

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 14





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 divertirnos con poemas, juega a imitar voces.....4



MATEMÁTICAS

- La batalla.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Agilidad mental.....8



CIENCIAS NATURALES

- Una sana alimentación: ¿conoces los ingredientes?..... 10

Vamos a divertirnos con poemas, juega a imitar voces

- ◆ Lee el siguiente poema de Carmen Gil usando diferentes voces como:

Voz de mando y de grito autoritario.

Voz muy dulce y suavcita.

Voz lenta y bajita como en secreto.

Voz chillona. Y todas las demás voces que se te ocurran.

*Ese sapo verde, se esconde y se pierde;
asi no lo besa, ninguna princesa.*

*Porque con un beso, él se hará prínceso
o príncipe guapo; ¡y él quiere ser sapo!*

*No quiere reinado, ni trono dorado,
ni enorme castillo, ni manto amarillo.*

*Tampoco lacayos ni tres mil vasallos.
Quiere ver la luna, desde la laguna.*

*Una madrugada, lo encantó alguna hada;
y así se ha quedado: sapo y encantado.*

*Disfruta de todo: se mete en el lodo
saltándose solo, todo el protocolo.*

*Y le importa un pito si no está bonito
cazar un insecto: ¡que nadie es perfecto!*

*¿Su regio dosel? No se acuerda de él.
¿Su sábana roja? Prefiere una hoja.*

*¿Su yelmo y su escudo? Le gusta ir desnudo.
¿La princesa Eliana? Él ama a una rana.*

*A una rana verde que salta y se pierde
y mira la luna desde la laguna.*



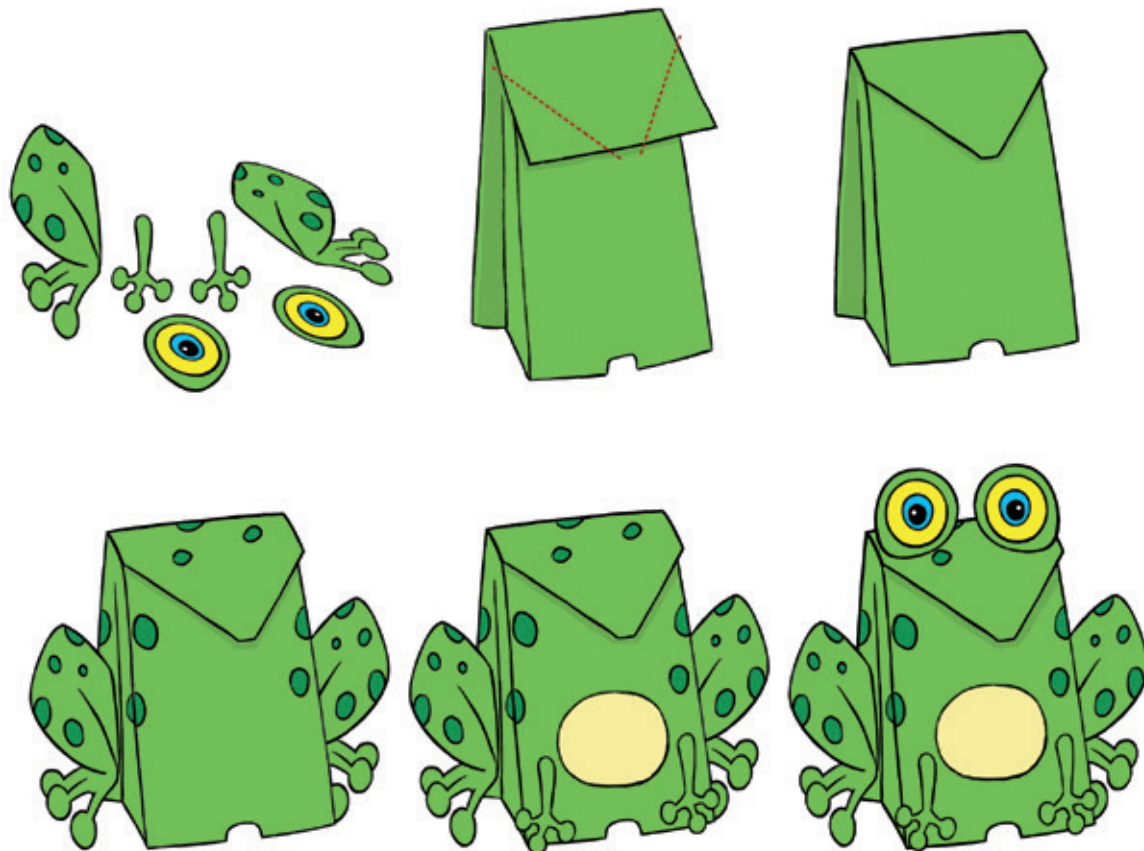


- ◆ Ahora vas a hacer un títere que será el sapo para que luego interpretes el poema.

Materiales: bolsas de papel, pinturas, acuarelas, ojos saltones, hojas de colores, perforadora, tijeras.

