

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 4





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

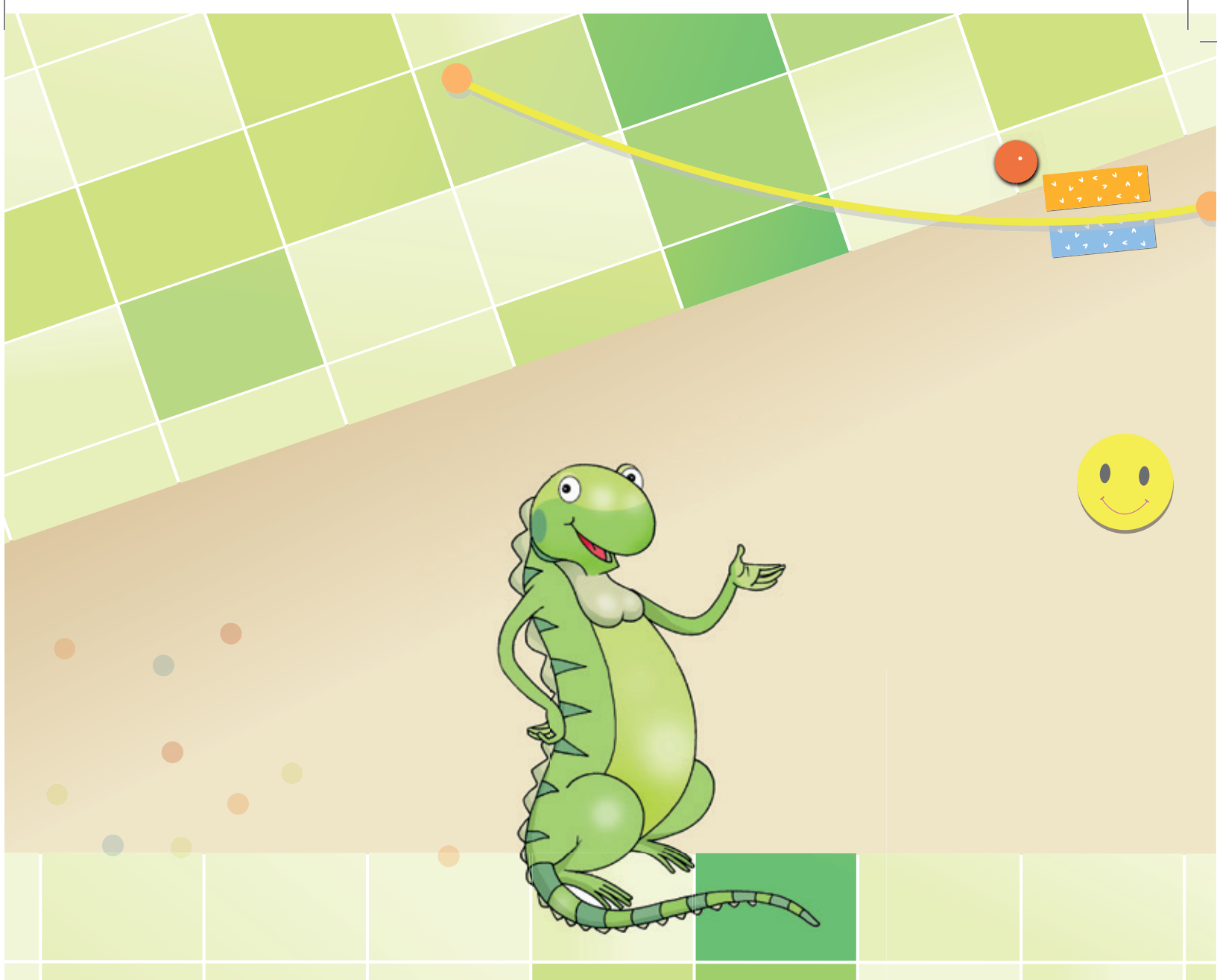
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

	<p>LENGUAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escalera de nombres 4
	<p>MATEMÁTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre muchos y pocos 6 • ¿Más o menos? 7
	<p>CIENCIAS SOCIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de siluetas 8
	<p>CIENCIAS NATURALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armandó el rompecabezas verde 10

