

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 14





**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**

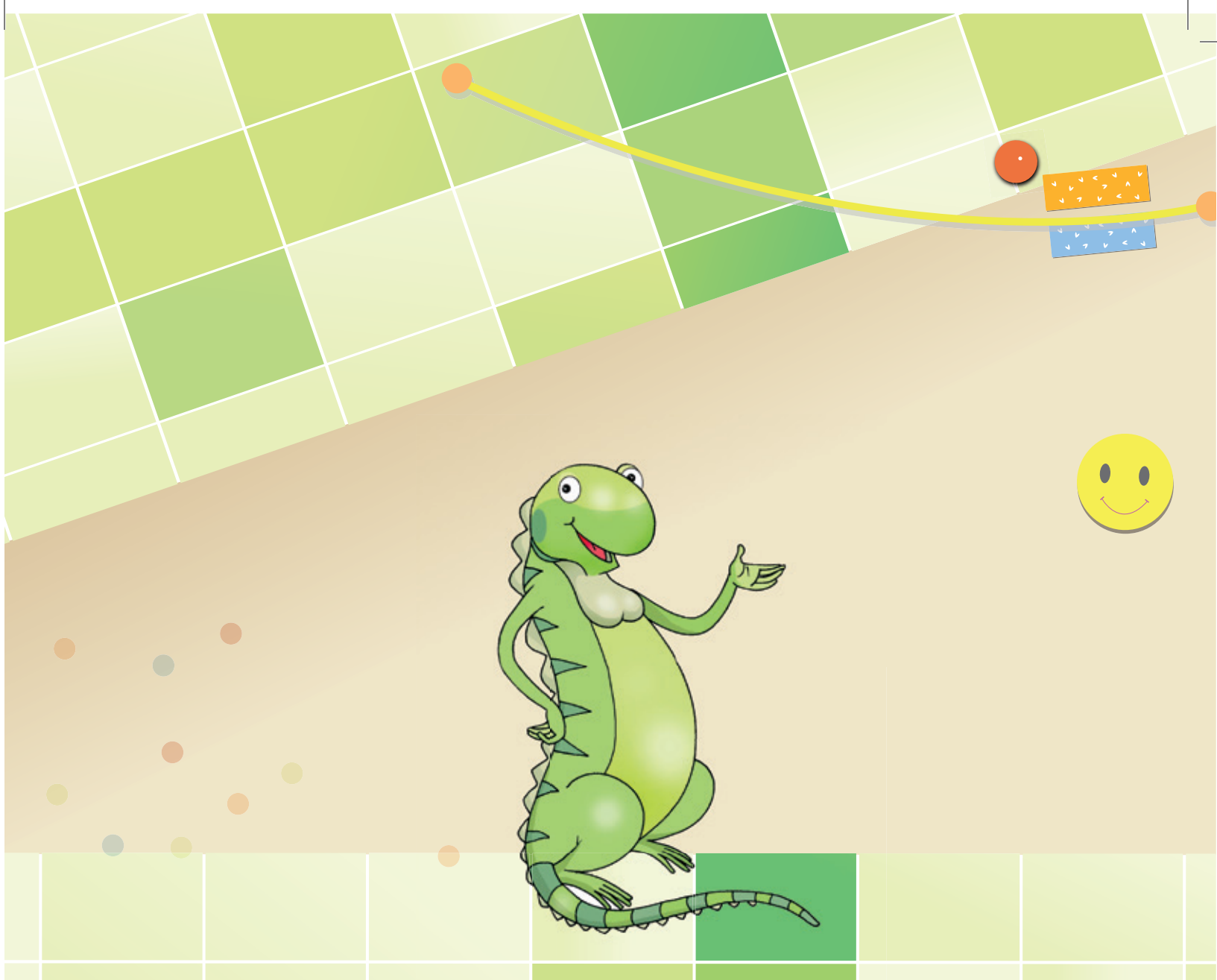
Karoline Roa Ruiz  
**Asesora Especialista \* Psicóloga**

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

- Juegos de parejas ..... 4
- Juguemos con poemas ..... 5



### MATEMÁTICAS

- A jugar dominó ..... 6



### CIENCIAS SOCIALES

- Lo que hay en mi vecindario ..... 8



### CIENCIAS NATURALES

- ¿Dime qué alimento es? ..... 10

## Juegos de parejas

- ◆ Busca parejas de palabras que riman. Relaciónalas con una línea de color.





