

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 30





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

- "Canciones para cantar y jugar" 4



MATEMÁTICAS

- La cruz desconocida 6



CIENCIAS SOCIALES

- Las profesiones y oficios 8
- Abecegramas de profesiones y oficios 9



CIENCIAS NATURALES

- La manzana de Newton pasó a la historia y no puede ser eliminada de ningún libro..... 10

"Canciones para cantar y jugar"

- ◆ Elemento motivador: una escoba.
- ✓ Busca una escoba, obsérvala y responde: ¿para qué sirve?, ¿quién se cree que utiliza la escoba para volar?



- ✓ Ahora fíjate que la brujiita Tapita es una brujiita buena, simpática y algo despistada que vivía en un tapón. ¿De qué color son su vestido y gorro?
- Has escuchado frases como: "Abracadabra, patas de cabra".
- ✓ Conoce y aprende la letra de la canción, ve haciendo los gestos correspondientes.

La brujiita Tapita

La brujiita Tapita (mover las dos manos y la cabeza a un lado y a otro) *vivía en un tapón* (hacer con los dedos de una mano el gesto de algo pequeño), *que no tenía puerta* (hacer con el dedo índice

la forma cuadrada) *ni ventana, ni balcón* (hacer gesto de asomarse a la barandilla de un balcón).

La brujiita Tapita (mover las dos manos y la cabeza a un lado y a otro) *vivía en un tapón* (hacer con los



dedos de una mano el gesto de algo pequeño), **con una escobita** (simular acción de barrer) **y un enorme escobillón** (con los brazos abiertos hacer gesto de algo grande).

La brujiita hacia brujerías (con el dedo índice hacia arriba balancear ambas manos de un lado a otro) **iabracadabra pata de cabra!** (agitar los dedos de ambas manos a la derecha y a la izquierda) **ipum!** (dar palmada fuerte encima de nuestra cabeza).

La brujiita Tapita (mover las dos manos y la cabeza a un lado y a otro) **quería navegar** (con una mano hacer gesto de las olas del mar), **y en un corcho redondo** (con el dedo índice hacer la forma de círculo) **se lanzó a la altamar** (con los brazos estirados señalar algo que está lejano).

La brujiita Tapita (mover las dos manos y la cabeza a un lado y a otro) **también quiso volar** (agitar los brazos imitando el movimiento de volar) **y se subió a un flecha** (hacer gesto de disparar una flecha) **justito en la mitad** (con un dedo índice señalar la mitad del otro). **Pero el corcho se hundió** (agacharnos haciendo con el brazo el gesto de hundirse) **y la flecha se rompió** (con las manos hacer gesto de romper algo). **iabracadabra pata de cabra!** (agitar los dedos de ambas manos

a la derecha y a la izquierda) **ipum!** (dar palmada fuerte encima de nuestra cabeza).

Un día la brujiita quiso desaparecer (taparse la cara con las manos) **y mirándose al espejo** (hacer con los dedos índices la forma de un círculo) **dijo: "¡Uno, dos y tres!"** (contar hasta tres con los dedos índice, corazón y anular).

Mas cuando abrió los ojos (abrir de forma exagerada los ojos) **no se vio. ¿saben por qué?** (hacer gesto de negación y encogerse de hombros).

Porque despistada se miraba en la pared (hacer gesto gracioso de disculpa y señalar una pared).

La brujiita hacia brujerías ...

Cuidado que Tapita (hacer con el dedo gesto de advertencia)

apurada se marchó (gesto de irse) **en su nuevo modelo de escoba súper sport** (simular acción de volar en una escoba).

Pero la brujiita se ha olvidado (señalar la cabeza con gesto de olvidar) **que el motor funciona con nafta** (hacer gesto de echar gasolina con una manguera) **y con abracadabra, no** (con el dedo hacer gesto de negación).

La brujiita hacia brujerías ...

