

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 13





**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 crear y a divertirse con tus ocurrencias.....4



### MATEMÁTICAS

- Instrucciones de dibujo .....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Cambios en el paisaje.....8



### CIENCIAS NATURALES

- Arma el esqueleto..... 10
- Experimenta ..... 11

## A crear y a divertirse con tus ocurrencias

- ◆ Completa y juega con frases que expresan colmos.

¿Cuál es el colmo de un jardinero?

Que su novia se llame Rosa y lo deje plantado.

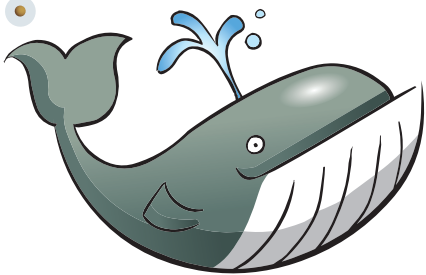
Que en lugar de agua, riegue las flores con...

Que en lugar de manguera utilice...

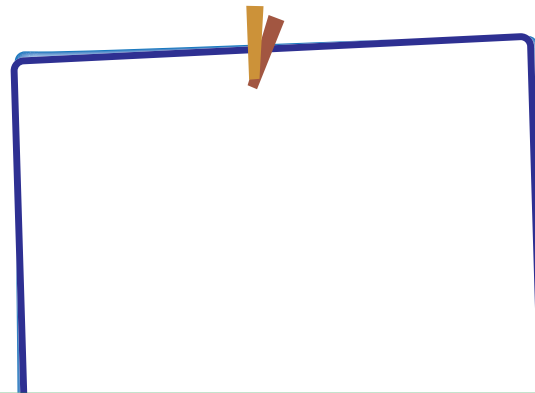


- ◆ Completa los colmos con las ideas que se te ocurran. Dibuja.

¿Cuál es el colmo de una ballena?



Hacer dieta para adelgazar.



Aspirar a ser como

Querer participar en una competencia de



- ◆ Ahora, imagina elefantes y diviértete dibujándolos, completando el texto e inventando colmos.

El elefante -ante

Y el elefantito - ito

Se fueron de

Por un



- ◆ Observa las imágenes. Señala cuál es una fotografía y cuál un dibujo. Explica tu respuesta.



¿Cuál es el colmo de un oso panda?

Que le tomen una foto a color y salga en blanco y negro.

Ir a la peluquería y...

