

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 1





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 Jaimés
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: 978-958-691-575-5
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

Martha Liliana Jiménez Cardona
Lenguaje

Patricia Forero Poveda
Matemáticas

Nazly Vargas Hernández- Eugenia Arce Londoño
Ciencias Sociales

Edna Luna Quijano
Ciencias Naturales

Autoras

Nubia Arias Benavides
Alejandro Pinilla A.
Ana Rocío Silva García
Editores

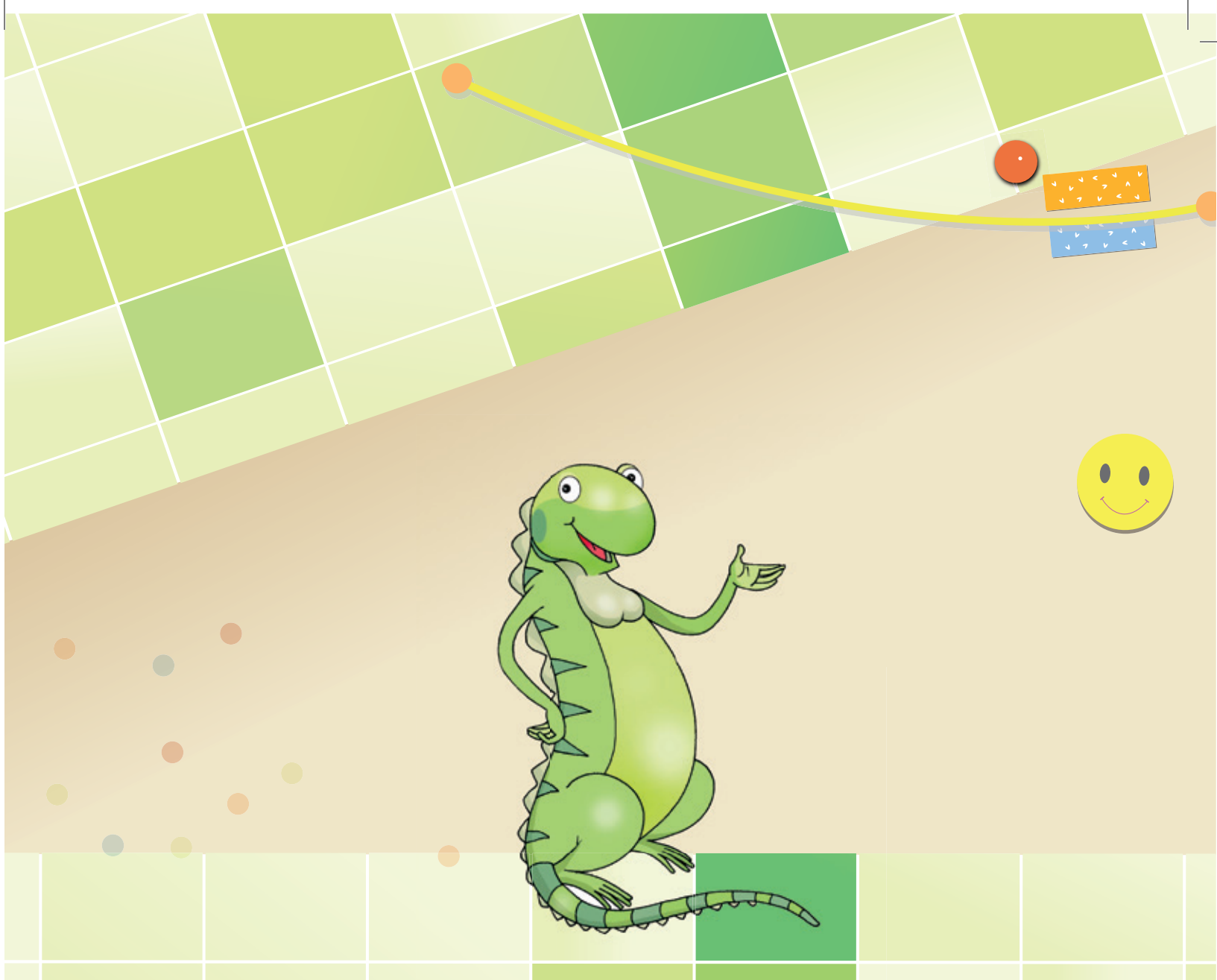
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño





Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido

	LENGUAJE
• Encuentro la ovejita gris.....	4
	MATEMÁTICAS
• ¡A formar parejas!.....	6
• Buscando a María.....	7
	CIENCIAS SOCIALES
• Reta tu imaginación.....	8
	CIENCIAS NATURALES
• Juguemos al detective.....	10

Encuentro la ovejita gris

- ◆ Un pastorcito perdió a su ovejita gris. Tú puedes ayudar a encontrarla. **Primero**, pide a un adulto que te lea el cuento de la siguiente página. **Después**, observa la imagen y di los sitios por donde el pastorcito buscó a su ovejita. Recuerda qué pasó en cada sitio. **Luego**, observa muy bien los caminos del laberinto y encuentra el que lleva al pastorcito hasta su ovejita. **Por último**, colorea el camino correcto.





