

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 28





**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 con el diccionario..... 4



### MATEMÁTICAS

- Construyamos prismas..... 6



### CIENCIAS SOCIALES

- Festival cultural ..... 8



### CIENCIAS NATURALES

- ¿Qué es lo que suena?..... 10
- ¿Cómo viaja el sonido?..... 11

## A jugar con el diccionario

1. Invita a tus amigos(as) a jugar al diccionario por un rato.
2. Nombren un líder del juego. El líder elige una palabra del diccionario sin contarle a nadie lo que significa esa palabra.
3. Luego le pides a sus compañeros de juego que escriban en un papel lo que creen que significa la palabra.
4. Después cada uno comparte lo que ha escrito y evalúan quién estuvo más cerca de la definición de la palabra.

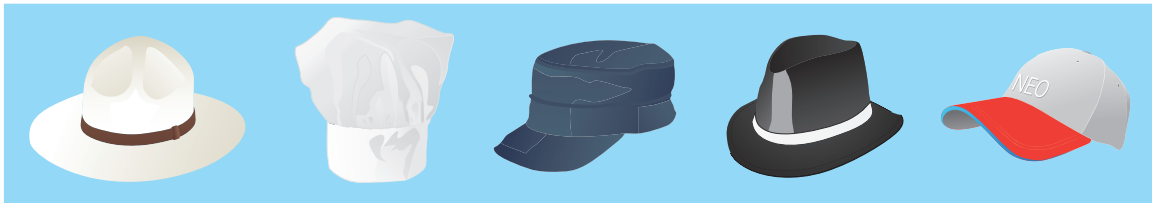
Gana quien escriba el significado más parecido al real.

### Para seguir jugando

- ✓ Cada participante busca un grupo de palabras que nombren animales acuáticos, animales terrestres o cualquier otro tema que le guste. Luego hace una lista y las ordena alfabéticamente. Escribe el significado de cada palabra con las cosas que sabe acerca de esa palabra.

Finalmente, comparen los significados de sus diccionarios con un diccionario que tengan. Por cada significado correcto se gana un punto. ¡Gana quien más puntos tenga!

- ✓ También pueden jugar a buscar el significado de objetos reales en diferentes circunstancias. Por ejemplo: a partir de una gorra o sombrero, una persona puede ser diferente personajes.



Un taxista que abre la puerta del taxi a un cliente.

Un chef que prepara una cena especial.

Una persona que saluda a un superior.

