

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 5
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 23





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

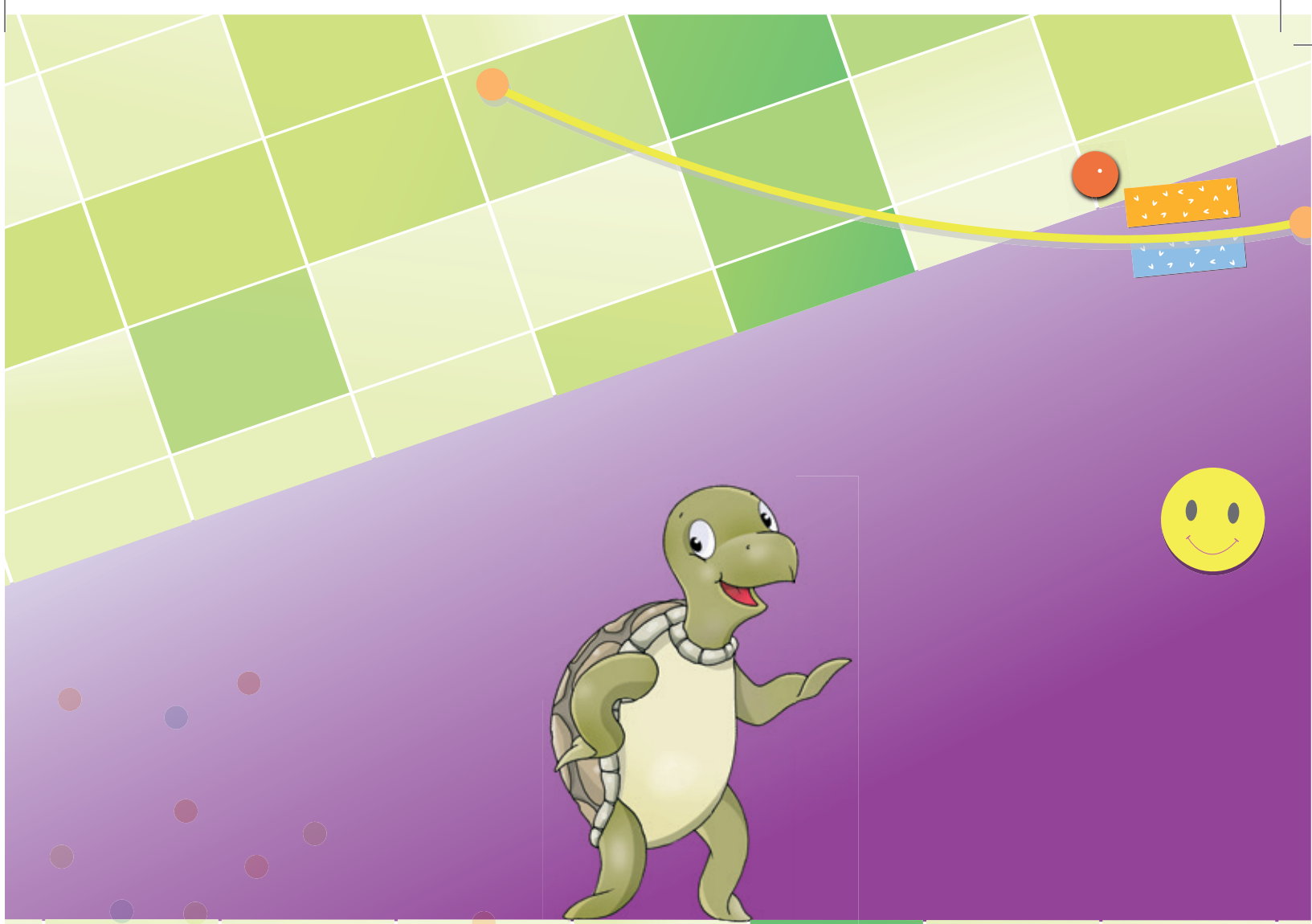
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- A que no sabes qué significa..... 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las probabilidades..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Código Abuelito..... 8



CIENCIAS NATURALES

- Reducir, reutilizar y reciclar el recurso agua 10

A que no sabes qué significa...

