

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 18





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

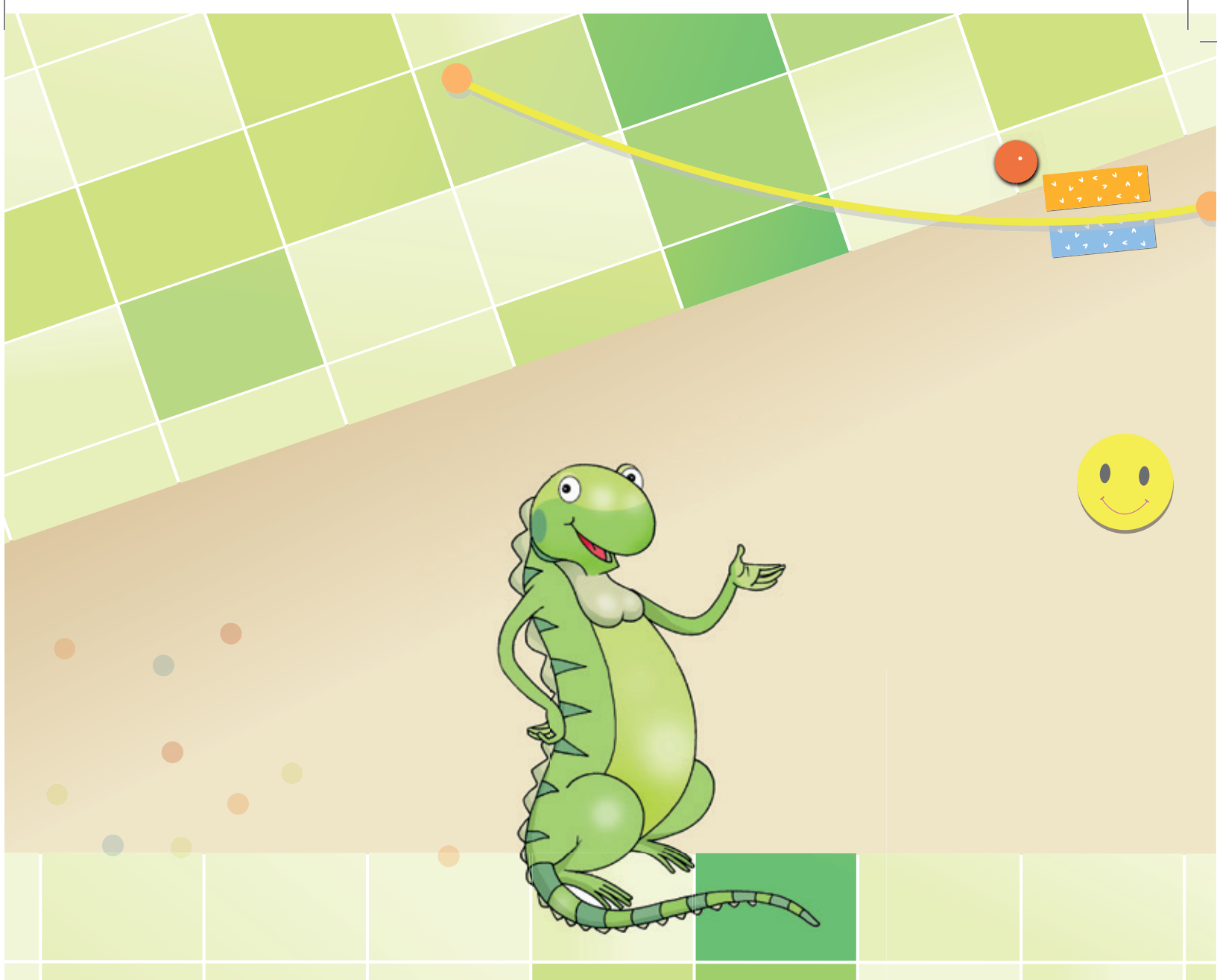
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Juego del veo... veo4



MATEMÁTICAS

- Cuadros de centenas6
- ¿Cómo se llenará la jarra?7



CIENCIAS SOCIALES

- Campoalegre antes.....8
- Campoalegre hoy.....9



CIENCIAS NATURALES

- Simulando la energía del viento y descubriendo su dirección10

Juego del veo... veo...

- ◆ Reúnete con un amigo o más para jugar al veo... veo... Es un juego para adivinar, muy fácil.
1. Escojan quién comienza.
 2. El jugador que empieza observa la imagen y escoge un elemento, pero no lo dice a los demás!
 3. Lo que dice es:



Y completa la frase con una característica del elemento que vio. Por ejemplo: ¡de color azul!

Si alguien adivina qué es, le toca el turno.

Si no, el jugador dice otra característica del elemento. Y así, hasta que alguien adivine cuál es el elemento que vio el primer jugador.

Si nadie adivina, gana y le vuelve a tocar el turno.



◆ Observa muy bien los dos dibujos, fíjate en los detalles y encuentra 10 diferencias. Escríbelas.



1

2

3

4

5

6

7

8

10

9



Cuadros de centenas

- ◆ Completa la cuadrícula con las centenas hasta 900, de tal manera que no se repitan en cada uno de los cuadrados resaltados con distinto color, ni en cada fila y columna.



