

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 29





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

- ¡Vamos a jugar y a divertirnos!.....4



MATEMÁTICAS

- Sopa de letras.....6
- Ampliando figuras.....7



CIENCIAS SOCIALES

- Juega con las coordenadas.....8



CIENCIAS NATURALES




- Un gran sistema: el Sol, planetas, satélites y mucho más.....10
- Es una estrella que te ilumina cada día.....11

¡Vamos a jugar y a divertirnos!

- ◆ El juego consiste en que un policía tiene que atrapar a un ladrón, guiándose con la información de algunas personas del lugar.

¿Sabes qué movimientos caracterizan a un ladrón, un policía, un turista, un cocinero y un carpintero? ¿Cómo crees que se comunicarán en el juego?

Observa las imágenes y lee.

	<p>Lenguaje no verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Andar de puntillas. ▶ Mirar hacia uno y otro lado. ▶ Levantar las manos. 	<p>Significado</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Pasar inadvertido. ▶ Vigilancia. ▶ Rendirse.
	<p>Lenguaje no verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mirar a su alrededor. 	<p>Significado</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Buscar al ladrón.
	<p>Lenguaje no verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Indicar con los dedos. ▶ Mover los brazos. 	<p>Significado</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mostrar el número de cosas robadas. ▶ Avisar al policía de que ha sido robado.



Lenguaje no verbal

- ▶ Sostener una cámara a la altura de la cara.
- ▶ Levantar el brazo en una dirección.

Significado

- ▶ Tomar fotos.
- ▶ Señalar hacia dónde ha escapado el ladrón.



Lenguaje no verbal

- ▶ Mover la mano en círculo.
- ▶ Encogerse de hombros.

Significado

- ▶ Remover en la olla.
- ▶ Desconocer dónde está el ladrón.



Lenguaje no verbal

- ▶ Deslizar una mano sobre el pupitre.
- ▶ Asentir con la cabeza.

Significado

- ▶ Aserrar una tabla.
- ▶ Responder afirmativamente.

◆ Ahora, te reúnes con cinco amigos y cada uno interpretará un personaje: policía, ladrón, víctima del robo, carpintero, cocinero y turista.

- ✓ El ladrón entra en escena sigilosamente y roba unos cuadros de la tienda. Luego sale corriendo y se refugia en un escondite. Todos han visto lo que ha ocurrido y dónde se ha escondido. Al turista le ha dado tiempo de sacar una fotografía.
- ✓ A continuación llega el policía. Solo sabe que se ha cometido un robo. El turista le entrega la foto del ladrón. Su deber es atraparlo y recuperar el botín, y para hacerlo pregunta si alguien lo ha visto, también puede usar la foto.
- ✓ Todo el juego se basa en el uso de gestos y movimientos para comunicarse, representar personajes y acciones: ¿qué hace un ladrón, un policía, un turista, un cocinero y un carpintero, y cómo se comunicarán en la situación del juego?



MATEMÁTICAS

Sopa de letras

◆ Encuentra las palabras que están en la sopa de letras.

kilolitro

decilitro

mililitro

litro

capacidad

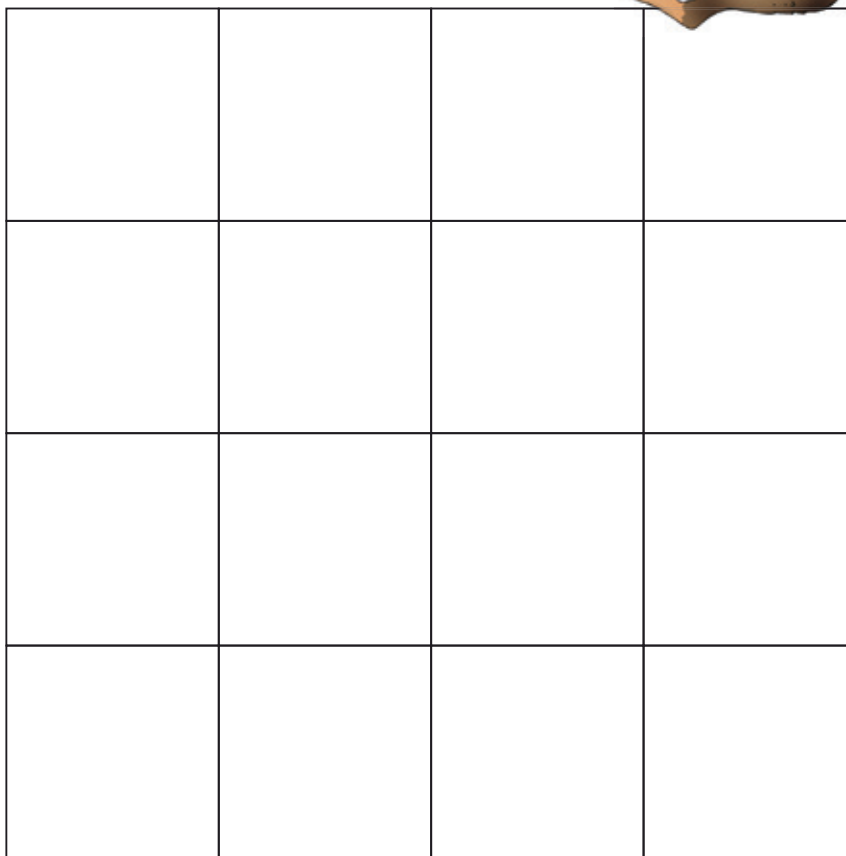
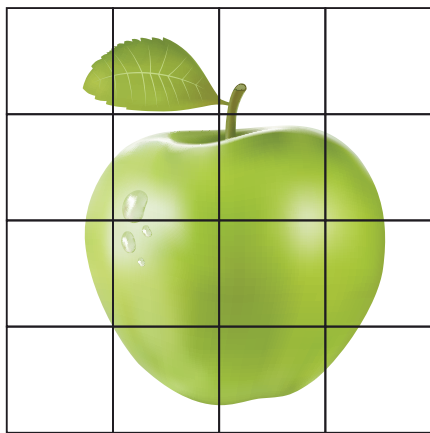


