

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 5





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

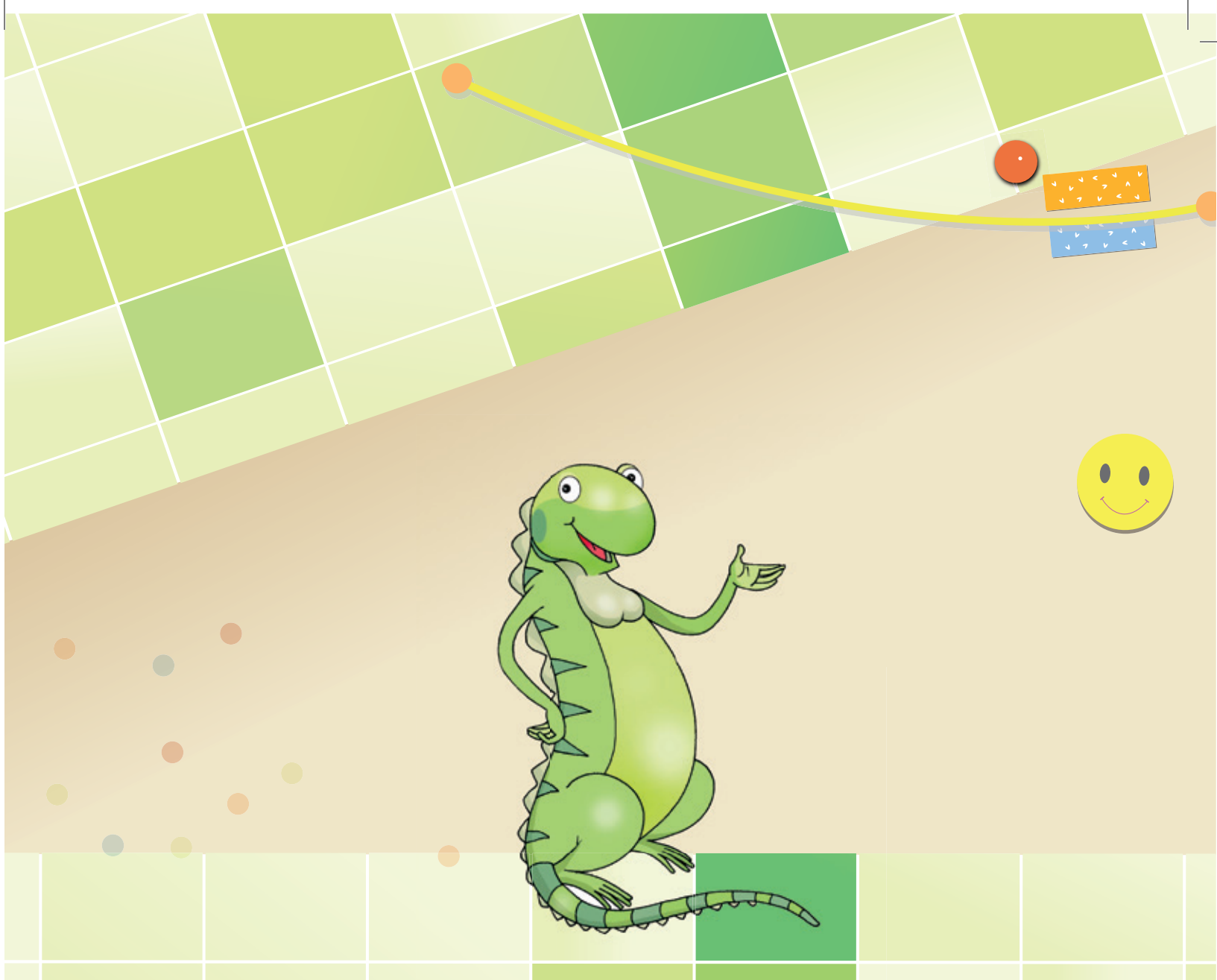
Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