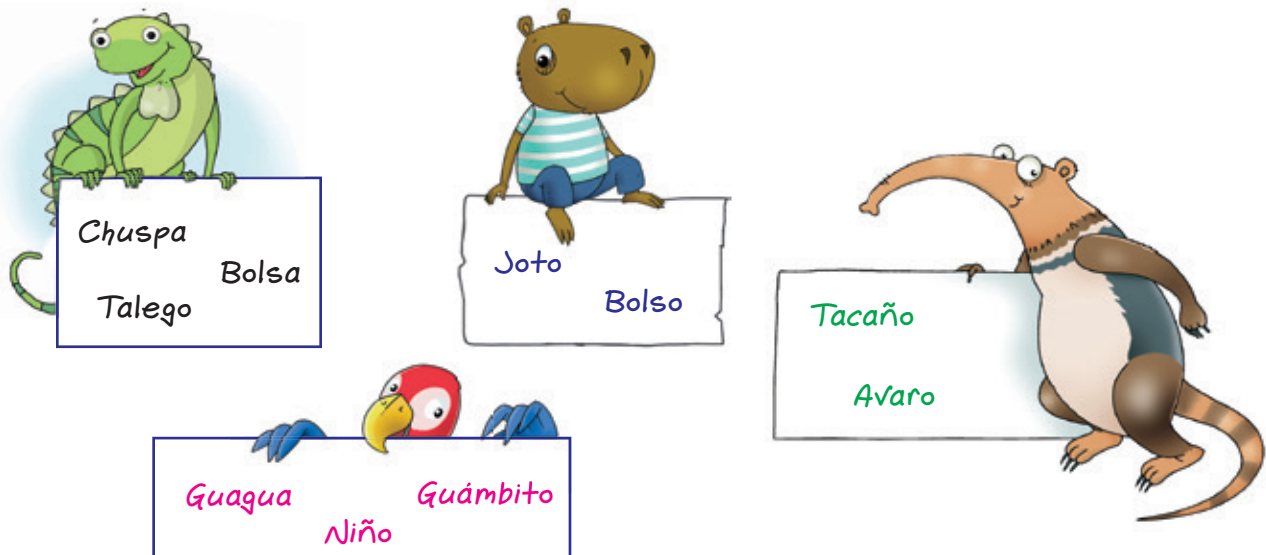
En Colombia usamos muchos regionalismos. Juega y adivina el significado de algunos regionalismos y cómo nos comunicamos los colombianos.

Primero debes prepararte:

- ✓ Pregunta y escribe muchos regionalismos. Entre más tengas mejor, así podrás jugar muchas veces.
- ✓ Elabora tantas tarjetas como regionalismos tengas.
- ✓ Escribe en cada tarjeta un regionalismo con su significado.

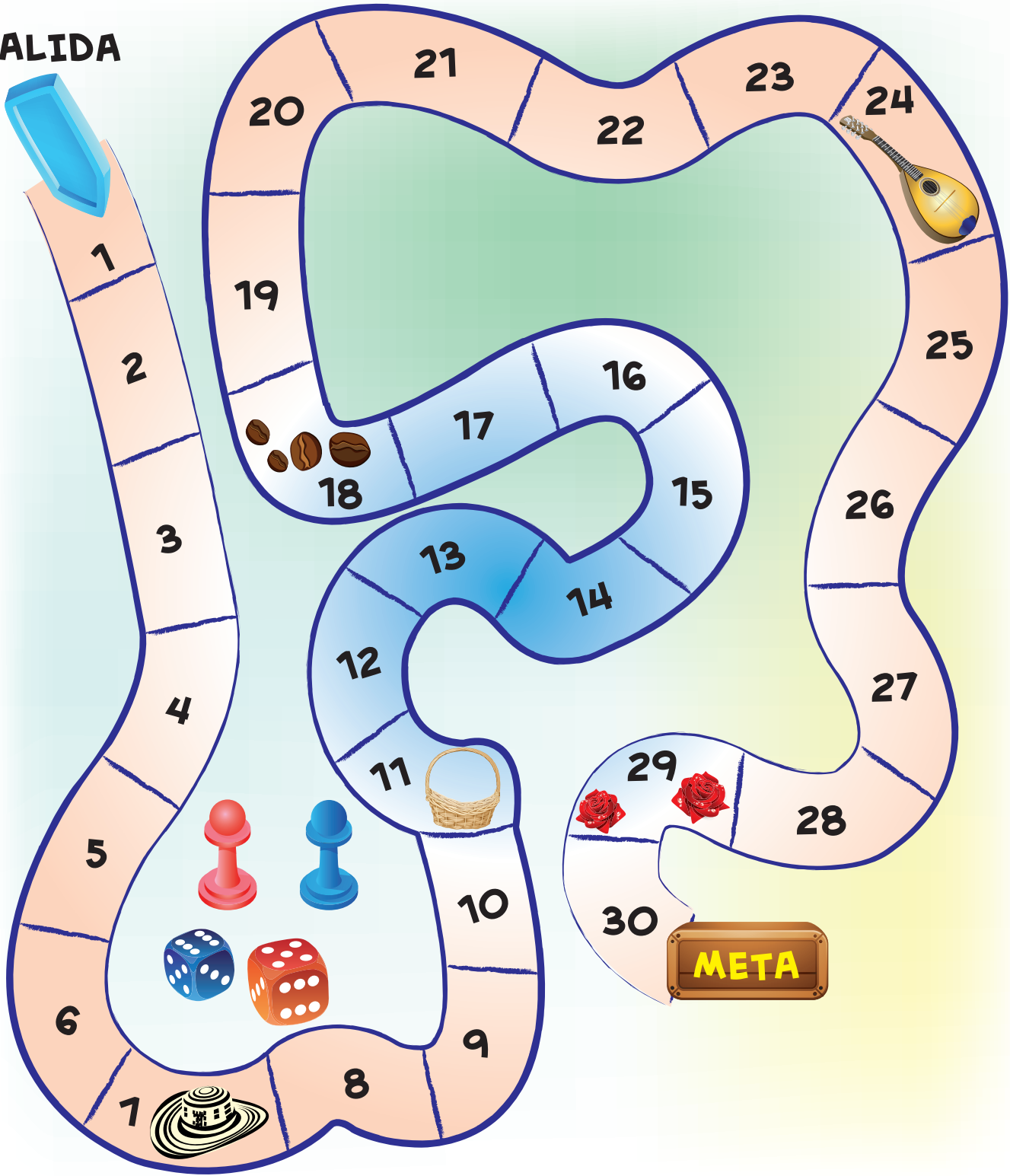
Ahora sí... ¡a jugar!

