

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 16





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

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

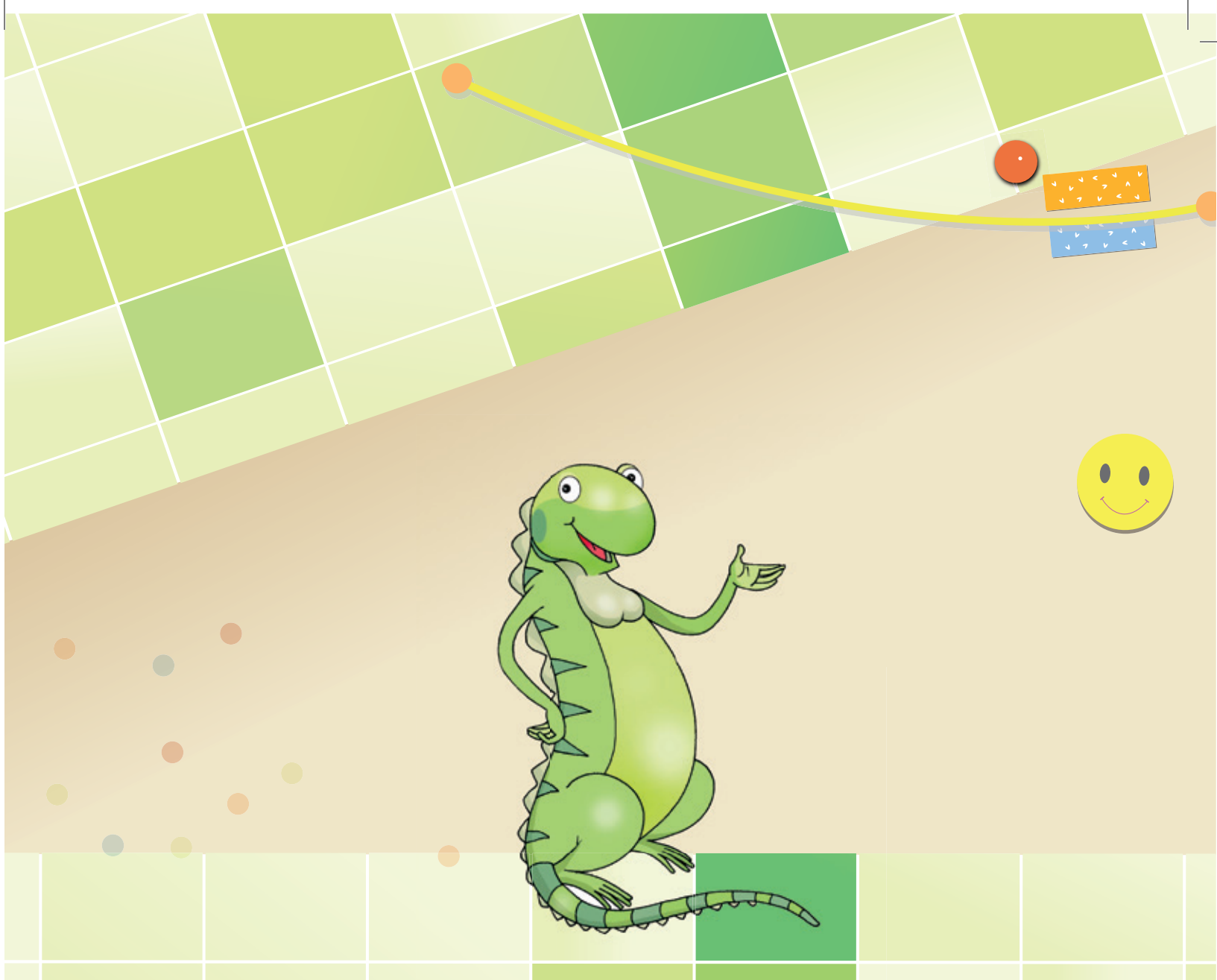
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- En escena 4



MATEMÁTICAS

- Calles y carreras 6



CIENCIAS SOCIALES

- Paisajes 8



CIENCIAS NATURALES

- La semilla está germinando 10

En escena

- ◆ Botitas, Copito y la Araña son personajes de la obra de teatro *Botitas y Copito*. Botitas es un gatico gris con patas blancas; Copito es una gatita blanca y Araña es una araña muy bonita.

Antes de leer la obra, elabora una máscara para cada personaje. Hazlo así:



Ahora sí, lee la obra. Hazlo así:

- ✓ Reúnete con dos personas más.
- ✓ Cada una se pone la máscara de un personaje.
- ✓ Cada persona lee lo que corresponde a su personaje, en el momento que le toca.
- ✓ Recuerden usar diferentes tonos de voz.



