

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 9





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

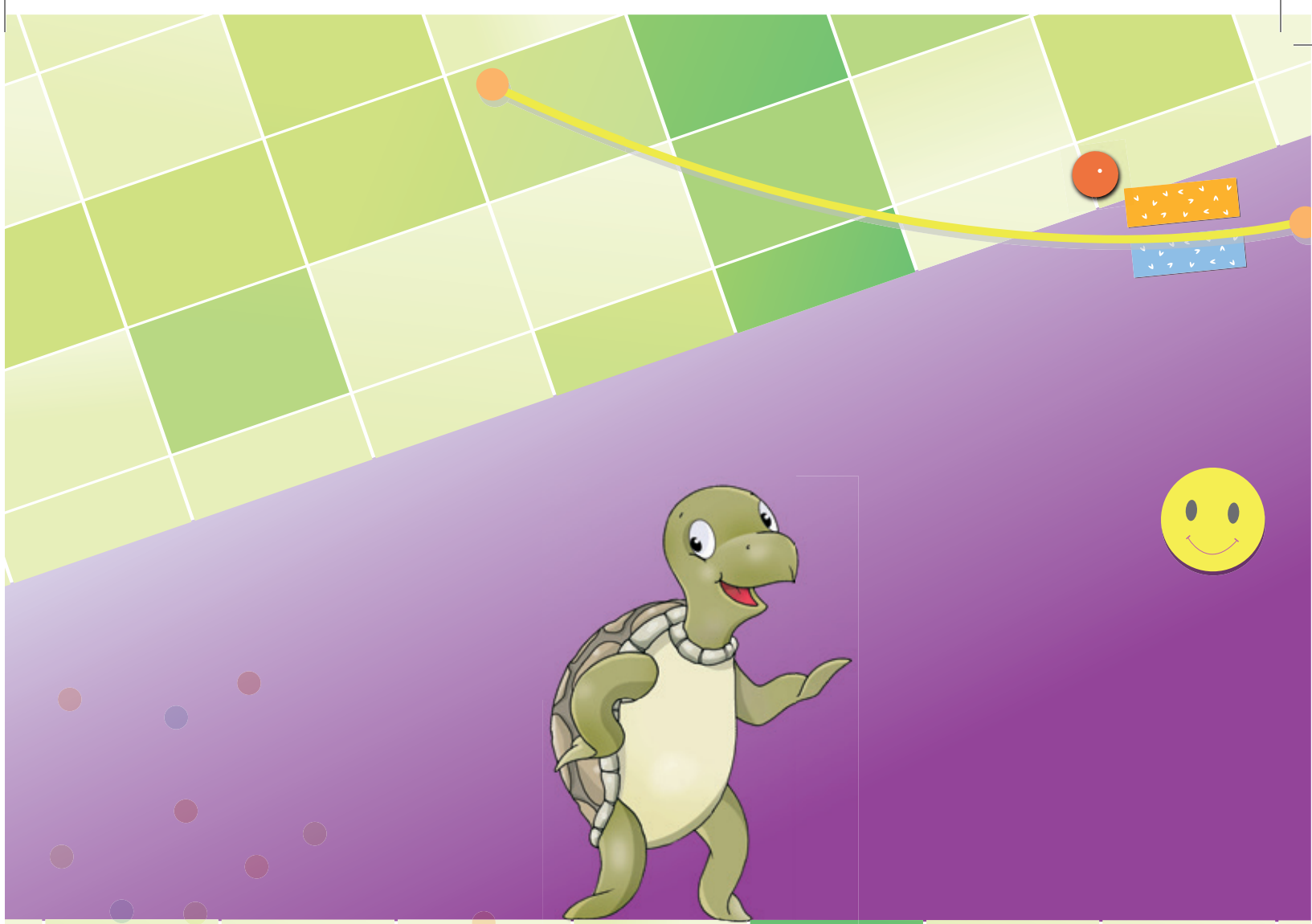
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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	
	• ¡Eres un periodista!.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Juego con teselas.....	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• Ruta colombiana.....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• Inhalemos y exhalemos.....	10

¡Eres un periodista!