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

- Una rama que se volvió niña4



MATEMÁTICAS

- Subiendo, subiendo6
- Vas a colorear cuando lo logres encontrar.....7



CIENCIAS SOCIALES

- Juego8



CIENCIAS NATURALES

- Tres duendes en el bosque..... 10

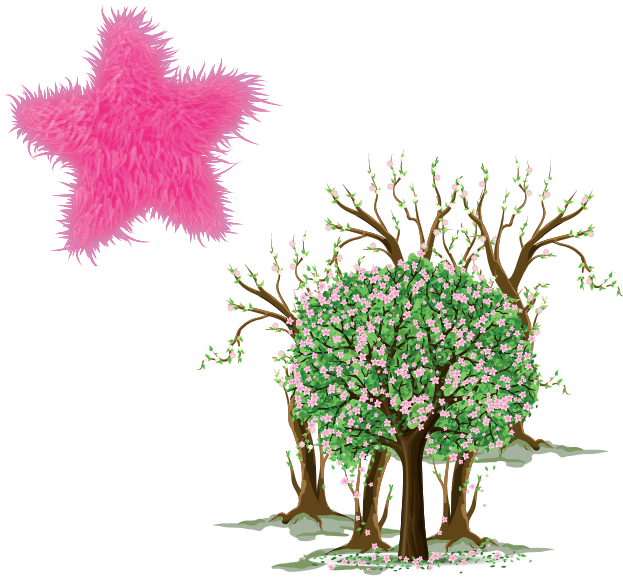
Una rama que se volvió niña

- ◆ Este es un juego muy particular y divertido: mientras vas escuchando el cuento, vas armando o dibujando a su protagonista. Lo primero que tienes que hacer es buscar los siguientes materiales:



Este cuento trata de una rama que se convierte en niña, pero para lograrlo tiene que tener su cuerpo completo. Tú le ayudarás, así:

- * Dile a la persona que te acompaña que te lea el cuento.
- * Cuando escuches que la protagonista tiene una parte más en su cuerpo, pide a quien te lee que pare un momento.
- * Ponle a la rama la parte del cuerpo que escuchaste. Elabórala con los papeles de colores y pégala en la rama o dibújala.
- * Pide a la persona que lee, que retome la lectura. Continúa así, hasta que se termine el cuento.
- * Por último, escucha muy bien el final, para que puedas convertir a la rama en niña.



Pilocha

Había una vez un bosque.
En el bosque un árbol
y en el árbol una rama, una rama...
que no quería ser rama.

Un día de tormenta se partió la rama.

¡Yupi estoy libre!, ahora podré jugar,
correr y saltar como una niña.

-Qué tonterías dices -murmuró un
gusanito-. ¡Cómo vas a ser una niña si
no tienes cabeza!

-¡Ya sé me pondré una sandía! -gritó.
¡Soy una niña!, ¡soy una niña!

-¡Tonterías, las niñas tienen dos
piernas y dos brazos! -dijo una lagartija
que pasaba por allí.

-Ya sé, me pondré dos palos y unas
ramas que terminen en palitos para
tener manos.

Se los ató y gritó: ¡soy una niña!, ¡soy
una niña!

-¡Tú no eres una niña!, no tienes
ojos ni boca, ni nariz, ni pelo -dijo un
pájaro que estaba cerca.

-¡Cuántas cosas!, buscaré una
zanahoria para la nariz, dos castañas
para los ojos, dos cáscaras de
naranja para las orejas, un poco de
hierba para el pelo y me haré la boca
en la sandía.

-¡Yupi soy una niña!, ¡soy una niña!

-Croa, croa, croa, ¡qué tonterías!,
eres un palo con una sandía, las
niñas tienen cerebro, tripa, lengua y
de todo.

La rama pensó que nunca sería niña
y se puso a llorar y llorar.

Los animales del bosque al verla tan
triste, llamaron a una estrella que
concedía deseos.

-¿Puedes ayudar a esta rama que
quiere ser niña?

-Antes tenéis que ponerle un
nombre.