	100	500	200				800	
200	900	600			300	700		100
700	300	800	100		400	200	500	600
100	200		800	400	600		300	
500	800	300	700		900	100		400
	700	400	300	100			900	200
		700	400			600	200	
300		100		500	200		700	
900	400		600		800	300	100	

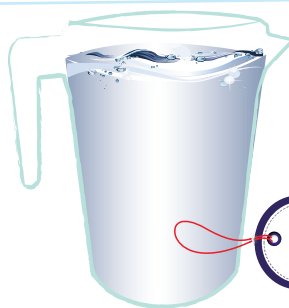


¿Cómo se llenará la jarra?



Paso 1

La jarra se llena con 4 vasos de agua medidos con el vaso mediano.



4 vasos medianos



Paso 2

El vaso grande se llena con el líquido de 3 vasos pequeños.



Vaso grande



Vaso pequeño



Paso 3

Si no puedes utilizar el vaso mediano, ¿cómo usas los otros dos para llenar la jarra sin desperdiciar agua?



Vaso mediano

Escribe los movimientos que realizas.

Four horizontal lines for writing the steps of the water measurement process.

Campoalegre antes

- ◆ Esteban, el abuelo de Darío, le mostró un cuadro de Campoalegre, el lugar donde hace muchos años vivió su familia. Además, Esteban le contó que por esa época Campoalegre era una gran hacienda donde había una enorme casa, grandes cultivos de algodón, árboles frutales y potreros con caballos. También le comentó que un río atravesaba la hacienda y que para pasar a la otra orilla debían hacerlo en una pequeña canoa.





Campoalegre hoy

Luego, Esteban le contó a Darío que Campoalegre hoy es muy distinto, pues al norte construyeron una carretera y un puente para pasar el río. En el lugar donde estaba la enorme casa y los potreros donde pastaba el ganado, edificaron un condominio con varias casas pequeñas y también una piscina.

Esteban dice a su nieto, con algo de tristeza, que en Campoalegre solo quedan unos pocos árboles de naranja y algunas pequeñas parcelas donde aún se cultiva algodón.

- ◆ Dibuja cómo es el paisaje de Campoalegre en la actualidad.



Simulando la energía del viento y descubriendo su dirección

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ◆ El aire tiene mucha fuerza cuando se mueve, puede provocar el movimiento de las hojas de los árboles o de los molinos de viento, por eso se utiliza para producir energía para nuestro hogar.



Construyo mi propio molino de viento, simulo la energía del viento y descubro su dirección.

Materiales

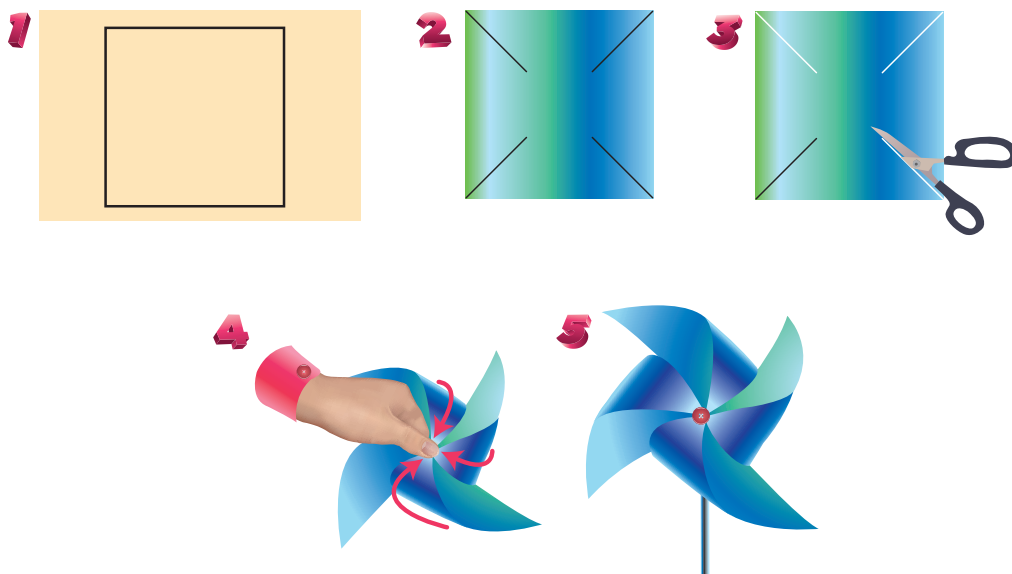
- ✓ Cartulinas de cualquier color.
- ✓ Un lápiz, un borrador, una regla y colbón.
- ✓ Un botón, un alfiler y un palito de pincho.

Pasos

1. Con ayuda de un adulto, dibuja en la cartulina un cuadrado de 15 cm de lado.



2. Traza suavemente dos líneas diagonales, pero que no se toquen en la mitad del cuadrado.
3. Corta cuidadosamente las diagonales.
4. Te darás cuenta de que el cuadrado ahora tiene ocho puntas, luego une las cuatro puntas de forma intercalada en el centro del cuadrado pegándolas con colbón.
5. Coloca el botón en el centro, donde todas las puntas se unen. Ahora fija el molino y el botón al palito de pincho con un alfiler. Coloca por detrás del alfiler, es decir en su punta, un pedacito de borrador, para que no te vayas a pinchar.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ Coloca el viento de viento en la ventana, o en alguna planta del jardín y verás cómo lo mueve el aire. Si no hay mucho viento, tú puedes soplarlo.
 - ¿En qué dirección va el viento?
 - ¿Por qué se mueve tu molino de viento?



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