D	I	O	S	D	A	B	O	R	Z
X	V	R	D	E	E	E	R	K	G
X	P	T	E	C	R	U	T	O	T
Y	U	I	D	I	T	I	I	U	I
R	E	L	A	L	Y	R	L	Y	T
Q	W	O	D	I	U	T	I	O	P
I	O	L	I	T	R	O	L	I	U
T	U	I	C	R	I	Y	I	T	Y
F	G	K	A	O	O	U	M	E	W
C	X	V	P	A	P	S	A	K	F
B	V	E	A	S	K	A	E	H	J
L	M	F	C	E	M	L	O	K	Ñ



Ampliando figuras

- ◆ Amplía la manzana en la tabla de abajo, siguiendo los mismos trazos del cuadro pequeño.



Juega con las coordenadas

	y	n	c	o
	m	f	u	l
	e	d	ñ	x
	b	g	v	s
	a	t	l	r

◆ A partir de la siguiente tabla, escribe la letra que corresponde a cada coordenada y descubre el mensaje.

A2	B3	C1	D4	E2	E4	E1	D4		

E2	E4	E1	C2	B4	A3	B4	A4	A2	C1	D4

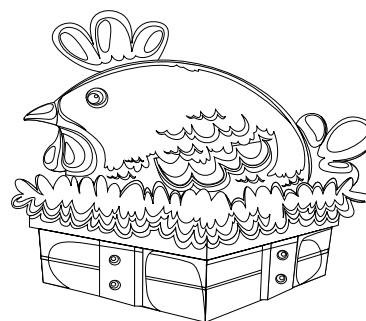
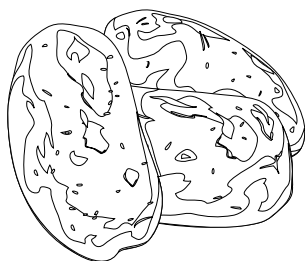
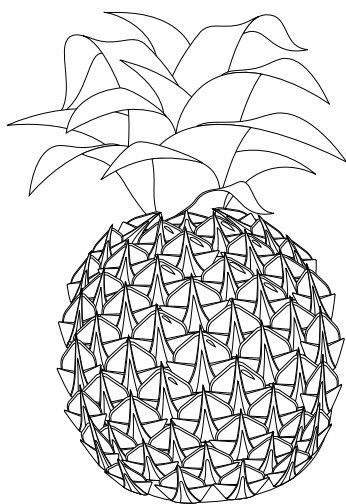
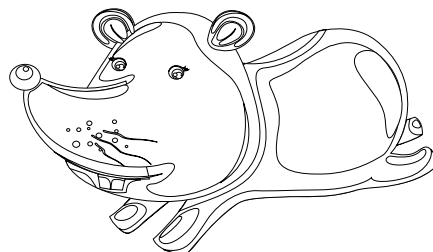
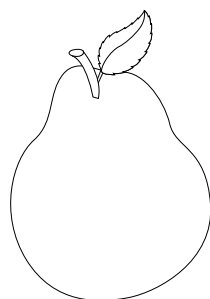
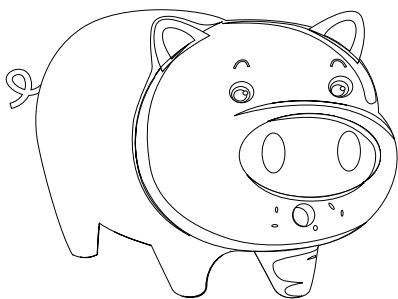
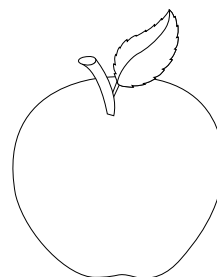
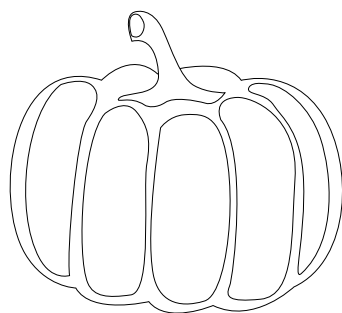
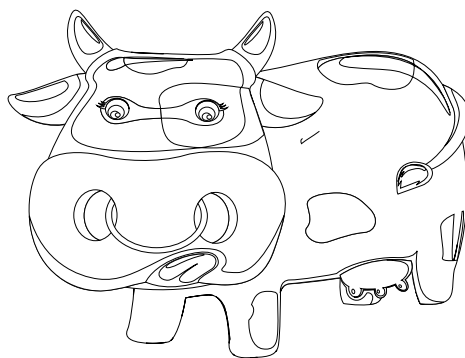
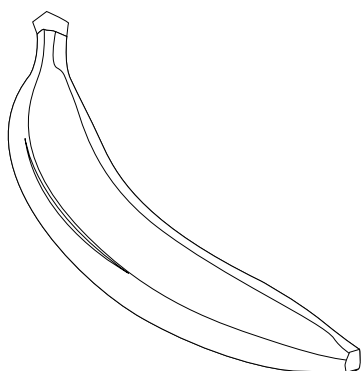
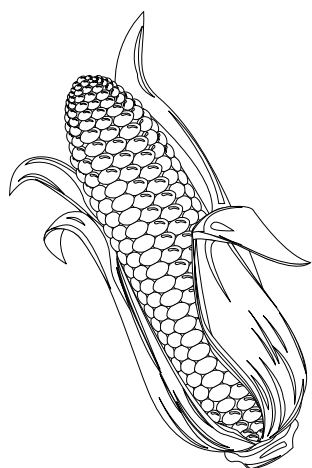
A1		A3	A4	D4	E2	B3	B1	D1	E4	C1	D4