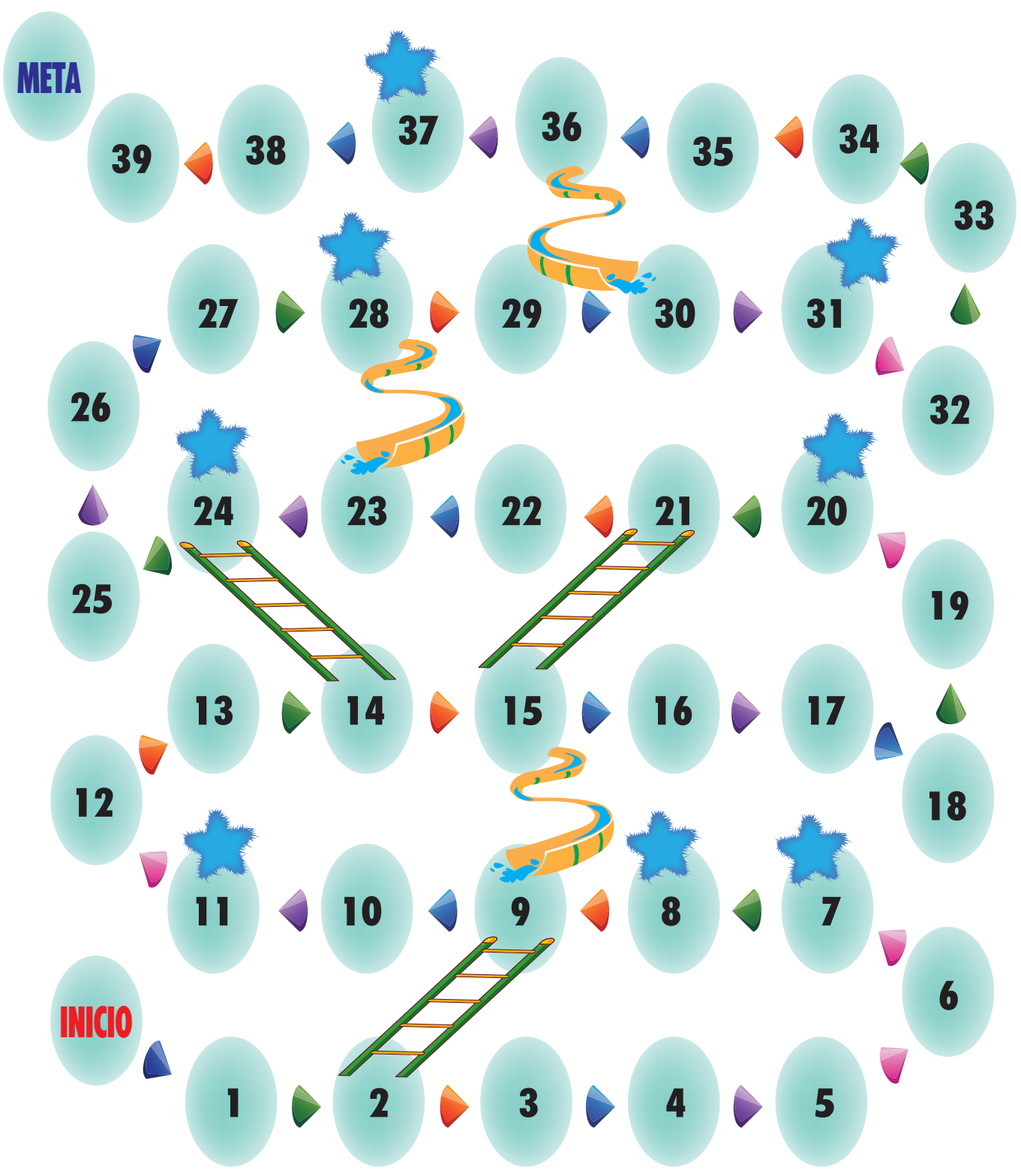
Escalera de nombres

◆ ¿Sabes muchas palabras que se escriben con las letras de tu nombre y el de tus familiares? Sabemos que sí, por eso te retamos a que juegues la Escalera de nombres.

