

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 2





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

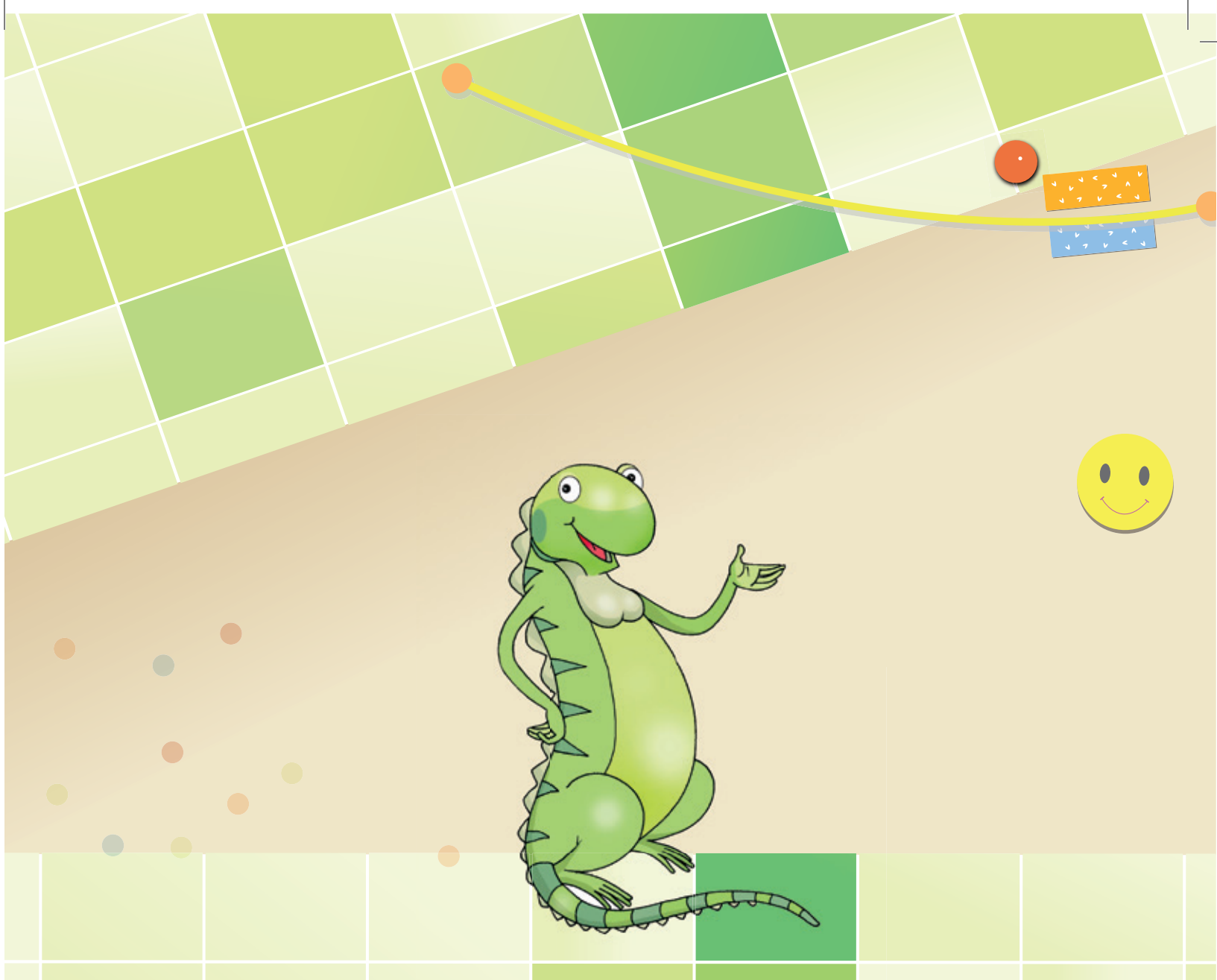
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- ¡Cuántos camaleones! 4



MATEMÁTICAS

- Contesta bien para continuar, de lo contrario, ¡te devolverás! 6
- Mirando, mirando, logras ver 7



CIENCIAS SOCIALES

- ¡Soy muy especial! 8



CIENCIAS NATURALES

- Animales en el laberinto 10

¡Cuántos camaleones!

- ◆ Lee o escucha el cuento.