- ◆ Tú puedes ser un periodista. Esta vez vas a hacer una entrevista a un personaje de historietas, escribe las preguntas como las respuestas. Sigue estos pasos:

1. Elige uno de los personajes.



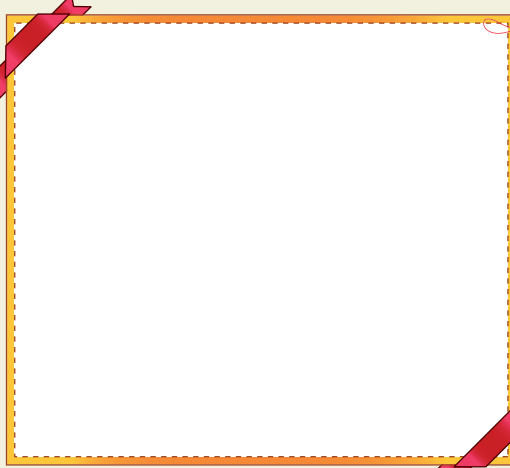
2. Investiga y lee todo lo que encuentres sobre el personaje.
3. Formula cinco preguntas. Recuerda centrarte en un solo tema.
4. Inventa las respuestas del personaje, teniendo en cuenta lo que investigaste.
5. Escribe tu entrevista en la siguiente página.
 - ✓ Escribe un título.
 - ✓ Escribe un párrafo de entrada que introduzca la entrevista.
 - ✓ Escribe las preguntas con sus respuestas.
 - Antes de cada pregunta debes escribir las iniciales de tu nombre.
 - Antes de cada respuesta debes escribir las iniciales del nombre del personaje.
 - Escribe las preguntas con un color y las respuestas con otro.
 - ✓ Cierra la entrevista con una oración.
 - ✓ Hay un dibujo de ti con el personaje, a modo de foto.



