

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 24





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

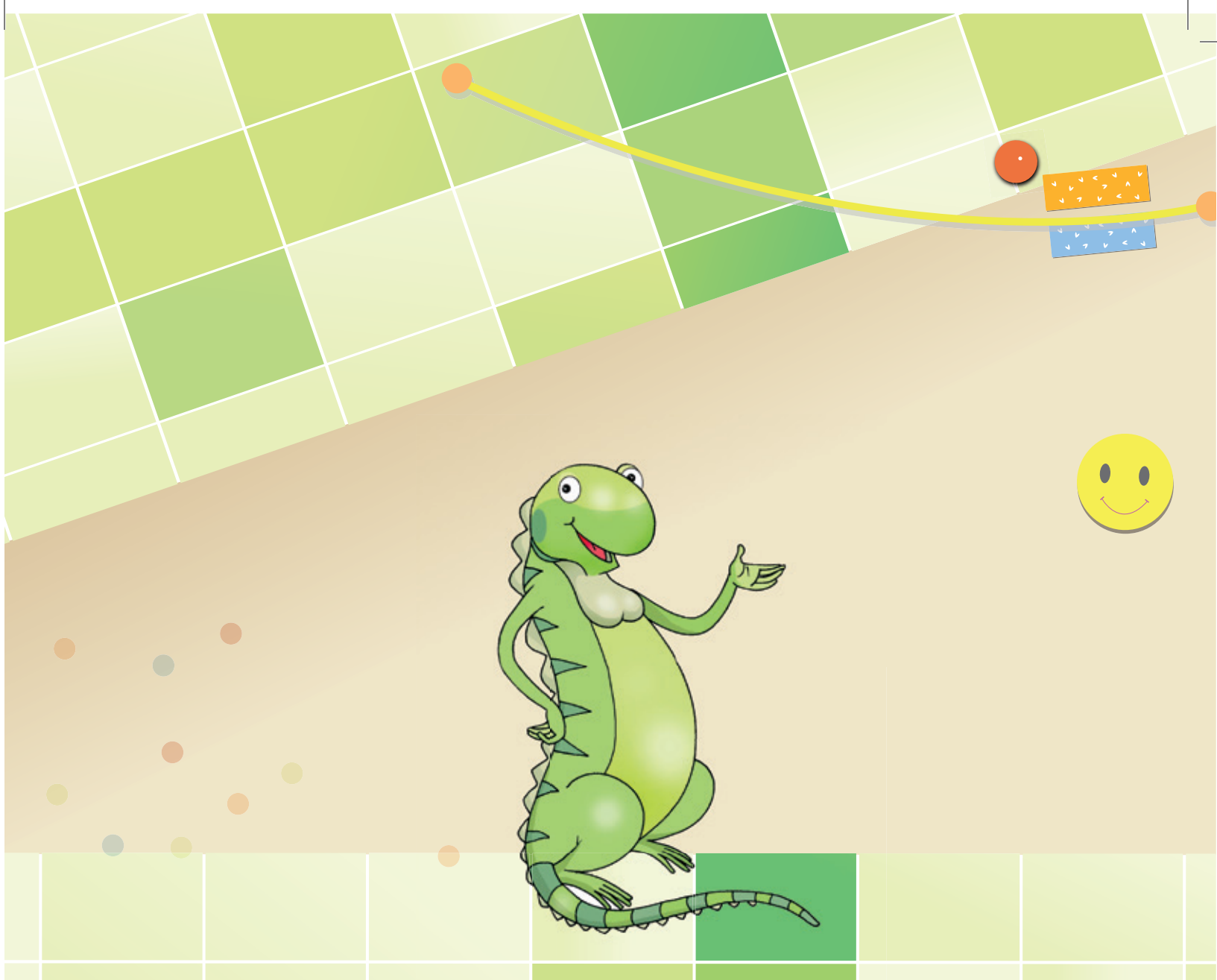
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Ratones en el hospital4



MATEMÁTICAS

- ¿Cuál es el orden?6
- Construye tu reloj.....7



CIENCIAS SOCIALES

- ¡Bienvenido al recorrido de los oficios!8



CIENCIAS NATURALES

- Ahorrando agua en mi casa10

Ratones en el hospital

- ◆ ¿Sabes que hay unos ratones que arman su hospital debajo de las camas de los pacientes? Esto sucede todas las noches. Lee cómo lo hacen en el cuento *Operación ratón*. Después juega con tus amigos.