## Juguemos con poemas

1. Con los poemas se puede jugar. Las emociones, la voz y los ritmos son elementos que nos sirven para sentir el poema, para disfrutar y lo mejor, para jugar.
2. Lee los poemas de diferentes formas:

Con eco: pide a la persona que te acompaña que lea contigo el poema "Otro hermoso día de sol", repitiendo la última palabra de cada verso.

Con velocidad: lee un poema muy rápido y el otro muy lento.

Con ritmo: Lee el poema "Juguetes y juegos" como si fuera una canción. Lleva el ritmo con las manos o los pies.

Con emociones: Lee los poemas con alegría, tristeza, miedo, asombro o aburrimiento.

### Otro hermoso día de sol

La vida me ha regalado  
otro hermoso día de sol,  
y yo ya estoy preparado,  
ojos, nariz y pulmón.

La vida me ha regalado  
otro hermoso día de sol,  
ya tengo lista mi sangre,  
tengo listo el corazón.

La vida me ha regalado  
otro hermoso día de sol;  
yo le hago un regalo al día,  
mi regalo al día: ¡soy yo!

Douglas Wright. <http://eljardinededouglas.blogspot.com/2013/03/otro-hermoso-dia-de-sol.html>

### Juguetes y juegos

Una muñeca de trapo  
y un soldadito de plomo  
quieren jugar a ser niños  
para quererse uno al otro.

Una niña de ojos verdes  
y un niño de negros ojos  
juegan a ser de juguete  
para quererse uno al otro.

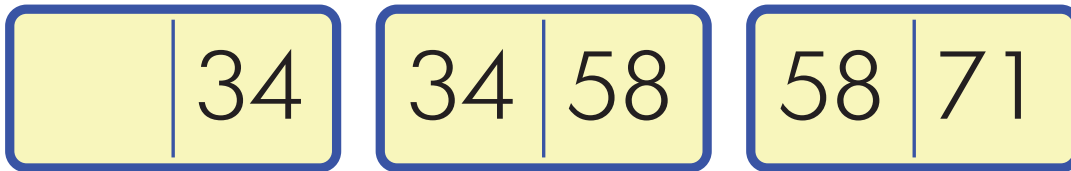
Una muñeca de trapo  
y un soldadito de plomo,  
una niña de ojos verdes  
y un niño de negros ojos  
-juegan a ser lo que quieren  
y quieren ser de otro modo,  
y seguir siendo los mismos  
para quererse uno al otro.

David Chericián: De la loma a la mar.

