

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 11





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

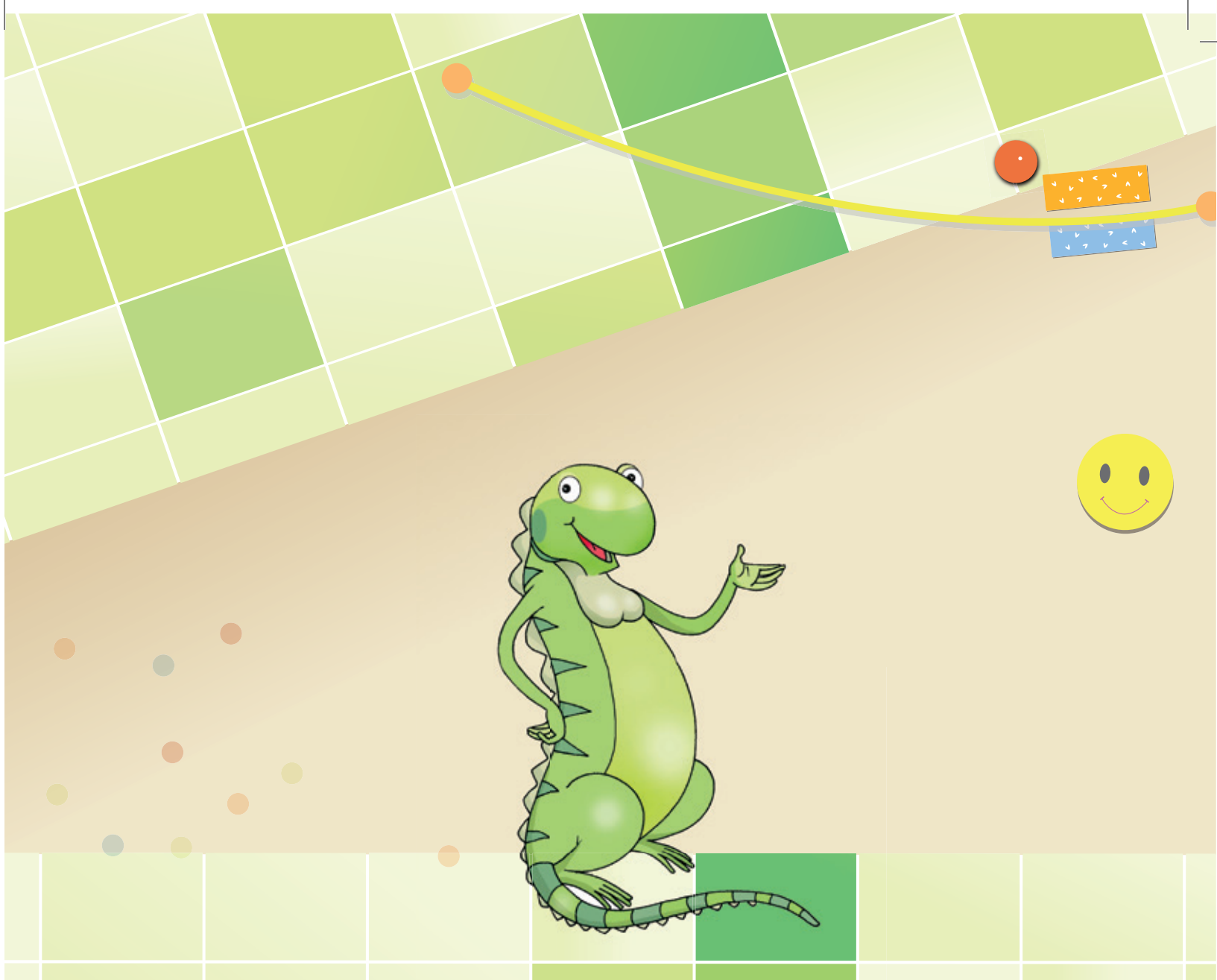
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- ¿Por dónde voy? 4