-Conozco un cuento de un muñeco
que se llama Pinocho -dijo la rana.

-¡Qué nombre tan bonito... Pilocha,
Pilocha, Pilocha! -exclamó la tortuga
que era un poco sorda.

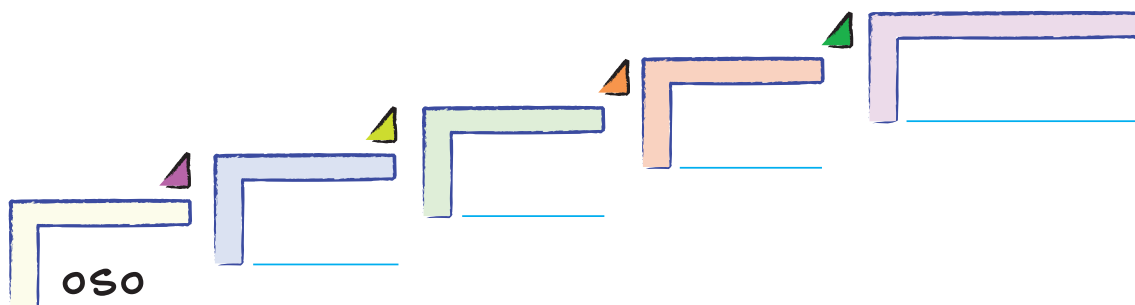
La estrella la convirtió en niña.
Cuando la rama vio que tenía brazos,
piernas, tripa y de todo, se puso a
saltar y cantar de alegría: ¡Soy una
niña!, ¡soy una niña! (...)

Maita Cordero: Pilocha.



Subiendo, subiendo...

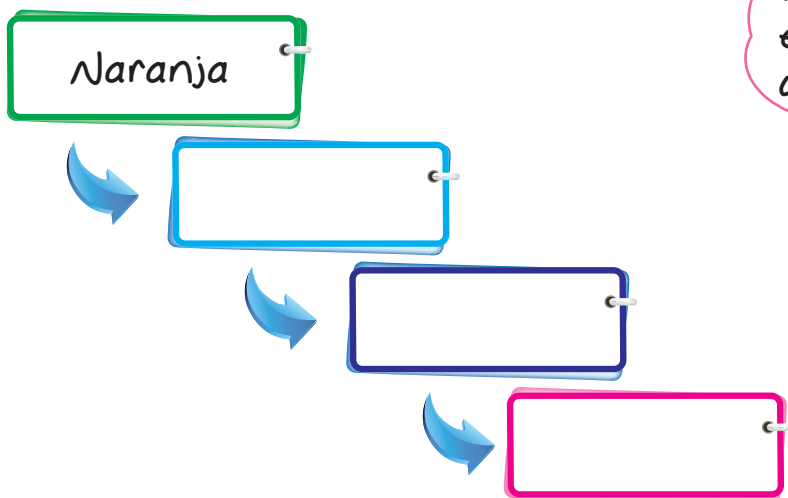
- ◆ Escribe en el siguiente escalón el nombre de un animal, la palabra debe tener mayor cantidad de letras que la anterior para poder subir. Al llegar arriba, puedes seguir subiendo si lo deseas.



Bajando, bajando...

- ◆ Escribe solo nombres de frutas, pero asegúrate de que la palabra tenga menor cantidad de letras a medida que vas bajando.

Puedes bajar un escalón más si lo deseas.