## Instrucciones de dibujo

**Materiales:** lápiz, colores, hojas de papel

### Reglas del juego

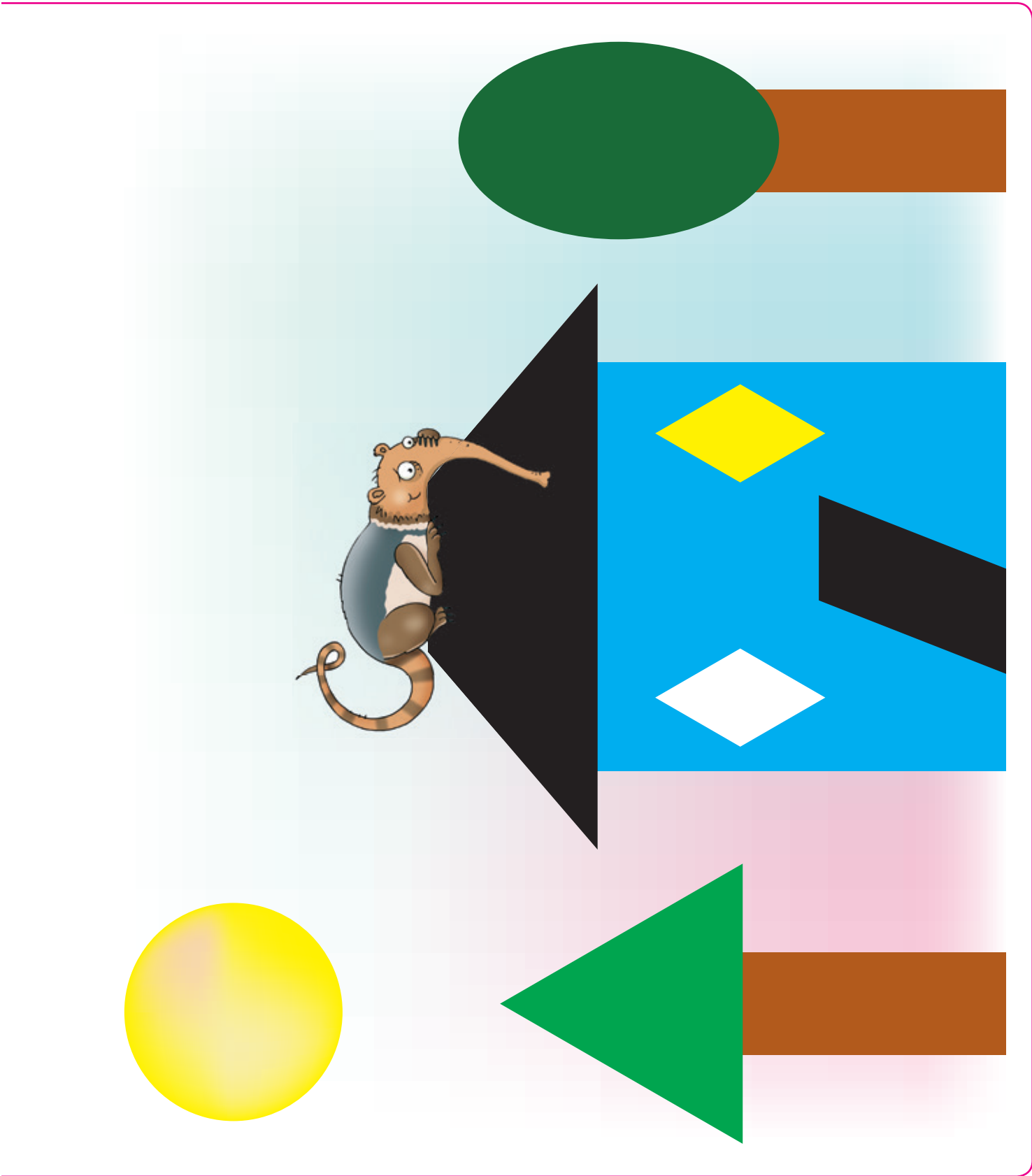
- ◆ Número de jugadores: 2.
- ◆ Un jugador inicia como instructor y el otro como dibujante.
- ◆ El instructor debe dar diez instrucciones.
- ◆ Luego, cambian los papeles de los jugadores.

### ¿Cómo se juega?

1. El instructor le indica al dibujante lo que debe dibujar y los colores que debe usar.
2. Si el dibujante logra hacer exactamente lo que el instructor le indica, obtiene un punto.
3. Gana quien tenga el mayor puntaje.

### Instrucciones que se pueden dar

1. La base de la casa es un cuadrado de color azul.
2. La parte superior de la casa es un trapecio de color negro.
3. La base del árbol al lado derecho de la casa es un rectángulo de color café.
4. La parte superior del árbol que está al lado derecho de la casa es un óvalo de color verde.
5. El sol, que está en la parte superior izquierda de la casa, es un círculo de color amarillo.
6. La base del pino al lado izquierdo de la casa es un rectángulo de color café.
7. La parte superior del pino que está al lado izquierdo de la casa es un triángulo isósceles de color verde.
8. La ventana de la casa en la parte superior derecha es un romboide amarillo.
9. La ventana de la casa en la parte superior izquierda es un rombo blanco.
10. La puerta de la casa en la parte central inferior es un paralelogramo negro.



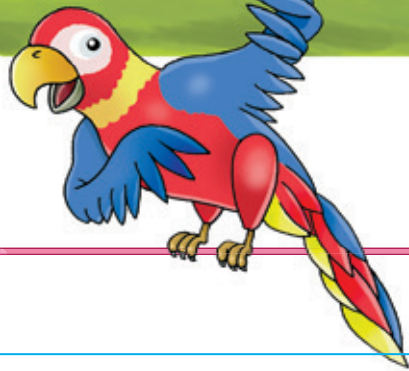
## Cambios en el paisaje

- ◆ Identifica y escribe las ocho diferencias de la imagen. Luego explica qué las causó.



A writing area with a green dotted border and a paperclip icon in the top right corner. It contains eight horizontal dashed lines for writing. On the left side of the writing area, there are eight colored hexagons arranged vertically: red, light blue, green, purple, yellow, orange, blue, and red.