MATEMÁTICAS

- ¿Qué comerá el conejo Conejín? 6
- ¡Qué enredo! 7



CIENCIAS SOCIALES

- Calles y carreras, servicios públicos 8

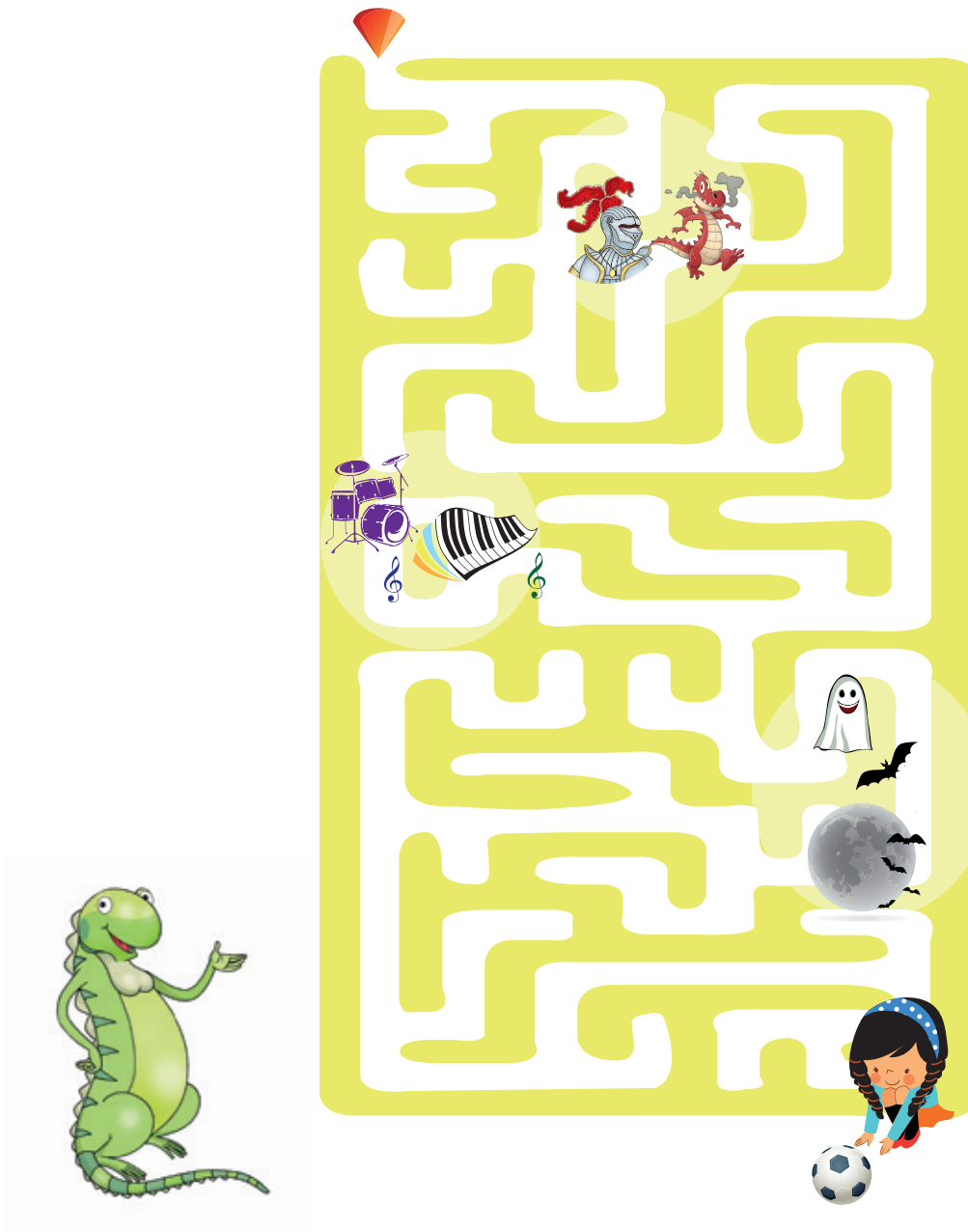


CIENCIAS NATURALES

- Juegos con los sonidos 10

¿Por dónde voy?

