

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 2





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

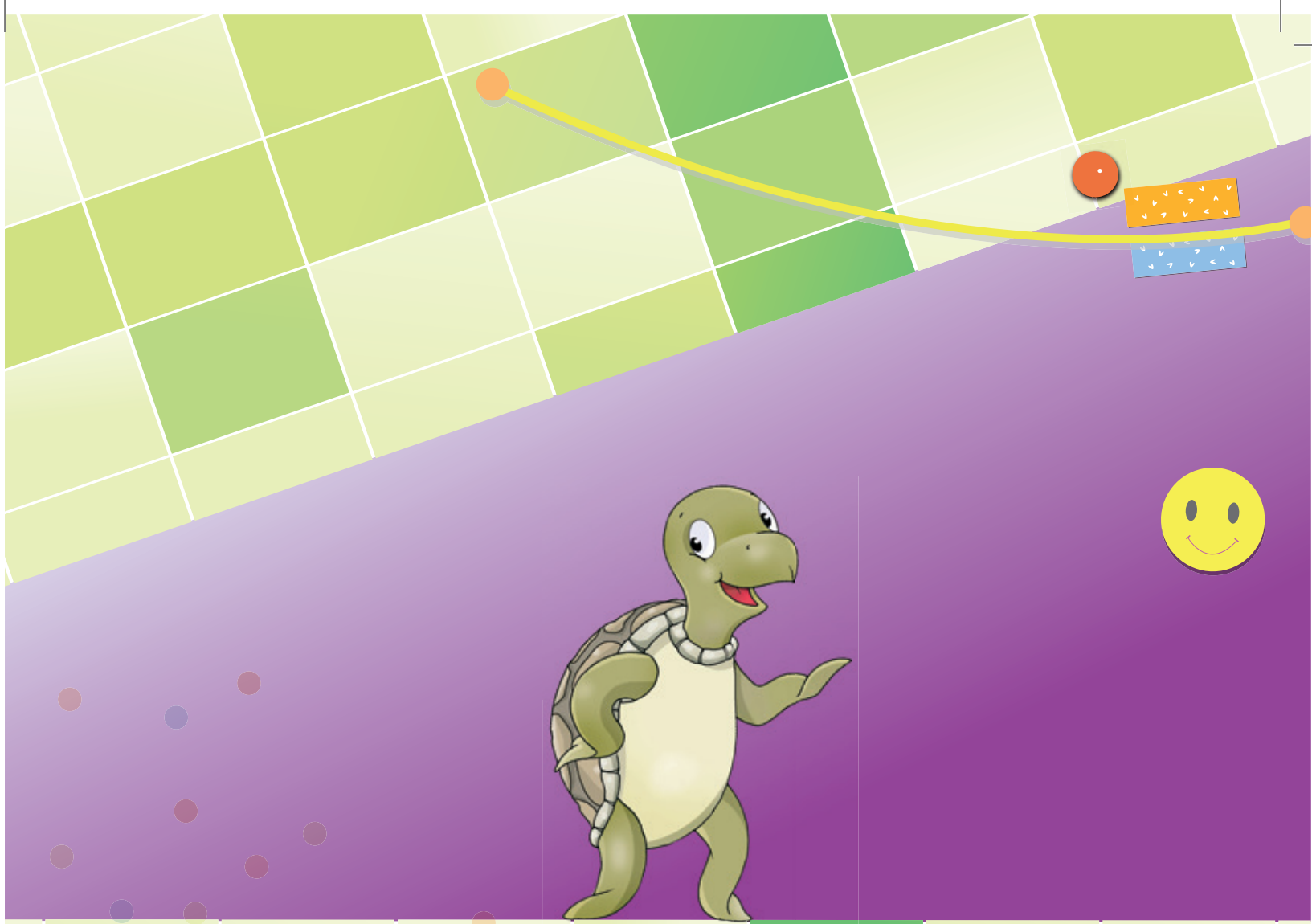
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Jugando con los sustantivos de un mercader muisca..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con sumas y restas..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Líder de las transformaciones..... 8



CIENCIAS NATURALES

- Observando un hábitat de microorganismos..... 10

Jugando con los sustantivos de un mercader muisca

- ◆ Reúnete con una o varias personas para jugar. Después busca una ficha para cada jugador (puede ser cualquier objeto pequeño) y un dado.
- 1. Lean la narración.

Soy un mercader muisca



¡Lléveme esta sal bien blanca, que traje de Zipaquirá y Nemocón, y este algodón fino, que viene de mano en mano desde el valle caliente del Chicamocha!

Los muisca tenemos muchos días de mercado. Cada cuatro días en Tunja, de ocho en ocho en Sorocotá, y así en casi todas partes. Siempre asiste la gente del lugar y mercaderes de pueblos vecinos. Yo voy a Sogamoso y a cambio de una manta buena me dan por trueque todo el algodón que yo pueda cargar. Con esa carga, aquí en Duitama tejemos una

manta grande bien buena y cuatro de las comunes.

Muchos pueblos tienen especialidades, como los de olleros y orfebres. Otros aprovechan tener otro clima, o minas de esmeraldas, o fuentes de sal.