- a. Primero, consigue un amigo o familiar con quién jugar. Si hay más jugadores, ¡mejor!
- b. Luego, consigue tantas fichas como jugadores hayan (pueden ser piedritas o pepitas) y un dado.
- c. Ahora, comienza a jugar siguiendo las instrucciones.
 1. Pon todas las fichas en el número 1.
 2. Cada jugador lanza el dado, y se organizan los turnos según el número que hayan sacado. El primero será el del número mayor.
 3. Cada jugador avanzará con su ficha, la cantidad de cuadros que le haya salido.
 4. Y, entonces, comienzan los obstáculos:

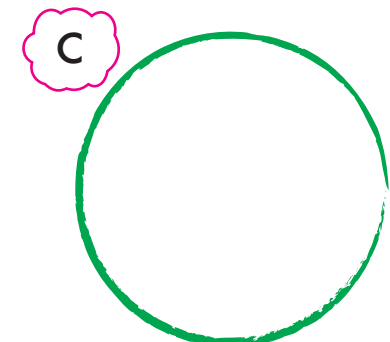
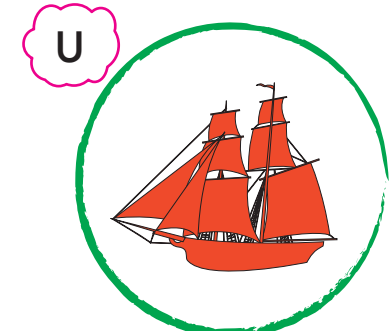
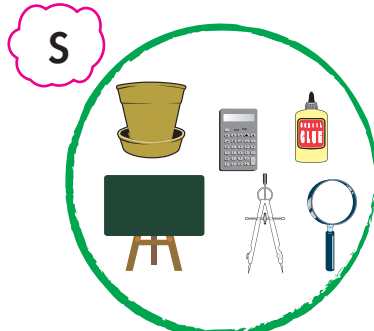
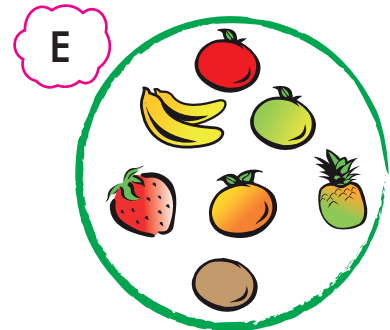
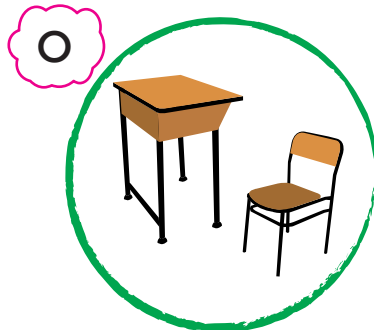
- ✓ Si la ficha queda donde comienza un tobogán, el jugador devuelve su ficha hasta el número donde este termina.
- ✓ Si la ficha queda donde comienza una escalera, el jugador sube su ficha hasta donde termina esta.
- ✓ Si la ficha queda donde hay una estrella, el jugador dice una palabra que comience con una letra de su nombre. Si no lo logra, pierde un turno.

5. Gana el jugador que llegue primero a la meta.



Entre muchos y pocos...

- ◆ Observa las imágenes, ubica los círculos donde hay muchos elementos y forma una palabra con las letras que allí encuentras. Escribe en tu cuaderno una frase con dicha palabra.

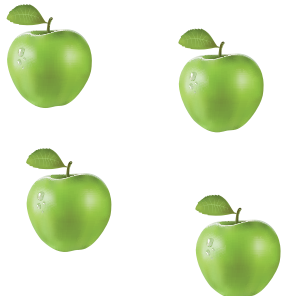
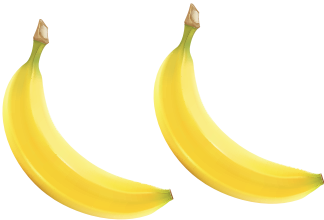



Palabra:



¿Más o menos?

