

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 4





**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

- Juega a "Las metamorfosis" .....4



### MATEMÁTICAS

- Tableros mágicos.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Juega con palabras.....8



### CIENCIAS NATURALES

- Los hay pequeños, medianos y muy grandes..... 10

## Juega a "Las metamorfosis"

- ◆ Descríbete a ti mismo mientras vas transformándote en un pulpo, una nube, un carro, un águila y una raqueta. Lee los ejemplos.



**"Mis pies dentro de la tierra no se ven. Mis ramas me abrigan y me alivian cuando hay mucho calor. Soy feliz con el canto de los pájaros..."**



**Gaviota: "Estas alturas me emocionan y mis alas abiertas permiten que me eleve sin límite..."**



**Silla:** "Con mis cuatro extraordinarias patas iguales bien puedo parecer un elefante pero... no, no señores, soy una silla que soporta el peso de..."



**Pingüino:** "Este blanco delantal jamás se ensucia y además de hacerme sentir muy elegante me mantiene calentito"

## Tableros mágicos

**Materiales:** un dado, una ficha de parkés.

**Número de jugadores:** dos o tres.

Los jugadores establecen el orden en que lanzarán los dados.

**¿Cómo se juega?**

### Nivel I

1. Un jugador lanza el dado y mueve la ficha en el tablero de juego, según el resultado.
2. En la casilla que caiga se indica un número, entonces, los jugadores buscan el resultado de la suma que se indica en la casilla.
3. El jugador que lo logre primero obtiene un punto.
4. El juego continúa así sucesivamente. Gana quien tenga el mayor número de puntos.

### Nivel II

1. Un jugador lanza el dado y mueve la ficha en el tablero de juego, según el resultado.
2. En la casilla en la que caiga se indica un número, entonces, los jugadores buscan dos números que al ser sumados se obtenga como resultado el número que se indica en la casilla.
3. El jugador que lo logre primero obtiene un punto.
4. El juego continúa así sucesivamente. Gana quien tenga el mayor número de puntos.



## Tablero de juego Nivel I

<b>1</b> $134 + 234$	<b>2</b> $888 + 654$	<b>3</b> $987 + 38$	<b>4</b> $78 + 90$	<b>5</b> $54 + 897$
<b>6</b> $32\ 986 + 342$	<b>7</b> $123 + 459$	<b>8</b> $21\ 876 + 3\ 984$	<b>9</b> $82\ 876 + 65\ 340$	<b>10</b> $10\ 675 + 238$
<b>11</b> $90\ 670 + 12\ 111$	<b>12</b> $32\ 765 + 87\ 008$	<b>13</b> $12\ 777 + 66\ 666$	<b>14</b> $34\ 760 + 12\ 765$	<b>15</b> $53\ 675 + 33\ 987$
<b>16</b> $62\ 954 + 2\ 678$	<b>17</b> $78\ 005 + 43\ 760$	<b>18</b> $54\ 234 + 12\ 008$	<b>19</b> $56\ 654 + 23\ 876$	<b>20</b> $88\ 000 + 55\ 000$
<b>21</b> $899 + 556$	<b>22</b> $13\ 987 + 34\ 667$	<b>23</b> $77\ 008 + 1\ 200$	<b>24</b> $73\ 987 + 32\ 776$	<b>25</b> $89\ 456 + 65\ 987$
<b>26</b> $33\ 298 + 45\ 870$	<b>27</b> $23\ 876 + 77\ 342$	<b>28</b> $32\ 997 + 55\ 990$	<b>29</b> $89\ 702 + 30\ 087$	<b>30</b> $44\ 765 + 60\ 876$
<b>31</b> $24\ 678 + 67\ 988$	<b>32</b> $34\ 876 + 11\ 222$	<b>33</b> $45\ 987 + 32\ 099$	<b>34</b> $77\ 210 + 3\ 987$	<b>35</b> $222 + 456$
<b>36</b> $44\ 890 + 789$	<b>37</b> $56 + 234$	<b>38</b> $21\ 982 + 12\ 908$	<b>39</b> $23\ 968 + 78\ 023$	<b>40</b> $52\ 987 + 34\ 078$