Botitas (entra con un ovillo de lana de color.): ¡Copito, Copito, ven rápido!

Copito (entra.): ¿Qué pasa Botitas?

Botitas: Mira qué bonita pelota conseguí. ¿Vamos a jugar?

Copito: ¿Estás seguro de que es una pelota?

Botitas: ¡Claro! ¿Qué otra cosa va a ser? Es redonda.

Copito: Pero nunca vi que las pelotas tuvieran cola...

Botitas: ¡Basta! ¿Juegas o no?

Copito: ¡Sí, sí! ¡Tírala!

Botitas: ¡Ahí va! (La tira.) Ahora a mí.

(Los gatitos inician un juego, mientras el ovillo se va deshaciendo.)

Copito: ¡Dame! ¡Así no vale!

Botitas: ¡No, la tengo que tirar yo!

Copito: ¡Me toca a mí! (...)

Copito: ¡Suéltame! ¡Miau, miau!

Botitas: ¡Suéltame tú! ¡Fuhh, fuhh!...

(Hay un concierto de maullidos.)

Copito: No hay nada que hacer: estamos atrapados.

Botitas: ¿Y ahora?...

(Se oye una risita y por un hilo baja una araña.)

Araña: ¡Ji, ji! ¡Están preciosos! ¿Quién tejió esa tela tan gorda?

Copito: Nosotros... Pero no la tejimos, se hizo sola.

Araña: ¿Se imaginan qué pasaría si ahora llegara don Ratón o el perro Colita y los vieran así?

Copito: Yo decía que no era una pelota, pero este...

Botitas: Tú la deshiciste por tironear y querer quitármela.

Araña: ¿Y si en vez de discutir tratan de arreglar este enredo?

Botitas: ¿Pero cómo?

Araña: Con mi ayuda. Yo soy especialista en tejer, pero también sé destejer.

Copito y Botitas: Sí, sí, ayúdenos Araña.

Araña: Tratemos de encontrar una punta. ¡Ah!, aquí está. (Toma una punta y va armando un ovillo mientras canta.)

La araña teje y también desteje. Con un hilo largo de cualquier color fabrica una tela o cualquier otra cosa: como este redondito que no es pelota sino un ovillito.



¡Ya están libres los dos!

Copito y Botitas: Gracias, gracias, Araña.

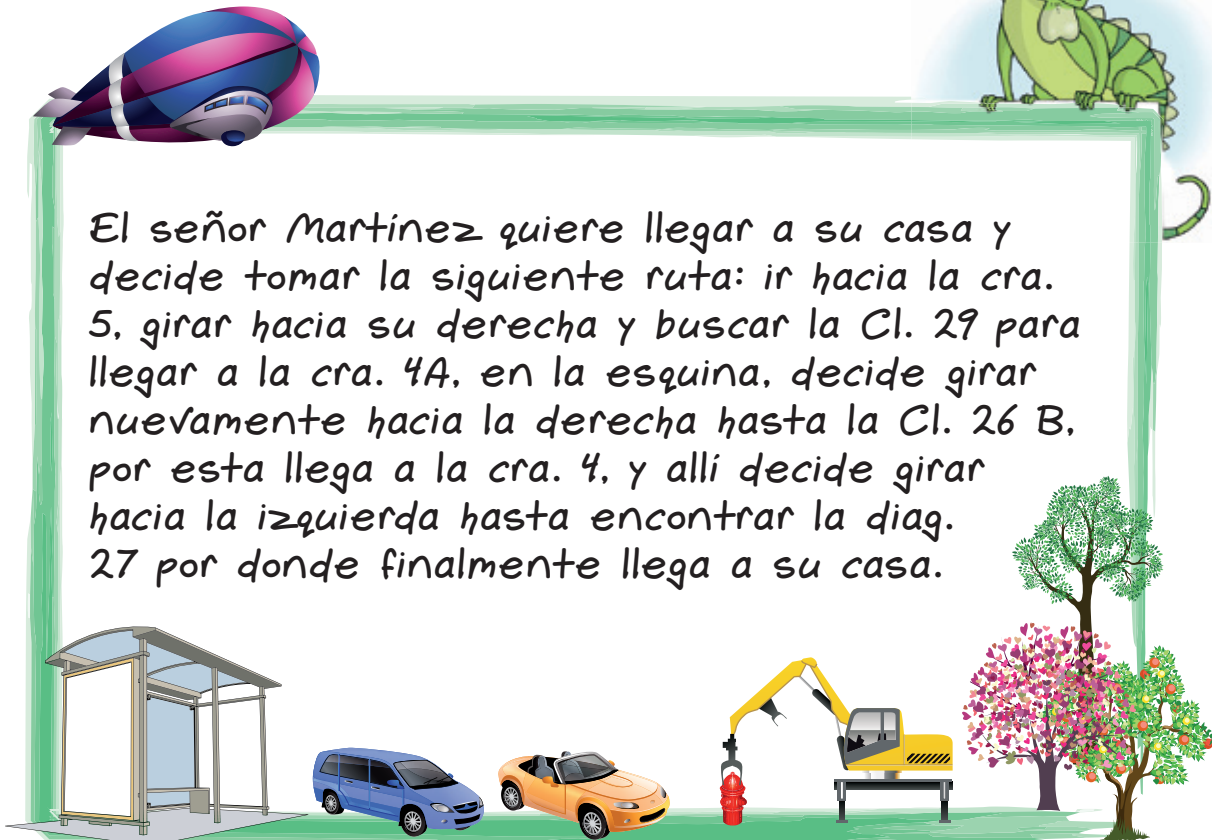
Araña: Adiós gatitos traviesos. (Se va cantando.)

