

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 20





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

- Lee y diviértete.....4
- Instrucciones para sacarle punta a un lápiz.....5



MATEMÁTICAS

- Sopa de números.....6



CIENCIAS SOCIALES

- ¡Dos intrusas!.....8



CIENCIAS NATURALES

- Tú puedes ser un ilustrador botánico 10
- Ayúdalos a encontrar su hábitat..... 11

Lee y diviértete

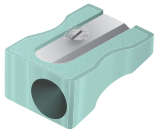
- ◆ Concéntrate y actúa rápido, solamente tienes cinco minutos para completar el ejercicio.

1. Lee todo antes de hacer algo.
2. Pon tu nombre en la parte superior de este papel.
3. Dibuja un círculo alrededor de la palabra "nombre" de la instrucción 2.
4. Pinta seis cuadrados pequeños en la parte inferior izquierda del papel.
5. Ahora, dibuja una X en cada cuadrado.
6. Dibuja triángulos en la parte inferior derecha.
7. Pinta un círculo en cada triángulo.
8. Firma al final de la página.
9. Detrás del título de esta página escribe: venga, venga, venga, vamos.
10. Cuando llegues a este punto di en voz muy alta tu nombre de pila.
11. Ahora, di muy fuerte el de tus abuelos paternos.
12. En la parte posterior de este papel, multiplica 12×12
13. Súmale 396 y pon el resultado aquí.
14. Repasa las operaciones anteriores para cerciorarte de que no te hayas confundido.
15. Pinta un rectángulo alrededor de la palabra "pila" de la instrucción 10.
16. Si has seguido bien las instrucciones hasta aquí, di en voz alta ¡Yupiiiiii! Si estás hasta la coronilla de tanta instrucción y presiones, puedes decir ¡Basta, ya no más!, o lo que se te venga a la cabeza.
17. Cuenta en voz alta desde el 13 hasta el 1.
18. Ahora que has terminado de leer con cuidado todas las instrucciones, haz únicamente lo que se te indica en el numeral 2.



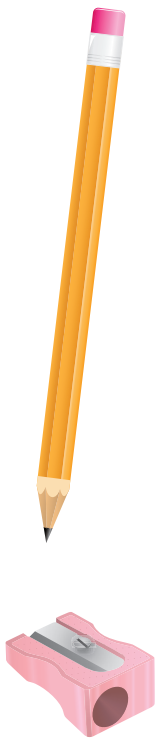
Instrucciones para sacarle punta a un lápiz

- ◆ En unos sencillos pasos, claros y precisos te explicaremos la forma de sacarle la punta a un lápiz, ya sea un lápiz de madera de dibujo o un lápiz de ojos.



Busca el lápiz que desees afilar, ya que sin un lápiz no hacemos nada. El lápiz puede ser de cualquiera de los tipos que existen. Bajo ninguna circunstancia intentes sacarle punta a un bolígrafo, ya que destruirías el bolígrafo y la hoja de la cuchilla del sacapuntas.

1. Coge el lápiz como si de un cuchillo se tratase, y manténlo firmemente sobre tu mano maestra, es decir, si eres zurdo cojerás el lápiz con la mano izquierda, si al contrario eres diestro, cogerás el lápiz con la mano derecha, y si por casualidad eres ambidiestro, sácale punta al lápiz con la mano que más te guste, con la que te sientas más cómodo. Recomendamos que te asegures bien de cuál es tu mano maestra, ya que si te equivocas, la mano carecerá de fuerza para realizar este proceso y no conseguirás más que cansarte.
2. Adentra el lápiz en el orificio más grande que tiene el sacapuntas, si lo adentras en el más pequeño, no conseguirás nada, solo destruir el lápiz.
3. Mueve el lápiz con fuerza, como si quisieras enroscarlo.
4. Sácalo periódicamente para asegurarte.
5. Ahora busca un sacapuntas, pequeño o grande, el tamaño no importa, que esté limpio de cualquier rastro de madera o partícula de otro lápiz, si el sacapuntas es nuevo puede saltarse de que no saca punta de más, ya que si esto ocurriese la punta se partiría, y tendría que volver al principio. Bajo ningún concepto, después de haber sacado punta al lápiz, pongas tu dedo índice sobre la punta de la mina del lápiz, ya que podrías pincharte.
6. Cuando veas que tu lápiz está listo, podrás escribir sin problemas, si esto no ocurriese significaría que has utilizado un lápiz de mala calidad o que has fallado en alguno de los pasos anteriormente dados.



Después de leer el texto animate a escribir instrucciones para amarrarte los zapatos o cualquier otra actividad que realices a diario.



Sopa de números

◆ Para resolver esta sopa de números colorea las cifras que sean **divisibles por 2**.