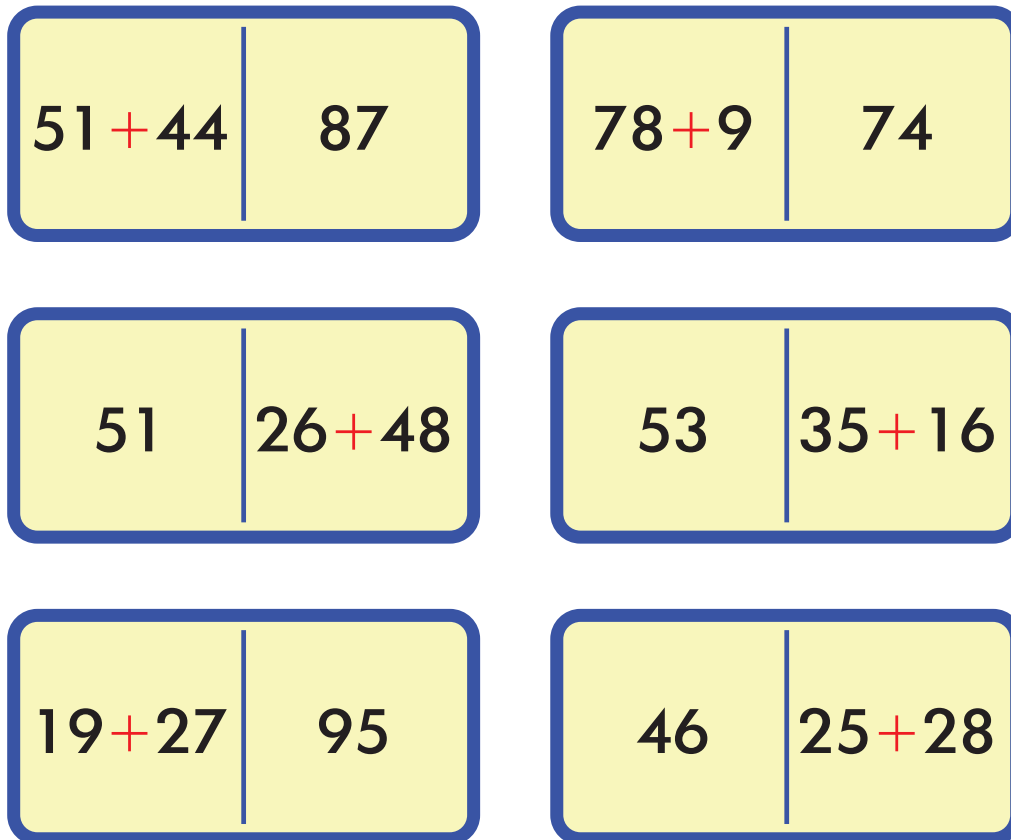


## A jugar dominó

- ◆ Recuerda que para jugar dominó se deben hacer coincidir los valores de las fichas. Con el valor que termina una, empieza la siguiente. Observa el ejemplo:

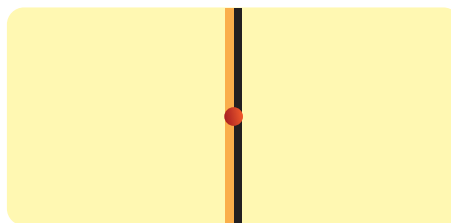
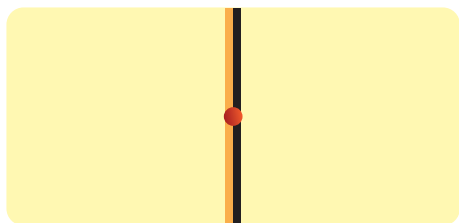
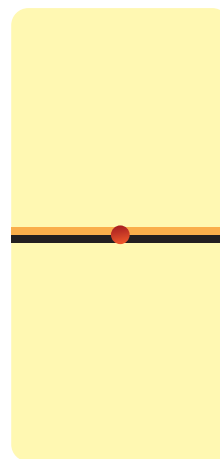
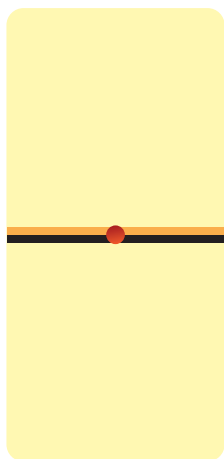
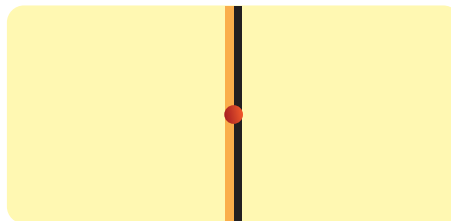
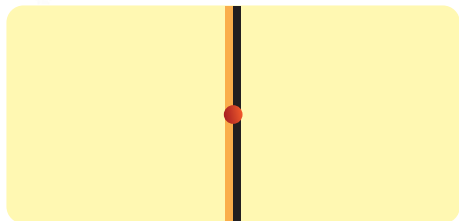


- ◆ Ahora, a sumar para poder jugar. Realiza las sumas y completa las fichas del dominó de la siguiente página.