Título

Introducción

Entrevista



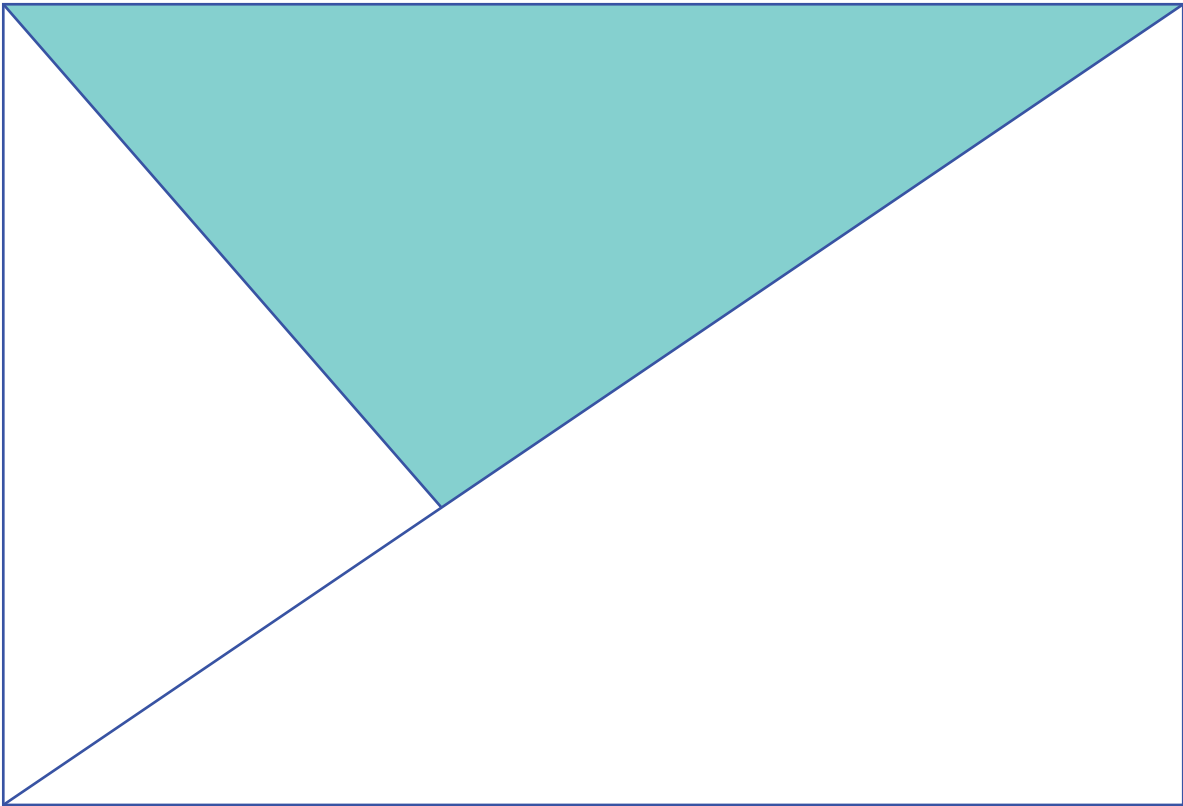
Foto



MATEMÁTICAS

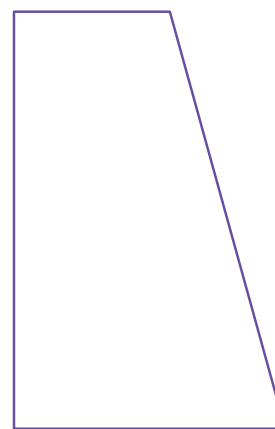
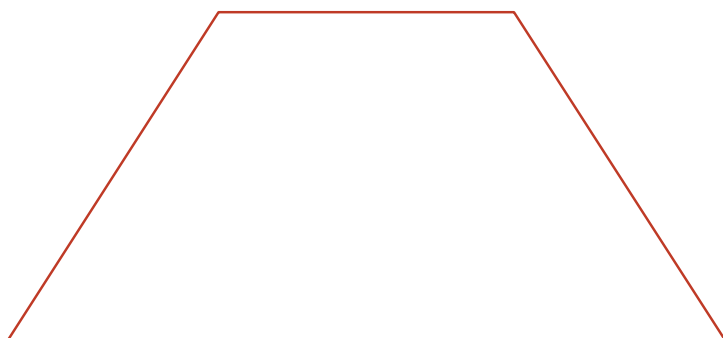
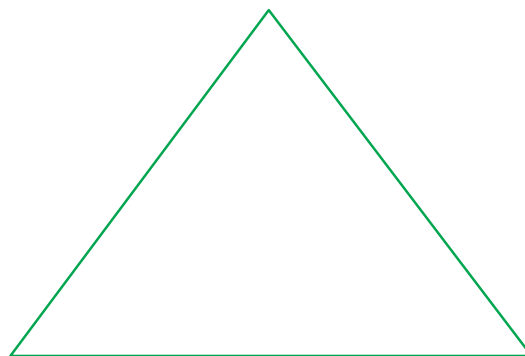
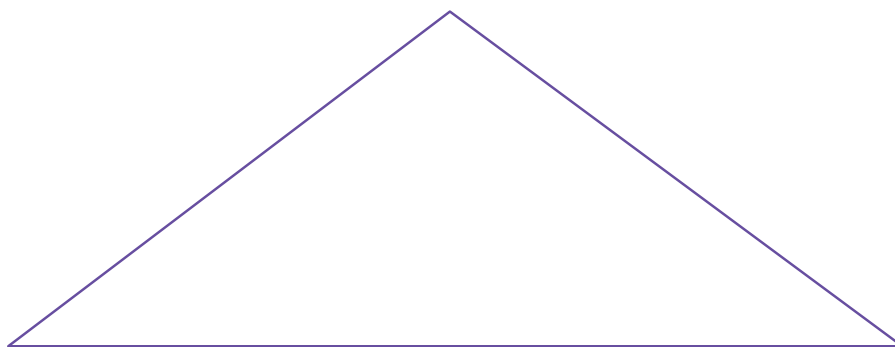
Juego con teselas

- ◆ El tangram de tres piezas es un conjunto de fichas que te permitirá armar diferentes rompecabezas. Traza la siguiente imagen en un papel o en una cartulina y recorta los tres triángulos, puedes colorearlos.





◆ Ahora con los tres triángulos construye las siguientes formas:







Ruta colombiana

Jugadores: hasta 4

Material: un dado y una ficha para cada jugador.