El extraño camaleón

Los camaleones son animales extraños. Se arrastran muy lentamente en su selva, sobre los árboles, y cazan moscas y otros insectos con sus largas lenguas. Una selva es un sitio peligroso. Para no ser vistos por sus enemigos, los camaleones poseen la capacidad de cambiar el color de sus cuerpos. Si, por ejemplo, un camaleón se sube a una rama de color marrón, su cuerpo adquiere inmediatamente el mismo color marrón; y si luego se mezcla entre las hojas, su cuerpo se vuelve verde, como aquellas.

Todos los camaleones del mundo hacen esto desde incalculables años atrás. Todos, menos un camaleón llamado Sumpi.

¡Sumpi adquiría el color de lo que veía frente a él! Si, por ejemplo, miraba el cielo, se volvía totalmente azul. Si veía una flor roja, se volvía rojo tomate.

—¡Lo que estás haciendo está totalmente mal, Sumpi! —le decían a menudo los demás camaleones—. ¡Debes fijarte en el suelo y no en lo que está frente a ti! ¿Acaso no te lo enseñó tu mamá? Un día te va a devorar un depredador, si sigues así. ¡Ten cuidado!

—Sí, lo sé —decía Sumpi—. Pero es que siempre se me olvida. No sé hacerlo de otra manera...

Los demás camaleones meneaban... como en cámara lenta... la cabeza y se arrastraban lejos de Sumpi.

Una vez, llegó a esta región de la selva el gato Leonel, que era un biólogo aficionado.

El extraño camaleón le llamó la atención de inmediato. ¡Porque en el momento en el que Sumpi lo vio, este



reprodujo inmediatamente sobre su cuerpo los colores y el diseño de la camisa que el gato llevaba puesta!

—¡Sorprendente! —murmuró el gato Leonel y sacó su cámara. Hizo 32 fotos de Sumpi con la ayuda del flash y las hizo desarrollar ese mismo día. Pero cuando Leonel recibió las fotos del laboratorio, ¡Sumpi no aparecía en ninguna!

Naturalmente: Sumpi había reproducido el destello del flash. Se había hecho brillante: casi que podría decirse que él mismo había vuelto a disparar el flash. En consecuencia, ninguna de las fotos servía. Nada tonto el método del camaleón Sumpi. ¿No es cierto?

Erwin Moser: El extraño camaleón.