B3	A2		A4	E4	B4	D2	C1	A2	

C2	B4	D3	C1	E4	D4	A4		



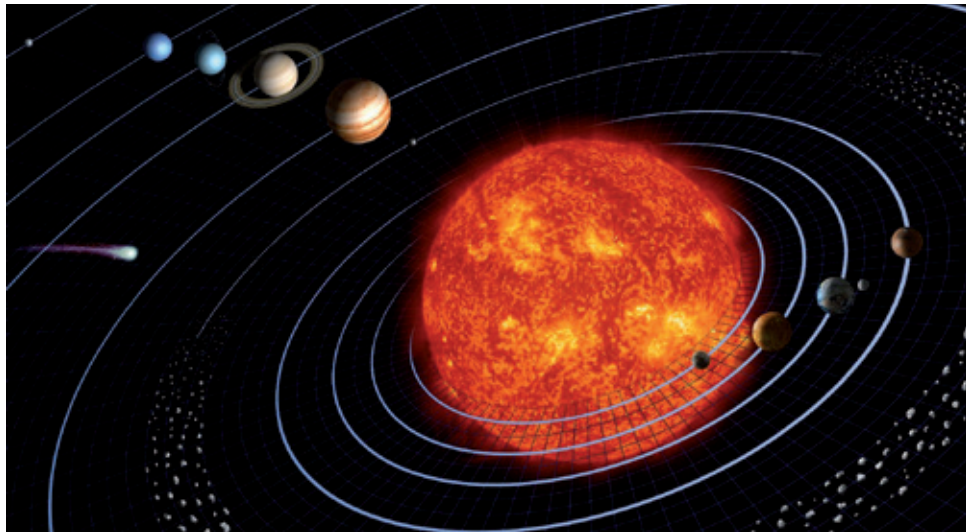
◆ Identifica los alimentos que se encuentran en esta imagen y colorea o decora los que consumes.



Un gran sistema: el Sol, planetas, satélites y mucho más

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

- ◆ Observa la imagen del sistema solar y dibuja o arma con material reciclado tu propio modelo.





Es una estrella que te ilumina cada día

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: un octavo de cartulina negra, nueve monedas de diferentes tamaños, cinco barras de plastilina de colores, tres imanes redondos pequeños.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Ocho monedas representarán a los planetas y las debes cubrir con plastilina de diferente color, dejando una de las caras limpia.
2. La moneda más grande la cubrirás con plastilina de color amarillo, que representará al Sol, y otra de color azul, que será la Tierra.
3. Organiza en el octavo de cartulina el sistema solar y coloca justo debajo de la moneda que representa al planeta Tierra uno de los imanes y empieza a hacer movimientos de rotación y traslación.
4. Coloca ahora otro de los imanes justo debajo del Sol.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Registra tus observaciones en los cuadros.

¿Qué ocurre cuando colocas el imán debajo de la moneda?

¿Qué sucede cuando haces los movimientos de rotación y traslación?

¿Qué ocurre cuando tanto el Sol como el planeta Tierra tienen los imanes?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