Paso a paso

1. Realiza un dibujo de un sapo que te sirva de modelo para tu diseño.
2. Pintar las bolsas de acuerdo con tu diseño.
3. Mientras se seca, toma las hojas de colores y corta los ojos del sapo, las orejas y la cola.
4. Pegar todo y dejar secar durante unos 30 minutos.



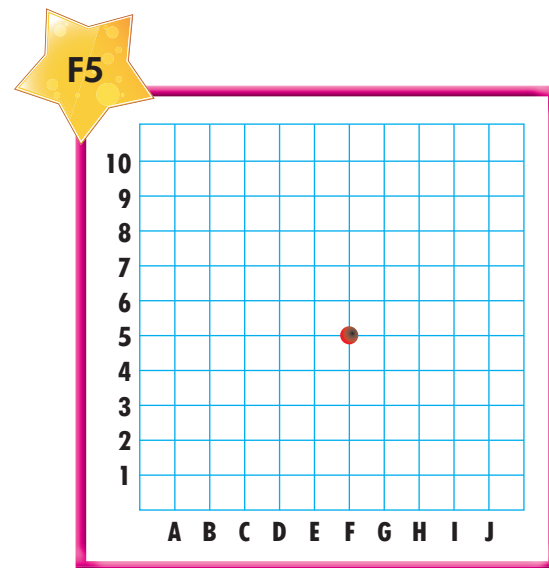
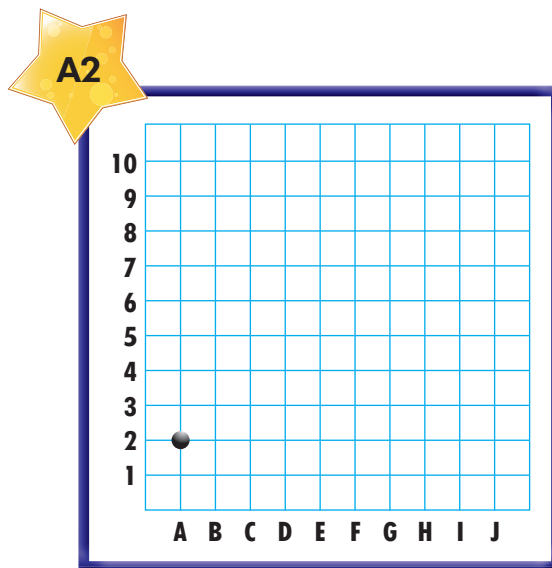
¡Ahora puedes presentar el poema a tus visitantes usando tu nuevo títere!

La batalla

Materiales: tablero de juego por cada jugador, colores negros y colores rojos.

Reglas del juego

- ◆ Número de jugadores: 2.
- ◆ Cada jugador diseña el tablero de juego.
- ◆ Ubica sus soldados en el lugar que desea con puntos de color negro.
- ◆ Cada jugador solo puede indicar una coordenada por turno.
- ◆ Las coordenadas se indican con una letra y un número. Por ejemplo:



¿Cómo se juega?

Nivel 1

1. Cada jugador ubica 10 puntos de color negro, que indican la ubicación de sus soldados.
2. Con el color rojo marca las coordenadas que le indique el otro jugador.
3. Si el punto rojo coincide con uno de los negros, ese soldado fue derribado.
4. Gana quien primero derribe todos los soldados de su contrincante.

Agilidad mental

- Una de las pruebas que presentará Gabriel para el empleo al que aspira es de agilidad mental. Ayúdale a superarla.

Identifica rápidamente la palabra principal. Tienes un minuto para la prueba.