- ◆ Lee o escucha con mucha atención el *Cuento con rulos*. Teniendo presente lo que contienen los rulos de Andrés, recorre el laberinto. Luego dibuja o elabora un *collage* con material reciclado de este cuento.





Cuento con rulos

Andrés tiene la cabeza llena, más que llena, de rulos. Su mamá dice que de cada rulo le cuelga un sueño. Y claro, Andrés tiene sueños, muy seguidos.

Todas las noches, antes de ir a dormir, su mamá le cuenta un cuento siempre nuevo, siempre a pedido.

-¡Quiero que me cuentes un cuento con dragones! -dijo Andrés el lunes. Y fue la mamá y se lo contó.

Esa noche soñó que era un caballero andante con armadura reluciente. Soñó que luchaba con un dragón hasta clavarle su lanza de juguete.

A la mañana siguiente, todos sus muñecos estaban sentados en círculo alrededor de la cama, contentos de haber disfrutado de la contienda. Andrés se peinó un nuevo rulo.

-¡Quiero que me cuentes un cuento con orquesta! -dijo Andrés el martes-. Y fue la mamá y se lo contó.

Esa noche soñó que era músico y podía tocar piano, violín, clarinete, saxofón y batería como el mejor. A la mañana siguiente, todos sus muñecos parecían cansados de

tanto bailar. No quisieron jugar en todo el día y Andrés se encontró con un rulo rarísimo en clave de sol.

-¡Quiero que me cuentes un cuento con fantasmas! -dijo Andrés el miércoles-. Y fue la mamá y se lo contó. Esa fue una noche dramática. Andrés corrió toda la noche por los pasillos de una casa embrujada. A la mañana siguiente, todos los muñecos aparecieron escondidos debajo de su cama y costó muchísimo volver a sentarlos en sus estantes. No querían despegarse, estaban totalmente enredados. Lo mismo pasaba con los rulos de Andrés.

