

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 24





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

- Juegos de ayer y de hoy 4



MATEMÁTICAS

- ¿Cuáles áreas son iguales?..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Mapa de un viajero..... 8



CIENCIAS NATURALES

- Explora posibilidades para preparar mezclas..... 10
- Concéntrate..... 11

Juegos de ayer y de hoy

- ◆ Explica a la persona con quien compartes uno de los juegos que más te gusta.
- ◆ ¿Cuáles son tus juegos favoritos? ¿Por qué?



Pieter Bruegel: Juegos de niños.
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/ff/Pieter_Bruegel_d._Ä._041.jpg

- ◆ Esta pintura representa muchos de los juegos que practicaban los niños hace muchos años, vamos a jugar al detective... observa con atención, si tienes una lupa va a estar mejor.

✓ ¿A qué juegan los niños y niñas de la pintura?

✓ ¿Qué lugar representa la pintura?



✓ Algunos de ellos juegan al caballito? ¿Cómo lo hacen? Hay alguno de estos juegos que tú hayas practicado antes?

✓ ¿Cuál es el grupo más numeroso en el juego? Señálalo y explica lo que imaginas que juegan.

✓ ¿Cuáles son los elementos que se utilizaban en esta época para jugar?

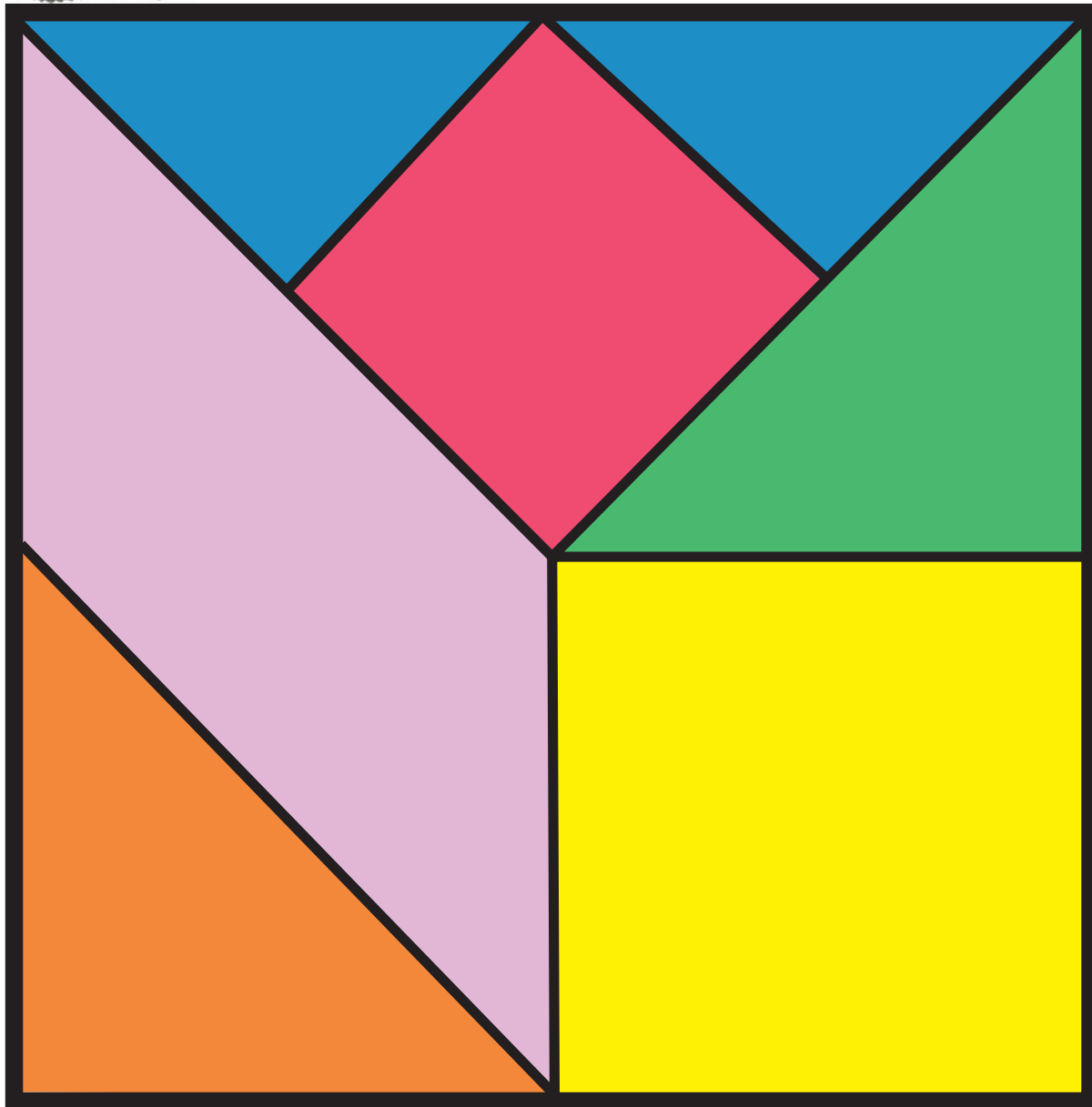
✓ Recuerda algún juego que has aprendido de tus padres o de tus abuelos.