1. Cada participante debe pasar por todas las casillas.
2. Consigue una ficha para cada jugador y un dado.
3. Pon las tarjetas boca abajo.
4. El primer jugador tira el dado y corre tantas casillas como este lo indique.
5. Cuando un jugador queda en una casilla con dibujo, otro jugador coge una tarjeta y lee en voz alta el regionalismo. El jugador que está en la casilla debe decir su significado. Si acierta podrá continuar jugando, si no, deberá devolverse a la casilla en la que estaba.





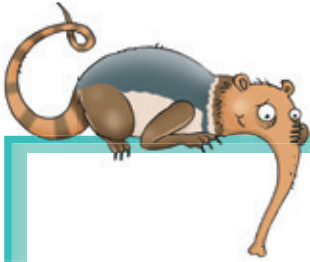
SALIDA



Juego con las probabilidades

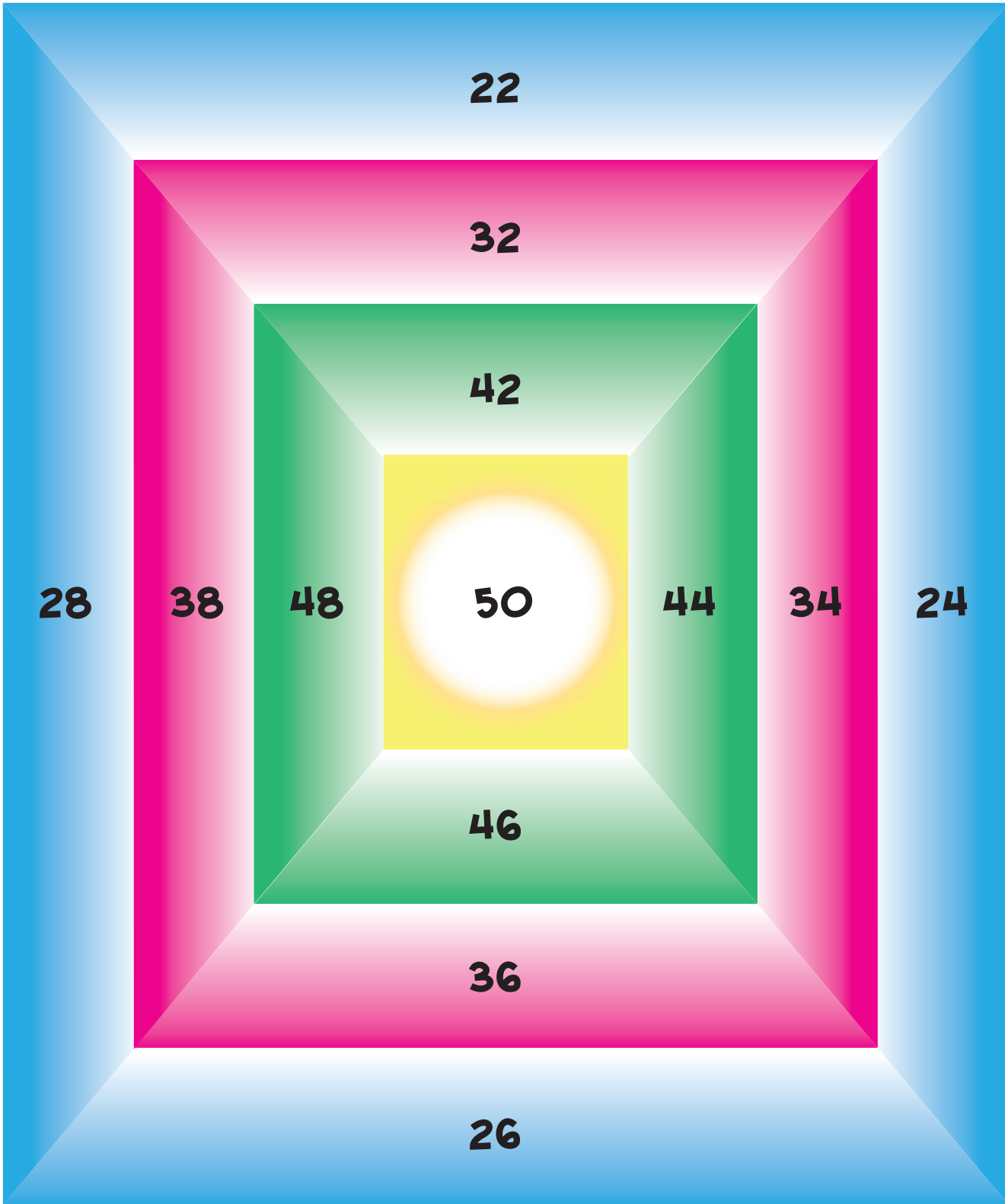
Juegan hasta cuatro personas.

