

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 15





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 Jaimes
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



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

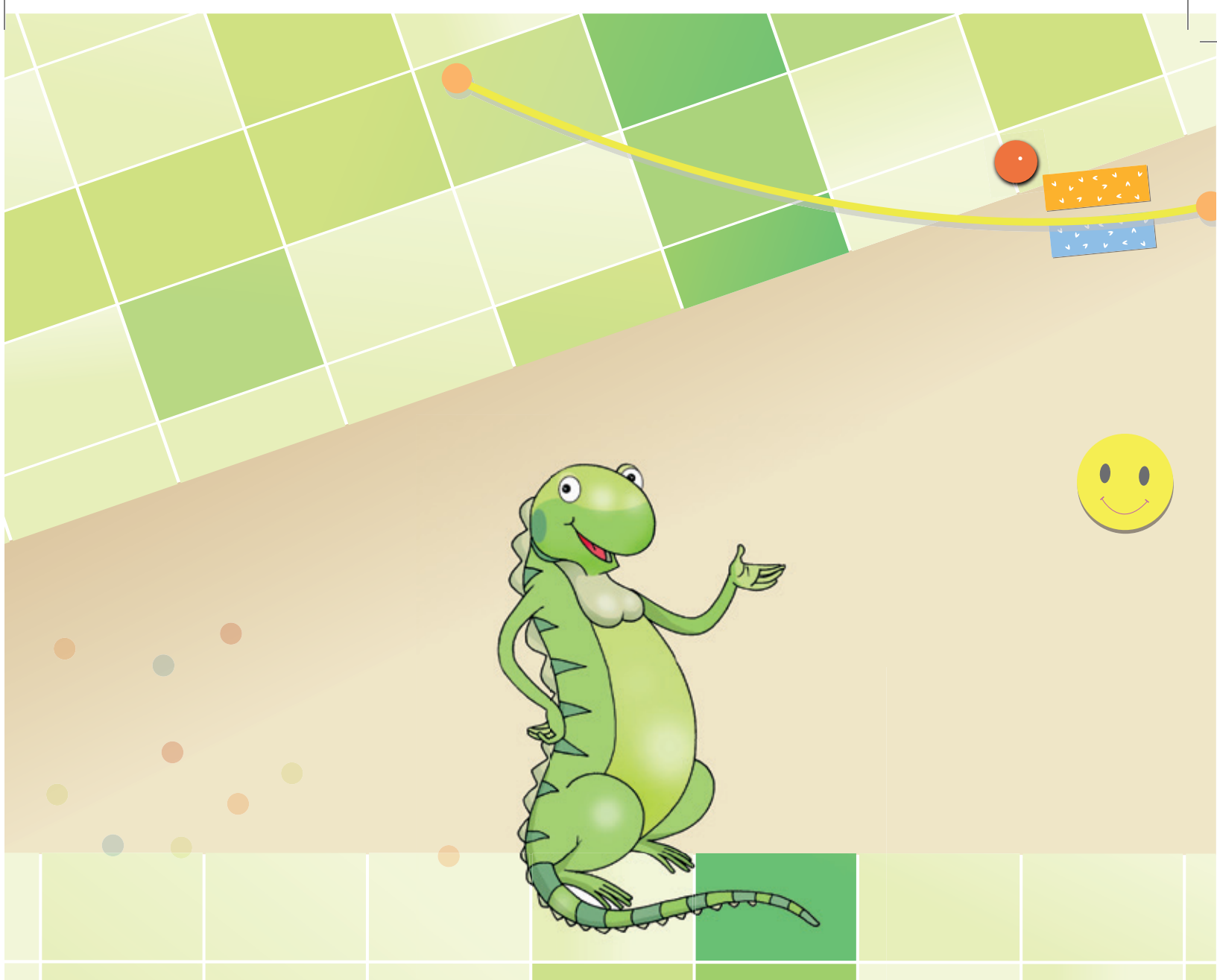
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Lecturas entretenidas.....4



MATEMÁTICAS

- Crucinúmero.....6



CIENCIAS SOCIALES

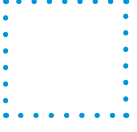
- ¡Armemos parejas para el buen vivir!.....8






CIENCIAS NATURALES

- El cubo de la edad.....10

Lecturas entretenidas

- ◆ El diagramador de este cuadernillo olvidó poner las imágenes en el sitio que le corresponden. ¡Tú puedes ayudarnos!
- * Observa las fichas con imágenes que están en la siguiente página.
- * Observa cada imagen y di qué es.
- * Lee el cuento y dibuja cada imagen en el  que le corresponde.
- * Este cuento tiene una ventaja, puedes dibujar las imágenes donde quieras e inventar muchos cuentos. Una vez termines de dibujar todas las figuras, léelo en voz alta. Vuelve a escribirlo y dibuja las figuras en el orden que quieras para que tengas otro cuento.