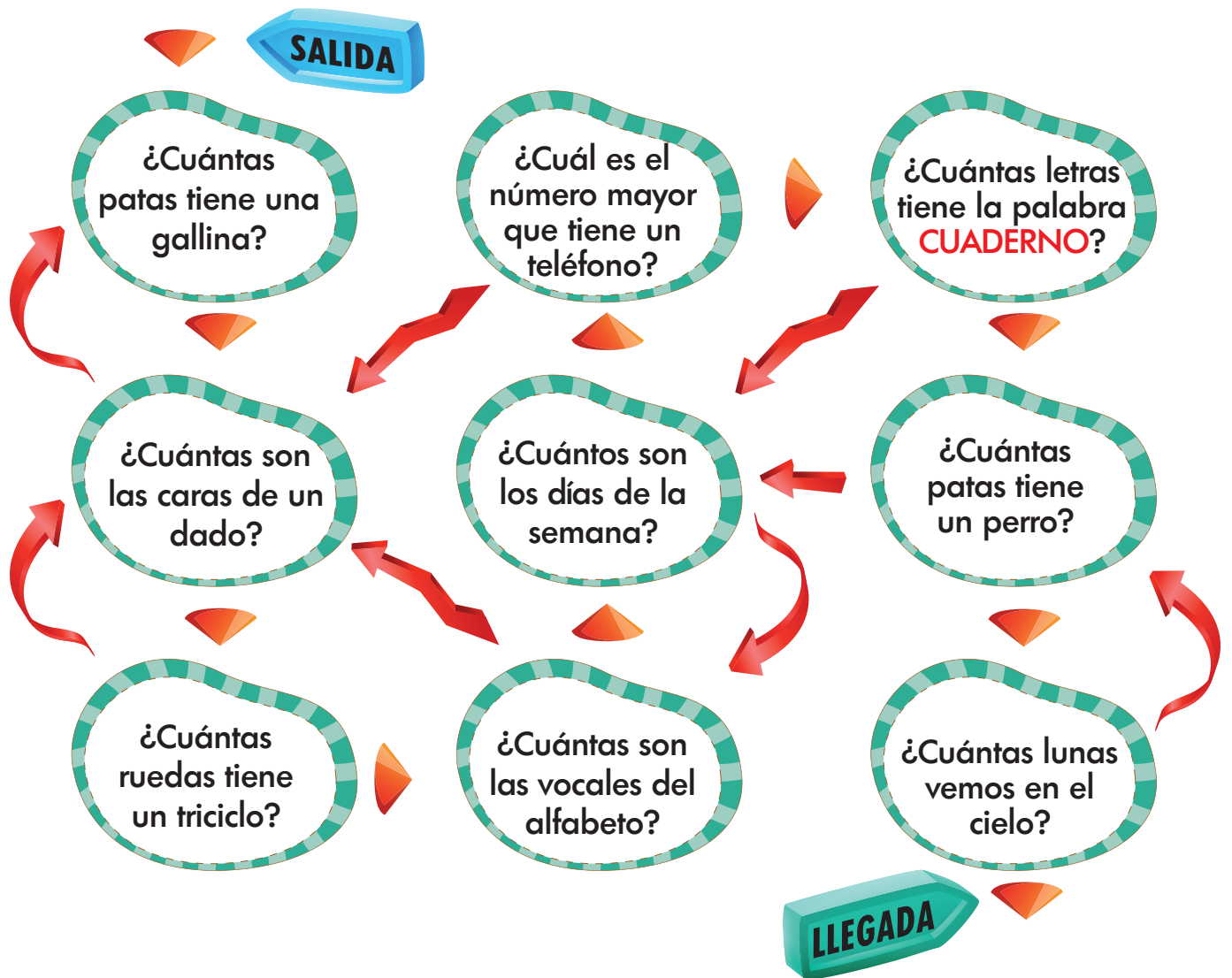


Queridos lectores y observadores de esta imagen, ¿cuántos camaleones se pueden ver en la imagen?



Contesta bien para continuar, de lo contrario, te devolverás!

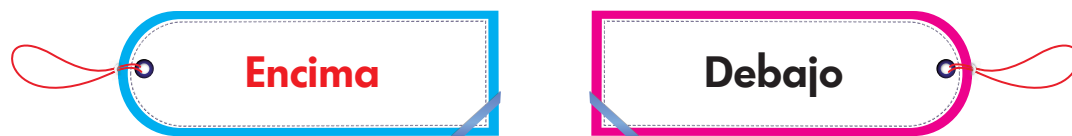
- Contesta cada pregunta para continuar, de lo contrario te devolverás a la casilla que indica la flecha azul. Revisa con un adulto tus respuestas. Terminarás cuando logres responder correctamente las nueve preguntas. ¡Buena Suerte!





Mirando, mirando, logras ver

- ◆ Diseña dos carteles: uno con la palabra encima y el otro con la palabra debajo.



- ◆ Pide la colaboración a otra persona para que te ayude, puede ser un amigo o un adulto.
- ◆ Dile que te mencione objetos que haya a tu alrededor, para que tú puedas levantar y mostrar el cartel que corresponde a la ubicación del objeto que te indican.
- ◆ Por ejemplo, mira la siguiente imagen:



- ◆ Si te preguntan, ¿dónde está el teléfono? Tú tienes que levantar el cartel que dice **Encima**. Si te preguntan, ¿dónde está la niña? Tendrás que levantar el cartel que diseñaste con la palabra **Debajo**.

¡Soy muy especial!

- ◆ Inventa una campaña publicitaria en la cual resaltes tus cualidades y fortalezas como hijo(a), estudiante, amigo(a)...



Soy el mejor cuando se trata de



Mis cualidades son

me encanta...