La ovejita gris

Este es el cuento de un pastorcito que perdió su ovejita gris. Se puso el saco y el sombrero, tomó su bastón y salió a buscarla.

La buscó en la pradera. Allí vio margaritas, botones de oro y dientes de león. Pero no vio a su ovejita gris.

La pradera le dijo: —Tu ovejita gris no pasó por aquí. Si hubiera pasado, se habría comido mi pastito.

El chico vio que el pasto no había sido comido, de modo que se alejó y la buscó en el sendero.

Allí vio un nido con dos huevos. Pero no vio a su ovejita gris.

El sendero le dijo: —Tu ovejita gris no pasó por aquí. Si hubiera pasado, las espinas de mis arbustos habrían enganchado algo de su lana.

El pastorcito vio que no había restos de lana en las espinas, de modo que se alejó de allí y fue a buscarla al arroyo.

Allí vio piedrecitas, peces y un hermoso caracol. Pero no vio a su ovejita gris.

El arroyo le dijo: —Tu ovejita gris no pasó por aquí. Si hubiera pasado, habría bebido un poquito de mi agua.

El pastorcito notó que la ovejita gris no había estado allí, de modo que se alejó y la buscó en el campo del granjero vecino.

Allí vio a una oveja negra, una oveja blanca y otras que eran grises. Pero su propia ovejita gris no estaba.

El campo le dijo: —Tu ovejita gris no pasó por aquí. Si hubiera pasado, yo me habría dado cuenta, porque conozco perfectamente a todas las ovejas del granjero.

Entonces, el chico caminó durante un largo rato, hasta que llegó hasta donde el búho sabio que vivía en un viejo árbol.

—¿Cómo puedo hacer para encontrar a mi ovejita gris? —le preguntó al búho—. La busqué en la pradera, pero ella no había comido pasto allí. La busqué en el sendero, pero su lana no estaba enganchada en las espinas. La busqué en el arroyo, pero no había ido a beber agua. Y tampoco está en el campo del granjero vecino!

El búho le dijo: —Vete a casa. Vete a-ca-sa. A-ca-sa.

Entonces el pastorcito caminó y caminó, hasta que llegó de regreso a su casa.

¡Allí estaba esperándolo la ovejita gris!

Ella solo había dado dos vueltas alrededor del jardín: trit, trot, trit, trot. ¡Cuando el pastorcito estaba junto al portón de adelante, la ovejita gris había estado junto al portón de atrás! ¡Cuando el pastorcito estaba junto al portón de atrás, la ovejita gris había estado junto al portón de adelante!

Elsa Isabel Boneman:
Antología del cuento infantil.