Cecilia Rogier

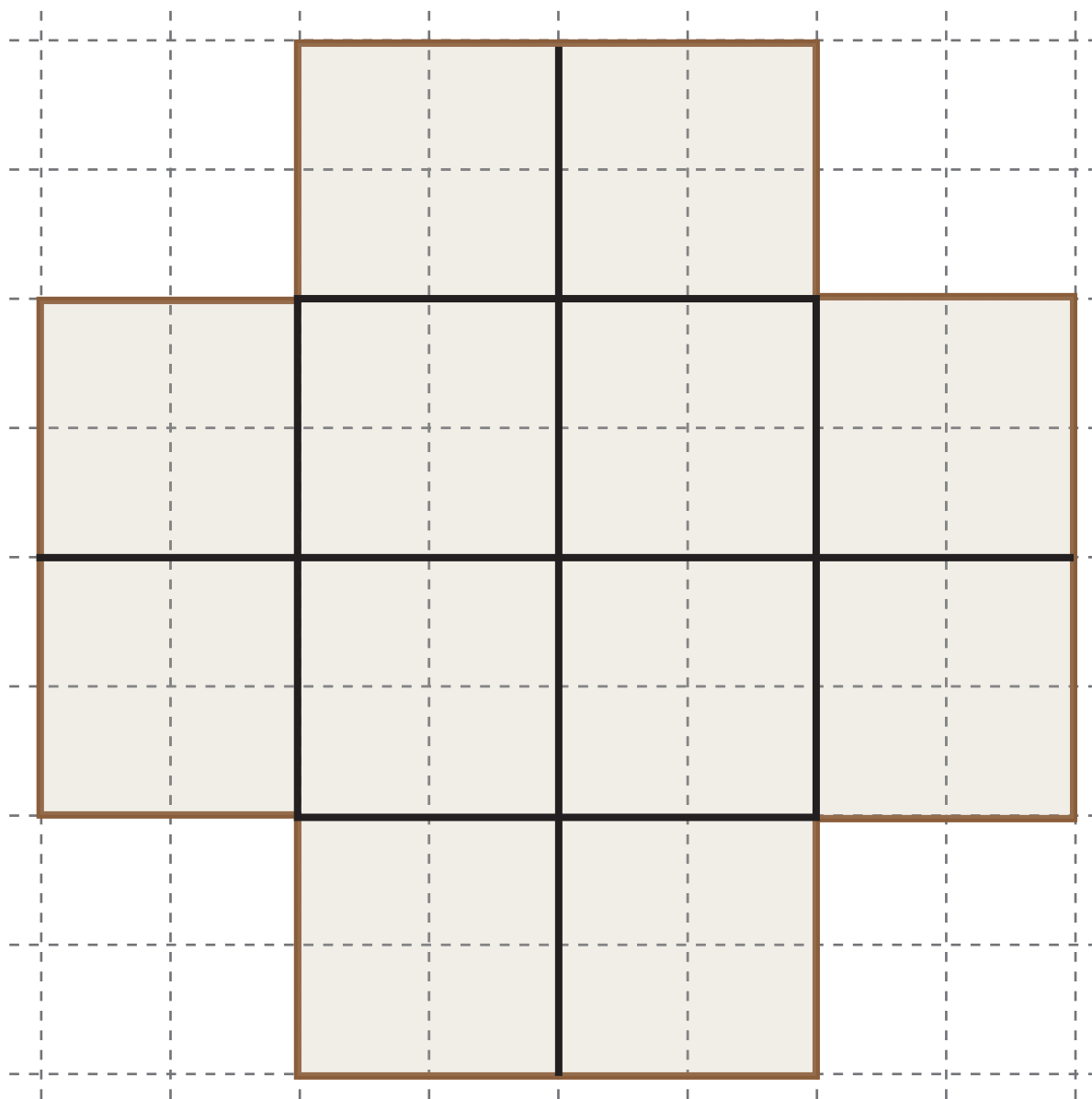


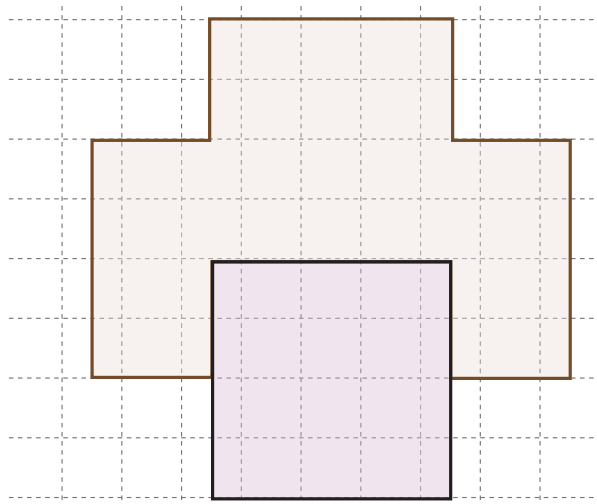
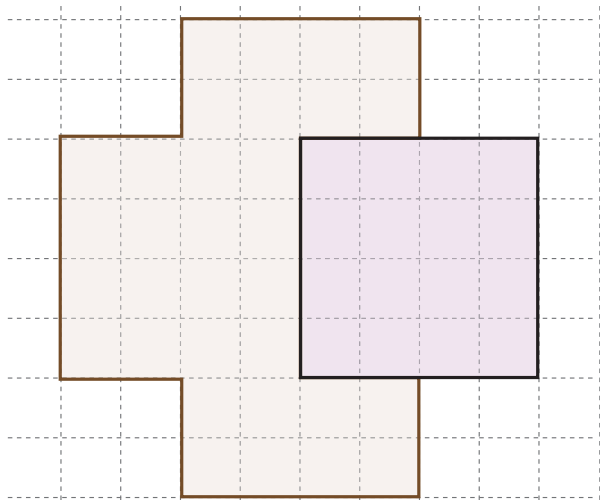
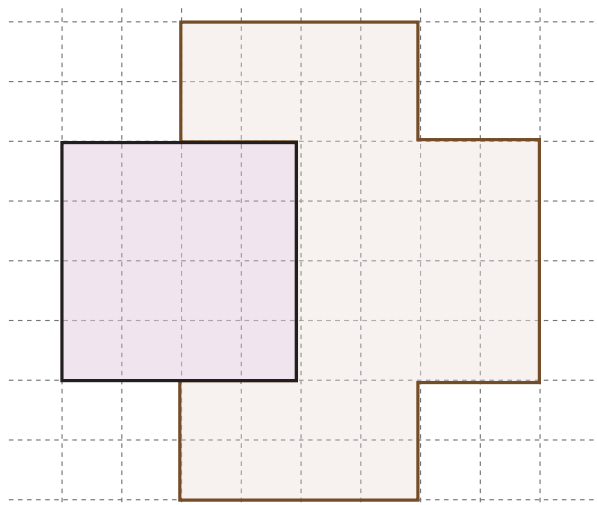
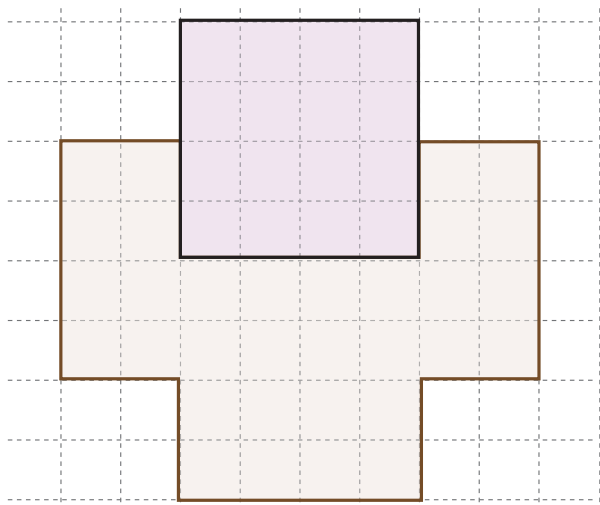
MATEMÁTICAS

La cruz desconocida

◆ Distribuye los números de manera que al sumarse den como resultado 20. En la siguiente página encontrarás cuáles cuadros debes sumar para que la cruz esté en equilibrio.

