

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 29





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

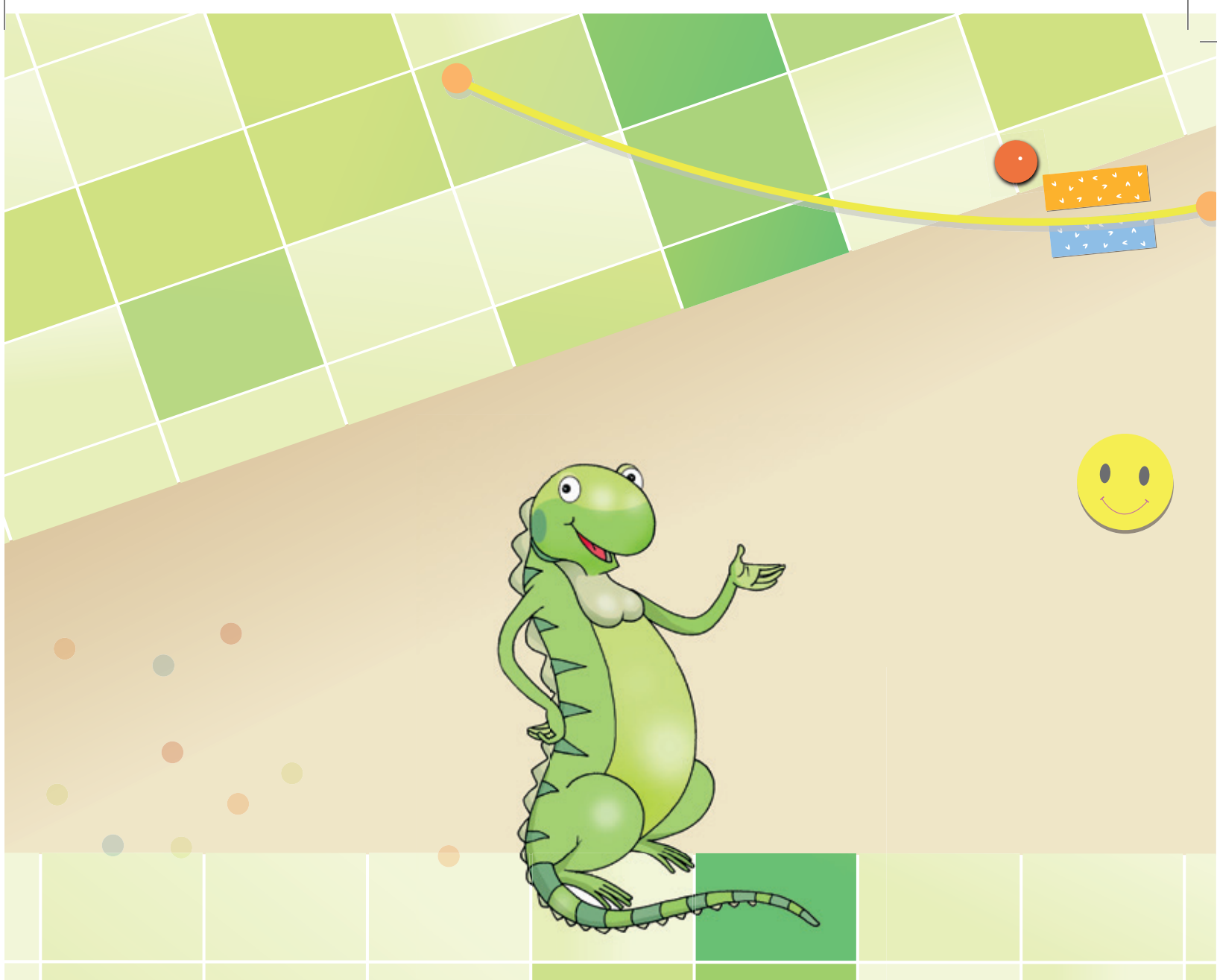
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