Instrucciones

- ◆ En este juego tienes que demostrar lo que sabes acerca de las comunidades negras, afrocolombianas, raizales y palenqueras en la actualidad.
- ❖ Por turnos, cada jugador tira el dado y resuelve la clave correspondiente.
- ❖ Las casillas con  te quitan un turno de jugada.
- ❖ Las casillas con  te dan un turno extra para volver a lanzar.
- ❖ Si la respuesta es incorrecta, regresas a la casilla en la que te encontrabas.
- ❖ Si caes en una figura de un  pierdes el turno.
- ❖ El primer jugador en alcanzar la casilla de llegada gana el juego. 

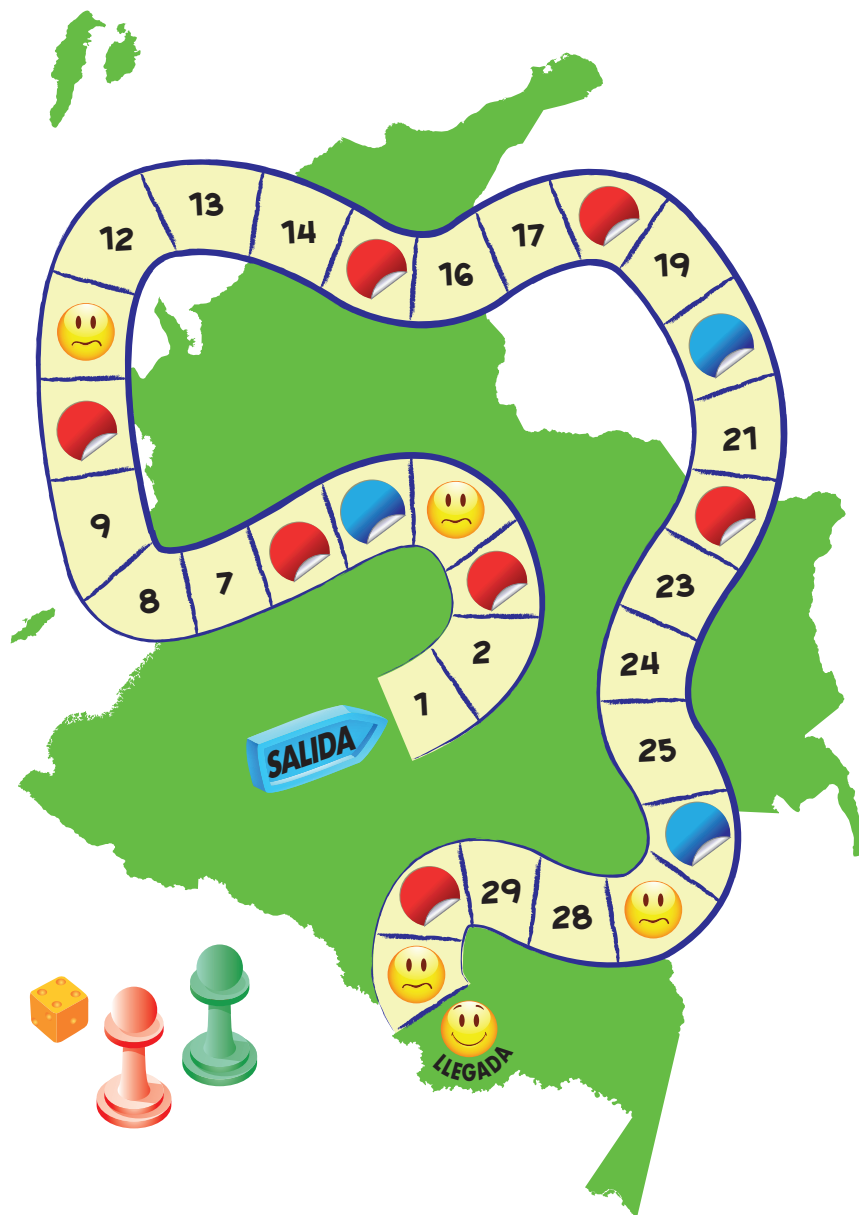
¡Buena suerte!

