

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA</b>	
	<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE EN CASA</b>	
	<b>SECCIÓN:</b>	
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE:</b>		

**NODO:** Científico    **Asignaturas:** Matemáticas, Tecnología, Ciencias Naturales y Emprendimiento    **Grado:** Quinto    **Docente:**

**Fecha** \_\_\_\_\_ **Calificación:** \_\_\_\_\_ **Alcanzo: Si** \_\_\_\_\_ **No** \_\_\_\_\_

**PROYECTO:** INTERACTUANDO DESDE CASA CON MI ESCUELA

### ACTIVIDAD #1

#### CONSTRUCCION JUEGO: ESCALERA DEL SABER

A continuación elaborarás un juego en el que pondrás en práctica tus conocimientos en las áreas de Matemáticas, Ciencias Naturales y Emprendimiento.

En compañía de tu familia construirás un tablero para el juego y un dado

#### MATERIALES:

- Cartulina
- Lapiz, borrador, Colores o marcadores
- Regla

#### MANOS A LA OBRA:

##### TABLERO

- Traza y recorta un cuadrado de 35x35 cm y en su interior traza cuadrados más pequeños de 4x4 cm; construyendo un tablero como lo muestra la imagen, incluyendo las escaleras y serpientes.

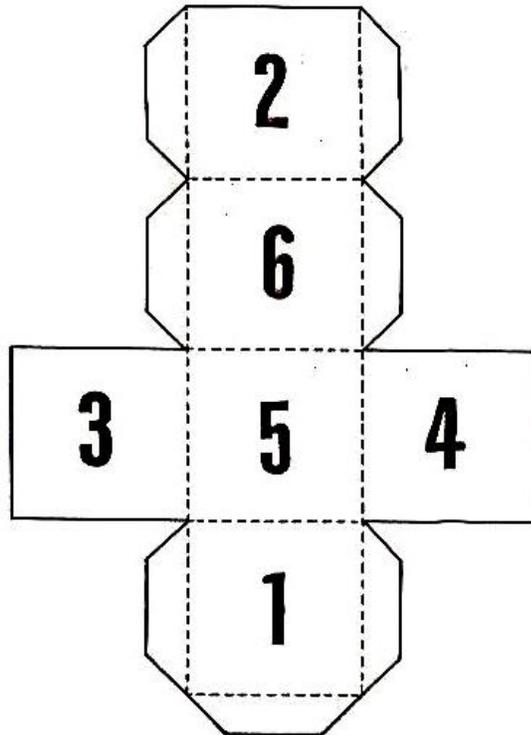
64	63	62	61	60	59	58	57
49	50	51	52	53	54	55	56
48	47	46	45	44	43	42	41
33	34	35	36	37	38	39	40
32	31	30	29	28	27	26	25
17	18	19	20	21	22	23	24
16	15	14	13	12	11	10	9
1	2	3	4	5	6	7	8

##### DADO

- Para elaborar el dado observa con atención el siguiente video y sigue cada una de las instrucciones

<https://www.youtube.com/watch?v=sDZZCrQT-us>

- En caso de no poder acceder al video elabora un dado con la siguiente plantilla



Recuerda que el dado tiene la forma de un cubo que es un sólido geométrico que tiene 6 caras, por lo tanto debes enumerarlas del 1 al 6

En la cara del dado numero 2 escribirás a un lado Ciencias Naturales

En la cara del dado numero 4 escribirás a un lado Matemática

En la cara del dado numero 6 escribirás a un lado Emprendimiento

Esto con el fin de que en el momento que estés jugando, si el dado cae en el numero 2 responderás preguntas correspondientes al cuestionario de ciencias, si cae en el numero 4 respondes las preguntas del área de Matemática y en el numero 6 las preguntas de Emprendimiento; si logras contestarlas de forma correcta podrás avanzar en el juego.

## **ACTIVIDAD # 2**

### **APLICACIÓN DEL JUEGO: ESCALERA DEL SABER**

Después de haber elaborado el material propuesto en la actividad #1, te daremos las instrucciones para que comiences a jugar.

El juego consta de un tablero, un dado, fichas que tu creativamente elaboraras y que representaran a cada uno de los integrantes del juego (puedes usar fichas de parques) y 3 cuestionarios en los que encontraras preguntas de las áreas de Matemática, Ciencias Naturales y Emprendimiento que deberás resolver como parte de tu repaso de clase

#### **REGLAS DEL JUEGO:**

El juego se realizará de la forma tradicional y se le harán las siguientes modificaciones:

1. Cuando al lanzar el dado este caiga en la cara # 2 el participante que está en turno debe responder una pregunta del cuestionario de ciencias en caso de no hacerlo o responder de forma incorrecta perderá su turno y continua el siguiente participante
2. Cuando al lanzar el dado este caiga en la cara # 4 el participante que está en turno debe responder una pregunta del cuestionario de Matemáticas en caso de no hacerlo o responder de forma incorrecta perderá su turno y continua el siguiente participante.
3. Cuando al lanzar el dado este caiga en la cara # 6 el participante que está en turno debe responder una pregunta del cuestionario de Emprendimiento en caso de no hacerlo o responder de forma incorrecta perderá su turno y continua el siguiente participante.
4. Cuando un participante al contar el número que sacó en el dado cae en la casilla en la que inicia una escalera este automáticamente sube hasta el final de la escalera y esta será su nueva posición para continuar el juego.
5. Cuando un participante al contar el número que sacó en el dado su ficha cae en la casilla donde está la cabeza de la serpiente este inmediatamente debe devolverse hacia la casilla donde está la cola de la serpiente y cumplir con una penitencia que le asigne el grupo de jugadores y deberá cumplirla
6. Ganará el juego quien logre llegar a la última casilla de la escalera.

#### **CUESTIONARIO CIENCIAS NATURALES**

- Nombra 3 organelos de la célula
- ¿Qué es un ecosistema?
- ¿Qué es equilibrio ecológico?

- ¿Las plantas se reproducen a través de?
- ¿Las plantas están sujetas al suelo por?
- ¿Qué diferencia hay entre la célula animal y vegetal?
- ¿Cuál es la diferencia entre una célula eucariota y procariota?

### **CUETIONARIO MATEMATICAS**

- En la cifra 634,489 el valor posicional que ocupa el número 4 que está a la derecha de la coma es:
- Ordena de mayor a menor las siguientes cantidades: 0,4 - 3,8 - 2,1
- El resultado que se obtiene al sumar 2,7 y 3,3 es:
- La diferencia entre 4,5 y 3,4 es de:
- El número mayor entre 6,09 y 6,9 es:
- En el plano cartesiano el termino de pareja ordenada se refiere a
- El producto que se obtiene al multiplicar 3.765 x 39 es:

**En el cuestionario de Matemática puedes utilizar papel y lápiz para resolver las operaciones**

### **CUETIONARIO DE EMPRENDIMIENTO**

- Menciona un valor que caracteriza a una persona emprendedora
- ¿Los problemas para un emprendedor se convierten en?
- ¿Qué ley establece el gobierno como la ley del emprendimiento?
- ¿Cuál es el objeto de la ley del emprendimiento?
- Nombra 2 persona innovadoras de tu país
- En la situación actual de cuarentena menciona 2 innovaciones que evidencien el emprendimiento de tu ciudad
- Menciona 2 aspectos positivos que haya traído la cuarentena a tu familia

**¡ESPERAMOS QUE REPASES Y TE DIVIERTAS EN FAMILIA, CUIDANDOTE MUCHO Y QUEDANDOTE EN CASA!**