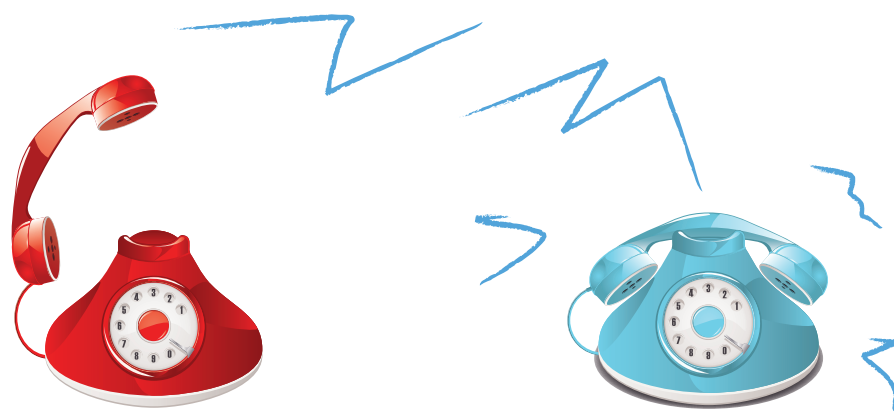


Contenido

	LENGUAJE
	• El teléfono roto4
	MATEMÁTICAS
	• La semana en el lenguaje de señas6
	• El de antes y el de después.....7
	CIENCIAS SOCIALES
	• Las tradiciones culturales de tu país.....8
	CIENCIAS NATURALES
	• Construyendo mis constelaciones 10

El teléfono roto

- ◆ Un juego que no tiene final es el del teléfono roto. Y no tiene final, porque se puede jugar hasta que los jugadores paren de reír o simplemente se cansen. Para jugar necesitas reunirte con varias personas.
- ✓ Los jugadores se sientan en círculo.
- ✓ Uno de ellos comienza: escoge una de las estrofas de la siguiente página, y la lee al oído del jugador que está a su derecha sin que nadie escuche (como si fuera un secreto).
- ✓ El jugador que escuchó la estrofa dice lo que entendió al siguiente jugador. También como si fuera un secreto.
- ✓ Y así, se siguen pasando el mensaje hasta llegar al último jugador. Siempre al oído, sin que nadie escuche.
- ✓ El último jugador dice en voz alta lo que escuchó.
- ✓ Si dice la estrofa igual que la dijo el primer jugador, la ronda vuelve a empezar.
- ✓ Si no, cada jugador dice lo que escuchó, hasta encontrar quién la dijo mal. Ese jugador pasa a ser el último.





Un gallo a una gallina preguntó:
-¿Cocorocó? ¿Cocorocó, cocó?"
La gallina, indecisa,
primero le dio risa,
pero después le contestó
que no.

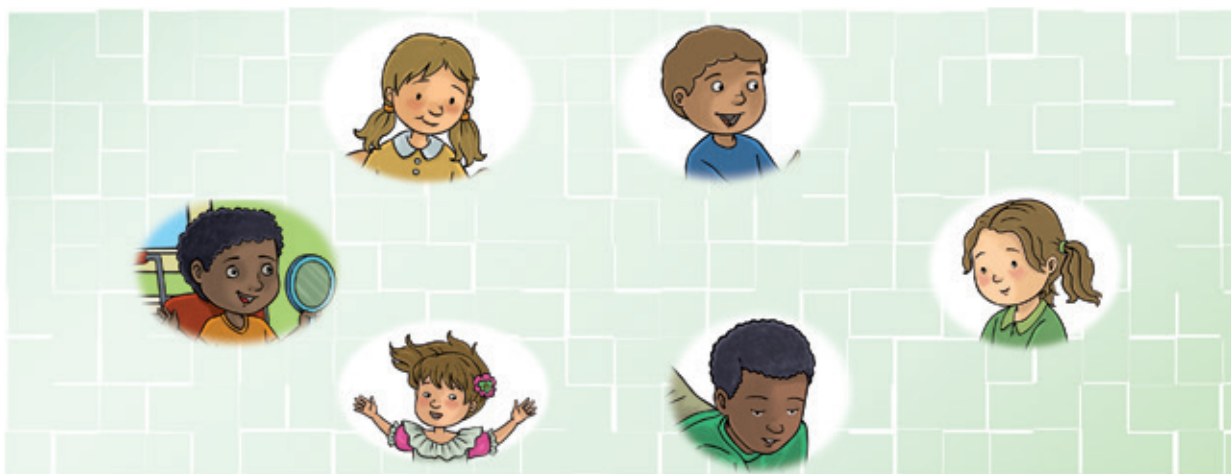
En Tucumán vivía una tortuga
viejísima, pero sin una arruga,
porque en toda ocasión
tuvo la precaución
de comer bien planchada
la lechuga.

¿Saben qué le sucede a
esa lombriz que se siente
infeliz, muy infeliz?
Pues no le pasa nada,
solo que está resfriada
y no puede sonarse la nariz.

