

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 2





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
• ¡Adivina adivinador!.....	4
	MATEMÁTICAS
• Sopa romana.....	6
	CIENCIAS SOCIALES
• Deberes del ciudadano.....	8
	CIENCIAS NATURALES
• Y ahora, ¡a clasificar!.....	10

¡Adivina adivinador!



- ◆ Invita a alguien para que juegue contigo. Uno de los dos comienza por ser el adivinador y el otro da las instrucciones.

Quien comienza con las instrucciones debe pensar en un objeto y escribir el nombre en un papel. Quien adivina no puede ver ese nombre hasta que adivine o se rinda.

El adivinador tiene derecho a hacer solo tres preguntas para acertar, así es que debe pensar muy bien lo que va a preguntar.

Por ejemplo: ¿está aquí o afuera?, ¿arriba o abajo?, ¿qué color tiene?, ¿qué forma tiene?

Si no logra adivinar paga con algo que traiga puesto o se le asigna una penitencia, pero si lo logra, gana un punto y pasa a ser el instructor del juego. El ganador es quien logra más puntos.

Después de terminar una ronda de cinco objetos por adivinar, pueden comenzar a describir personas que conocen los dos jugadores.



◆ Ahora, adivinen personajes de cuentos, animales, objetos y hasta letras.

Mucho correr, mucho fregar
y a sus hermanas trajes planchar,
pero, al final, ya lo verás,
en el palacio, se casará.

(Cenicienta)

No es un artista de circo,
ni es bicho de gran belleza,
solamente que camina con los pies
en la cabeza.

(El pavo)

Mi ser por un punto empieza,
por un punto ha de acabar,
el que mi nombre acierte
solo dirá la mitad.

(La media)

Lleva un chaleco blanco
y viste de negro frac.

Es un ave que no vuela.
Es anfibio. ¿Qué será?

(El pingüino)

La bruja con su manzana me
hizo hechizo y a dormir,
pero el principe y su beso me
despertaron.
¡Qué feliz!

(Blanca Nieves.)

Formo parte de Paris,
en el fin del mar me encuentro,
en el principio de Roma y,
del norte, estoy al centro

(La letra R)



Sopa romana

Materiales: tableros de juego.

Número de jugadores: 2 ó 3.

Reglas del juego

1. Respetar el turno de su compañero.
2. Los jugadores eligen uno de los dos tableros de juego.
3. Los jugadores establecen el tiempo que tienen los oponentes para encontrar el número romano solicitado.

¿Cómo se juega?

Nivel I

1. Cada jugador debe buscar en el tablero un número romano, que se forma vertical, horizontal o diagonalmente. Cuando le toque el turno dirá el valor, y él o los oponente(s) debe(n) encontrar el número romano en el tablero de juego.
2. Si no encuentran el número en el tiempo determinado el jugador indica dónde está ubicado y gana el punto.
3. El jugador que gana el punto es quien indica el nuevo valor. El juego continúa así sucesivamente.
4. Gana quien tenga el mayor número de puntos.

Nivel II

Ahora, el jugador dice dos valores diferentes y él o los oponente(s) debe(n) encontrar los números romanos en el tablero de juego.



Tablero de juego 1

C	D	X	C	I	V	I	I	I	V
L	C	D	V	I	C	M	C	I	V
M	M	D	D	C	C	L	L	V	I
C	X	X	X	V	I	C	M	I	I
I	I	L	X	V	I	I	M	C	D
I	X	C	M	V	L	D	I	X	C
X	I	I	D	D	C	X	V	I	M
X	X	C	D	V	X	I	I	X	L
M	C	M	D	I	V	X	L	I	V
M	C	V	D	C	C	M	M	I	I

Tablero de juego 2

V	V	X	X	X	X	C	C	V	I
I	I	C	D	X	C	L	X	I	X
I	L	C	M	D	M	M	I	X	C
C	C	M	M	D	D	I	I	X	X
M	D	C	L	X	I	V	V	I	X
X	L	L	C	V	I	I	C	C	M
C	D	D	M	M	L	L	V	V	L
M	M	C	D	L	V	I	I	X	X
L	X	X	V	I	I	I	M	C	X
M	C	X	I	D	L	V	I	I	I

Deberes del ciudadano

- ◆ Observa las imágenes y explica por qué se relacionan con algunos de los deberes ciudadanos.