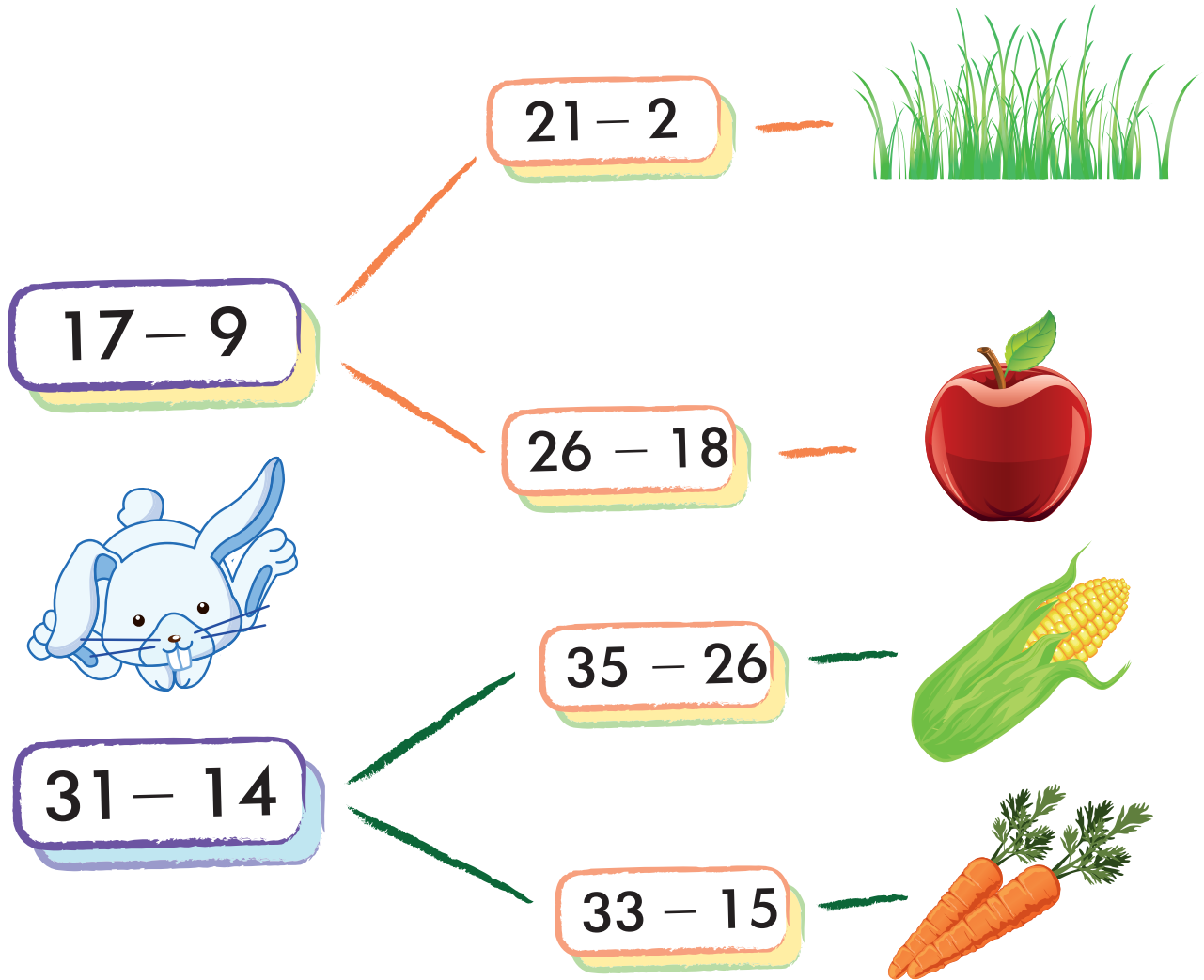
-¡Quiero que me cuentes un cuento de amor! -dijo Andrés el jueves-. Y fue la mamá y se lo contó. Esa noche soñó con la peti, la que se sienta en el primer pupitre, la primera de la fila, la de las trenzas largas. La que juega al fútbol y cuenta historias muy divertidas. Justito esa. A la mañana siguiente, sonó el teléfono. Era la peti. Llamaba para invitarlo a jugar el sábado en su casa y contarle historias nuevas de dragones y fantasmas.

Y ahí no más a Andrés le salió otro rulo, sin noche y sin cuento pero con un sueño lindo, más que lindo, que le duró todo el fin de semana.

María Eugenia Pons: Cuento con rulos.

¿Qué comerá el conejo Conejín?

- ◆ Para poder comer, Conejín debe saltar sobre la casilla de la resta que da como resultado un número mayor que 10. Márcale cada casilla con color verde.



