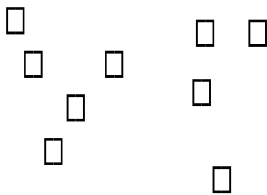


4º DÍA

- Disfruta la lectura.
- Para poder hacer la lectura de hoy, deben descifrar primero el código secreto. Aquí están algunas pistas. Frente a cada letra está el símbolo por el que fue cambiada.



a	*
d	%
o	□
b	\$
e	&



El gallo Pinto...

El gallo Pinto no pinta, el que pinta
que el gallo Pinto, las pintas, pinta



es el pintor;
por pinta, pintó.

Los **trabalenguas** son textos cortos que repiten una serie de palabras con sonidos similares, con el fin de crear dificultad y confusión en su pronunciación. Estos textos permiten jugar con las palabras y deben ser leídos de la manera más rápida posible.

- Lean otras retahílas y trabalenguas de la biblioteca de aula.

En la siguiente sopa de letras se ocultan los nombres de algunos países ubicados en Suramérica, ¡Encuétralos y escríbelos en tu cuaderno! Al escribirlos, ten en cuenta que por ser nombres propios deben iniciar con mayúscula, el resto de letras en minúscula. Algunos de ellos llevan tilde, consúltalo con tu docente.



P	E	R	U	S	D	B	T	U
D	E	Y	U	A	O	R	L	J
M	H	Y	F	R	E	A	A	C
E	N	B	V	G	C	S	Z	O
C	A	F	L	E	O	I	P	L
U	A	E	V	N	T	L	A	O
A	D	E	E	T	A	S	R	M

				D	B	O	L	I	V	I	A	B
				O	L	U	R	N	Q	G	G	I
R	E	N	Y	A	Z	M	U	A				
T	O	C	H	I	L	E	A	H				
W	U	R	U	G	U	A	Y	S				
V	E	N	E	Z	U	E	L	A				

• **Agilidad mental**

Para jugar con todo el curso, necesitarán una pelota. Sigán las siguientes instrucciones

1. Se elije una categoría, por ejemplo: frutas, animales, lugares, etc.
2. Entre todos forman un círculo y empiezan a lanzarse la pelota. Quien la reciba debe nombrar un elemento que pertenezca a esa categoría en orden alfabético. Por ejemplo, si eligieron la categoría animales, podría mencionar: **á**guila, **b**urro, **c**onejo, etc. y volver a lanzar la pelota. Debe hacerse rápidamente. Este es un juego de agilidad mental.
3. Ganará aquel jugador, que sin demorarse, pueda mencionar el mayor número de palabras respetando el orden alfabético.

• Completen el siguiente crucigrama de animales.

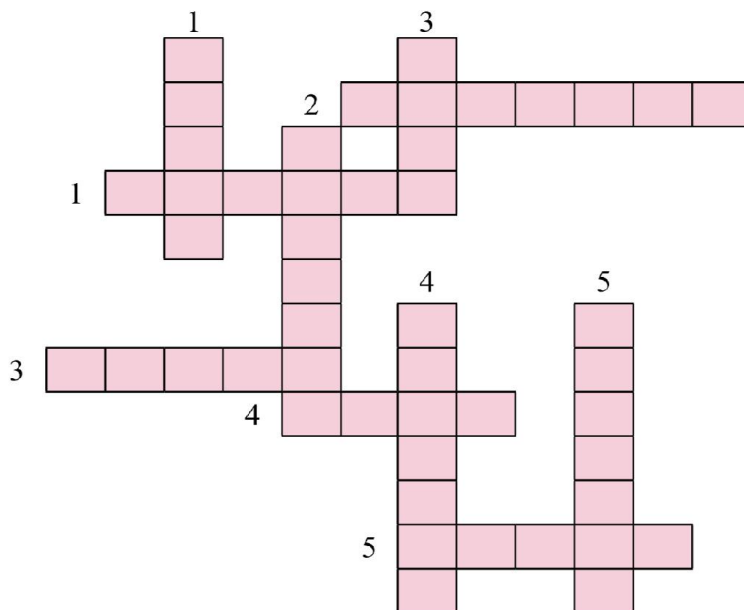
VERTICALES

1. Pequeña pero picosa.
2. Lleva su casa a todas partes.

3. Brinca que brinca esta colorida amiga.
4. Lenta pero segura.
5. Galopa rápidamente para llevarte a donde quieras.

HORIZONTALES

1. Se escabulle sigilosa entre los árboles esta familiar del lagarto.
2. Enorme mamífero marino.
3. Rebuzna y rebuzna este andariego.
4. No se calla nunca este pájaro parlanchín.
5. Se madruga a despertarnos con su canto.



- Inventen un juego de palabras. Recuerden todos los que hemos aplicado en este día y tengan en cuenta las siguientes ideas:
 - Descubrir algo a través de pistas.
 - Completar palabras o frases.
 - Usar el orden alfabético y la ortografía de las palabras. – Tener en cuenta el número de letras en las palabras.

¡Es muy fácil jugar con las palabras!



1. *A partir de los elementos que hay en tu escuela o en tu salón de clases, escribe una retahíla.*
2. *Piensa en varias palabras que se escriban con las combinaciones bl, cr y dr y a partir de ellas construye tu propio trabalenguas.*
3. *En casa decora la carátula de tu libro y piensa a quién quieres dedicárselo y por qué.*
4. *Busca en periódicos o revistas algún juego matemático y compártelo mañana con tus compañeros de grupo. ¡Aprender también es divertido!*
5. *Completa el siguiente cuadrado mágico:*

4		8
	10	
12		16

6. *Trata de completar el siguiente Sudoku en tu cuaderno (las reglas las encuentras en la siguiente página). Si deseas, inclúyelo en tu libro como un pasatiempo para el lector:*

1		4	3	9		2	5	
				1		3	7	4
3		5	4	7	2		1	9
6		7	2			5		
2	8	3		5			6	1
		9			1	7	2	3
7	3		6		4		8	5
9	2	8		3	5	6	4	7
	4	6		8	7	1	3	2