Sarah Bianchi: *En Mane Bernardo. Antología de obras de teatro y títeres.*

Calles y carreras

- ◆ En una ciudad, los carros pueden transitar por calles y carreras. Traza la ruta del señor Martínez en el plano. Colorea con  las carreras por donde pasó, y con , las calles.

Observa que las carreras son paralelas entre sí y que una calle con una carrera son perpendiculares.



El señor Martínez quiere llegar a su casa y decide tomar la siguiente ruta: ir hacia la cra. 5, girar hacia su derecha y buscar la Cl. 29 para llegar a la cra. 4A, en la esquina, decide girar nuevamente hacia la derecha hasta la Cl. 26 B, por esta llega a la cra. 4, y allí decide girar hacia la izquierda hasta encontrar la diag. 27 por donde finalmente llega a su casa.

- ◆ Luego, juega con un amigo o amiga a dar instrucciones para llegar de un lugar a otro en el mapa. También puedes dar pistas para que alguien adivine en dónde estás.



Paisajes

- ◆ Imagina que estás observando por la ventana de un quinto piso. Ordena los siguientes elementos del 1 al 6. Siendo el número 1 el elemento más cercano y el 6 el más lejano.

montañas

antenas

techos

edificios

ventanas

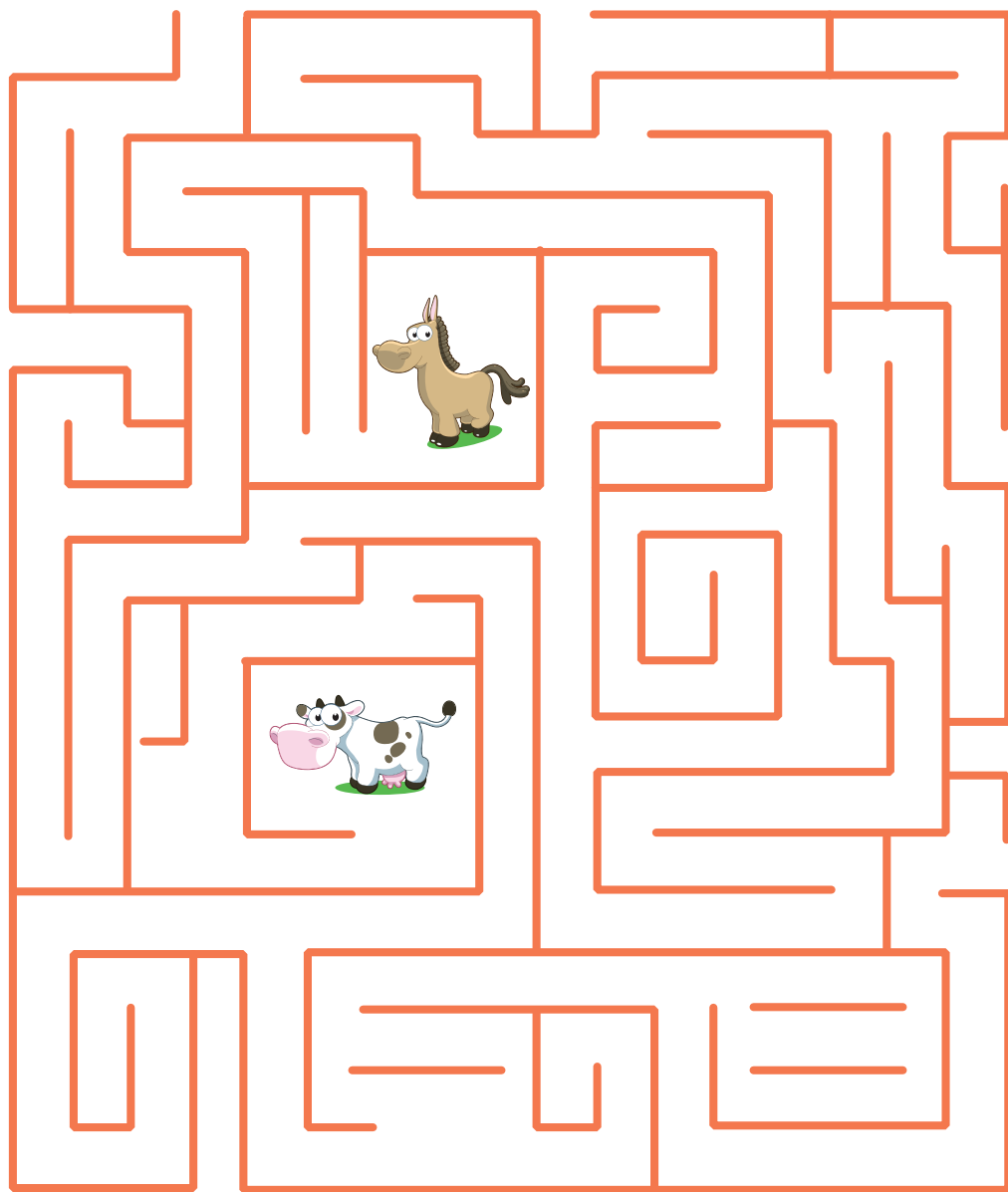
tanques

2. Colorea el paisaje y encuentra cinco diferencias. Rodéalas con diferentes colores.





Lleva al personaje a su casa.



La semilla está germinando

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ✓ Tres o cuatro semillas de frijol (frijoles).
- ✓ Una pequeña matera o un vasito desechable, puedes pintar el vasito con témpera negra.