- ✓ Necesitas un dado.
- ✓ El juego consiste en lanzar el dado sobre la figura de la siguiente página para que quede sobre el número mayor. Los jugadores acordarán cuántas rondas hacen.
- ✓ Al finalizar las rondas suman los puntos y gana quien obtenga la mayor puntuación.



TABLERO DE PUNTOS

	1ª ronda	2ª ronda	3ª ronda
<p>Jugador 1</p> <hr/>			
<p>Jugador 2</p> <hr/>			
<p>Jugador 3</p> <hr/>			
<p>Jugador 4</p> <hr/>			



Código Abuelito

Camilo Torres y los demás criollos tuvieron muchas dificultades para poder escribir el Memorial de Agravios.

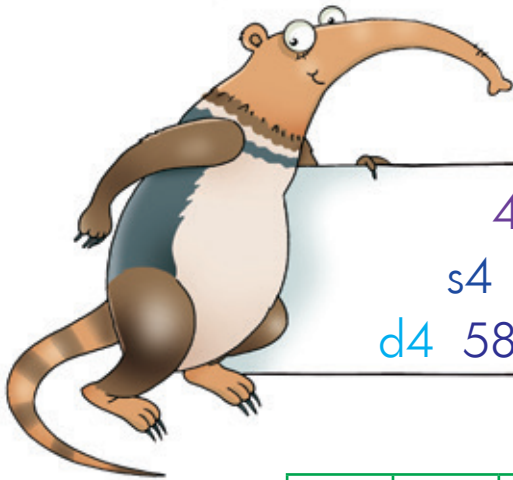
Sus mensajes estaban centrados en la defensa de su derecho a participar en el gobierno, como españoles nacidos en América, con igualdad de derechos, como súbditos de la Corona.

Como muchos españoles estaban en contra de esto, se inventaron el código Abuelito para poder enviar los mensajes.

Este código tiene un número para cada letra, de modo que para entender los mensajes se debía hacer con mucho cuidado.



◆ Descifra este mensaje.



4n 4s74 d8c3m4n74,
s4 d4f64nd4 45 d4r4ch8
d4 58s cr68558s | g8b4rn1rs4

A	B	U	E	L	I	T	O
1	2	3	4	5	6	7	8

Respuesta: En este documento se defiende el derecho de los criollos a gobernarse



◆ Ahora, crea tu propio mensaje en clave con las siguientes frases.

