

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 27





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

- Juega a ser un mago4



MATEMÁTICAS

- ¿Cuál figura sigue?.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Un pueblo geométrico.....8



CIENCIAS NATURALES

- Contacto entre cuerpos que se encuentran a diferente temperatura 10
- El calor es una forma de energía..... 11

Juega a ser un mago

- ¿Te gusta la magia? ¿Has leído libros donde aparecen magos? ¿Has visto actuar a un mago?

Anímate a hacer magia.



La moneda que desaparece

Este truco es muy sencillo de realizar. Los materiales que se requieren son:

- ✓ Una camisa que tenga un bolsillo pequeño en el lado superior izquierdo.
- ✓ Una moneda
- ✓ Un pañuelo vistoso

Para realizar este truco, como mago, debes llevar puesta la camisa. Tomas la moneda con la mano izquierda y el pañuelo con la mano derecha, cogiéndolo desde una punta. Levantas la moneda para mostrarla al público y pasas el pañuelo sobre ella, moviéndolo hacia tu pecho. Esto lo realizas aproximadamente tres veces. Cuando vas a pasar el pañuelo por cuarta vez, tu mano derecha, al



pasar con el pañuelo sobre la moneda, la coges y la colocas en el bolsillo de la camisa.

De esta forma la moneda ha desaparecido por arte de magia. Debes practicar mucho este movimiento, para que al realizarlo te salga rápido y fluido como a un mago profesional.

Adivinar el número que otra persona tiene en su mente.

Este juego solo exige que sepas sumar y restar, y los dejarás maravillados.

Pídele a la persona que piense en un número cualquiera del 1 al 10, pero que no lo diga en voz alta. Una vez lo tenga en claro le das una serie de indicaciones matemáticas:

- * Súmele 4
- * Réstale 3
- * Súmale 9
- * Súmale 2
- * Réstale 5



Los valores que se suman y restan son arbitrarios y pueden ser todos los que tu, como mago, desees, hasta la última indicación, que debe ser: "Ahora réstale el número que habías pensado".

Luego, tú dices el resultado del cálculo total. La persona te dirá que has acertado, sin entender cómo lo has hecho.

Es sencillo: tú como mago llevas la cuenta de las sumas y restas que has indicado. No sabes, ni necesitas saber el número que el otro ha pensado, porque con la resta final, lo anulas, y lo que queda es lo que tú le hayas indicado sumar y restar. Para explicarlo con un caso práctico: el receptor piensa X , se le pide que le sume 8, que le reste 1 y que le reste X . El resultado será 7, y X puede ser cualquier número.

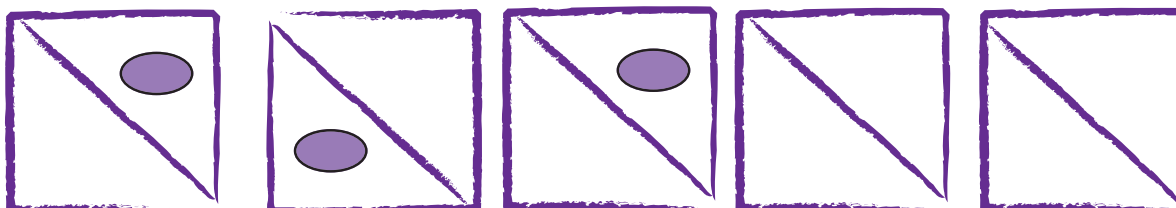


MATEMÁTICAS

¿Cuál figura sigue?

- ◆ Completa las secuencias con la figura o cantidad correspondiente.

Ten cuidado con los movimientos que se realizan.





● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●
● ● ●	● ●	●
● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ●	?