Operación ratón

Era media noche. El pabellón estaba oscuro y en silencio. Todos los pacientes dormían profundamente, excepto Enrique.

Él se hallaba en el hospital porque lo habían operado. Su cama era muy cómoda y calentita, pero el dolor de su quijada lo mantenía despierto. (...)

Entonces se acordó de "Blanco", su ratón mascota. El día que Enrique ingresó en el hospital, el ratón estaba muy enfermo. Enrique confiaba en que su mamá lo estuviera cuidando. (...)

De repente, se abrieron las puertas y aparecieron unos ratones vestidos como doctores y enfermeras, empujando una gran cantidad de camas que acomodaron en filas. Enrique no podía creer lo que veía, se asomó por el borde de su cama para ver mejor.

Los ratones ocuparon el hospital durante la noche, y establecieron su propio pabellón con un cirujano, doctores y enfermeras, que se ocupaban de los pacientes.

Ahi estaba el ratón Gordiflón quien, por supuesto, se había excedido de peso. Le impusieron una dieta líquida y el doctor dijo que pronto se pondría mucho más delgado. (...)

En la siguiente cama estaba el ratón Dientón. Había incursionado en una dulcería y ahora estaba esperando a que lo viera el dentista.

-¡Aquí hay una emergencia! ¡Llévenlo a la sala de operaciones inmediatamente! -dijo el ratón cirujano. Era el ratón Campeón, el osado ladrón de quesos, a quien finalmente habían cogido con las manos en la masa; lo traían con una trampa para ratones que prensaba firmemente su cola.

-Anestesia -pidió el ratón cirujano, y la ratona jefa de enfermeras colocó un gran pedazo de queso bajo la nariz del ratón Campeón, quien de inmediato se durmió. Rápidamente liberaron su cola de la trampa y la entablillaron. Cuando despertó se encontró en el pabellón, en su propia cama, y dos ratonas enfermeras lo sujetaban de las manos. (...)

Mientras los pacientes se reunían alrededor de su cama, el ratón Campeón de pronto dijo:

-¡Shhh! Escucho el ruido de pisadas. Debe ser de mañana. Apresúrense, metan todas las camas de vuelta. Yo me cercioraré de que todo quede limpio y ordenado.



Se puso su bata de cuadros roja y corrió por todo el pabellón, pero su carrera fue interrumpida por un enorme monstruo ruidoso que se dirigía hacia él. Era una aspiradora.

Enrique despertó. Las primeras luces del amanecer brillaban en la avenida de árboles, del otro lado de las ventanas, frente a él. Se estiró, bostezó y se sentó mientras una enfermera se acercaba con el carrito del té.

-Buenos días, Enrique. ¿Dormiste bien? -le preguntó.

Enrique echó una mirada a la base de la pared, sonrió, y respondió:

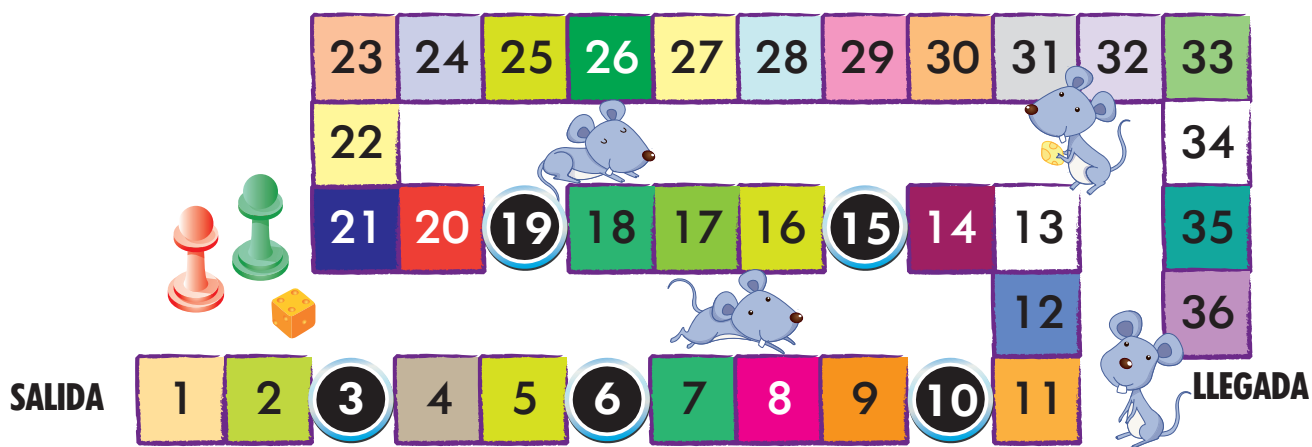
-Sí, gracias, enfermera, dormí muy bien, muy, muy bien.

-Qué bueno -sonrió ella-, porque el doctor dijo que estabas mejor. Tu madre habló por teléfono y te envía saludos. Vendrá para llevarte hoy a tu casa. Le prometí que te diría que también tu ratón blanco está bien otra vez.

Bernard Stone. Operación ratón.

♦ Consigue una ficha para cada jugador y un dado. Organicen los turnos de juego, y cumplan con las penitencias, penalidades o premios que encuentras en las casillas especiales.

- 3. Enrique no puede dormir, devuélvete al inicio.
- 6. El ratón Gordiflón comienza su dieta líquida, avanza una casilla.
- 10. El ratón Dientón espera al dentista. Pierdes un turno.
- 15. ¡Es una emergencia! El ratón Campeón necesita una operación. Avanza tres casillas.
- 19. Amanece, hay que salir corriendo. Vuelve a tirar el dado.

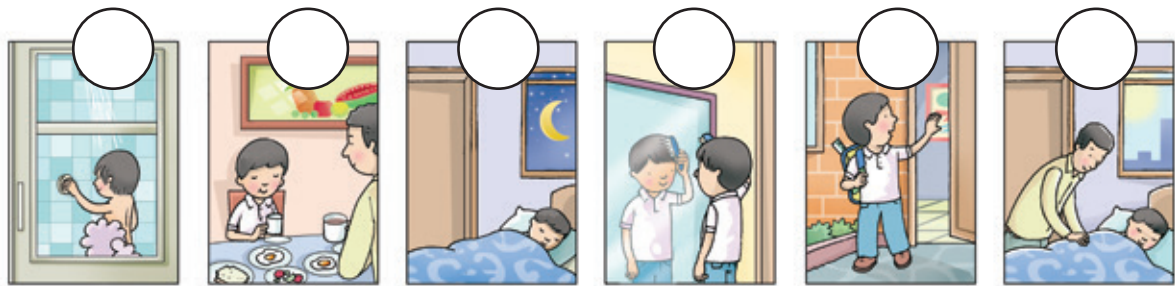




MATEMÁTICAS

¿Cuál es el orden?

- ◆ Enumera las imágenes del 1 al 6, para conseguir una secuencia lógica. Luego ubica el número de tres cifras que tiene cada imagen en la tabla correspondiente y resuelve las restas. Sigue el esquema. ¿Cuál es el resultado final? Si no coincide, la secuencia no es la correcta.