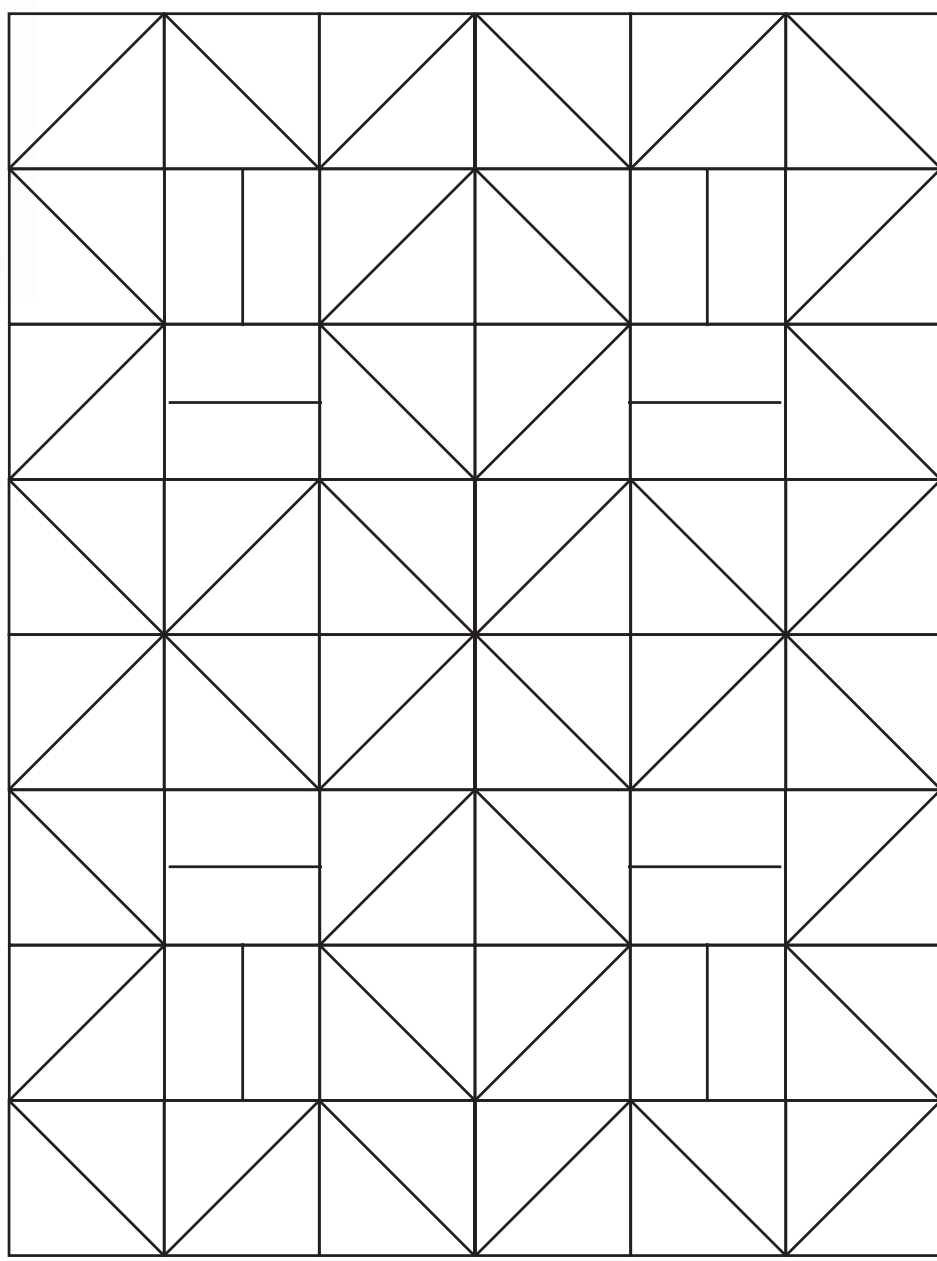
Puedes repetir estos juegos en una hoja blanca





Vas a colorear cuando lo logres encontrar

- ◆ Observa el mosaico y colorea de  los cuadrados, de  los rectángulos y de  los triángulos.