Algunos mercaderes se aventuran en tierras de gentes no muisca, de donde traen oro y loros para ofrendar a los dioses.

El trueque no es fácil. ¡Si no fuera por nuestro dios Chibchacún nos robarían o nos matarían! Por eso el mercado se hace con gran silencio y ceremonia en un cerro sagrado o en el cercado de un cacique: yo pongo mis cuatro mantas ahí, y el mercader de Suta pone una ollita y unas batatas y yucas hasta que a los dos nos parece suficiente. Nos hacemos una venia, ¡y listo!

www.banrepcultural.org

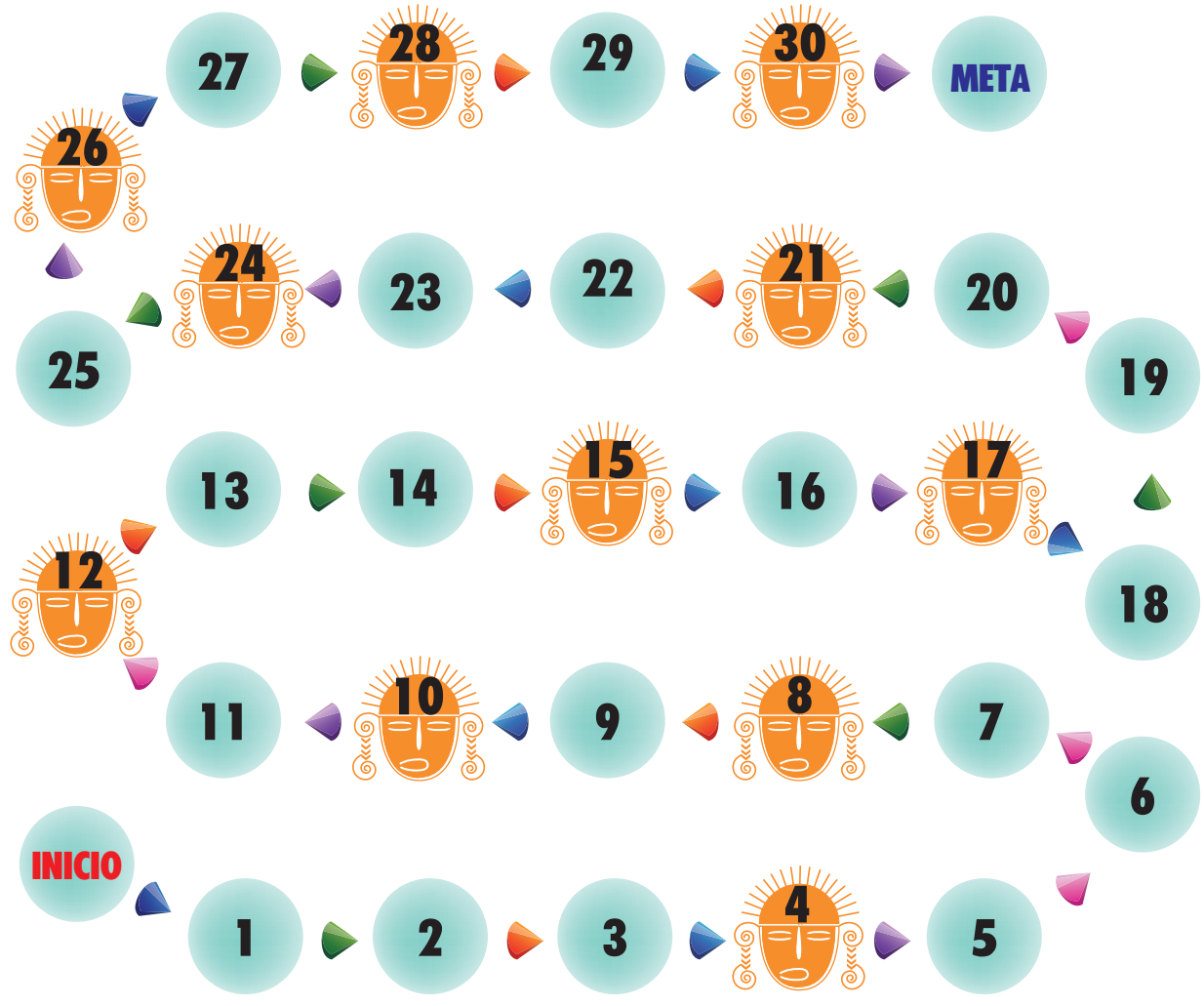


2. Cada jugador, a su turno, lanza el dado y corre tantas casillas como lo indique el número que salga. Cuando a un jugador le queda la ficha en una casilla anaranjada deberá buscar un sustantivo en la narración "Soy un mercader muisca". Según las claves:

Claves

- ✓ Los demás jugadores deciden que clase de sustantivo debe buscar: común, propio, concreto o abstracto.
- ✓ El jugador debe decirlo antes de que los demás jugadores cuenten hasta 5.
- ✓ Si lo hace bien, gana un punto. Si lo hace mal, perderá un turno.
- ✓ **No** se pueden repetir sustantivos.

