

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 1





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: 978-958-691-586-1
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

Aura Marina Castro de Ramírez
Lenguaje

Jorge Gilberto González Camargo
Matemáticas

Mireya Díaz Vega
Ciencias Sociales

Ligia Beatriz Arévalo Malagón
Ciencias Naturales

Autores

Carlos Penagos Aley
María Soledad Ferro Casas
Nubia Arias Benavides
Editores

Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Sergio Mauricio Gómez Vargas
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- ¡A jugar y a crear con los cuentos!.....4



MATEMÁTICAS

- ¡Motos y números!.....6



CIENCIAS SOCIALES

- ¿Quién fue?.....8



CIENCIAS NATURALES

- Arte y ciencia... elabora modelos..... 10

¡A jugar y a crear con los cuentos!

1. Observa los dibujos e imagínate de qué trata el cuento.

El té de lágrimas



Búho sacó una tetera del armario. -Esta noche haré té de lágrimas -dijo-. Puso la tetera en sus piernas. -Ahora dijo-, comenzaré. Se quedó muy quieto en su silla y se puso a pensar en cosas tristes.

-Sillas con las patas rotas -dijo Búho-. Y los ojos se le llenaron de lágrimas.

-Canciones que no se pueden cantar -dijo Búho-, porque las letras han sido olvidadas. Búho comenzó a llorar. Una gran lágrima rodó por su mejilla y cayó en la tetera.

-Cucharas que han caído detrás de la estufa y nunca más serán encontradas -dijo Búho-. Más lágrimas cayeron en la tetera.

-Libros que nunca más podrán ser leídos -dijo Búho, porque algunas páginas les han sido arrancadas.



-Relojes que se han detenido -dijo Búho-, y no hay nadie cerca para darles cuerda. Búho lloraba y grandes lagrimones caían dentro de la tetera.

-Amaneceres que nadie vio porque todo el mundo estaba durmiendo -dijo Búho sollozando.

-Puré de papas abandonado en un plato porque nadie quiso comérselo -dijo llorando-.

Y lápices que son demasiado cortos para escribir con ellos. Búho pensó en muchas otras cosas tristes. Lloró y lloró. Pronto, la tetera estuvo llena de lágrimas.

-Bueno -dijo Búho-, ¡ya estamos listos! Búho paró de llorar. Puso a hervir la tetera sobre la estufa para hacer té. Búho se sintió contento mientras llenaba su taza.

-Está un poco salado -dijo-, pero el té de lágrimas siempre cae muy bien.

2. Juega a resolver situaciones que nos ocurren, como las del búho, y las posibles soluciones que tú les darías, que no sean llorar o renegar.

Qué hacer si...



Vemos en casa una silla con las patas rotas.

Queremos cantar una canción y olvidamos la letra.

Queremos leer un libro, pero está incompleto.

Tenemos un reloj que no funciona.

Queremos escribir y el lápiz no sirve.

¡Motos y números!

Materiales: tarjetas, hoja con tablero y lápiz.

Número de jugadores: dos

¿Cómo se juega?

Cada jugador dibuja en una hoja el tablero y lee la información de las tarjetas.

Nivel I

1. Un jugador analiza la información de las tarjetas y el otro elige un criterio de organización entre:



2. El jugador tiene un tiempo determinado para escribir la información. El tiempo se establece de común acuerdo entre los jugadores.

Criterio	
<i>Cilindraje, de mayor a menor.</i>	
<i>Velocidad, de menor a mayor.</i>	

3. El jugador gana un punto por cada moto que escriba en el orden correcto.
4. Gana quien tenga el mayor número de puntos.

Nivel II

Ahora se eligen dos criterios de organización entre: cilindraje, potencia, combustible o velocidad máxima.



Moto Tornado 250



Cilindraje:.....249 c.c.
 Potencia:.....233 hp
 Combustible:.....115 litros
 Vel. máxima:.....127 km/h

Moto CBF 125



Cilindraje:.....124 c.c.
 Potencia:.....288 hp
 Combustible:.....120 litros
 Vel. máxima:.....130 km/h

Moto CBF 150



Cilindraje:.....149 c.c.
 Potencia:.....133 hp
 Combustible:.....130 litros
 Vel. máxima:.....127 km/h

Moto Shadow



Cilindraje:.....750 c.c.
 Potencia:.....430 hp
 Combustible:.....180 litros
 Vel. máxima:.....125 km/h

Moto VT 1 100 C



Cilindraje:.....1 099 c.c.
 Potencia:.....600 hp
 Combustible:.....230 litros
 Vel. máxima:.....150 km/h

Moto CRF 150RB



Cilindraje:.....149 c.c.
 Potencia:.....223 hp
 Combustible:.....110 litros
 Vel. máxima:.....125 km/h



Moto Varadero 1 000



Cilindraje:.....996 c.c.
 Potencia:.....925 hp
 Combustible:.....256 litros
 Vel. máxima:.....135 km/h

Moto CRF 50F



Cilindraje:.....490 c.c.
 Potencia:.....350 hp
 Combustible:.....140 litros
 Vel. máxima:.....130 km/h

Moto CRF 100F



Cilindraje:.....990 c.c.
 Potencia:.....980 hp
 Combustible:.....230 litros
 Vel. máxima:.....128 km/h

Moto 100 R



Cilindraje:.....998 c.c.
 Potencia:.....1710 hp
 Combustible:.....250 litros
 Vel. máxima:.....130 km/h

¿Quién fue?

- ◆ Observa lo que sucede. ¿Quiénes respetan las normas de convivencia? ¿Quiénes deben aprender y practicar las normas de convivencia?