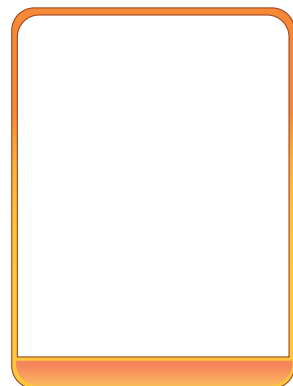
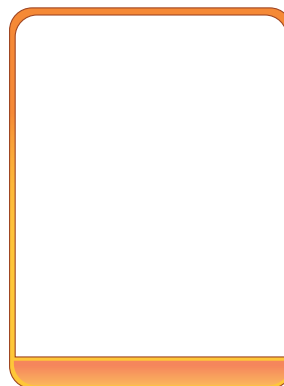
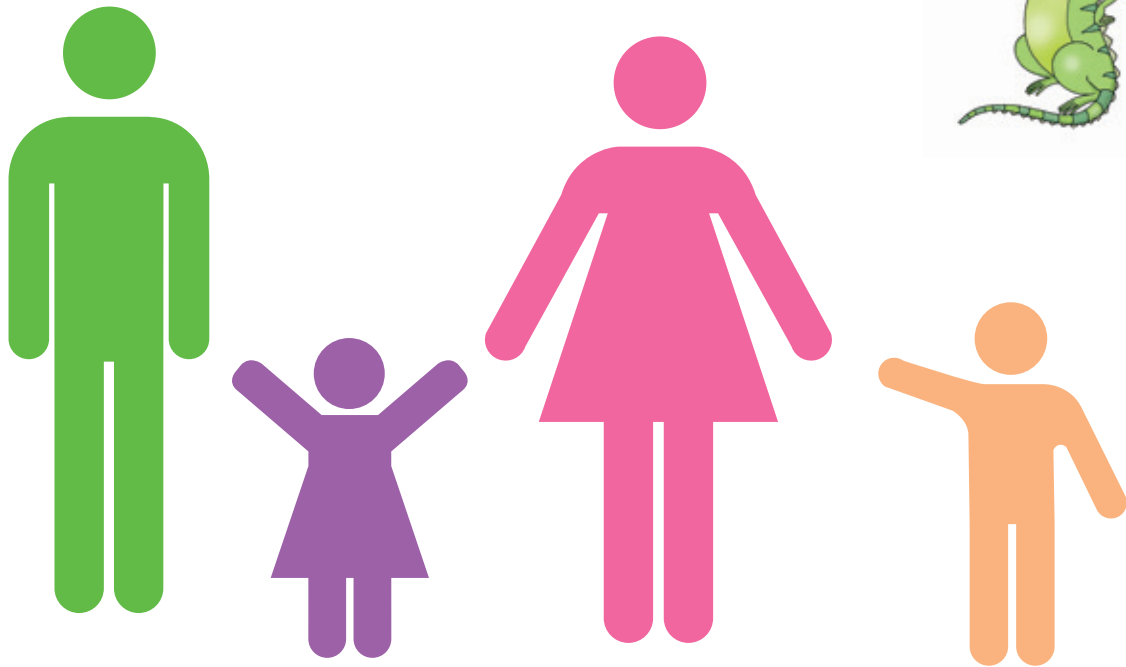
- ◆ Dibuja en la columna de la derecha una agrupación que tenga menos o más elementos, según se indica.

	<i>Menos manzanas</i>
	<i>Más bananos</i>
	<i>Más cerezas</i>



Juego de siluetas

- ◆ Elabora la silueta de tu familia en papel. Sigue el modelo.
- ◆ Recorta cuatro tarjetas de colores y en cada una escribe una de las actividades que más te gusta hacer con tu familia. Pégalas en un lugar visible.





◆ Representa en un dibujo la siguiente frase:

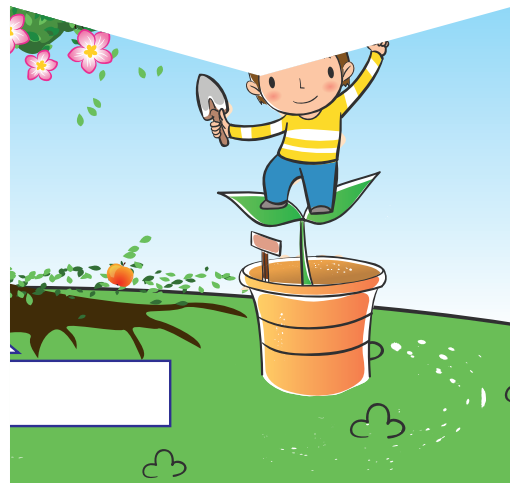
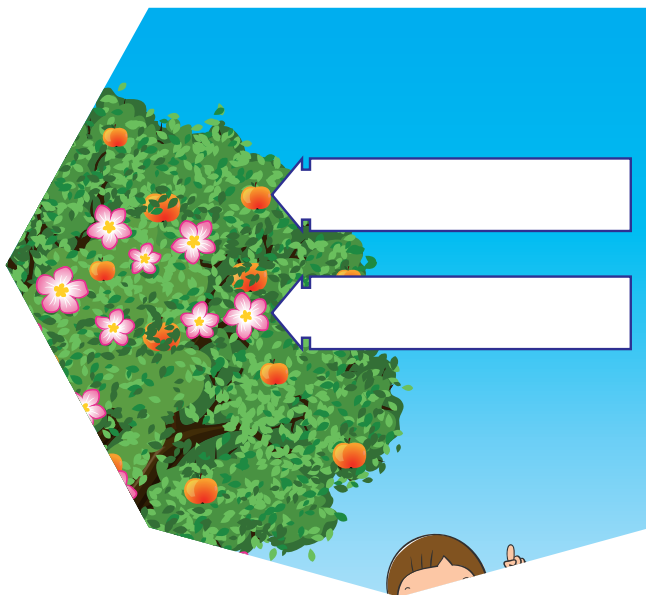
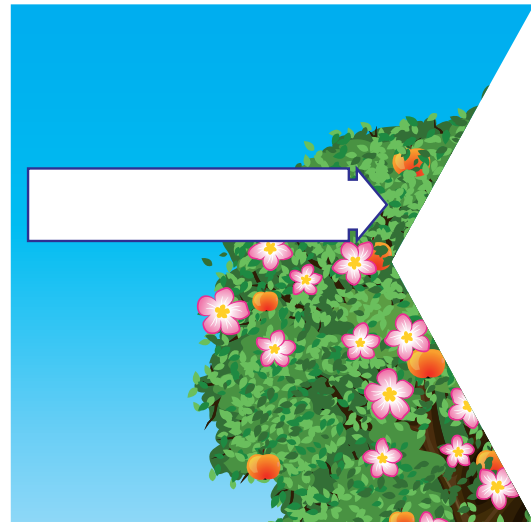
El amor lo puede todo