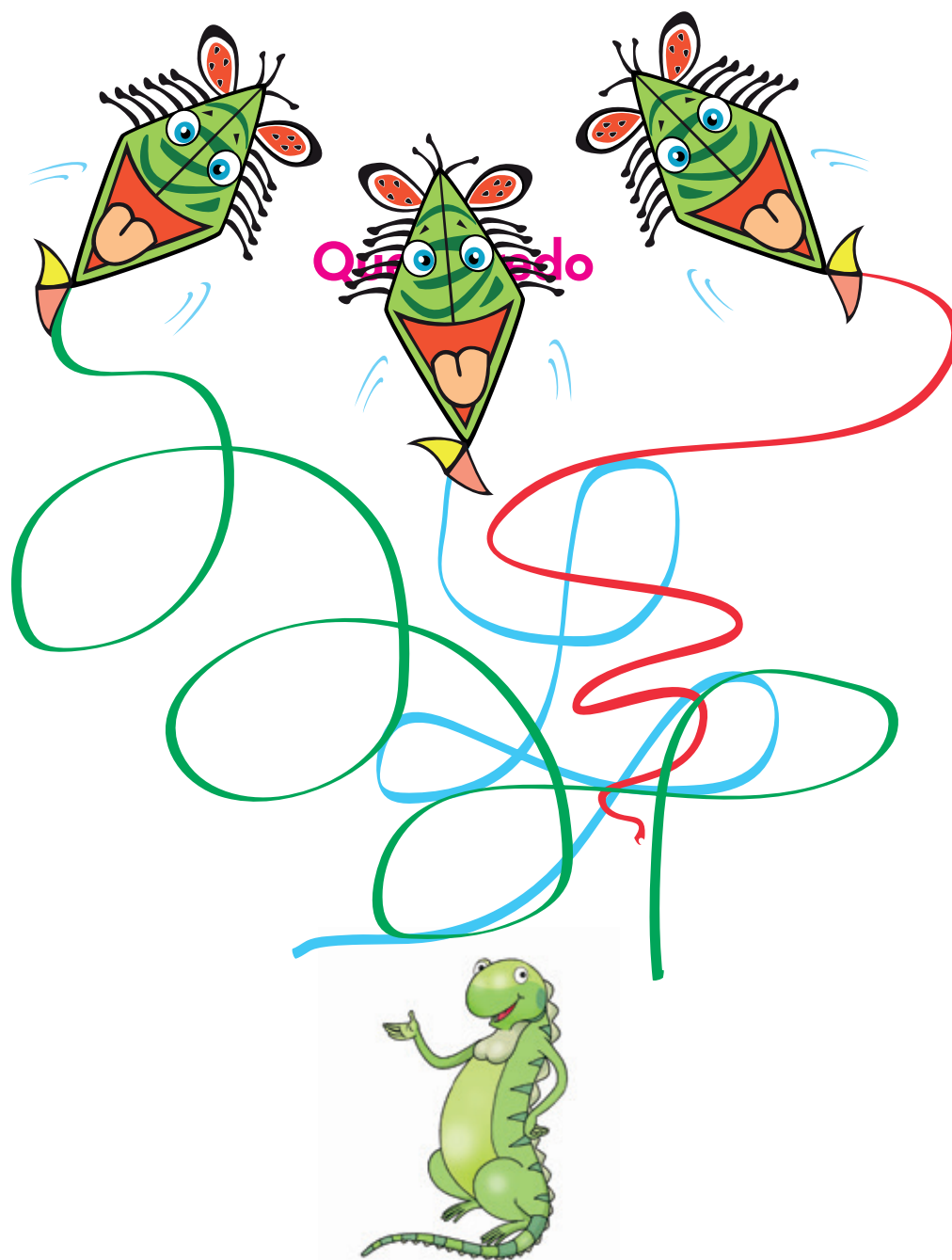
Conejín comerá





¡Qué enredo!

- ◆ Encuentra la cometa con la pita más larga y decórala con flores. A la cometa con pita más corta, píntale moños de colores.



Calles y carreras, servicios públicos

1. ¡Reta tu creatividad! Elabora en tarjetas de cartulina de 20 x 10 cm, de diferentes colores los siguientes lugares:

- ✓ Panadería
- ✓ Peluquería
- ✓ Sastreía
- ✓ Centro comercial
- ✓ Colegio

❖ En una cartulina de medio pliego traza algunas calles y carreras sobre las cuales pegas las tarjetas ilustradas.

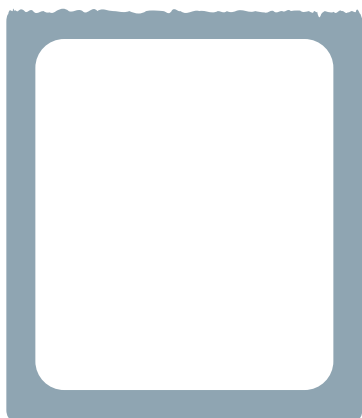
2. Elabora un glosario ilustrado, define y dibuja las siguientes palabras.