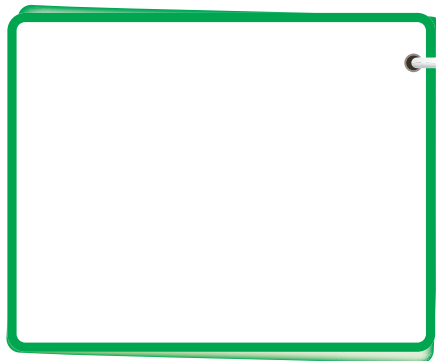
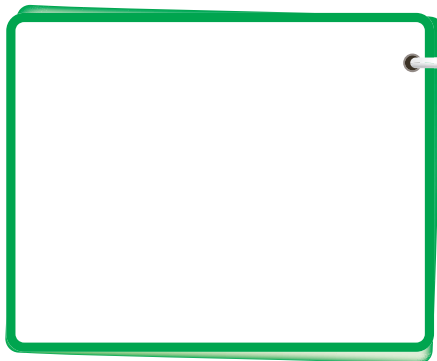
Siempre puedes contar conmigo cuando necesites a



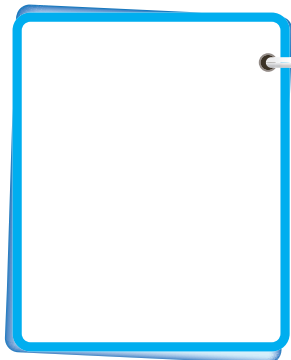


◆ Completa las fichas con las cosas que menos te gustan, las que te causan tristeza y las que te producen alegría.