◆ Completa cada ficha.

En la Alcaldía

El alcalde incumple una cita.



Aprender a _____

En el parque


Una deportista tira una _____



Aprender a _____

En el cajero del banco

Una persona se _____ en la _____



Aprender _____

En la biblioteca

Un joven _____



Aprender a _____

En _____

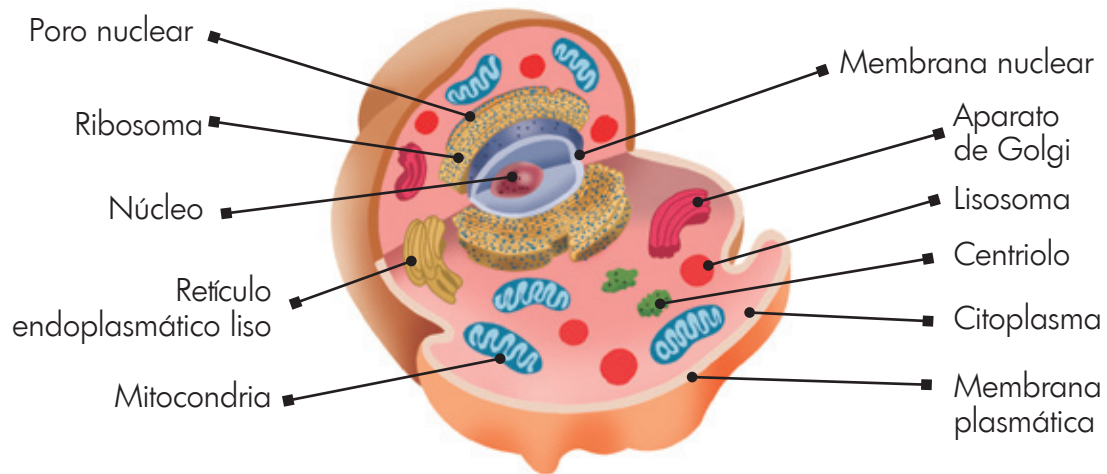


Aprender a _____

Arte y ciencia... elabora modelos

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: barras de plastilina de todos los colores, una tabla mediana, colbón, pincel.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Observa la imagen de la célula, selecciona un color para representar cada parte. Por ejemplo:
 - membrana celular
 - mitocondria
 - citoplasma
 - retículo endoplasmático
 - aparato de Golgi
2. Trabaja sobre la tabla y pega cada una de las estructuras con colbón.
3. Terminado el modelo con un pincel, esparce el colbón sobre todo el modelo.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

¿Por qué es importante elaborar modelos de células?

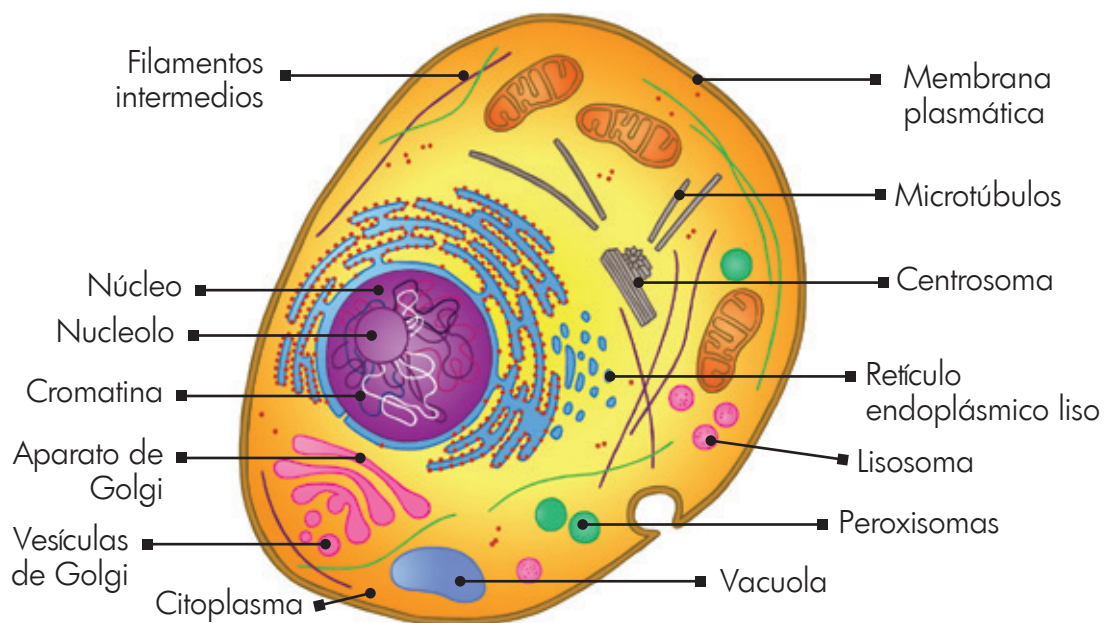




Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Experimenta: observación de la célula animal.

Materiales: huevo de gallina, plato, aguja y lupa.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Coge el huevo y abre un agujero muy pequeño en uno de los extremos. Luego, saca la clara por ese agujero. A continuación rompe la cáscara y pon la yema sobre el plato.
2. Observa la yema con la lupa, identifica la membrana celular y el citoplasma. Luego, rompe la membrana celular para que se riegue el citoplasma y con una aguja busca un punto oscuro que corresponde al núcleo. Separa el núcleo y obsévalo con la lupa.

La yema es la célula y recibe el nombre de óvulo.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Escribo los resultados de mis experimentos.



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