Un sapo médico, en
Calamuchita, cobra veinte
centavos la visita.
Su única receta
ordena estar a dieta
de chupetin de remolacha frita.

Una señora de Samborombón
le enseñaba a ladrar a su
lechón. Mas como en vez de guau
decía siempre miau, creo que no
estudiaba la lección.

María Elena Walsh: *La foca loca.*



- ◆ Busca palabras nuevas en el diccionario y con ellas escribe otras estrofas. Entre más extrañas sean las palabras va a ser más complicado y divertido el juego.

La semana en el lenguaje de señas

Este lenguaje es utilizado por algunas personas para poder comunicarse. Observa detenidamente las imágenes y trata de repetirlas. Prácticalas.

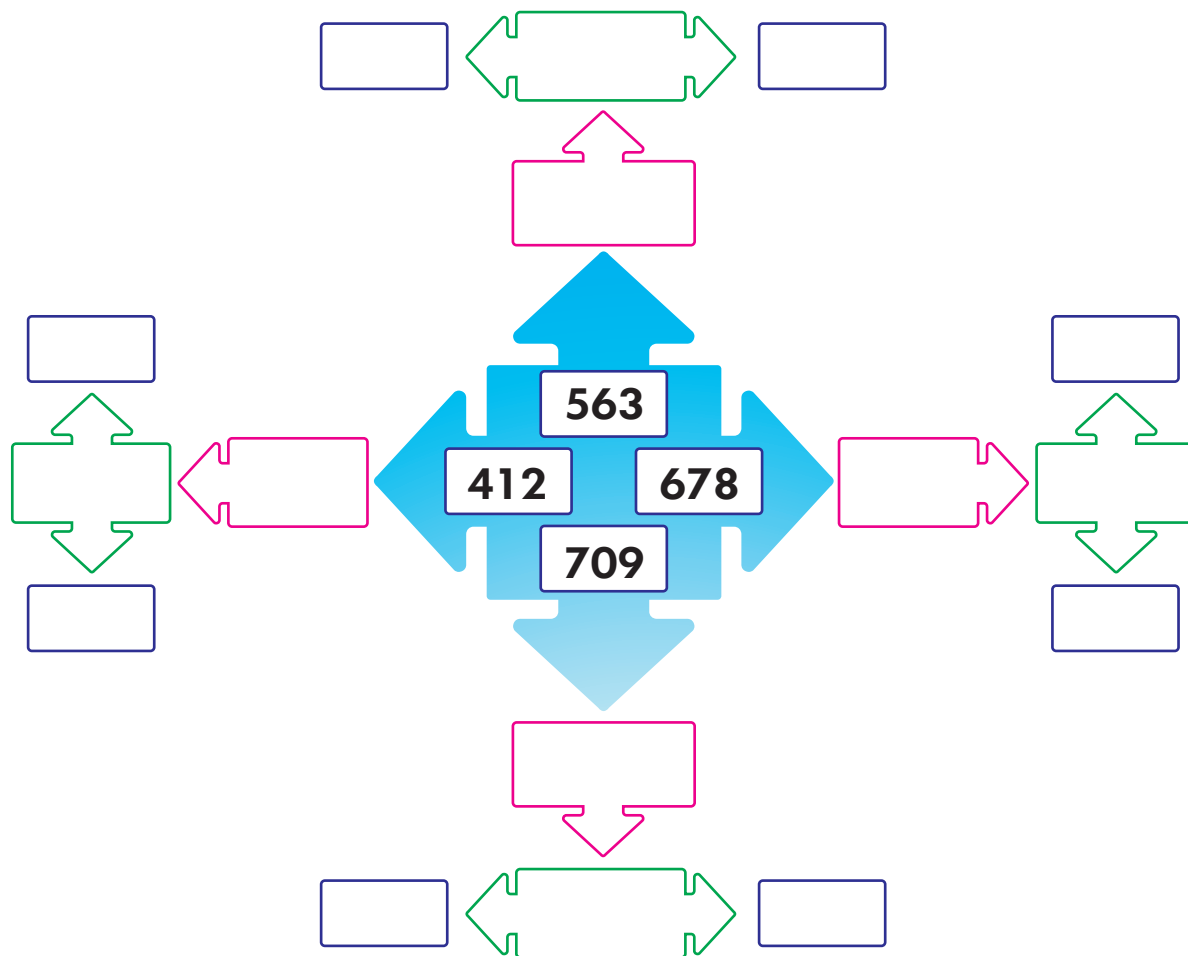