## Tablero de juego Nivel I

<b>1</b> $34\ 897$	<b>2</b> $28\ 345$	<b>3</b> $9\ 999$	<b>4</b> $987$	<b>5</b> $189$
<b>6</b> $657$	<b>7</b> $6\ 345$	<b>8</b> $3\ 087$	<b>9</b> $600$	<b>10</b> $43\ 897$
<b>11</b> $87\ 005$	<b>12</b> $10\ 000$	<b>13</b> $8\ 000$	<b>14</b> $789$	<b>15</b> $39\ 701$
<b>16</b> $50\ 000$	<b>17</b> $28\ 651$	<b>18</b> $73\ 979$	<b>19</b> $32\ 985$	<b>20</b> $10\ 999$
<b>21</b> $47\ 897$	<b>22</b> $77\ 880$	<b>23</b> $66\ 675$	<b>24</b> $23\ 769$	<b>25</b> $99\ 200$
<b>26</b> $66\ 000$	<b>27</b> $23\ 908$	<b>28</b> $40\ 009$	<b>29</b> $32\ 098$	<b>30</b> $23\ 987$
<b>31</b> $89\ 766$	<b>32</b> $63\ 322$	<b>33</b> $98\ 601$	<b>34</b> $23\ 456$	<b>35</b> $76\ 089$
<b>36</b> $56\ 099$	<b>37</b> $23\ 786$	<b>38</b> $38\ 654$	<b>39</b> $22\ 675$	<b>40</b> $13\ 056$

## Juega con palabras

### Los derechos de las poblaciones vulnerables

1. Forma seis palabras haciendo parejas con las doce que están a continuación.

> medio	> en	> es	> bien
> traen	> vulnera	> colar	> estar
> ambiente	> ex	> dos	> torno

2. Marca la palabra que sobra en cada serie, es decir, que no está relacionada con las demás.

¿Quién defiende los derechos humanos?

institucionales      Estado      contaminación

carencia      difícil acceso      recursos      ambientales

extraen      ilícitos      riqueza      escolaridad

alimentos      salud      desnutrición      niños

poblaciones      cultura      desarrollado      baja escolaridad





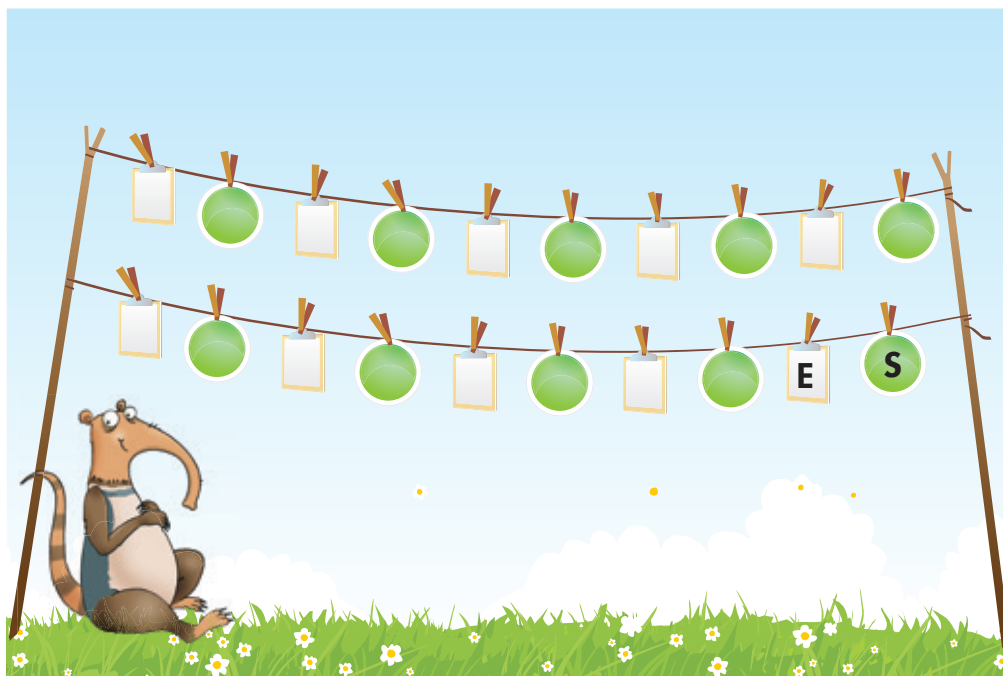
3. Escribe las vocales que faltan. Luego, lee la frase y relaciónala con uno de los temas que estudiaste.