trabajador

taller

abajo

tajo

talar

trabajo

indigente

identidad

idear

indígena

idioma

ideal

distribuir

distrital

distinto

distracción

distrito

dilatar

territorial

terreno

territorio

terrario

terruño

territorial

necesitado

necesario

necesitar

necedad

necesidad

necesito

identidad

idéntico

ético

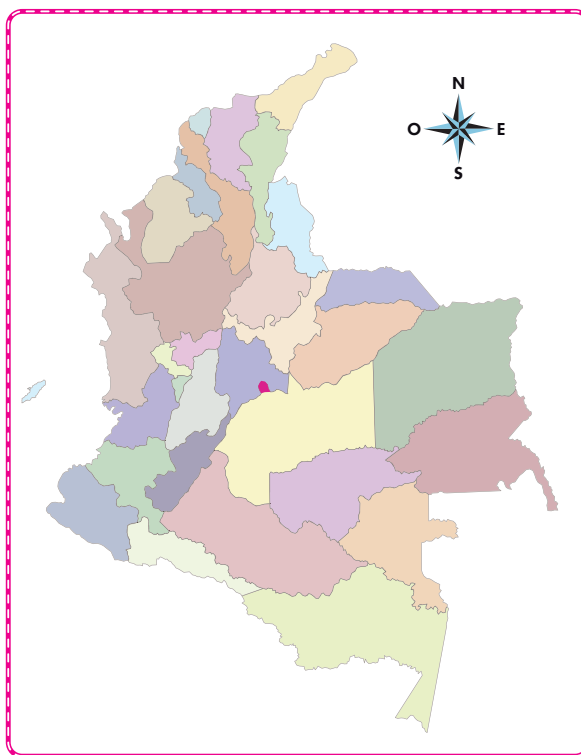
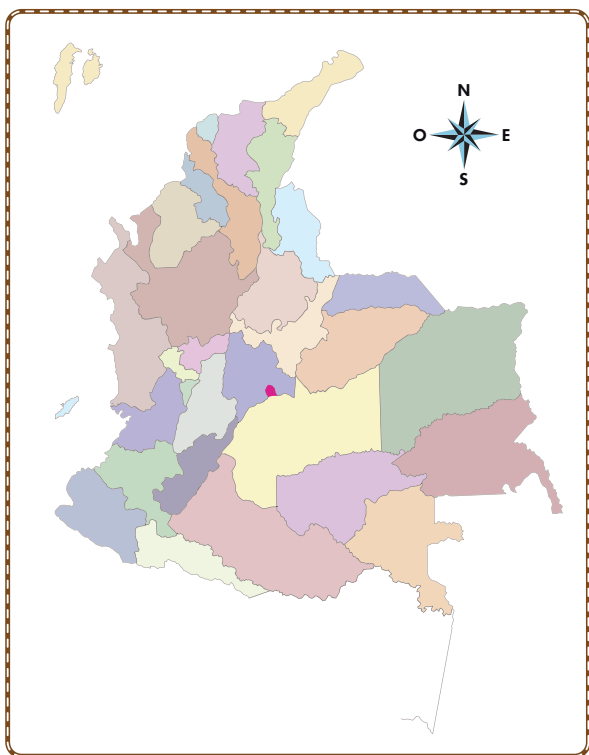
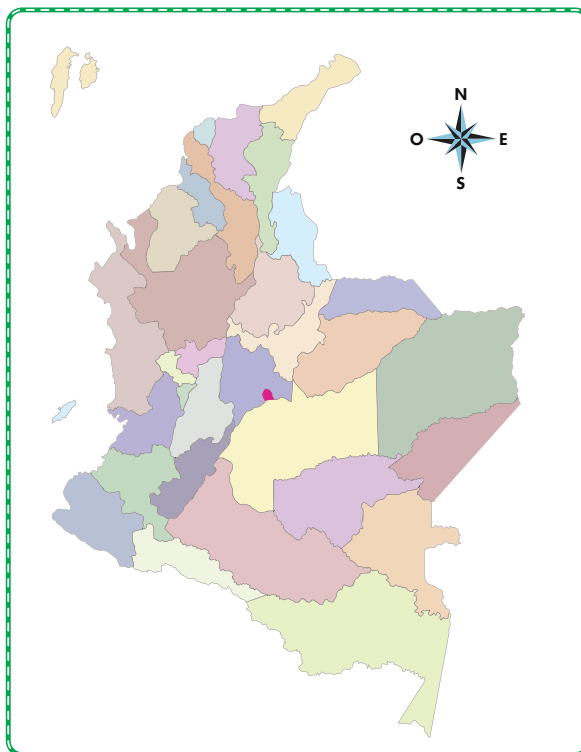
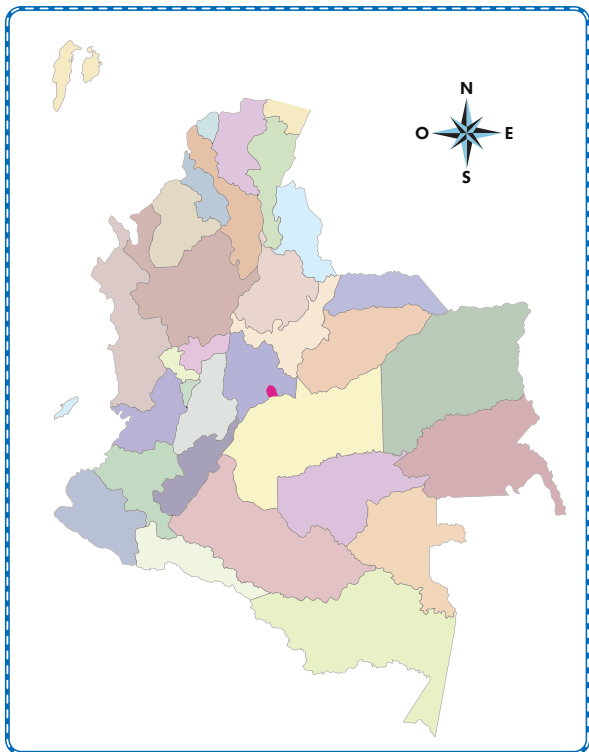
entidad

entero

entrad



◆ Observa y completa los mapas.



Una sana alimentación: ¿conoces los ingredientes?

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.




Procedimiento

- ◆ Mira las siguientes imágenes de alimentos y registra tus observaciones en la tabla.





Desarrollo compromisos personales y sociales.

Comidas	Ingredientes	Importancia para tu salud
		
		
		

Consume
alimentos
naturales
y frescos,
y todos los
días.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