Los días de la Semana

	Semana	
		
Martes	Miércoles	Jueves
		
Viernes	Sábado	Domingo
		



El de antes y el de después

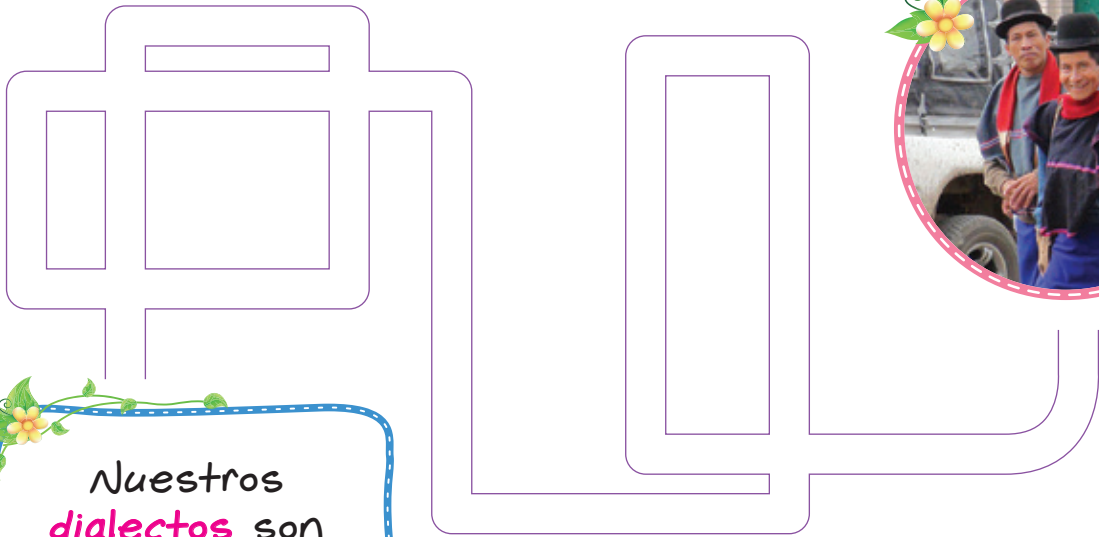
- ◆ Inicia en la figura azul y escribe el número antecesor en la figura roja.
- ✓ Escribe el número sucesor de la figura roja, en la figura verde.
- ✓ Escribe el número antecesor y número sucesor de la figura verde en los rectángulos.



- ◆ Responde: ¿cuál es el número menor de todos los que aparecen en el esquema? . ¿Y cuál es el número mayor? .

Las tradiciones culturales de tu país

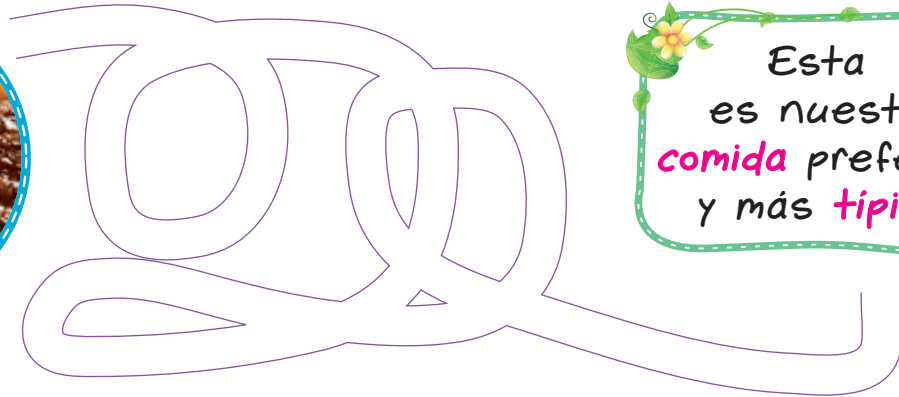
- ◆ Colorea el camino que lleva a las personas a encontrarse con tradiciones colombianas.