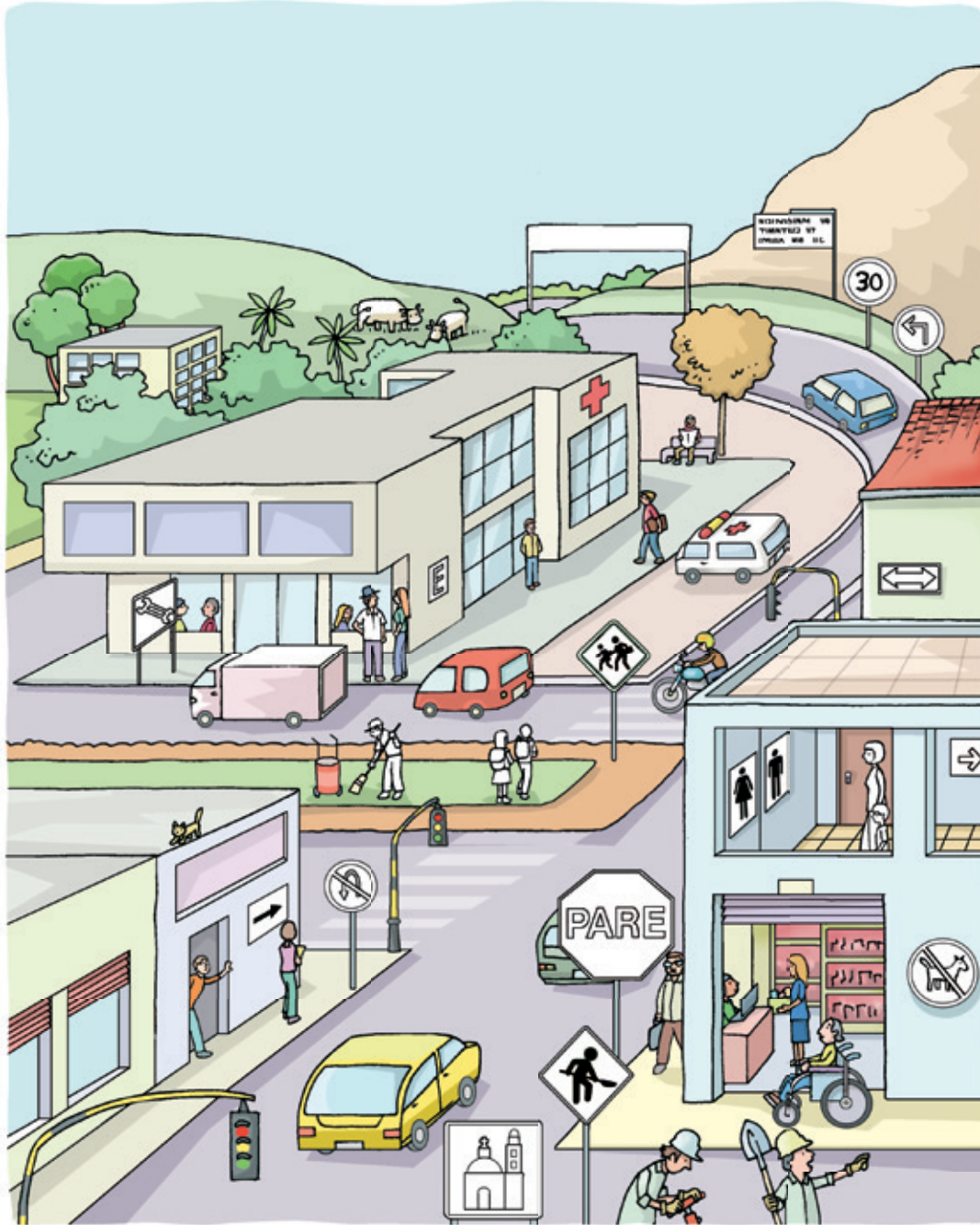


◆ Recuerda que al escribir cada expresión debes cumplir las reglas del dominó.