2345	3456	3457	6789	6540	5438
8888	3487	9876	4569	9854	6532
6547	8754	6666	3452	5345	6668
876	984	45	23	5432	8887
347	43	8765	654	6543	8754
56	7860	8654	4598	4580	7893



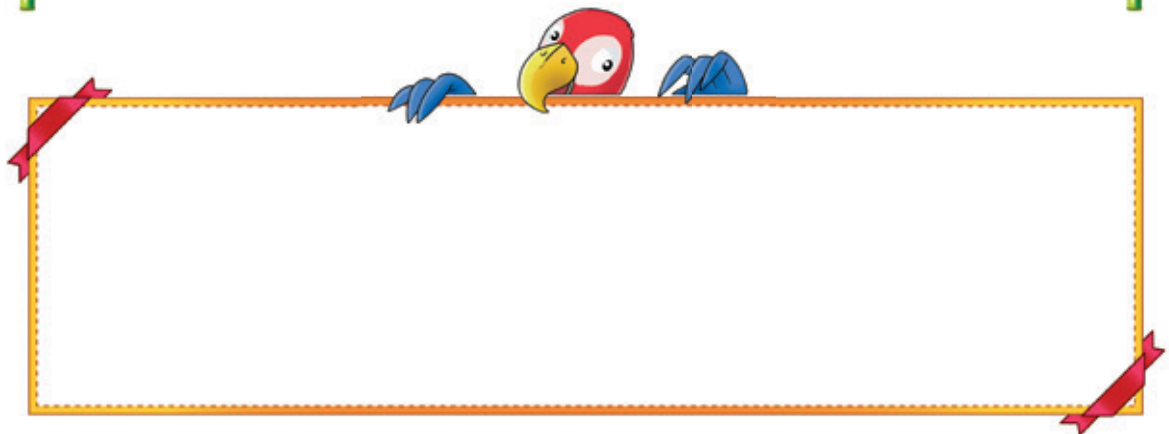
◆ En esta otra sopa de números debes colorear las cifras que sean **divisibles por 3**.



2345	3456	3457	6789	6540	5438
8888	3487	9876	4569	9854	6532
6547	8754	6666	3452	5345	6668
876	984	45	23	5432	8887
347	43	8765	654	6543	8754
56	7860	8654	4598	4580	7893

¡Dos intrusas!

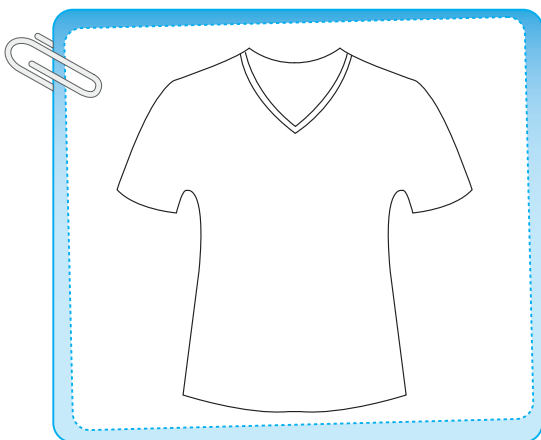
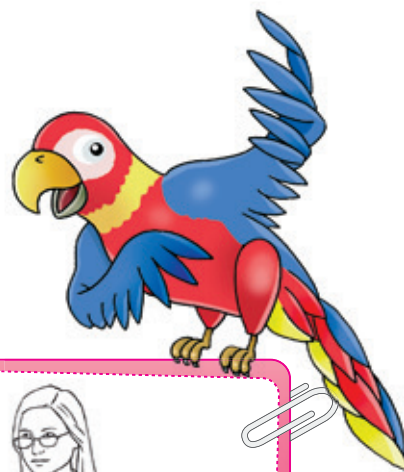
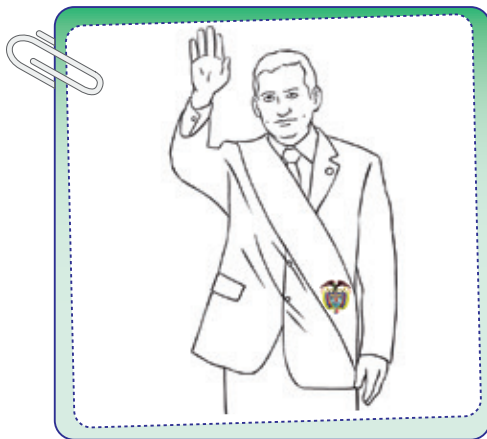
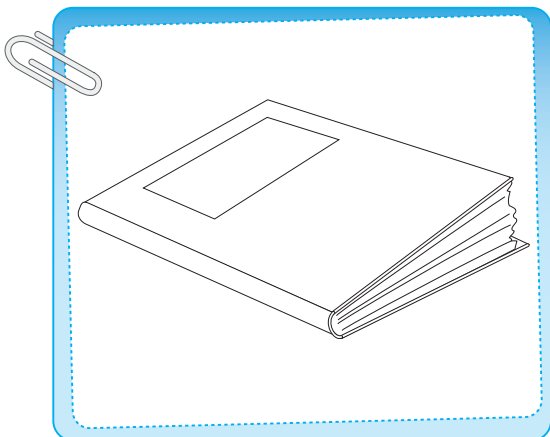
- ◆ Observa e identifica las dos palabras intrusas y escribe el cartel con las otras palabras.





◆ Identifica y colorea las siluetas relacionadas con la organización del Estado colombiano.

Tachas las dos intrusas.



Tú puedes ser un ilustrador botánico

Me aproximo al conocimiento como científico natural.



- ◆ Selecciona tres plantas con flor de jardín o del parque y dibújalas en un octavo de cartulina, utilizando las técnicas de pintura que conoces.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Materiales

- ✓ Tres octavos de cartulina.
- ✓ Una lupa.
- ✓ Colores.
- ✓ Lápiz.



Ayúdalos a encontrar su hábitat

- ◆ Identifica y escribe el nombre de cada animal. Luego, dibuja un camino que lleve a cada animal a su hábitat.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