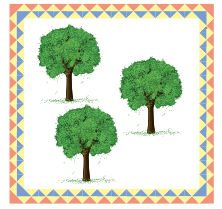
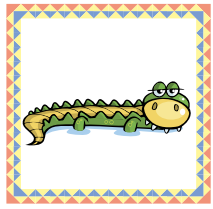
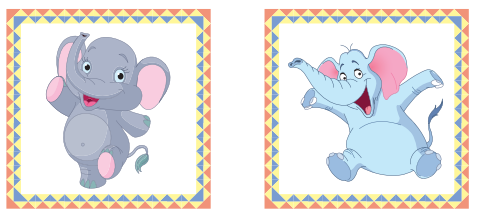
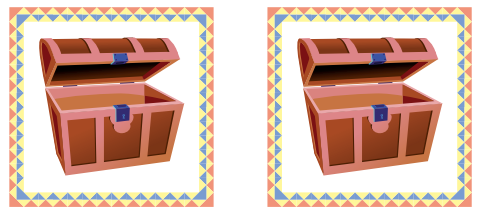
Un tesoro en la selva

Para buscar un 
 tres  han ido.
 van guiados por un 
 que los ha llevado al Nilo.

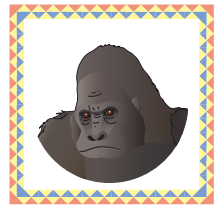
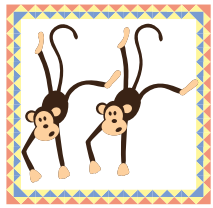




Diez han tirado
 y han pisado un ,
 los se han asustado
 y él se ha reído.



Uno va de ,
 otro de vestido,
 y el tercero no se entera
 y pasea tan tranquilo.



Al llegar a la ,
 han encontrado el .
 ¡Era un de .
 y algunas de !



Soledad Candel, Mercedes Garín y Trinidad López:
Animales salvajes.



MATEMÁTICAS

Crucinúmero

◆ Realiza las restas y escribe las respuestas en la casilla que le corresponde. En cada casilla debes escribir solo un número.

- ① $96 - 95$
- ③ $87 - 76$
- ⑤ $53 - 52$
- ⑦ $35 - 24$
- ② $44 - 33$
- ④ $69 - 58$
- ⑥ $18 - 7$
- ⑧ $21 - 20$

①		②		
	③			④
⑤			⑥	
⑦		⑧		



¿Qué pasó en el crucinúmero?



◆ Las líneas te llevan a un profesional que cuida de tu salud.
¿Quién es?

Sigue en orden el camino de cada color y escribe la letra que encuentras.

¡Armemos parejas para el buen vivir!

- ◆ Prepárate para vivir una gran aventura a través de este fabuloso juego. Busca en el grupo B la manera correcta de realizar las actividades del grupo A.

Grupo A

1 Niño con su mascota (perro o gato) sucia.

2 Niño recibe un objeto con indiferencia, arrebatándolo.

3 Niño en una clínica corriendo y gritando.

4 Niño en una habitación muy desordenada.

5 Niña con el platero lleno de loza y moscas.

6 Niña bota la basura por fuera de la caneca en un parque.

7 Niño en su pupitre charla en el salón de clase durante la explicación del maestro.

8 Niños y niñas de visita por un museo están hablando, comiendo y corriendo.

9 Niña fuera de la fila en el restaurante escolar.

10 Niña se cepilla los dientes con el grifo del agua abierto.



Grupo B

Niña se cepilla los dientes con el grifo del agua cerrado.

Niña hace fila en el restaurante escolar.

Niños o niñas de visita por un museo están en silencio observando la exposición.

Niño baña su mascota (perro o gato).

Niña bota la basura en una caneca en un parque de la ciudad.

Niño está en silencio en una clínica.

Niño dice gracias al recibir algo.

Niño en su pupitre escucha atentamente la clase.

Niña lava los platos.

Niño ordena su habitación.