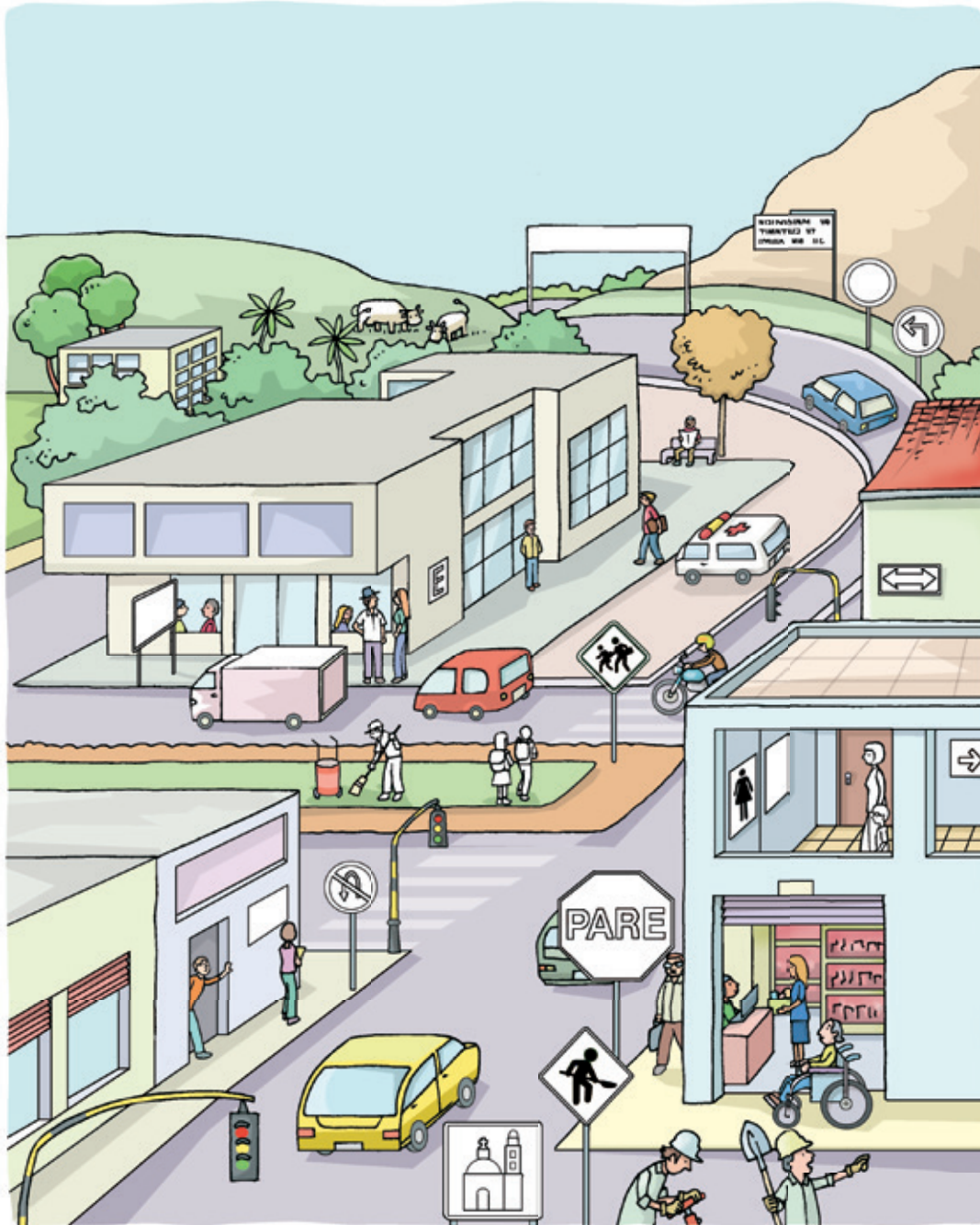


## Lo que hay en mi vecindario

- ◆ Termina de colorear las imágenes y encuentra siete diferencias entre los dos vecindarios. Enciérrelas con distintos colores.







## ¿Dime qué alimento es?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

### Materiales

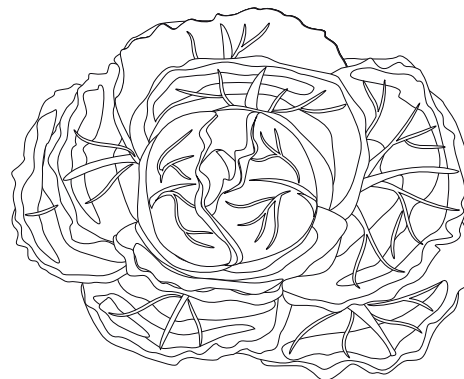
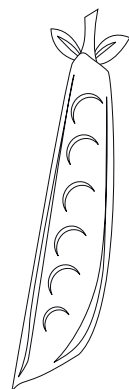
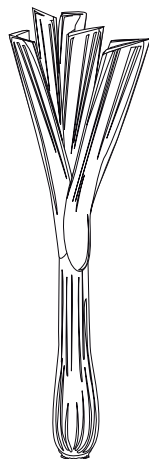
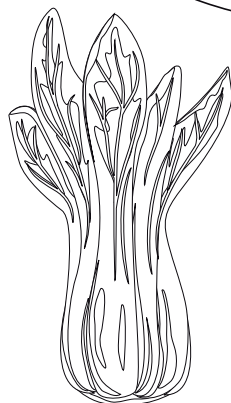
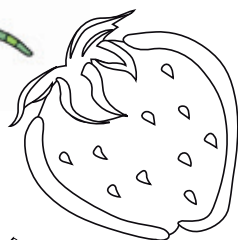
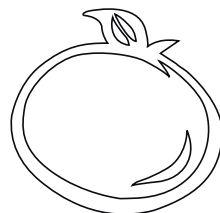
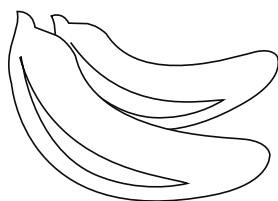
- ✓ Alimentos variados como frutas, chocolates, salchichas, queso, yogur, queso.
- ✓ Platos desechables para colocar los alimentos.
- ✓ Venda o pañuelo.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

1. Este juego es de parejas, puedes jugar con otro niño, niña o con un adulto.
2. Coloca cada alimento en un plato diferente.
3. Los dos jugadores deben observar e identificar los alimentos por unos segundos.
4. A uno de los jugadores se coloca la venda en los ojos.
5. El otro jugador elige uno de los alimentos y va nombrando sus características, pero sin decir el nombre del alimento.
6. Cada vez que el jugador mencione una característica, el jugador que tiene los ojos vendados tiene una posibilidad para adivinar de qué alimento se trata.
7. Si adivina, entonces gana un punto y toma el papel de descriptor del alimento.
8. Si no adivina, pierde un punto y sigue con los ojos vendados, para intentar adivinar otro alimento.
9. El ganador será el jugador que más puntos tenga.



◆ Ahora, colorea el corazón de frutas y verduras.





RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