3. Gana el jugador que tenga más puntos al llegar a la meta.



Juego con sumas y restas


◆ Este juego lo puedes disfrutar en grupo o tú solo.

Material

Una ficha de diferente color para cada jugador y un dado.

Instrucciones

1. Si es en grupo deben sortear quién comienza primero.
2. Por turnos, van lanzando el dado y avanzan tantas casillas como indique el dado.
3. Cuando un jugador llegue a una casilla debe hacer la suma o la resta y el resultado le indica en que casilla queda.
4. El ganador es el primero en llegar a la casilla 32.

1	2	3 Súmale 2	4	5 	6
---	---	------------------	---	--	---



Al hacer la operación la ficha queda en la casilla 5.



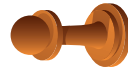
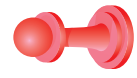


¡illegada!

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

17

1



Líder de las transformaciones

- Las normas nos ayudan a llegar a acuerdos y resolver conflictos. Una forma de llegar a ser un líder de la comunidad es teniendo la capacidad de solucionar un conflicto, que forma parte de las relaciones en una comunidad.



Materiales:

- Tabla de seguimiento sobre los pasos para la resolución de conflictos (página 9). Toma el ejemplo que se encuentra a continuación y realiza tu proyecto con un caso de tu comunidad cercana.








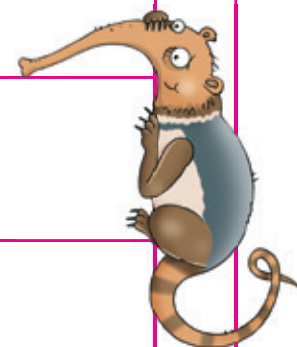
	Pasos para la resolución de conflictos	Caso hipotético
1	Definición del problema.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Peleamos con mi hermana por el uso del computador de la casa.
2	Búsqueda de alternativas.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Mi mamá quiere que no peleemos y propone que tengamos un horario para cada una. ▶ Mi hermana mayor dice que debe usarlo todos los días y que por mucho tiempo. ▶ Yo propongo que sea por días y que el domingo lo usemos juntas.
3	Analizar y evaluar cada una de las alternativas.	<p>Cada situación tiene pro y contra, es decir, unas cosas buenas y otras por mejorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Las dos queremos tener horas en la tarde. ▶ Mi hermana propone que ella lo use las primeras horas de la tarde, pero yo tendría que usarlo en la noche y tengo que madrugar para ir al colegio. ▶ Cuando tengamos tareas de consulta y el turno no corresponda al día, no podríamos usarlo.



	<p>Tomar una decisión sobre la alternativa más adecuada.</p>	<p>Después de evaluar los pros y los contras, la decisión que tomamos es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos turnaremos por días y se rotará un día en el que las primera horas le corresponden a mi hermana y al siguiente me corresponden a mí. El domingo lo utilizará mi mamá.
	<p>Puesta en práctica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pasada una semana los resultados fueron buenos, inclusive si teníamos consultas nos apoyábamos para la utilización del computador de acuerdo con las necesidades y dejamos de pelear.

◆ Práctica los pasos para la resolución de conflictos.

	Pasos para la resolución de conflictos	Caso real
	<p>Definición del problema.</p>	
	<p>Búsqueda de alternativas.</p>	
	<p>Analizar y evaluar cada una de las alternativas.</p>	
	<p>Tomar una decisión sobre la alternativa más adecuada.</p>	
	<p>Puesta en práctica.</p>	



Observando un hábitat de microorganismos

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ◆ Propósito: observar organismos microscópicos y evidenciar su forma y su movimiento.

Materiales



- ✓ Vasos plásticos
- ✓ Agua de cilantro
- ✓ Agua lluvia
- ✓ Microscopio
- ✓ Portaobjetos y cubreobjetos
- ✓ Cuaderno

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

Acude al apoyo de un adulto si necesitas ayuda.

1. En un vaso plástico con agua coloca unas ramas de cilantro y déjalo en un lugar húmedo durante una semana o más.
2. Toma una muestra del agua de cilantro y colócala en un portaobjetos sin ponerle encima el cubreobjetos y mírala al microscopio. Dibuja los seres que ves, anota sus características y averigua qué organismos son.
3. Toma una muestra del agua lluvia y colócala en un portaobjetos sin ponerle encima el cubreobjetos y mírala al microscopio. Dibuja los seres que ves, anota sus características y averigua qué organismos son.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Análisis de resultados

1. ¿Qué características tienen los organismos observados?
 2. ¿A qué reino pertenecen los seres vivos que observaste? ¿Por qué?
 3. ¿Qué explicación encuentras para que el agua de cilantro, el agua lluvia, sean hábitats propicios para la sobrevivencia de microorganismos?
 4. ¿Dónde más puedes encontrar organismos unicelulares en tu vida diaria?
- ◆ Si vas realizar un informe, ten presente:
- a. Propósito
 - b. Materiales
 - c. Procedimiento
 - d. Resultados
 - e. Conclusión



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

