

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 19





**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**

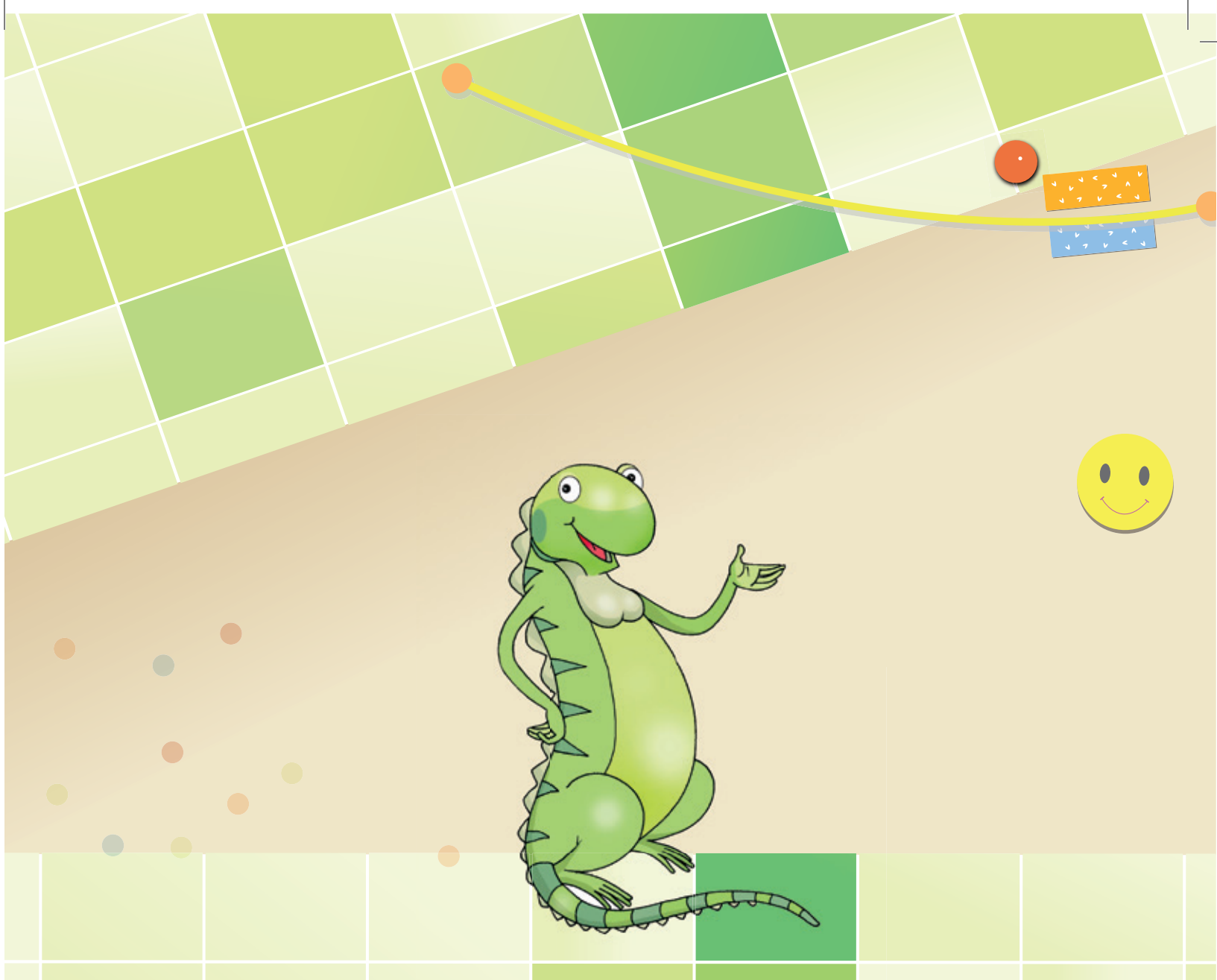
Karoline Roa Ruiz  
**Asesora Especialista \* Psicóloga**