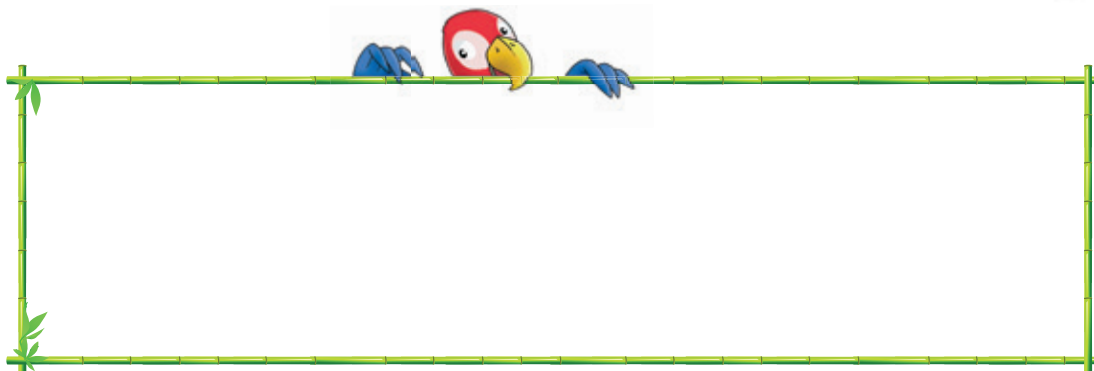
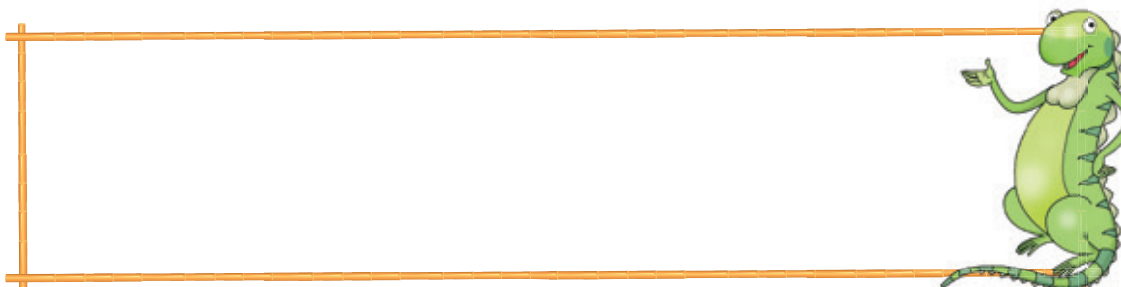
Los criollos tienen derecho a participar en las decisiones sobre su propio destino, desde el reconocimiento de su realidad como americanos.

La Patria Boba fue un primer intento de organización en Colombia.

Complica el mensaje utilizando una palabra secreta con tus amigos que solo entiendan entre ustedes:

M	U	R	C	I	É	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

¡Suerte con tu código!



Reducir, reutilizar y reciclar el recurso agua

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

El agua que llega a nuestros hogares pasa previamente por plantas depuradoras para ser desinfectada.

Para entender cómo funciona este proceso, vamos a construir un filtro de agua.

Material

- ✓ Dos botellas de agua, grandes de plástico, una de ellas con tapa.
- ✓ Tierra, arena, piedras pequeñas y un poco de grava.
- ✓ Algodón.
- ✓ Un clavo y un martillo.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. **En compañía de un adulto, y con mucho cuidado**, corta las dos botellas por la mitad.
2. La parte inferior de una de las botellas será utilizada como recipiente para ensuciar un poco el agua con tierra. Mezcla agua con tierra y déjala en reposo por unos minutos.
3. La parte superior de la botella con tapa será utilizada como filtro. Para ello, abre un pequeño agujero en la tapa de la botella, utilizando el clavo y el martillo. Recuerda realizar esta operación en compañía de un adulto.
4. En la parte de la botella que servirá como filtro, coloca capas de los siguientes materiales: primero la arena, luego las piedras pequeñas, encima la grava y, por último, el algodón.
5. Coloca el filtro en la mitad de la segunda botella que cortaste.
6. Deposita el agua sucia en el filtro y después de un rato observa lo que ha sucedido con el agua.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones y concluye

1. ¿Puedes tomar una fotografía al resultado final de tu experimento?
2. ¿Qué pasó con el agua que estaba sucia?
3. ¿Qué papel desempeñan el algodón, la grava, las piedras y la arena en la purificación del agua?
4. ¿Crees que las industrias podrían aplicar técnicas de filtrado para devolver limpia el agua que utilizan?
5. A muchas de las casas de nuestros campesinos no llega agua potable de los acueductos. ¿Crees que ellos podrían fabricar este tipo de filtros para el agua antes de utilizarla?
6. Escribe una pequeña reflexión sobre el valor del agua y la importancia de reciclar y reutilizar este recurso.

Tomado y adaptado de: <http://ed.intervida.org>



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