CLAVES

1. La mayoría de la población del archipiélago de San Andrés habla y escribe como lengua formal.
2. ¿Qué simbolizan los palenques en la actualidad?
7. La palabra palenque simboliza...
8. La población negra que llegó a Colombia durante la colonia provenía de las selvas...
9. ¿Cómo se llama la población que vive en San Andrés y Providencia?
12. ¿Cuáles fueron los grupos humanos que generaron los procesos de mestizaje en Colombia.
13. ¿Cómo se llama la población que vive en San Basilio del Palenque?
14. Las comunidades afrocolombianas poblaron los litorales de las regiones...
16. La población que trajeron del continente africano tenía conocimientos sobre la utilización de ...
17. La población afrodescendiente se halla en su gran mayoría en las...
19. Los departamentos con mayor porcentaje de afrocolombianos son...



- 21. Las islas de San Andrés y Providencia fueron colonizadas por los.... en el siglo XVII.
- 23. El idioma que habla la población raizal es el...
- 24. Las tradiciones musicales africanas están presentes en la utilización de...
- 25. El uso de la voz en el canto para invocar a sus ancestros y celebrar acontecimientos como los nacimientos es una tradición de las comunidades...
- 28. Este pueblo tiene influencia de los ingleses...
- 29. Las palenqueras son...

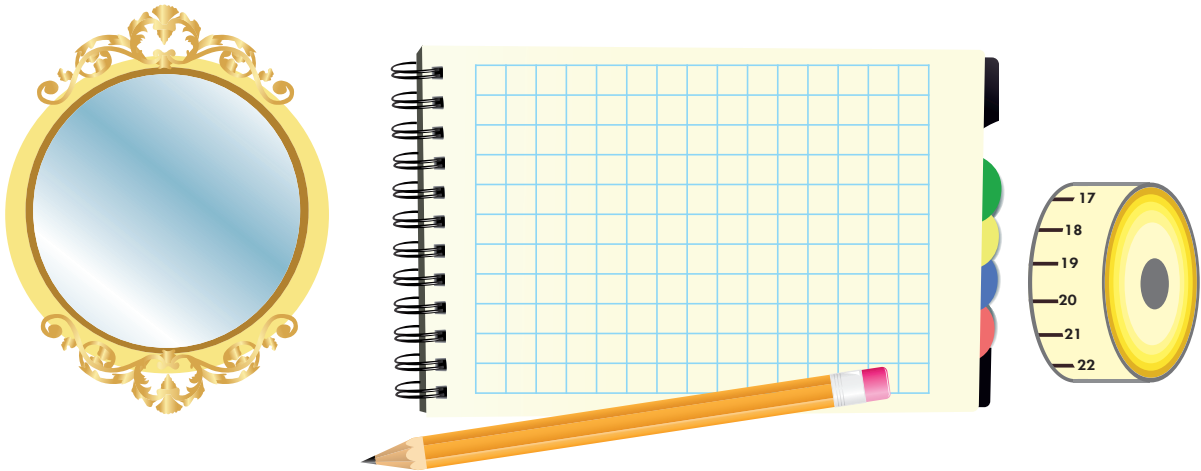


Inhalemos y exhalemos

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Juguemos a identificar y reconocer los movimientos de la respiración.

Materiales



- ✓ Espejo
- ✓ Metro
- ✓ Cuaderno
- ✓ Lápiz

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Coloca un espejo muy cerca de la nariz y respira sobre él.
2. Describe los movimientos de la nariz al inhalar y al exhalar.
3. Con la boca abierta sopla sobre el espejo y observa qué sucede.
4. Pídele a tu profesor o a un compañero que con el metro te mida alrededor de tu pecho en el momento de la inhalación y en el de la exhalación. Compara las dos medidas.



¿Cuántas veces crees que inhalas y exhalas durante un minuto?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Análisis

1. ¿Por qué cuando respiras sobre el espejo, este se empaña?
2. ¿Cuáles fueron las medidas que obtuviste en tu pecho cuando estabas inhalando?
3. ¿Cuáles fueron las medidas cuando estabas exhalando? ¿A qué se debe la diferencia?
4. Describe los movimientos que hace la nariz al respirar. ¿Para qué realiza estos movimientos que viste en el espejo?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