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

- Todo... todo isin punta!.....4



### MATEMÁTICAS

- Sube aumentando de una en una.....6
- Balanza nivelada.....7



### CIENCIAS SOCIALES

- ¡Y ahora a viajar en la máquina del tiempo!.....8



### CIENCIAS NATURALES

- Descubriendo los animales ..... 10

## Todo... todo isin punta!

- ◆ ¿Te imaginas vivir en un país donde no existan puntas de ninguna clase? Bueno, lee el "El país sin punta" y cuando termines haz un dibujo sobre el cuento en la página siguiente y escribe cinco objetos sin punta.

### El país sin punta



Juanito Pierdedia era un gran viajero. Viaja que te viaja, llegó una vez a un pueblo en el que las esquinas de las casas eran redondas y los techos no terminaban en punta, sino en una suave curva. A lo largo de la calle corría un seto de rosas, y a Juanito se le ocurrió ponerse una en el ojal. Mientras cortaba la rosa

estaba muy atento para no pincharse con las espinas, pero en seguida se dio cuenta de que las espinas no pinchaban; no tenían punta y parecían de goma, y hacían cosquillas en la mano.

-Vaya, vaya -dijo Juanito en voz alta.

De detrás del seto apareció sonriente un guardia municipal.

-¿No sabe que está prohibido cortar rosas?

-Lo siento no había pensado en ello.

-Entonces pagará solo media multa -dijo el guardia.

Juanito observó que el guardia escribía la multa con un lápiz sin punta, y le dijo sin querer:

-Disculpe, ¿me deja ver su espada?

-¡Cómo no! -dijo el guardia.

Y, naturalmente, tampoco la espada tenía punta.

-¿Pero qué clase de país es este?

-preguntó Juanito.

-Es el País sin punta -respondió el guardia.

-¿Y cómo hacen los clavos?



-Los suprimimos hace tiempo; solo utilizamos goma de pegar. Y ahora, por favor, deme dos bofetadas.

Juanito abrió la boca asombrado, como si hubiera tenido que tragarse un pastel entero.

-Por favor, no quiero terminar en la cárcel por ultraje a la autoridad. Si acaso, las dos bofetadas tendría que recibirlas yo, no darlas.

-Pero aquí se hace de esta manera -le explicó amablemente el guardia-. Por una

multa entera, cuatro bofetadas; por media multa, solo dos.

-¿Al guardia?

-Al guardia.

-Pero esto no es justo; es terrible.

-Claro que no es justo, claro que es terrible -dijo el guardia.