✓ Los números son: 3 1 5 6 10 1 1 8 2 7 4 6





Juego tomado y adaptado de <http://anagarciaazcarate.wordpress.com>

Las profesiones y oficios

- ◆ Identifica la profesión, el oficio o la vocación de cada una de estas personas y escribe la importancia de su labor para la comunidad.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



Blank space for writing the profession and its importance.



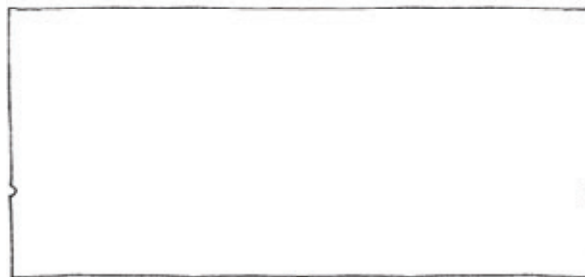
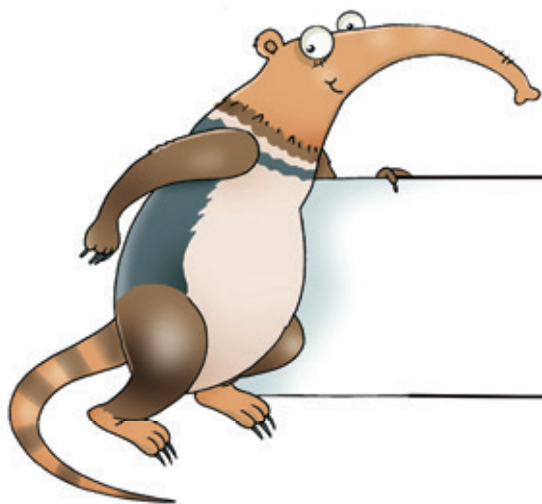
Abecegramas de profesiones y oficios

- ◆ Inventa, escribe y comparte abecegramas relacionados con profesiones y oficios.

Abogado, barranquillero contó diez edictos falsos, gritó horrorizado, indignado ¡jamás... !



El juego es que las palabras que escribas deben seguir el orden alfabético en su primera letra.



La manzana de Newton pasó a la historia y no puede ser eliminada de ningún libro

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ◆ Un ping-pong, una pelota de caucho, un hoja de papel, una pluma, una hoja de un árbol, una piedra, un libro, una media, un cronómetro.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

Ponte de pie y deja caer cada una de los objetos para cronometrar el tiempo que tarda en caer al suelo.

Reflexiona

¿Cuál es el efecto de la fuerza de gravedad sobre cada objeto?

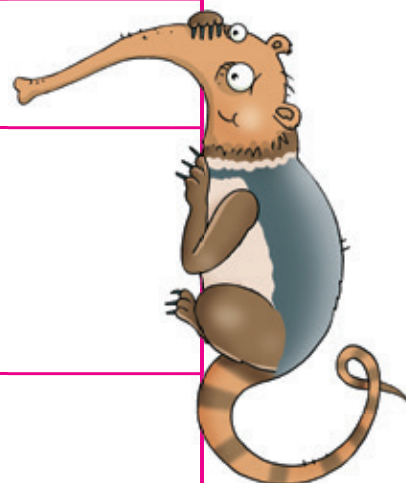
¿Qué tiene que ver la masa del objeto con la fuerza de gravedad?



Desarrollo compromisos personales y sociales.

◆ Completa la información de la siguiente tabla:

Objeto	Tiempo que tarda en caer al suelo
 Ping-pong	
 Pelota de caucho	
 Hoja de papel	
 Pluma	
 Piedra	
 Un libro	
 Una hoja de un árbol	
 Un borrador	





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