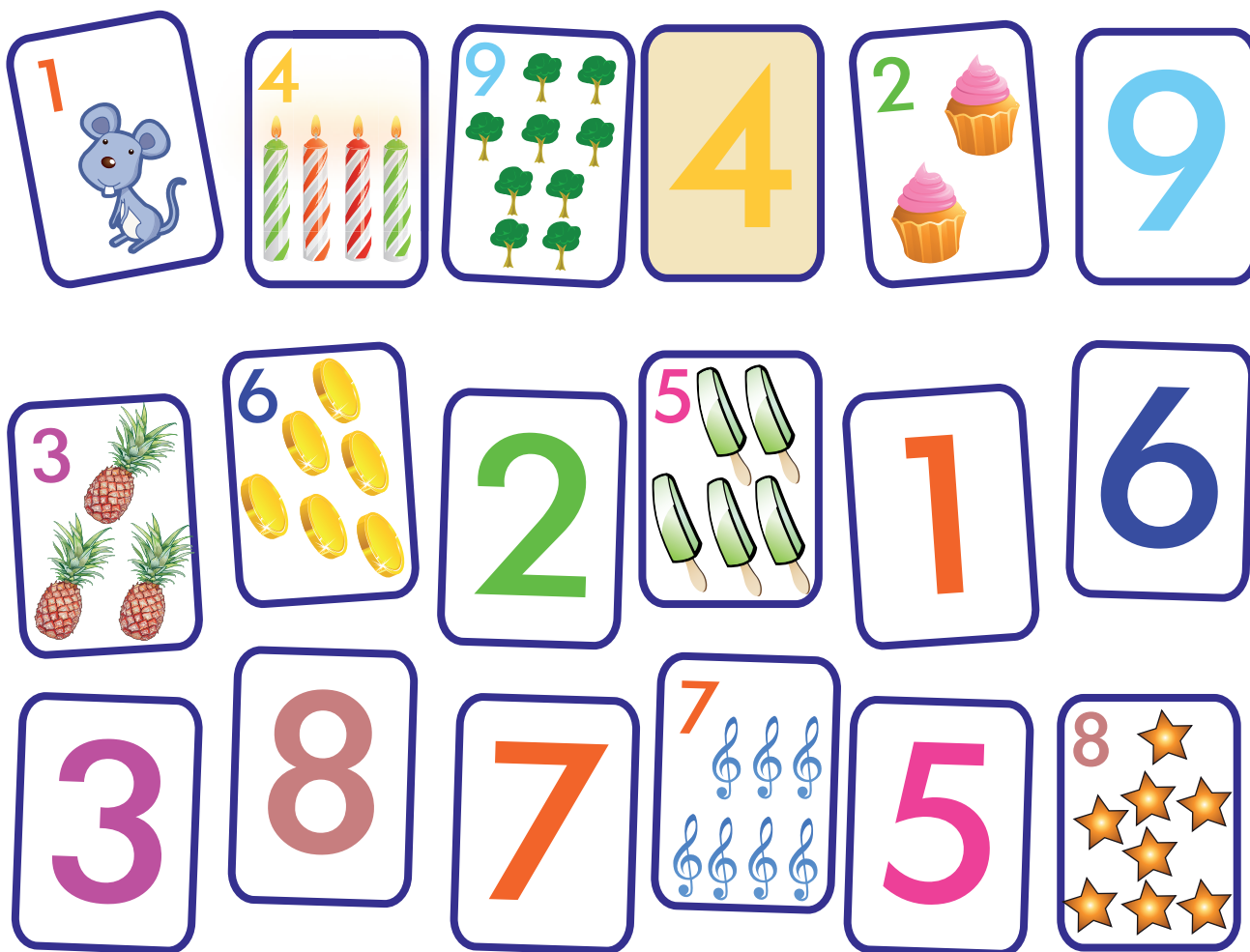


¡A formar parejas!

Juego para dos.

Instrucciones

- * Observa los modelos de las fichas y elabora las tuyas con los objetos y colores que prefieras.
- * Recuerda que puedes usar papel reciclado.
- * Coloca las fichas boca abajo sobre una mesa. Inicia el jugador que tome la ficha de más alto valor.
- * Gana quien forme más parejas al relacionar número y cantidad.