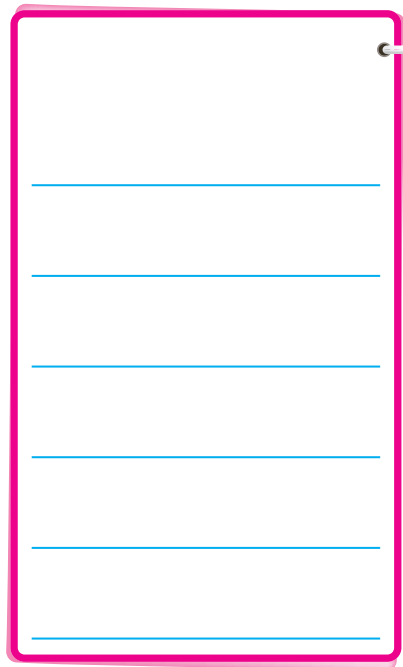
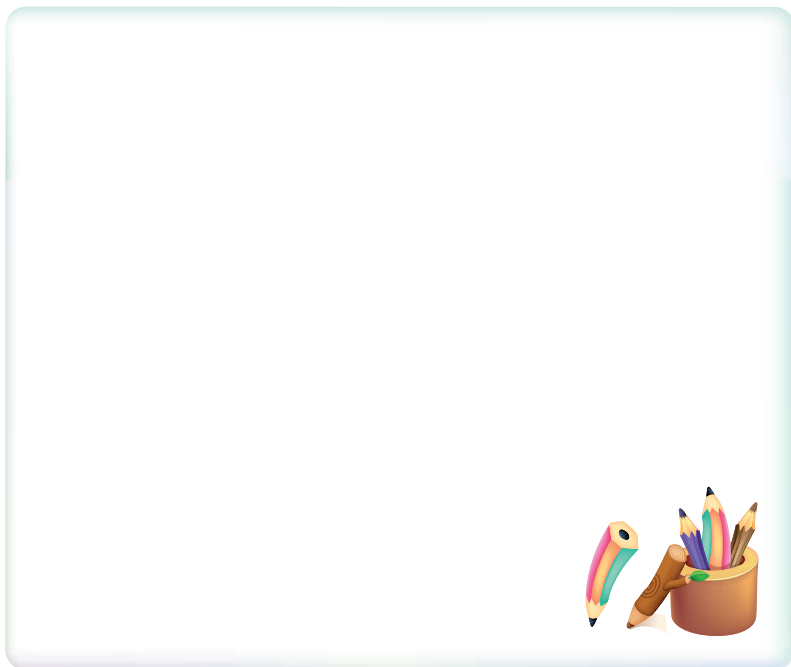
-Es algo tan odioso que la gente, para no verse obligada a abofetear a unos pobrecillos inocentes, se mira mucho antes de hacer algo contra la ley. Vamos, deme las dos bofetadas.

-Pero yo no le quiero dar ni siquiera un soplido en la mejilla: en lugar de las dos bofetadas le haré una caricia.

-Siendo así -concluyó el guardia -, tendré que acompañarle hasta la frontera.

Y Juanito, humilladísimo, fue obligado a abandonar el País sin punta. Pero todavía hoy sueña con poder regresar allí algún día, para vivir del modo más cortés, en una bonita casa con techo sin punta.

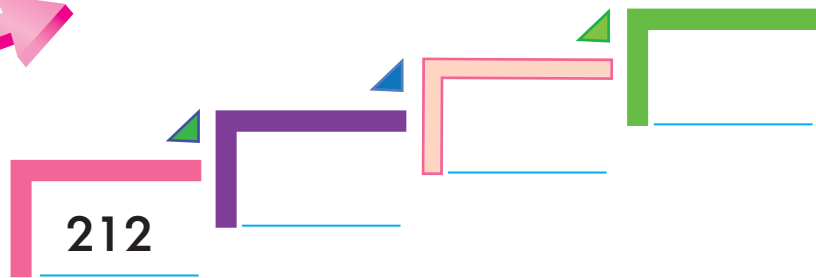
Gianni Rodari: Cuentos por teléfono.



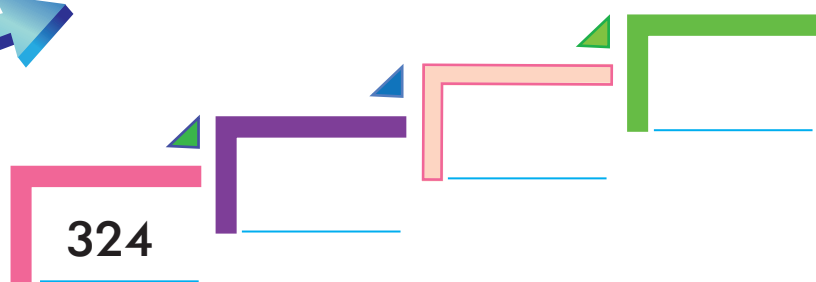
## Sube aumentando de una en una

- ◆ Sube escribiendo el número que corresponde según la indicación dada. Luego, suma los tres últimos números escritos en cada escalera.

