

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 10





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

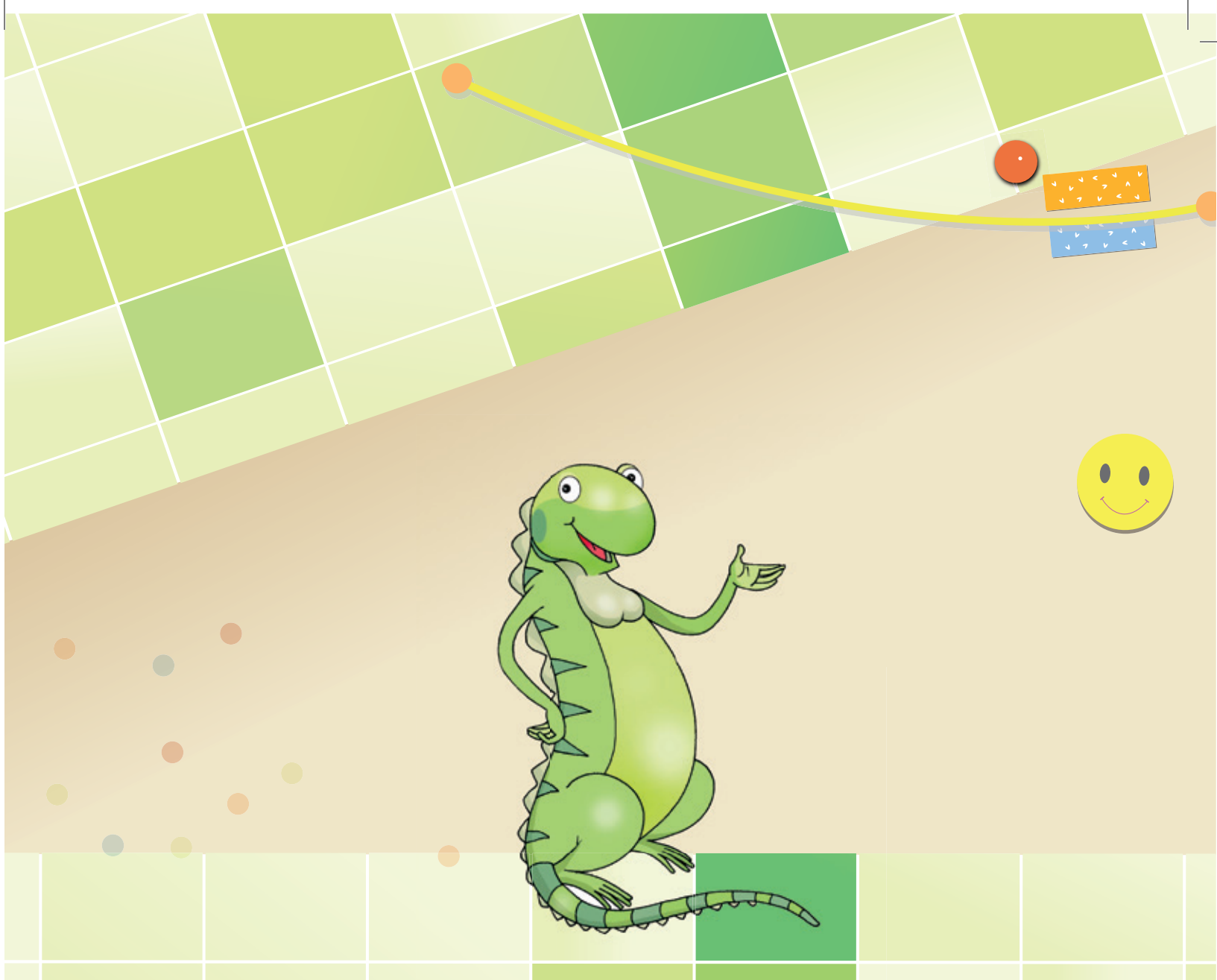
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Recetario mágico..... 4



MATEMÁTICAS

- Rompecabezas..... 6
- Restar para completar..... 7



CIENCIAS SOCIALES

- Me divierto en mi barrio..... 8



CIENCIAS NATURALES

- Identifica las figuras de las sombras..... 10

Recetario mágico

- ◆ Aquí te presentamos unas recetas mágicas para que las leas y te sirvan como ejemplo para escribir tu propio recetario mágico.
- ✓ Reúnete con tus compañeros, lean el recetario y luego inventen entre todos algunos hechizos o conjuros. Escríbanlos igual que una receta.
- ✓ Armen un libro con sus conjuros y hechizos, pueden hacer una portada atractiva con el título: Recetario mágico para todas las ocasiones.

Palabras mágicas para los pinchazos

*Abracadabracadabra,
que con solo una palabra
-la más mágica sin duda-,
esta aguja puntiaguda
pinche mi mano o mi brazo,
sin que yo sienta el pinchazo,
o me duela tan poquito
como al picarme
un mosquito.*

Carmen Gil

Palabras mágicas para una operación

*Que al decir tontorintón
con fuerza, la operación,
que saldrá de rechupete,
se acabe en un periquete.
Que si cuento hasta que
aguante, hacia atrás o hacia
delante,
me despierte en un pispás
al lado de mis papás.*

Carmen Gil



Poderoso sortilegio para desaparecer

Si quieres ser invisible,
no creas que es imposible:

Sobre tres telas de la misma araña
se colocan siete pestañas,
se agita un enorme pañuelo
y se dice con voz de trueno:
TRUEQUE PEREQUE
MÍRETE FLORETE

Agita de nuevo
el enorme pañuelo
y en voz bien bajita
repite al revés:

Este lagartijo es un enredijo
y por esta vez, ya no me ves.