999

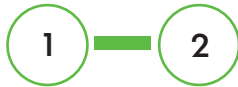
665

589

543

765

233



	c	d	u
-			

	c	d	u
-			

	c	d	u
-			

	c	d	u
-			


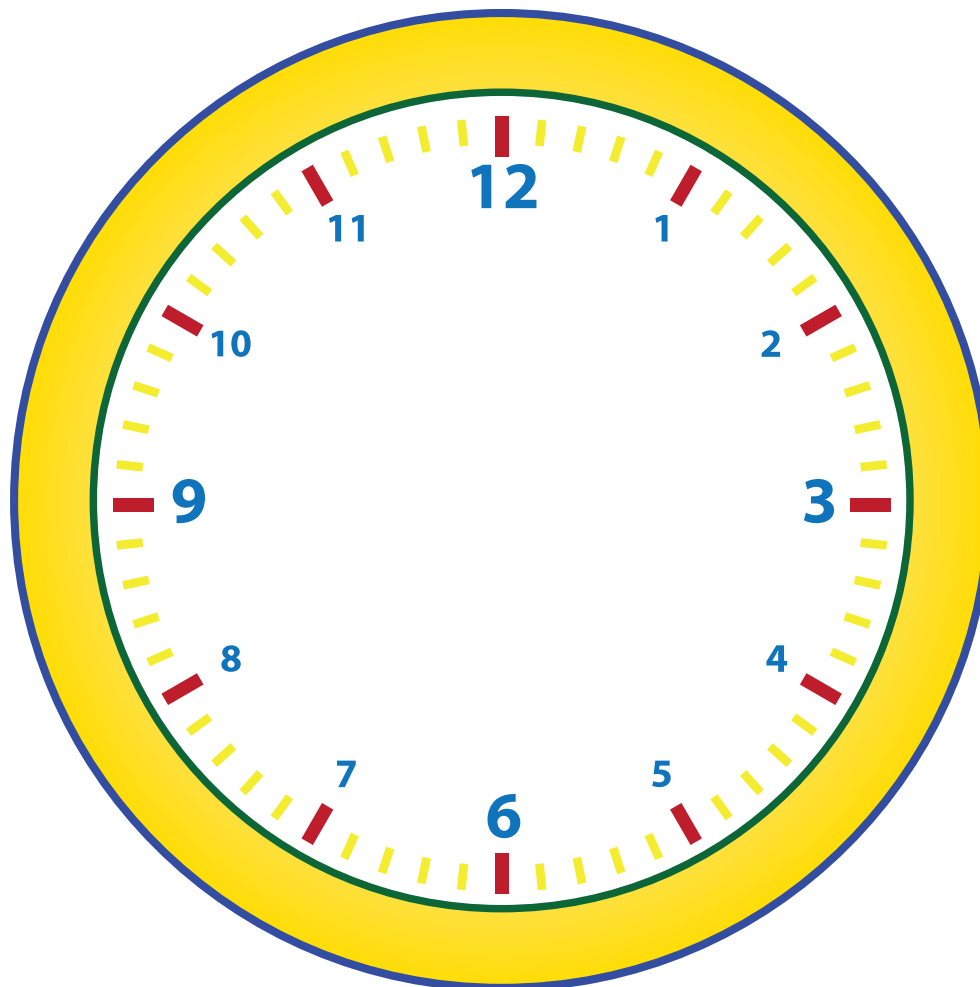
	c	d	u
-			

Resultado final: _____

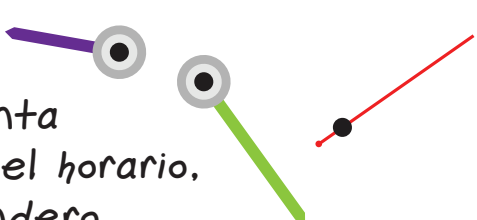


Construye tu reloj

- ◆ Completa y colorea las partes del reloj. Recuerda hacer un dibujo en el centro para decorarlo.



