
Observo y escribo las diferencias y similitudes entre cada una de la flores.



| Flor | Color de pétalos | Estructuras reproductivas | Cantidad de pétalos y sépalos | Otras características |
|------|------------------|---------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |



2. Dibujo las flores.



3. Con una lupa o un lente de aumento observo las estructuras reproductivas: pistilo, estambres, tecas.

Registra en una tabla que encontraste en cada flor: ¿las tres tienen pistilo y estambre?

| Flor | Con estambres y pistilo | Solo estambres | Solo pistilo |
|------|-------------------------|----------------|--------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |

Desarrollo compromisos personales y sociales.

4. Realiza un informe de la actividad para entregar a tu profesor, en el que tengas en cuenta el propósito inicial, los materiales usados, el procedimiento, los resultados y las conclusiones a las que llegaste al finalizarla.



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