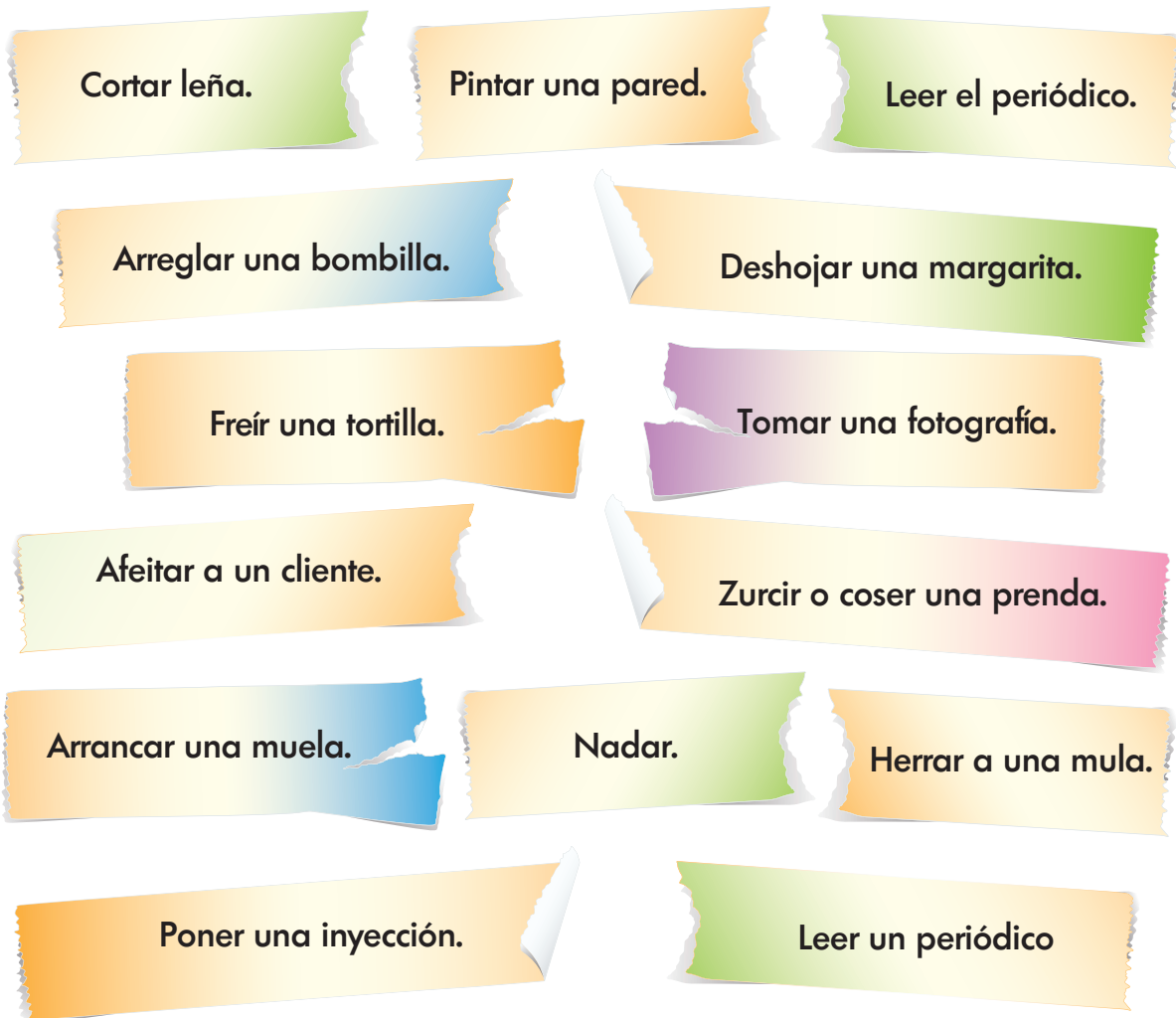
Un señor que se descubre al entrar en la iglesia.

Un deportista se protege del sol.

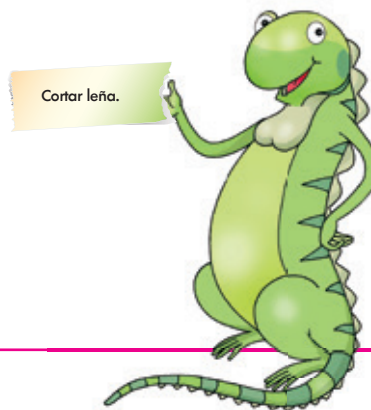


✓ Ahora, juega a representar las siguientes escenas, dando significado a cada enunciado. Para que tus amigos adivinen qué haces.

Se escriben varios papelitos con escenas como:



Cada jugador saca un papelito y representa la acción que le corresponde. Gana quien mejor lo haga y le adivinen más rápido.