G _ b _ _ m _	d _ f _ _ nd _	m _ rc _ _	p _ r	
l _	p _ z	_ nt _	C _ rt _	C _ nst _ t _ c _ n _ l

4. Completa las palabras con las letras faltantes.

☺ C _ nt _ aloría _ ener _ l de la _ ac _ ón
☺ Per _ oneía _ unicipal
☺ C _ rte Con _ titucional
☺ _ _ _ _ _ _ _ _ ía del Pueblo

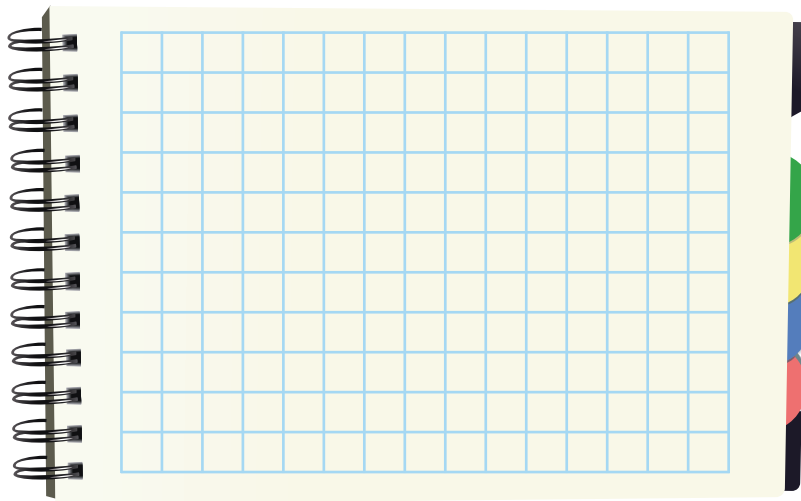
5. Con las letras que completaste el ejercicio anterior, arma dos palabras que le dan nombre al anterior grupo de palabras. Ubícalas en el mismo orden.



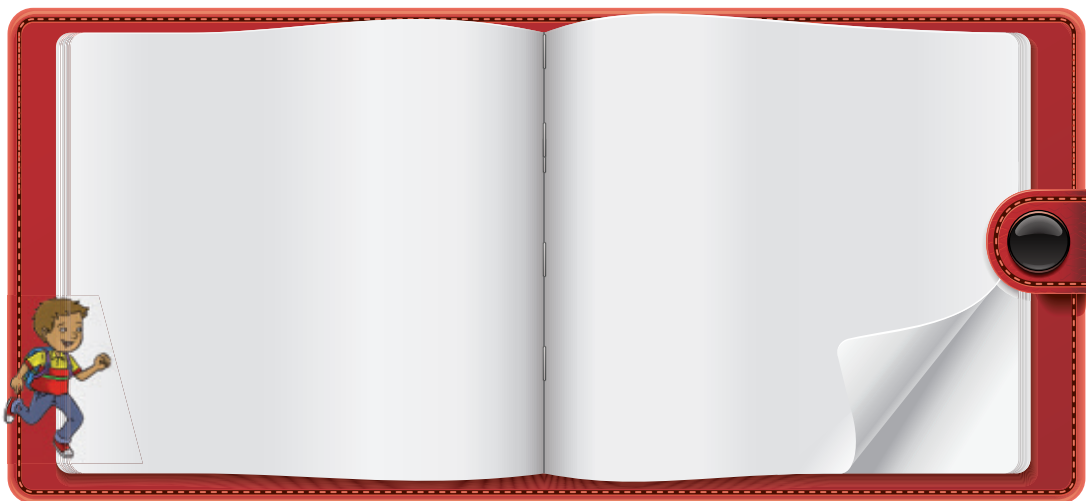
## Los hay pequeños, medianos y muy grandes

Uno de los parques naturales de Colombia es el Amacayacu, localizado en el extremo sur del departamento del Amazonas. Imagina que te invitan durante diez días a una excursión para conocer la fauna y flora del parque; por lo tanto, debes registrar en un diario las principales especies de animales que lograste reconocer.

- ◆ **Alista tu equipaje:** haz una lista de la ropa, utensilios de aseo, zapatos, comida y bebidas que vas llevar.



- ◆ **Alista tus útiles:** escribe los materiales que vas a llevar para registrar la fauna más representativa del parque.





## Informe de tu salida de campo



- ♦ Durante el recorrido por el parque imagina que encuentraste los siguientes animales: tití, leoncito, tortuga de agua dulce, cocodrilos, danta, delfín rosado, jagua, manatí, nutria, anaconda, boas.

Registra tus observaciones teniendo en cuenta: alimento y reproducción.

Animal	Alimento	Reproducción	Dibujo del animal



RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