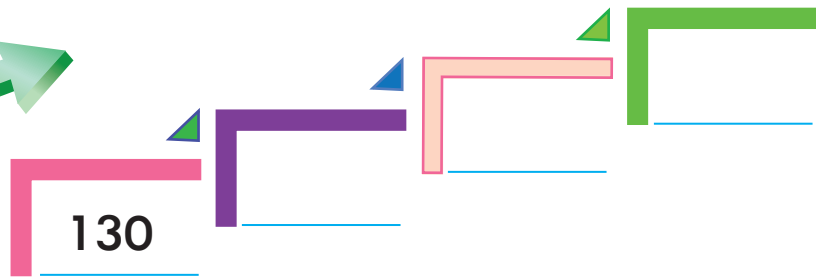
Suma una centena más



Suma una decena más



Suma una unidad más



¿Qué número es?





## Balanza nivelada

- ♦ ¿Cómo podrías distribuir el líquido de los recipientes para llenar las jarras de cada lado de la balanza, y que esta permanezca en equilibrio? Une con líneas cada recipiente con su respectiva jarra (las jarras deben contener la misma cantidad de líquido y no debe sobrar ninguno de los recipientes).



## ¡Y ahora a viajar en la máquina del tiempo!

- ◆ Imagina que eres un viajero del tiempo que necesita encontrar la mejor vivienda.

Lee y dibuja el paisaje que te rodearía en cada lugar.

Por poco me come el oso. Casi no alcanzo a entrar a la caverna.

Parece una aldea abandonada, me acercaré al castillo.





Nuevamente olvidé mis herramientas para cazar.