Lo que menos me gusta



Lo que me causa tristeza

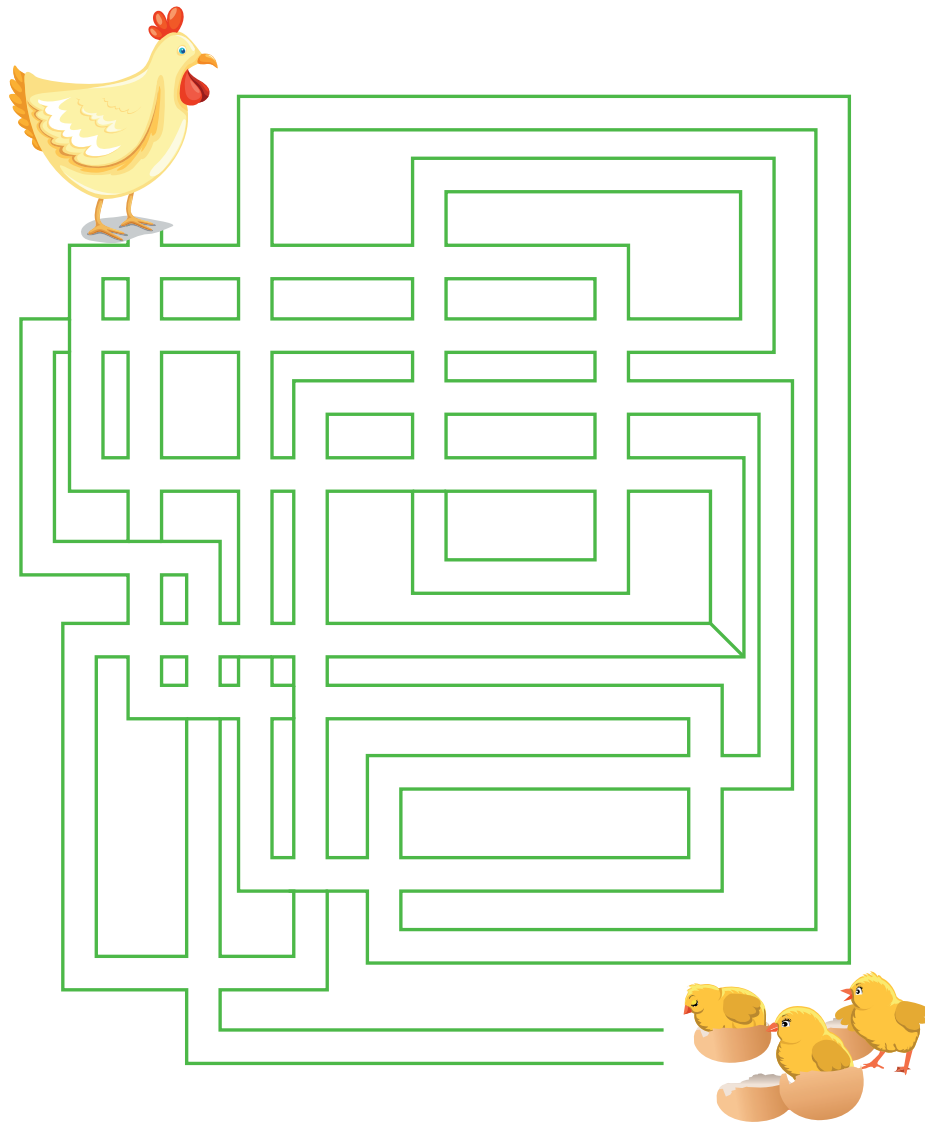


Lo que me produce alegría



Animales en el laberinto

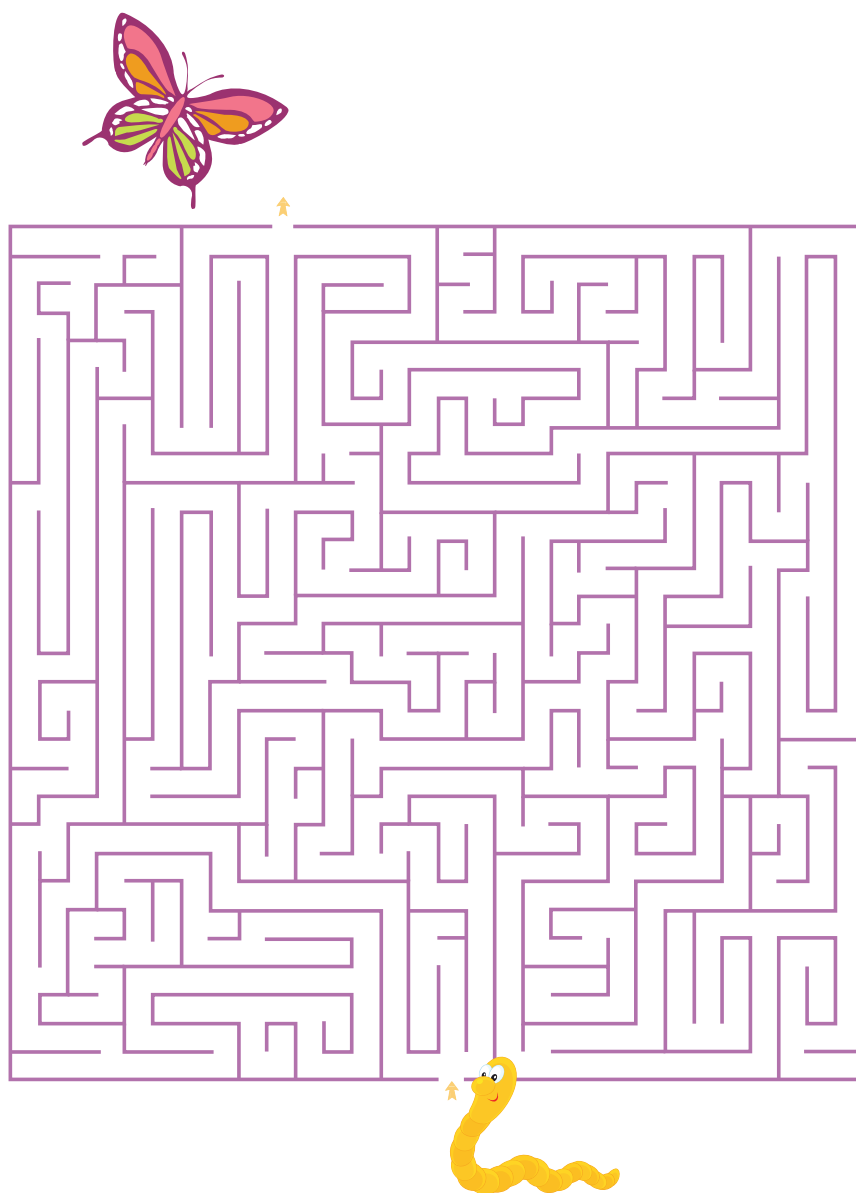
1. En este laberinto debes ayudar a la madre a encontrar a sus polluelos.



- * ¿Por qué crees que los polluelos están solos?
- * ¿Qué trae la madre de regalo a los polluelos?



2. En este laberinto debes ayudarle a la oruga a crecer y salir del laberinto para que pueda convertirse en mariposa.



* ¿Por qué la oruga se convierte en mariposa? En ese paso de oruga a mariposa, ¿la oruga está creciendo? ¿Por qué?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