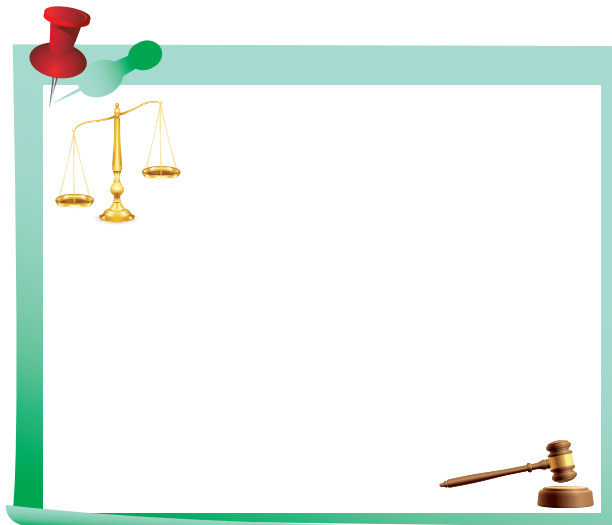
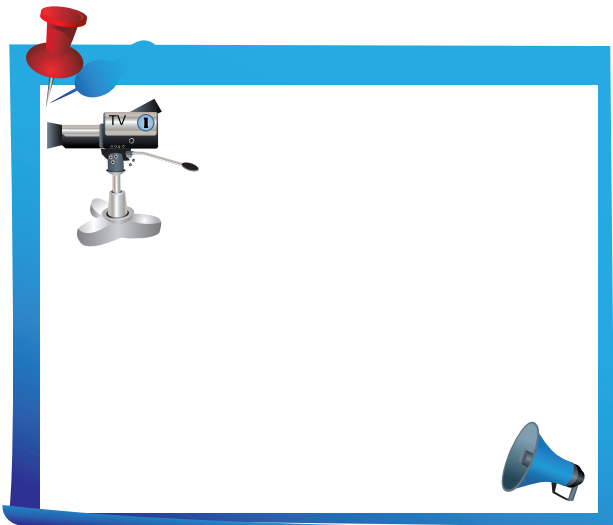
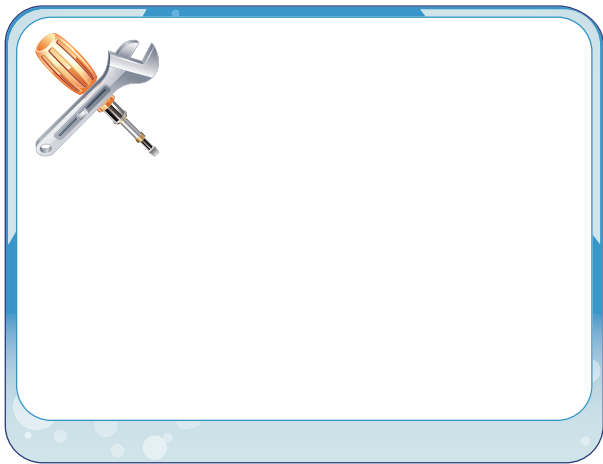
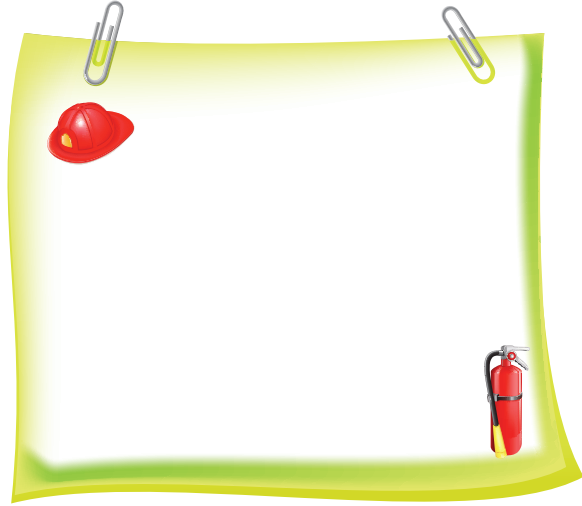
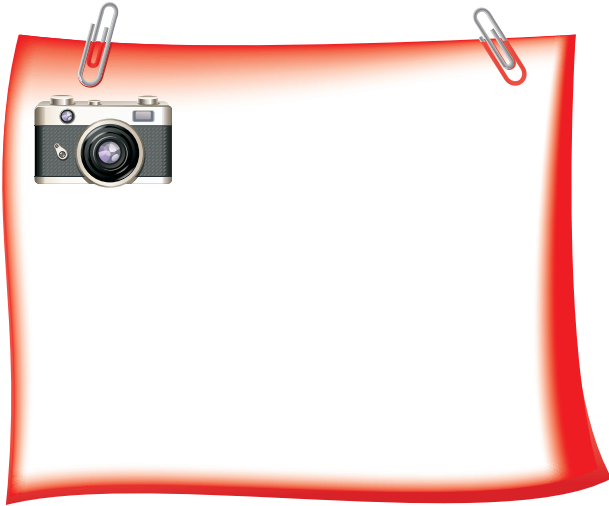
Al dibujar ten en cuenta las diferencias entre el horario, el minuterero y el segundero.