◆ Ahora puedes realizar tu propio dibujo de los juegos que los niños como tú juegan hoy.

¿Cuáles áreas son iguales?

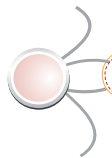
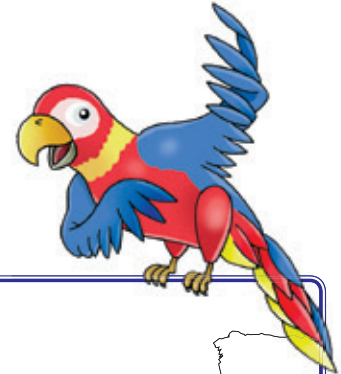
- ◆ Para esta actividad vamos a usar el tangram chino. Copia y recorta cada una de las piezas de la imagen y sigue las instrucciones.
 - ✓ Identifica las figuras planas que componen el tangram.
 - ✓ Toma los triángulos pequeños y comienza a clasificar las figuras que poseen la misma superficie.
- ◆ Responde las siguientes preguntas:
 - ❖ ¿Cuántos triángulos pequeños tiene el cuadrado grande?
 - ❖ ¿Cuántos triángulos pequeños caben en el triángulo grande?
 - ❖ ¿Cuántos triángulos pequeños tiene el cuadrado?
 - ❖ ¿Cuántos triángulos pequeños caben en el paralelogramo?
 - ❖ Si cada triángulo pequeño tiene 1 cm^2 , ¿cuánto mide cada una de las demás piezas?
 - ❖ ¿Cuál es la superficie del cuadrado total?





Mapa de un viajero

◆ Traza la ruta de los viajes de Colón a América.



CONVENCIONES

- Primer viaje, 1492 - 1493
- Segundo viaje, 1493 - 1496
- Tercer viaje, 1498 - 1500
- Cuarto viaje, 1502 - 1504

◆ Completa.

- * El viaje más largo de Colón fue _____ .
- * El viaje más corto de Colón duró _____ .
- * El viaje más importante fue _____
 porque _____
 _____ .



Mapa de un viajero

- ◆ Ubica y colorea según las convenciones toda civilización.

Mapa de grandes civilizaciones precolombinas

Teotihuacán
Chichen Itzá
Tenochtitlán
OCÉANO ATLÁNTICO
OCÉANO PACÍFICO
Cuzco
AMÉRICA DEL SUR
Tierra del Fuego

CONVENCIONES

- Aztecas
- Mayas
- Incas

- ◆ Escribe qué sucedió con los aztecas, mayas e incas luego del descubrimiento de América.

Explora posibilidades para preparar mezclas

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

- Imagina que eres la persona responsable de preparar las mezclas en una empresa de químicos.

Debes hacer cuatro mezclas homogéneas y cuatro mezclas heterogéneas con los siguientes materiales.

En cada caso solo debes utilizar solo dos materiales.

Aceite

Tierra

Leche

Agua

Sal

Azúcar

Arena

Témpera roja

Piedras

Témpera azul

Tinto

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Mezclas homogéneas

Mezclas heterogéneas



Concéntrate

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- Cinco octavos de cartulina blanca o cinco hojas de papel, tijeras, colores, marcadores.

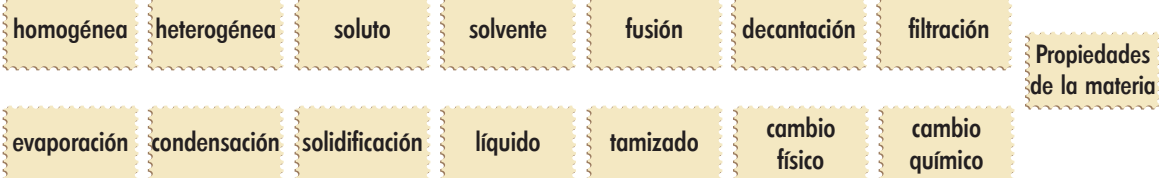
Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. En cada octavo de cartulina dibuja seis recuadros y recórtalos. Deben salir 30 recuadros en total.



2. En 15 recuadros escribe o dibuja los siguientes términos:



3. En los 15 recuadros restantes escribes el significado o un ejemplo para cada uno de los términos. Por ejemplo:



Desarrollo compromisos personales y sociales.

4. Finalmente, mezcla los recuadros y extiéndelos boca abajo en una mesa, concéntrate y empieza a hacer parejas según corresponda. Ten en cuenta el lugar donde está la carta. Si te equivocas, deja la carta en el mismo lugar y continúa jugando.



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colectión

