

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 4
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 9





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	
	• Lee y diviértete.....	4
	MATEMÁTICAS	
	• Viaje multiplicativo	6
	CIENCIAS SOCIALES	
	• Elabora la estructura de la Tierra.....	8
	CIENCIAS NATURALES	
	• Y ahora, la circulación.....	10

Lee y diviértete

- ◆ Colección de palabras ruidosas.

Si buscas palabras ruidosas tienes que escribirlas y representar su sonido. Así puedes jugar a coleccionar las palabras ruidosas.

Grito	Rugir	Tormenta
Chirrido	Ladear	Llorar
Vociferar	Mauallar	Explosión
Aplaudir	Reír	Parlante
Golpear	Cantar	Sonreír



- ◆ Palabras que no se pueden tocar.

Si buscas palabras que no pueden tocarse, tienes que escribirlas y explicar por qué no se pueden tocar. Así puedes jugar a coleccionar las palabras que son intocables.

Sueños	Enigmas	Magia
Soledad	Miedo	Leyenda
Oscuro	Ligerito	Soledad
Triste	Verdad	Destino
Silencio	Sorpresa	Tiempo





◆ Palabras para eliminar.

* Fíjate en la palabras que van para la basura...



* Elabora tu propio recipiente de basura e incluye en él todas las palabras que te molestan y que no te gustan, por ejemplo:



Viaje multiplicativo

Materiales: un dado, una ficha de parques por cada jugador.

Reglas del juego

- ◆ Número de jugadores: 2 ó 3.
- ◆ Los jugadores determinan el orden en que lanzan los dados.
- ◆ Establecer el tiempo asignado para responder.

¿Cómo se juega?

1. Los jugadores eligen el tablero con el que van a jugar y se colocan en la casilla de partida.
2. Un jugador lanza el dado y mueve la ficha según el resultado.
3. El jugador debe decir, en el tiempo establecido, una multiplicación cuyo resultado sea el que indica la casilla.
4. Si la respuesta es acertada, el jugador se queda en esa casilla, si la respuesta no lo es, debe volver a la casilla anterior.
5. Gana quien logre primero llegar a la meta.





Tablero 2

Casilla de partida 3 6 9 12 15 18

78 75 72 69 66 63 60 57 54 51 48 45 42 39

81 84 87 90 93 96 99 102 105 108 111 114 117 120 123 126 129

165 162 159 156 153 150 147 144 141 138 135 132

36 33 30 27 24 21

Meta 171

Tablero 3

Casilla de partida 1 2 3 4 5 6 7 8 9

35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10

37 36 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Meta 100

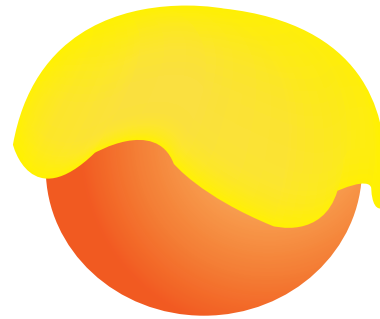
Elabora la estructura de la Tierra

Materiales: plastilina de colores naranja, amarilla, café, blanca, azul y verde.

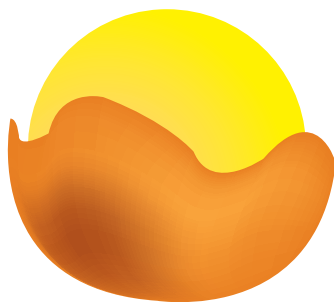
Instrucciones



1. Elabora una esfera de color naranja.



2. Amasa una arepa amarilla y cubre la esfera.



3. Realiza una arepa más delgada de color café y cubre la anterior.



4. Aplica un poco de plastilina azul sobre la esfera.

An illustration showing a boy in a green shirt sitting at a desk, rolling a piece of green clay with a rolling pin. To his right are two globes of the Earth, one above the other, showing continents in green and oceans in blue. A wooden clothespin is attached to the top left corner of the frame.

5. Amasa plastilina verde y recorta la forma de los continentes. Luego pégalos en la esfera. Realiza lo mismo con plastilina blanca para semejar los polos.

An illustration showing two globes of the Earth cut in half to reveal their internal structure. Each globe has a red core, a yellow mantle, and a blue crust. The continents are shown in green and blue. A wooden clothespin is attached to the top right corner of the frame.

6. Pide a un adulto que con una regla parta por la mitad el globo terráqueo que realizaste en plastilina.

¡Ahora, ya puedes observar la estructura de la Tierra!

Y ahora, la circulación

- ◆ Elabora un afiche para invitar a las personas a cuidar su corazón y tener una mejor calidad de vida.

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales: plastilina de colores, marcadores, revistas, tijeras, pegante.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.



Alimentos bajos
en sal

SEPTIEMBRE 29

Alimentos bajos
en grasa



Desarrollo compromisos personales y sociales.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