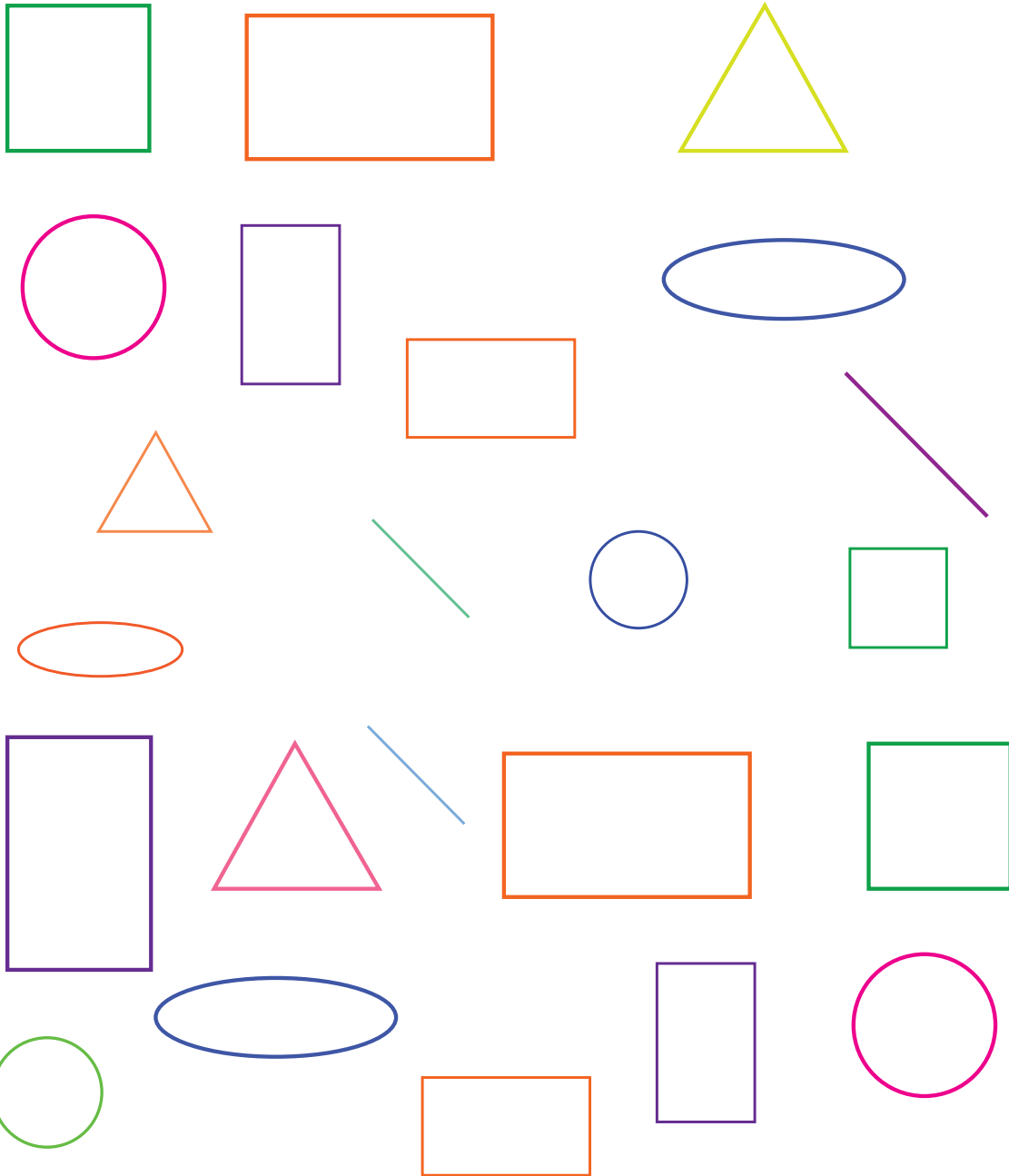


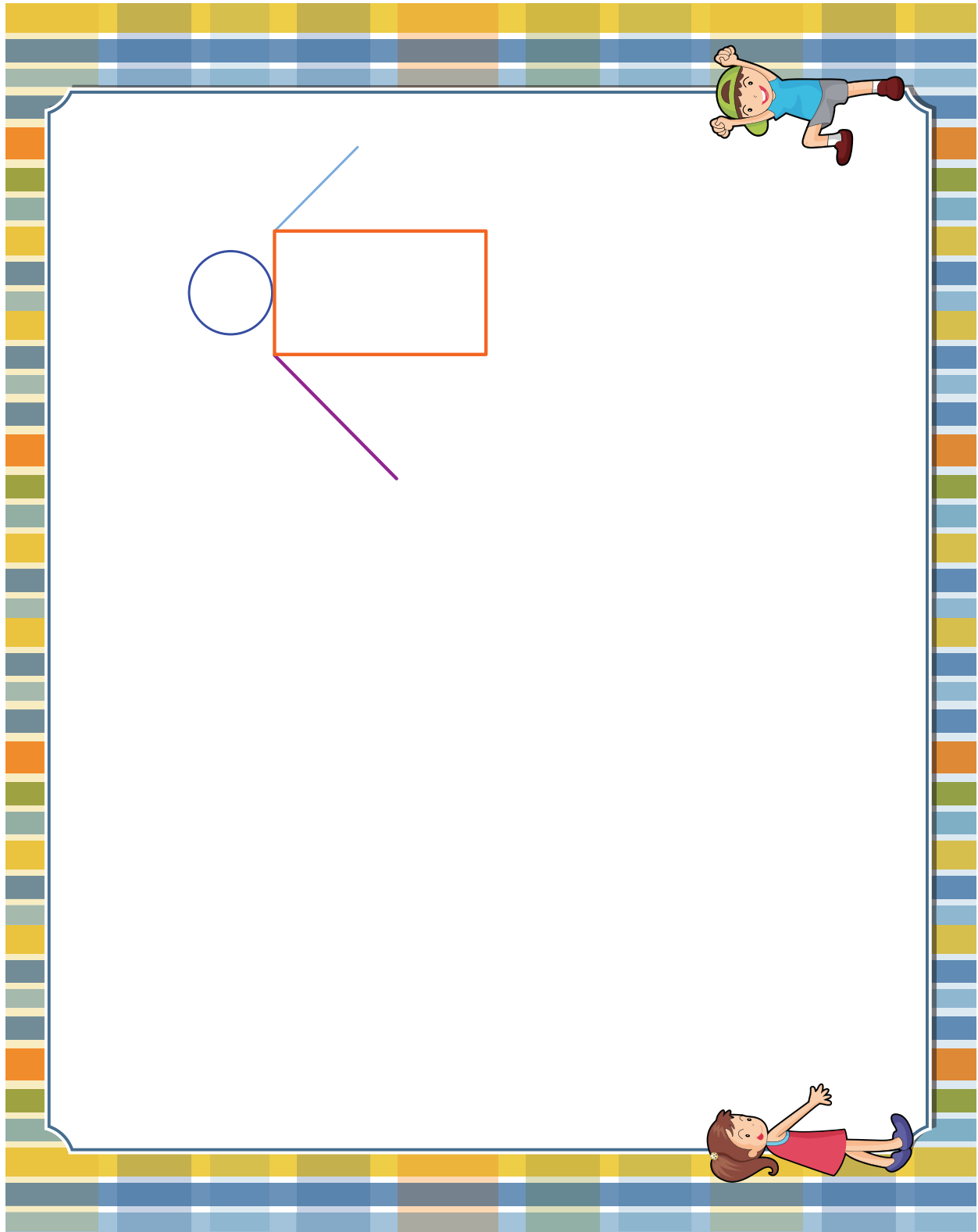
○ / \	○ / \	◇ ○ / \
○ / \	○ / \	○ / \
○ / \	○ / \	?



Un pueblo geométrico

- ◆ Emplea las siguientes figuras para hacer un poblado colonial. Utilízalas en diferentes tamaños.





Contacto entre cuerpos que se encuentran a diferente temperatura

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

Tres platones, hielo, agua fría, agua tibia, dos toallas de papel.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. En cada uno de los platones coloca respectivamente: cinco hielos, agua fría, agua tibia.
2. Introduce las manos en cada platón durante tres minutos en el siguiente orden: hielo, agua fría, agua tibia.

Reflexiona: ¿Se transfiere el calor?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ Describe la sensación que percibiste al tener contacto con el agua a diferentes temperaturas.

Hielo	Agua fría	Agua tibia



El calor es una forma de energía

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: una linterna.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Enciende la linterna y acerca tus manos al foco.
2. Describe en el siguiente cuadro las sensaciones que percibes.

Reflexiona: ¿Qué sucede primero la energía o el calor?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ Dibuja a continuación ejemplos de las manifestaciones de la energía. Recuerda que la energía se manifiesta en forma de luz, sonido, electricidad, magnetismo y calor.



RETOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