¡Bienvenido al recorrido de los oficios!

- ◆ Eres un guía en el museo más importante de una gran ciudad. Y debes preparar el recorrido por los diferentes trabajos y oficios que realizan las personas en el siglo XXI. Observa los elementos de cada recuadro y dibuja la persona que lo desempeña.





Ahorrando agua en mi casa

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Materiales

- ✓ Dos botellas plásticas de 2 litros cada una.
- ✓ Una botella plástica pequeña.
- ✓ Piedras y arena.
- ✓ Agua.
- ✓ Marcador permanente.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Para este experimento siempre debes estar en compañía de un adulto.

1. Pídele a la persona adulta que te acompaña, que corte las botellas de dos litros al mismo nivel en la parte superior para que le queden anchas.
2. Con el marcador, realiza una señal de nivel en las botellas grandes, teniendo en cuenta que esta marca no sea al borde.
3. Llena la botella plástica pequeña con piedras y arena, tápala y colócala dentro de una de las botellas anteriores.
4. Llena las botellas de agua hasta la marca de nivel.



Piedras



Arena



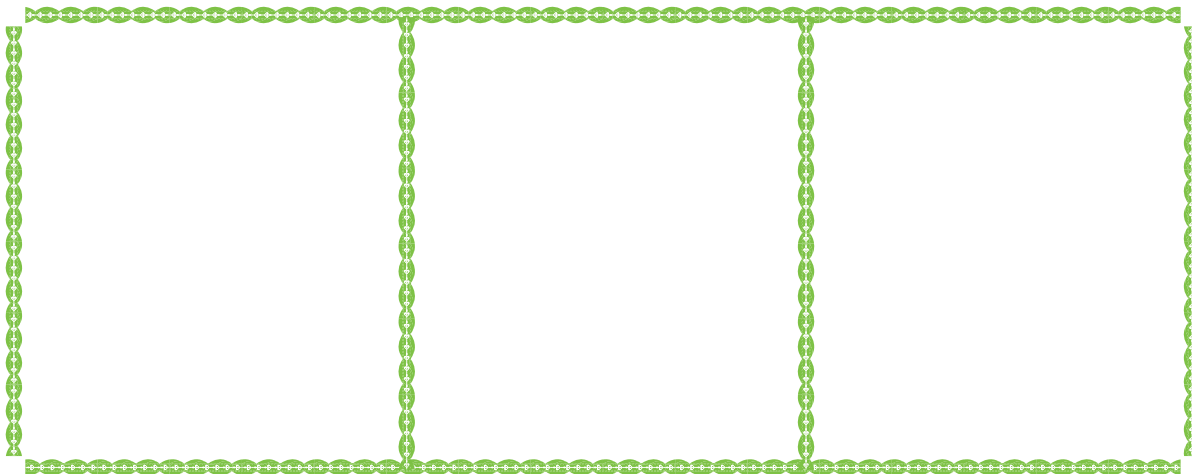
Agua





Desarrollo compromisos personales y sociales.

◆ Dibuja tu experimento.



◆ Realiza predicciones.

a. ¿Las dos botellas tienen la misma cantidad de agua?

b. ¿Qué pasará cuando saque la botella pequeña?

◆ Comprueba tus predicciones.

Saca lentamente la botella con las piedras de la botella con agua. Introdúcela de nuevo y retírala otra vez.

a. ¿Qué pasó con el nivel de agua?

b. ¿Por qué?



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