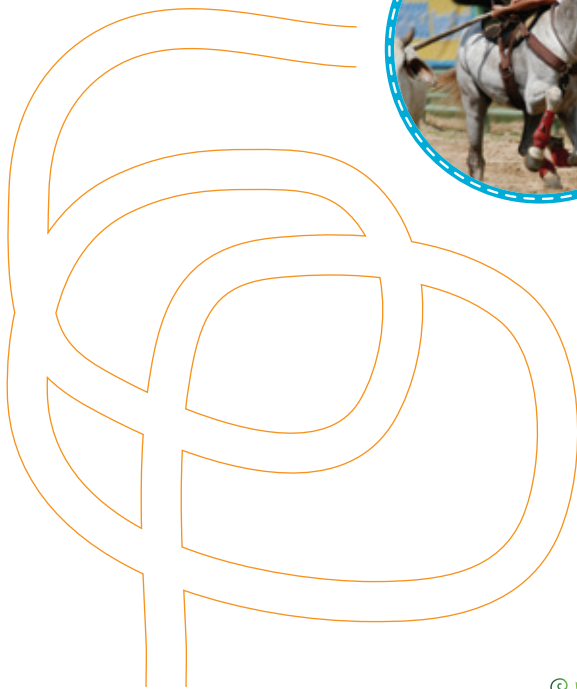
Nuestros
dialectos son
valiosos.



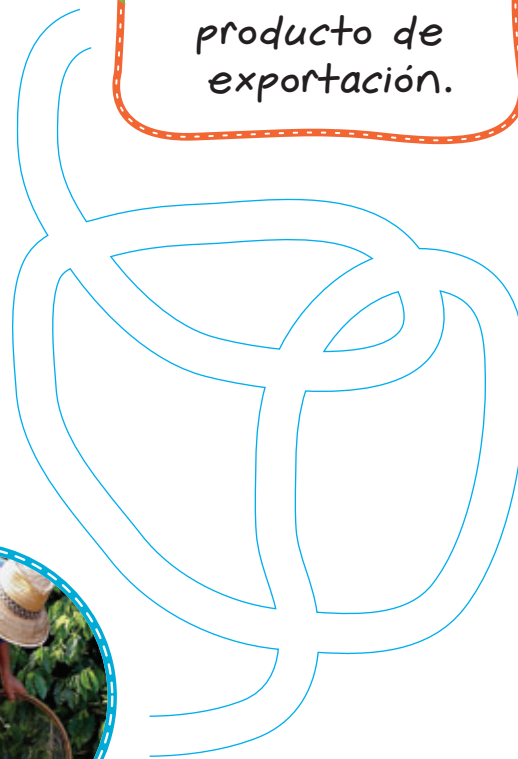
Nos encanta participar
de los **carnavales** que
se celebran en el país.



Esta
es nuestra
comida preferida
y más **tipica**.



El **café** es un
producto de
exportación.



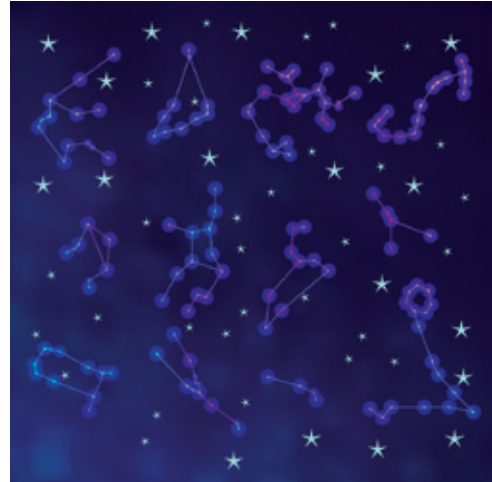
Además del baile,
nuestra pasión es
montar a caballo.



Construyendo mis constelaciones

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

- ◆ Las constelaciones son grupos de estrellas en el cielo, que si las unes con líneas en tu imaginación, podrás ver algunas figuras.



Materiales

- ✓ Latas vacías y limpias.
- ✓ Alicates.
- ✓ Papel y lápiz.
- ✓ Una puntilla y un martillo.
- ✓ Tijeras.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

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

1. Pídele a un adulto que, con los alicates, doble los bordes de la superficie cortada de la lata para tu seguridad.



2. Haz varios círculos, del diámetro de la lata en el papel.
3. Dibuja en cada círculo los puntos de una constelación, puedes inventar tu propia constelación.
4. Coloca el papel con la constelación sobre la parte de la lata que no está cortada.
5. Con ayuda del adulto que te acompaña, y utilizando la puntilla y el martillo, abre agujeros sobre las estrellas de tu constelación.
6. Ahora apaga la luz, coloca una linterna dentro de la lata, enciéndela y proyecta tu constelación.
7. Puedes decorar cada lata y colocarle el nombre de la constelación que representa.
8. Puedes buscar constelaciones en el cielo con tu familia.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