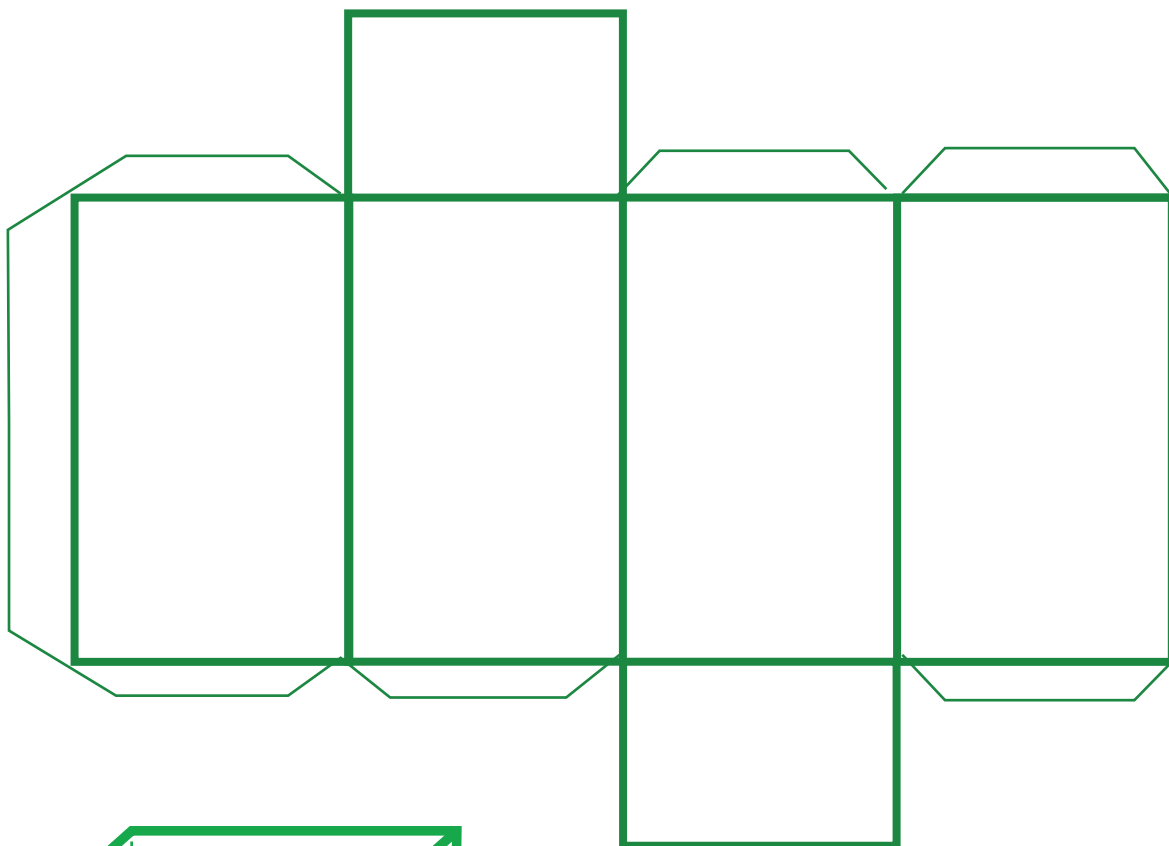


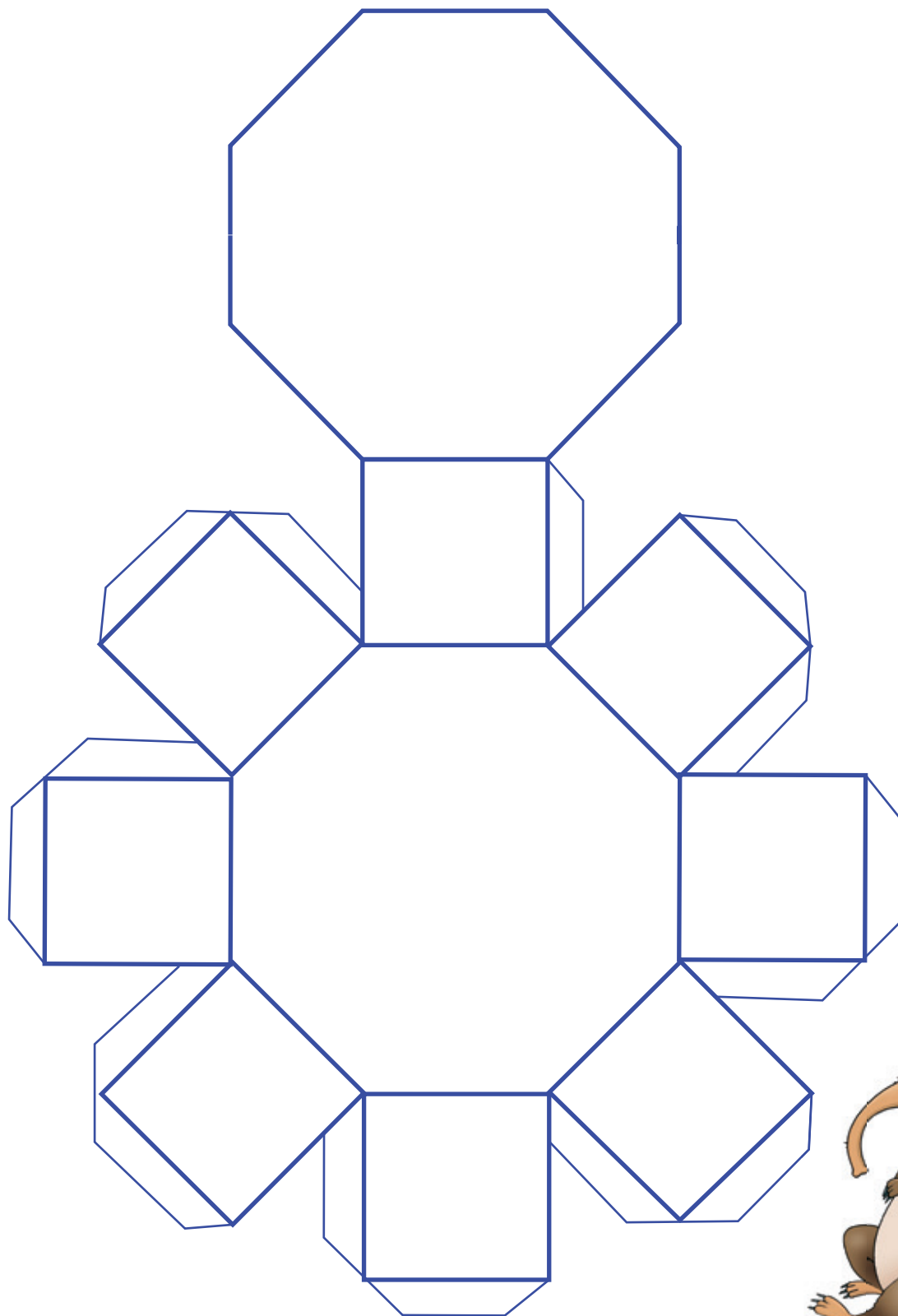


## Construyamos prismas

- ◆ A continuación encontrarás una plantilla con dos prismas.

Cálcalos y constrúyelos. Luego puedes decorarlos.





## Festival cultural

- ◆ Identifica las actuales etnias de nuestro país que se encuentran participando en un festival cultural.

Luego, relaciona cada ficha con el personaje de la etnia correspondiente:

pandereta

hamacas

tambor

comerciantes

rituales

pescadores

mochilas

cazadores







- ◆ Dibuja las manifestaciones culturales que más te gusten de la etnia. Escribe una nota de su historia e importancia.

Yo \_\_\_\_\_  
soy \_\_\_\_\_ .

\_\_\_\_\_ es importante  
porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ¿Qué es lo que suena?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

**Materiales:** una peinilla nueva, papel celofán, pita y un caucho limpio.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Coge la peinilla y coloca sobre ella un pedazo de papel celofán, sopla fuerte muchas veces hasta lograr alguna melodía.
2. Coge un extremo de la pita con tus dientes y el otro extremo con tu mano izquierda. Luego con tu mano derecha pulsa la cuerda y escucha el sonido que emite. Realiza la misma actividad con el caucho.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Explica cómo se produce el sonido en la peinilla.

Explica cómo se produce el sonido con la pita y con el caucho.



## ¿Cómo viaja el sonido?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

**Materiales:** un tubo de cartón del papel higiénico, un vaso plástico.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

Emite los sonidos que quieras a través del tubo y del vaso plástico.

**Reflexiona** ¿Cómo se propaga el sonido?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

◆ Dibuja cómo se propaga el sonido en cada caso.

A diagram for a drawing activity. It features two large rectangular boxes, one orange and one purple, representing the materials. A red parrot is peeking over the top edge of the orange box. To the right of the orange box is a label 'Vaso plástico' (Plastic cup) with a red string and a green pushpin. To the right of the purple box is a label 'Tubo de papel higiénico' (Toilet paper tube) with a red string and a green pushpin. The boxes are intended for drawing how sound propagates through each.



RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