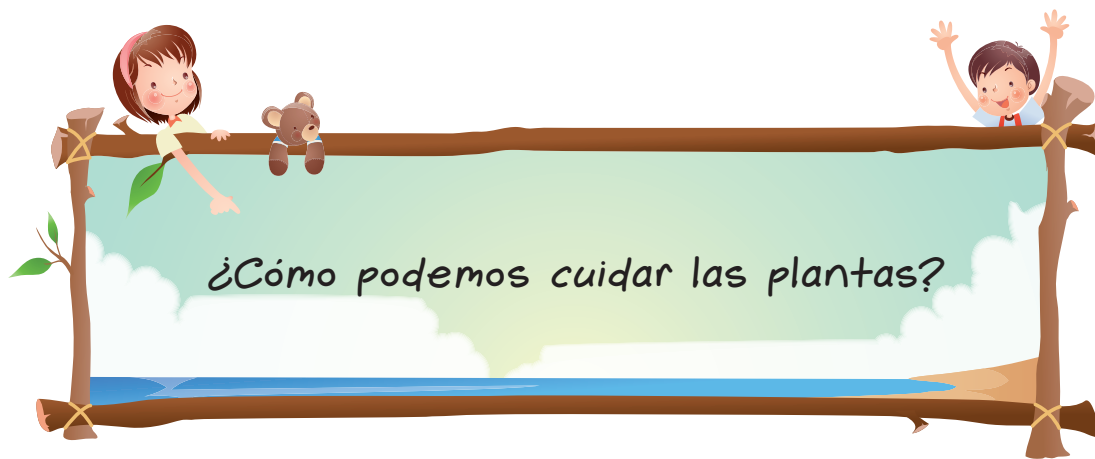
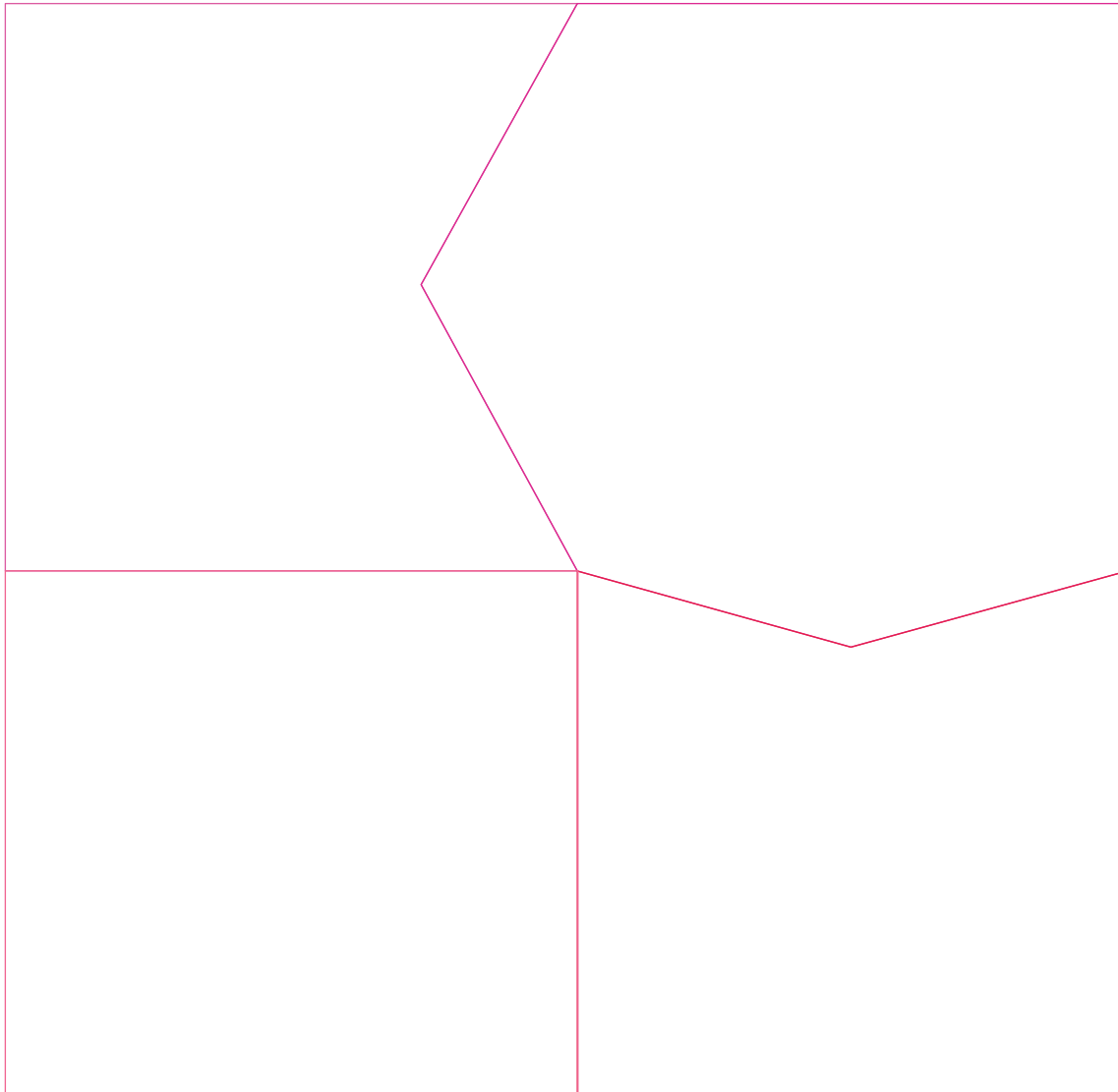


Armando el rompecabezas verde

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

- * Dibuja en cada recuadro la parte correspondiente del rompecabezas.
- * Luego, escribe el nombre de las partes de la planta en cada espacio en blanco.





¿Cómo podemos cuidar las plantas?



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