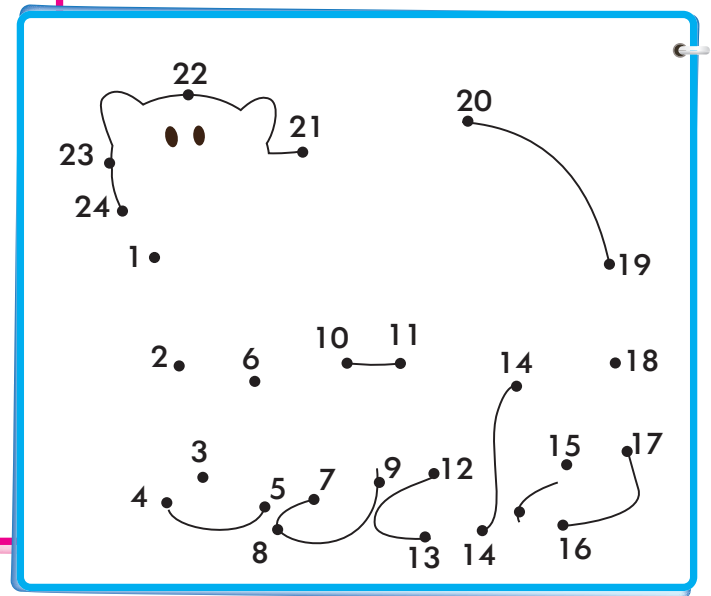
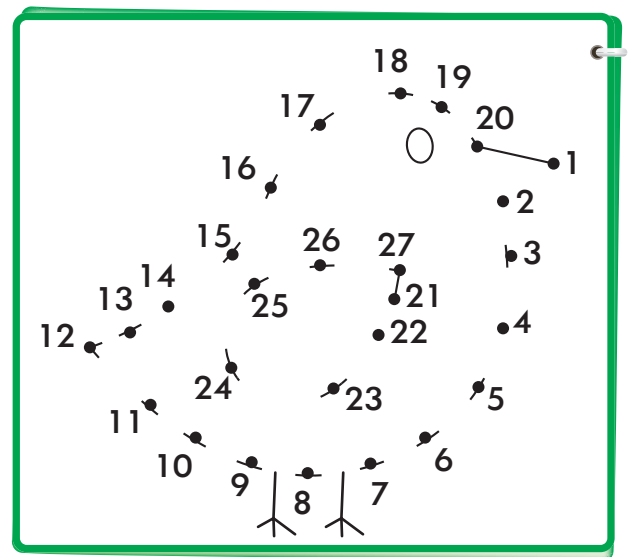
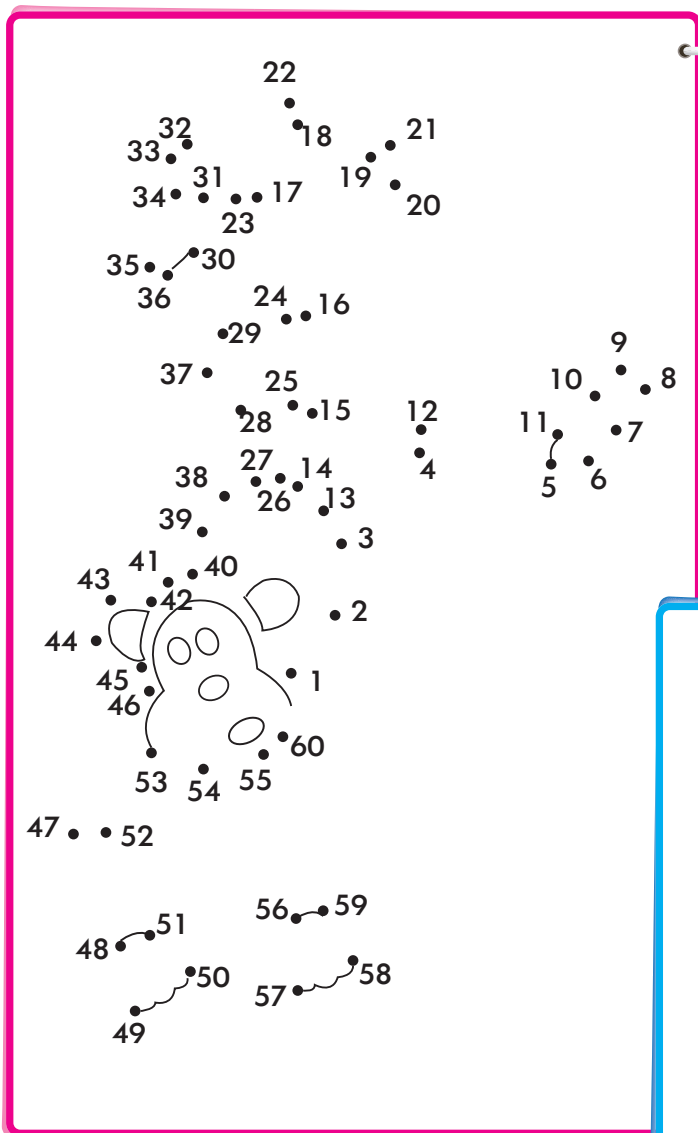
Es terrible cuando se va la energía y tengo que subir siete pisos por la escalera.

¡Sí, aquí quiero vivir!

## Descubriendo los animales

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Une en orden los puntos para descubrir los dibujos.



¡Ahora sí a jugar!



Me aproximo al conocimiento como científico natural.

1. Puedes jugar en parejas o con varias personas.
2. El jugador 1 debe pensar en una pregunta sobre el alimento de cada uno de los animales de la imagen y entregar pistas a los demás jugadores para que adivinen dos cosas:
  - ¿Cuál de los animales del dibujo consume ese alimento?
  - ¿Cuál es la parte del cuerpo que tiene más desarrollada para conseguir y consumir ese alimento?
3. Por cada pregunta correcta de alguno de los jugadores gana un punto, pero solo ganará el turno del jugador cuando responda acertadamente las dos preguntas.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

En una hoja adicional, puedes escribir el nombre de cada jugador, y por cada punto ganado, dibujar una carita feliz al frente del nombre correspondiente.

Nombre del Jugador	Puntos ganados



RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