Irene Vasco

Palabras mágicas para la separación

Alacani poli siento,
si digo este encantamiento
susurrando y al compás
cuando salgan mis papás,
una energía infalible
tenderá un hilo invisible
que unirá con precisión
corazón con corazón.

Y con este hilo encantado
los tendré siempre a mi lado.

Carmen Gil

Irene Vasco: Conjuros y sortilegios.
Carmen Gil: En el hospital. Poemitas.com

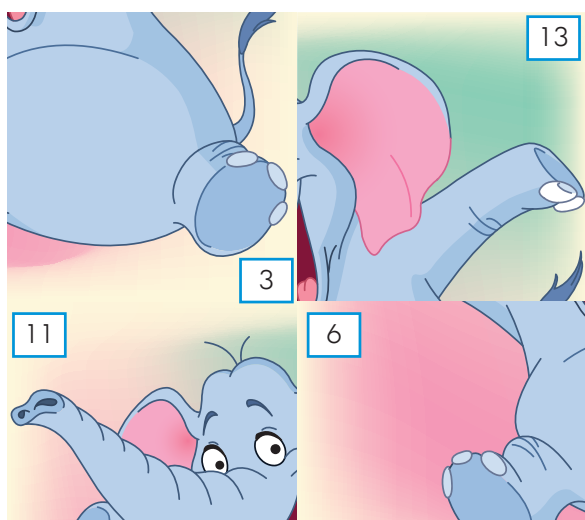


MATEMÁTICAS

Rompecabezas

◆ Realiza las restas para saber cómo copiar la figura.

$19 - 6$	$17 - 11$
$15 - 4$	$13 - 10$





Restar para completar

◆ Realiza las restas y completa la frase con la letra que corresponde a cada número.

	D	U
	1	9
-		5
<hr/>		

A

	D	U
	1	8
-	1	1
<hr/>		

E

	D	U
	1	5
-	1	0
<hr/>		

I

	D	U
	1	6
-		3
<hr/>		

O



T	13	D	13	S	T	7	N	7	M	13	S	D	7	R	7	CH	13

Me divierto en mi barrio

- ◆ Invita a dos personas a jugar. Necesitan un dado y una ficha para cada jugador.

Instrucciones

1. Colocar las fichas en la casilla de salida.
2. Comienza quien al lanzar el dado saque el mayor número.
3. Cada jugador avanzará el número de casillas que indique el dado y hará lo que se diga en las especiales.

¡Gana quien llegue primero a la meta!

Casillas especiales

- 3 Menciona cinco productos que venden en la tienda de tu barrio.
- 6 ¿Cuál es el lugar más divertido de tu barrio?
- 7 ¿Cuál es la calle principal de tu barrio?
- 8 Baja por el rodadero.
- 9 Di una norma que cumples en tu barrio.
- 10 ¡Felicitaciones, avanza dos casillas!
- 12 ¿Por qué es importante la droguería de tu barrio?
- 13 ¿Cómo colaboras con el aseo de tu barrio?
- 16 ¡Sonríe! ¡Ganaste!



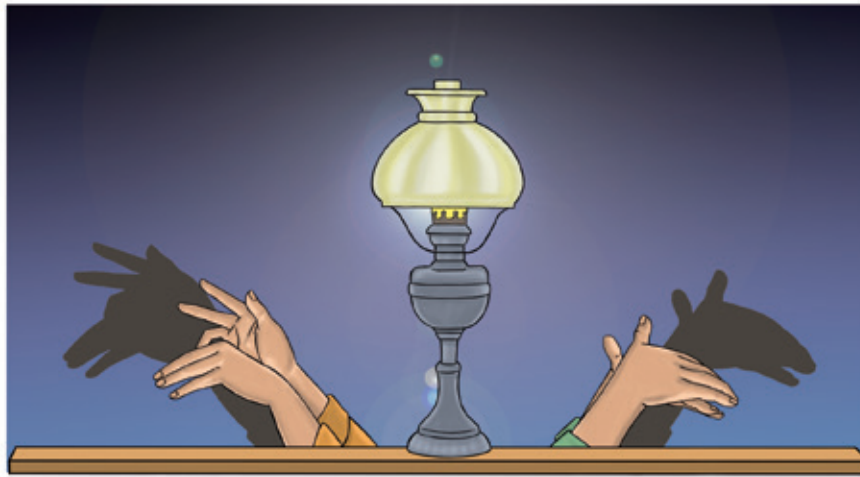
Me divierto en mi barrio



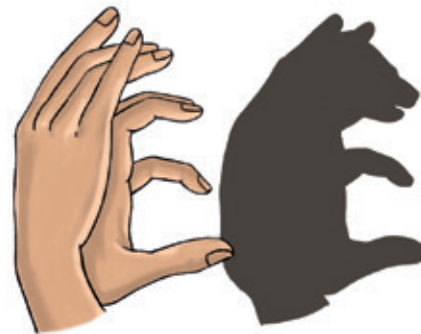
Identifica las figuras de las sombras

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ✓ Para hacer sombras con las manos necesitas un ambiente oscuro, una lámpara o linterna y una pared donde se proyecten las sombras. Tus manos deben estar entre la pared y la lámpara.



- ✓ Utilizando diferentes posiciones de las manos y los dedos, puedes construir diversas figuras cuyas sombras se proyectarán en la pared.
- ✓ Puedes jugar solo o con otras personas de tu entorno a adivinar de las figuras que se proyectan.
- ✓ Uno de los jugadores proyecta la sombra de sus manos, y las demás deben adivinar la figura proyectada. Si alguno de los participantes adivina, gana el turno para proyectar la sombra con sus manos.
- ✓ ¡Ahora a jugar! Observa la posición de las manos, imítala. Proyecta las siguientes imágenes.





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