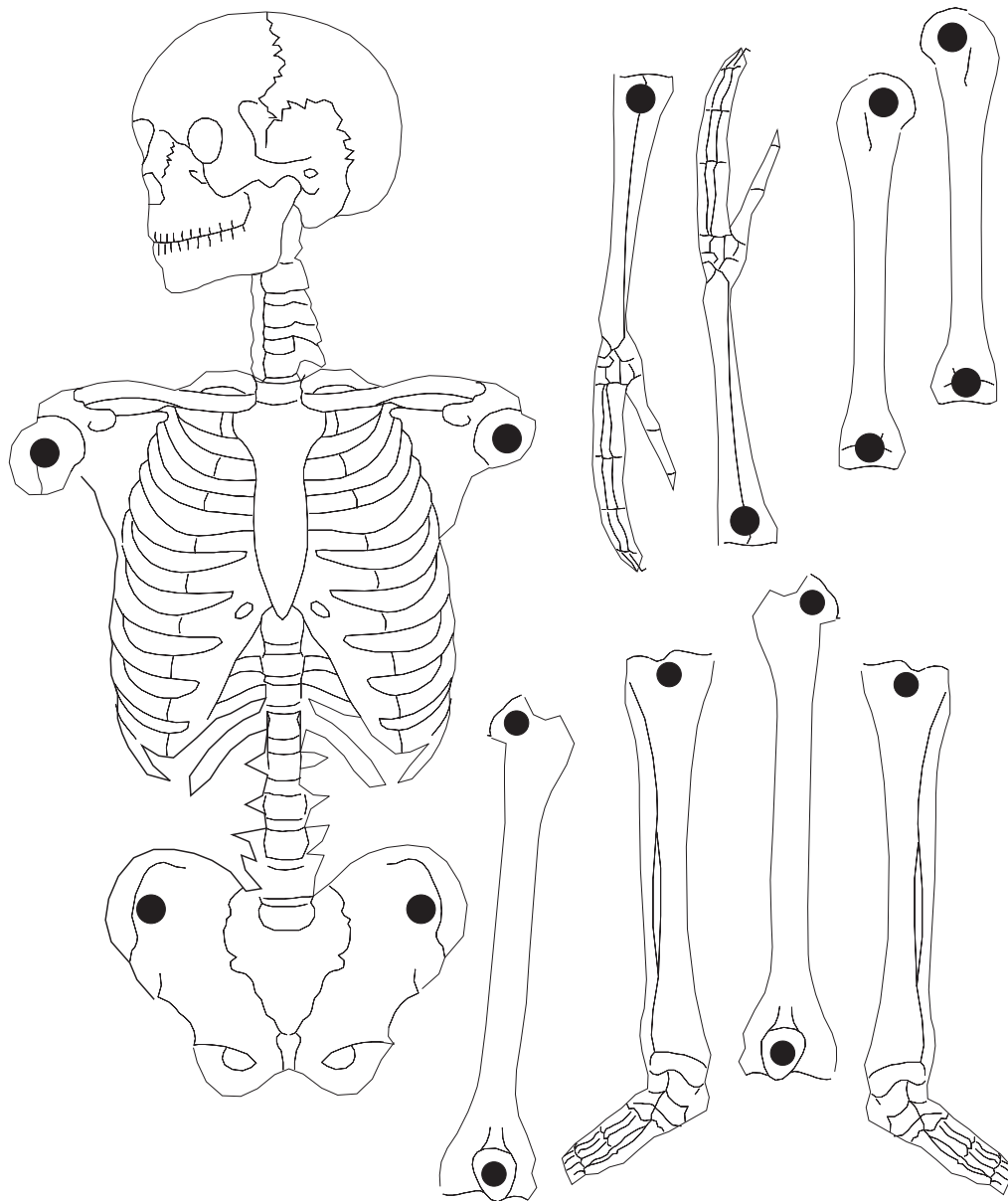
Writing area with horizontal lines and a smiley face icon on the left side.

## Arma el esqueleto

- ◆ Calca y recorta las imágenes de los huesos, arma el esqueleto y disfrázalo.

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

**Materiales:** papel seda, pegante, colores, marcadores, lana.





## Experimenta

- ◆ Observación y descripción de huesos y músculos.

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

**Materiales:** lupa, pinzas, un hueso y un trozo de muslo de pollo, un trozo de carne de res, una bandeja de icopor.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Coge el hueso con las pinzas, colócalo en la bandeja, obsérvalo detenidamente con la lupa. Completa la ficha.



**Color:** \_\_\_\_\_

**Forma:** \_\_\_\_\_

**Textura:** \_\_\_\_\_

**Importancia o función:** \_\_\_\_\_

2. Coge los trozos de carne de pollo y de res con las pinzas, colócalos en la bandeja, obsérvalos detenidamente con la lupa y completa.



**Color:** \_\_\_\_\_

**Forma:** \_\_\_\_\_

**Textura:** \_\_\_\_\_

**Importancia o función:** \_\_\_\_\_



RETOS  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