- ✓ Tierra de jardín.
- ✓ Luz.
- ✓ Una caja de cartón en la que quepa la matera.
- ✓ Cuaderno de registro.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

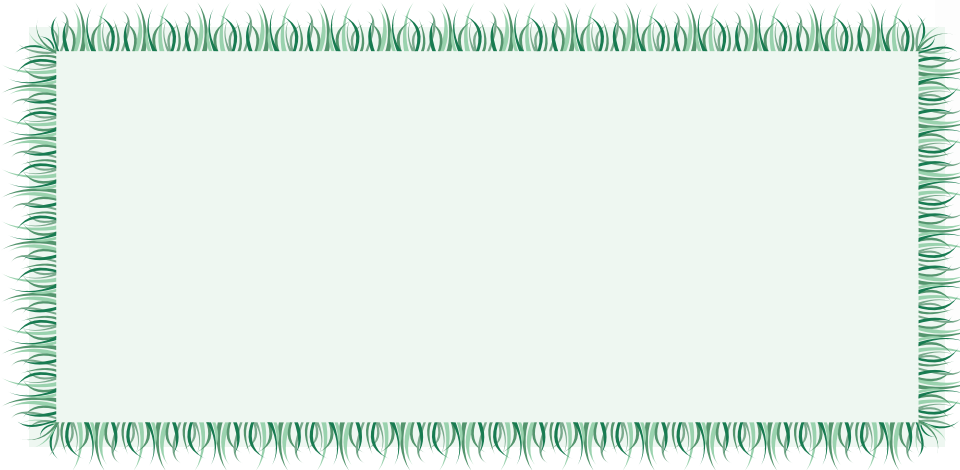
1. Coloca suficiente tierra en la matera.
2. Siembra las semillas de frijol en la matera a unos 5 centímetros de profundidad. Asegúrate de que las semillas están bien cubiertas.
3. Riega las la tierra con las semillas, pero ten cuidado de que haya demasiado agua.
4. Abre un hueco grande a la caja en la parte superior, y coloca la matera dentro de la caja. La caja es para brindar calor a las semillas.
5. Riega la tierra todos los días, recuerda que no debe haber demasiada agua.
6. Observa todos los días tu experimento.
7. Cuando la semilla germine, saca tu planta de la caja y déjala en un sitio en el que pueda recibir la luz.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

- a. Las semillas germinaron a los _____ días.
- b. Noté que la semilla había germinado porque:

- c. Dibujan en el recuadro mis semillas germinadas.



- d. ¿Qué crees que está sucediendo con el tallo?
- e. ¿Qué crees que está sucediendo con la raíz?
- f. ¿Crees que puedes dejar tu planta de frijol en ese recipiente o será mejor cambiarla a un recipiente más grande? ¿Por qué?
- g. ¿Podrías conservar y cuidar tu planta hasta que aparezcan las flores?
- h. ¿Qué sucederá después con tu planta?
- i. Elabora un dibujo en tu cuaderno de tu predicción anterior.



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