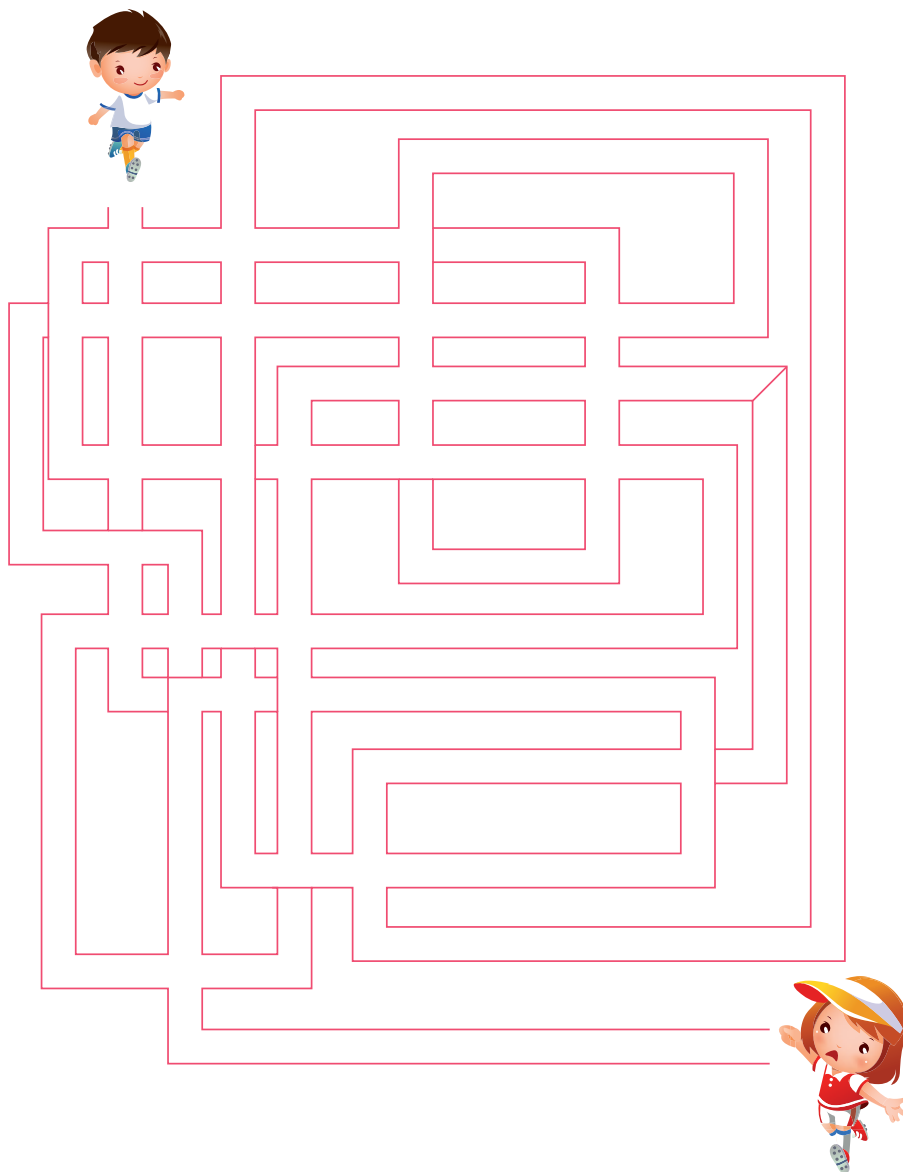


Buscando a María...

- ◆ Ayuda a Timoteo a encontrar a María, ella lleva mucho tiempo esperándolo. Las pistas para seguir el camino correcto son:

arriba abajo derecha izquierda

Luego, colorea el camino.



Reta tu imaginación

◆ Para la siguiente actividad necesitarás:

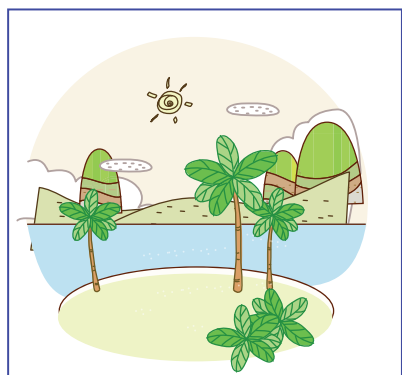
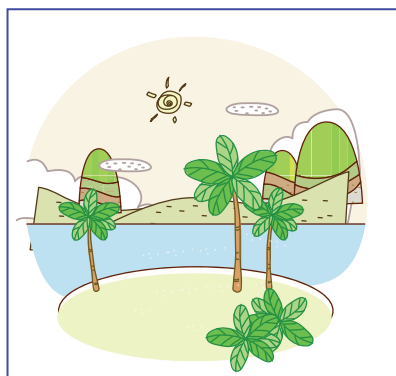
- * Plastilina de muchas colores.
- * Un cartón de 30 x 21 cm.
- * Escarcha de colores.
- * Acuarelas.
- * Pincel.





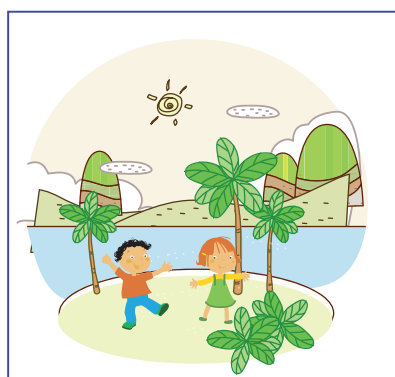
Ahora, sigue los pasos.

- ◆ Pinta en el cartón, con las acuarelas, un paisaje de un lugar que quisieras conocer. Antes que las pinturas se sequen, esparce escarcha de colores sobre tu dibujo.



- ◆ Reta tu imaginación. Con la plastilina de colores modela a tu mamá, tu papá, tu abuelo, tu abuela y a ti. También puedes modelar tu mascota.

- ◆ Para terminar, ubica todas tus figuras en el paisaje que dibujaste en el cartón. Comparte tu creación con tus compañeros y familiares.



Juguemos al detective

- ◆ Tu misión es encontrar los seres vivos. Te daremos algunas pistas para que tengas éxito en tu misión. Cuando los encuentres, relaciona cada pista con la imagen que corresponde.
- ◆ Pistas:





Voy con mi casa al hombro,
camino sin tener patas,
y voy marcando mi huella
con un hilito de plata.

Soy la flor del indeciso
y del adivinador, todos
me arrancan
los pétalos: sí, no, sí, no, sí, no.

Nazco y muero sin cesar,
sigo no obstante existiendo, y
sin salir de mi lecho, me
encuentro siempre corriendo.



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