Río	Gas domiciliario	Energía eléctrica	Teléfono fijo y celular
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>

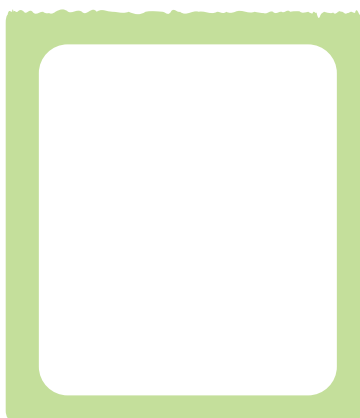


3. Dibuja lo **contrario** de lo que indica cada frase.

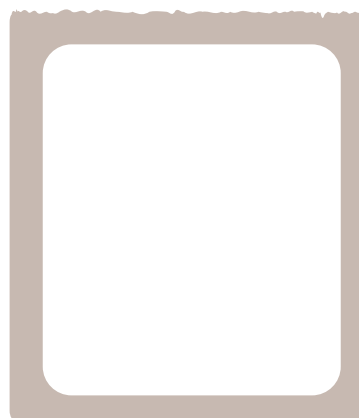
X No clasifico las basuras



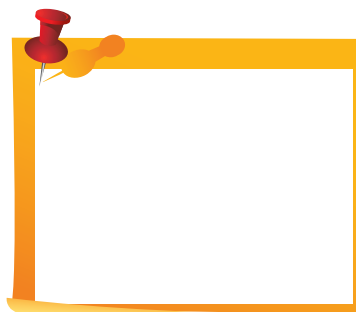
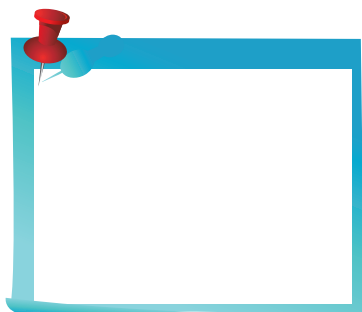
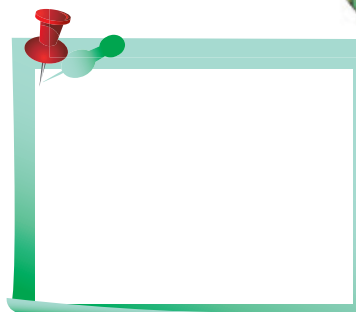
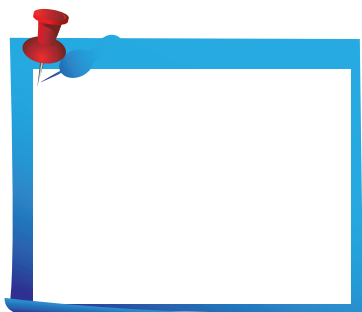
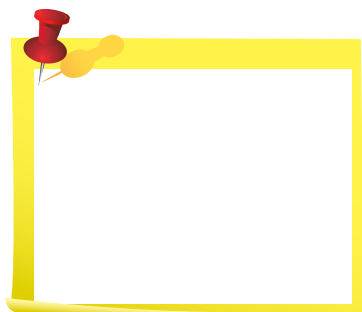
X Disfruto contaminando los ríos



X Arrojo los papeles al suelo



4. Elabora una historieta que muestre el recorrido de una gota de agua desde que nace hasta que llega a tu casa.



Juego con los sonidos

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

1. Puedes jugar con una o varias personas.
2. Cada jugador debe elegir una acción.
3. El primer jugador debe hacer un ruido para representar la acción que escogió.

Los demás jugadores con los ojos cerrados y de espaldas al primer jugador, deben identificarla.

4. Cada jugador tendrá un turno para adivinar. Si adivina, dibuja la acción y gana un punto.
5. El ganador será el jugador que más imágenes haya dibujado.





Reír



Besar



Bostezar



Toser



Hablar



Estornudar



Sonarse



Beber



Comer



Roncar



Cantar



Gritar



Llorar



Aplaudir



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