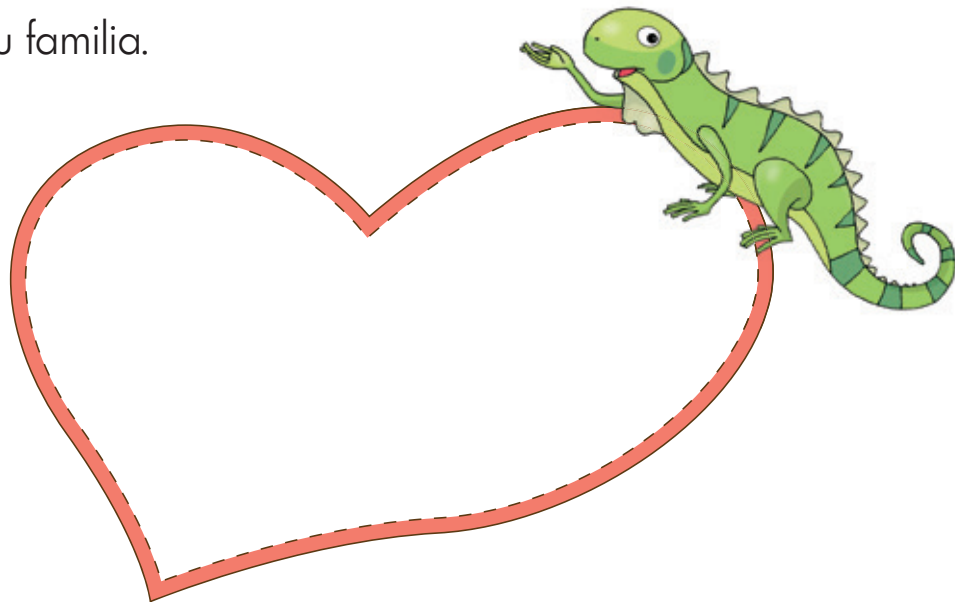


Juego

◆ Observa cada ilustración y describe qué tipo de familia reconoces.



◆ Dibuja tu familia.





◆ Propón a tu familia realizar una actividad diferente este fin de semana.

Three blue rectangular boxes with rounded corners and paperclip icons at the top left. Each box contains a circled number (1, 2, 3) in the top right corner and three horizontal lines for writing.

◆ Observa las imágenes y establece el parentesco entre las personas de cada imagen.



Three orange rectangular boxes with rounded corners and paperclip icons at the top left. Each box contains a circled number (1, 2, 3) in the top right corner and three horizontal lines for writing.

Tres duendes en el bosque

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

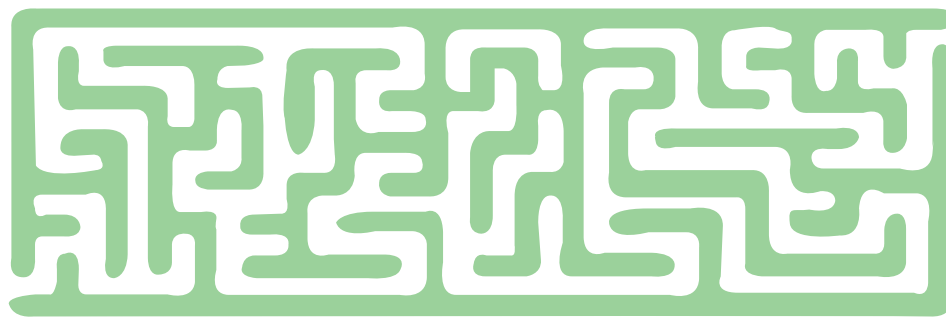
1. Lee o escucha con atención el siguiente relato:

En un bosque mágico se encontraban tres duendes muy solitarios y tristes. Los hongos observando tal situación decidieron preparar una gran fiesta para reunir a los duendecillos. Invitaron a todos los animales del bosque y en secreto, los hongos blancos, rojos y cafés invitaron a cada uno de los pequeños duendes.

La fiesta fue todo un éxito, todos compartieron, y la felicidad de los duendecillos fue tan grande que nunca más se separaron y decidieron desde ese día ser los guardianes del bosque, y los mejores amigos de todos los hongos.