- ◆ Ordena y escribe las palabras de cada pancarta utilizando únicamente las palabras que expresan el cumplimiento de los deberes ciudadanos.

diálogos Apoyamos nunca paz los de

**de Todos somos cuidar responsables
planeta nuestro**

**por votar cualquier el mejor
Vamos a candidato**

- ◆ Cambia algo en las fichas sueltas para que muestren el cumplimiento de estos deberes.

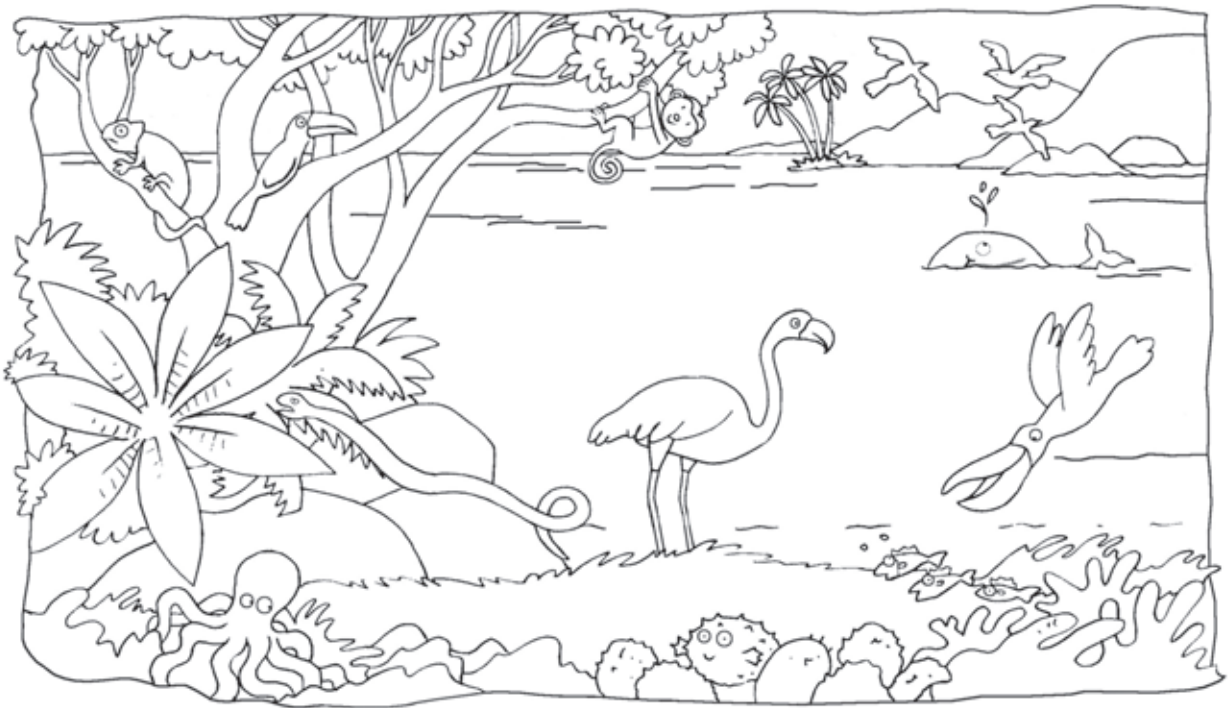


Y ahora, ¡a clasificar!



Recuerda que los seres vivos se han agrupado en reinos según sus características.

- ◆ Colorea el collage e identifica los seres vivos que allí aparecen.



- ◆ Selecciona tres características que te permitan organizarlos en grupos y escríbelas a continuación.

✧ **Característica N.º 1** ✧

✧ **Característica N.º 2** ✧

✧ **Característica N.º 3** ✧



◆ Organiza la información en las siguientes gráficas:





RETOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