El cubo de la edad

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ✓ Un octavo de cartulina.
- ✓ Colores.
- ✓ Colbón.
- ✓ Tijeras punta roma.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

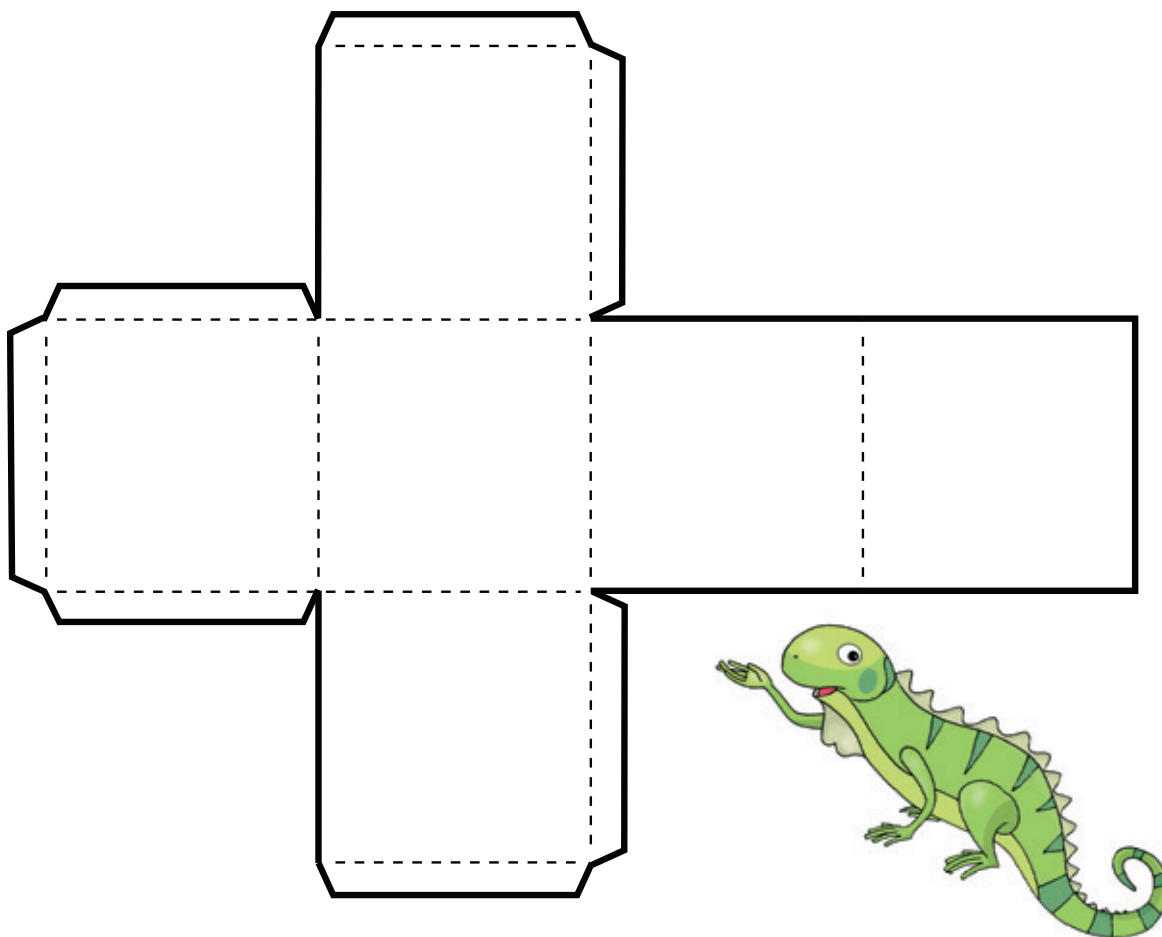
1. Dibuja el modelo para armar tu cubo en el octavo de cartulina.
2. Decora cada cara del cubo de acuerdo con las siguientes indicaciones:
 - a. Dibújate como eres ahora.
 - b. Dibuja algún joven de tu familia.
 - c. Dibuja a tu mamá.
 - d. Dibuja a tu papá.
 - e. Dibuja a tu abuelita.
 - f. Dibuja a tu abuelito.
3. Ahora que ya decoraste las caras del cubo, pega los bordes y a jugar.
4. Puedes jugar con tu familia o amigos.
5. Cada jugador tendrá un turno para lanzar el cubo, y hacer una pregunta relacionada con la figura de la cara que quede hacia arriba.



6. Si alguien responde, gana el turno para lanzar el cubo de la vida y gana un punto; si nadie responde, el punto es para el jugador inicial y seguirá lanzando el dado.

◆ Algunas preguntas pueden ser:

- ✓ ¿En cuál etapa de la vida se mudan los dientes?
- ✓ ¿Qué les gusta hacer a las personas en la infancia?
- ✓ ¿En cuál etapa de la vida se tiene más experiencia y sabiduría?
- ✓ ¿En cuál etapa de la vida estamos listos para tener bebés?
- ✓ Puedes hacer todas las preguntas que quieras.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