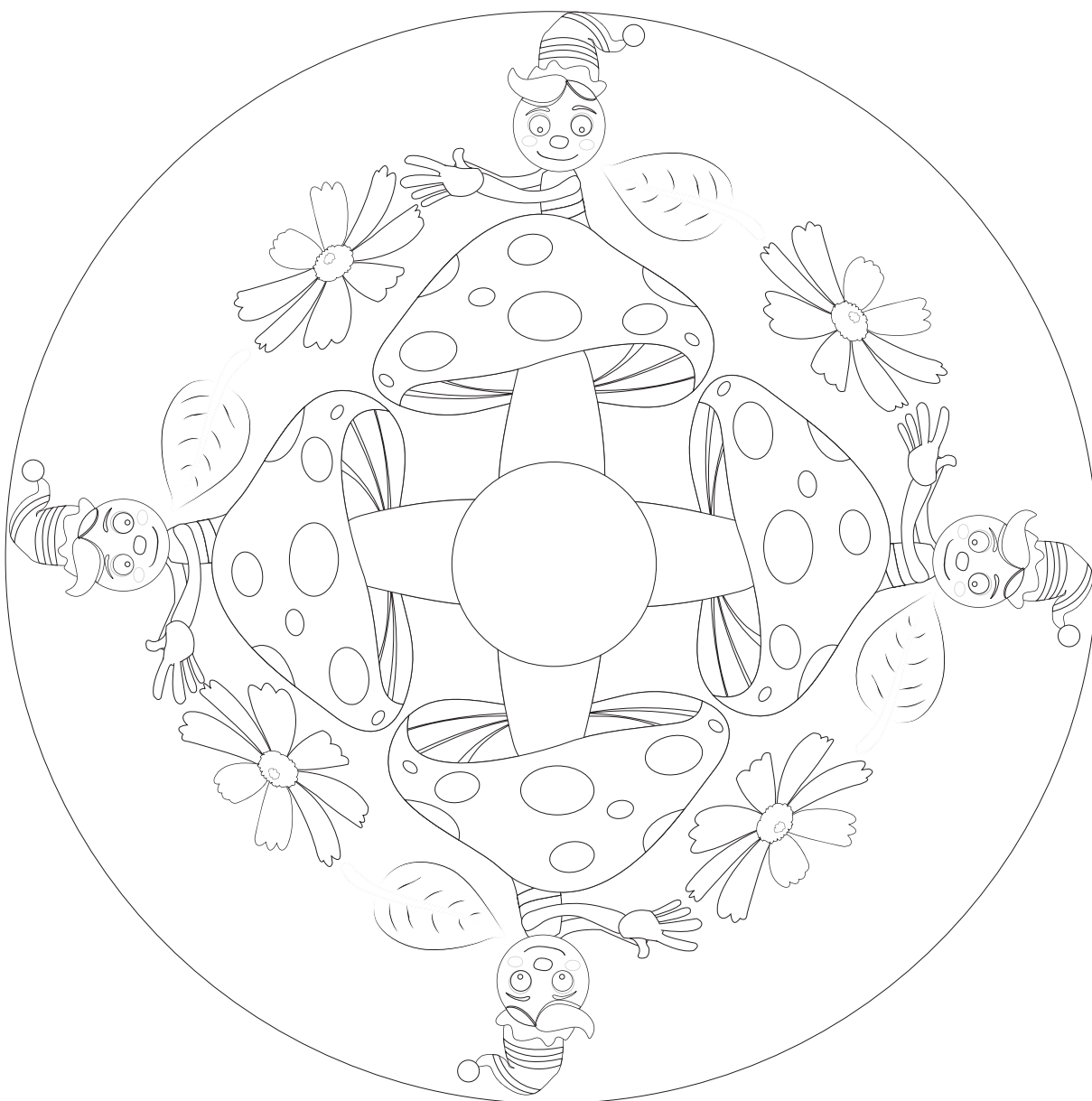


- ◆ En el laberinto ayúdale al duende a encontrar su hogar donde se encuentra descansando su buen amigo.





2. Ahora que ya conoces el relato, utiliza diversos colores para el mandala de los hongos y sus amigos. Tendrás una bella obra de arte.





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

