

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 1  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 7





**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**

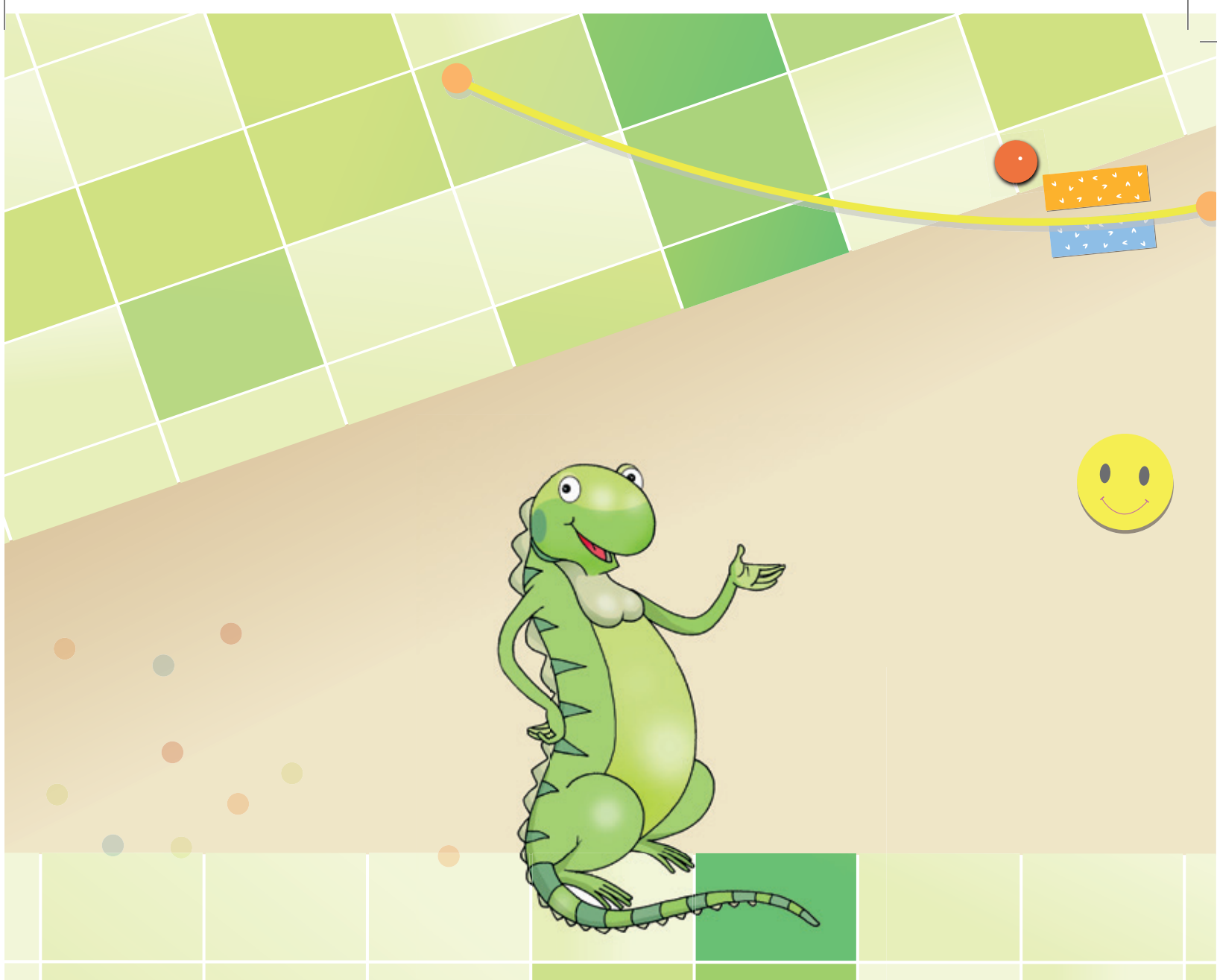
Karoline Roa Ruiz  
**Asesora Especialista \* Psicóloga**

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

	<b>LENGUAJE</b>	
	• Ayuda a Horacio .....	4
	<b>MATEMÁTICAS</b>	
	• Por ambos lados suma 10 .....	6
	• Suma para poder colorear .....	7
	<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	
	• Mi colegio es una gran familia .....	8
	<b>CIENCIAS NATURALES</b>	
	• ¡Veo veo!.....	10

## Ayuda a Horacio

- ◆ Horacio es un gato que trabaja como mascota de una bruja: Ágata Maga; sin embargo, tiene un problema, ella no quiere ser bruja! Entonces, decide escribirle a su tío Serafín para que le ayude.

Lee la carta que Horacio escribe a su tío Serafín y lo que él le responde.

**Querido Tio Serafin:**

Siempre me has dicho que no dudara en acudir a ti cuando tuviera problemas. Ahora los tengo. ¡SOCORRO! mi bruja no quiere ser una bruja. No se rie con malicia. No se sube a una escoba ni por equivocación. Me prohíbe hacer pocimas con ancas de rana, alas de murciélago y rabos de lagartija. Se niega a asustar a los niños. Y lo único que hace es ir de compras. Ver la tele y hacer nuevas amigas que no son brujas. ¿Qué puedo hacer?

Tu sobrino, Horacio Conjurator Maullez

P. S. Se llama Ágata Maga (A.M. para abreviar).

**Estimado Horacio:**

¡Cuánto lamento tu situación. En todos mis años como mascota de bruja no he visto cosa igual: una bruja que no quiere serlo. Aun así, he desempolvado mi libro de conjuros y he encontrado algo que te puede servir. Aquí te lo envío. No dejes de escribirme para contarme tus progresos.

Un fuerte abrazo,  
Tio Serafin

Hiawyn Oram:  
Las cartas de Horacio y su bruja estafalaria.



◆ Ayuda a Horacio a llegar donde está el erizo.





## Por ambos lados suma 10

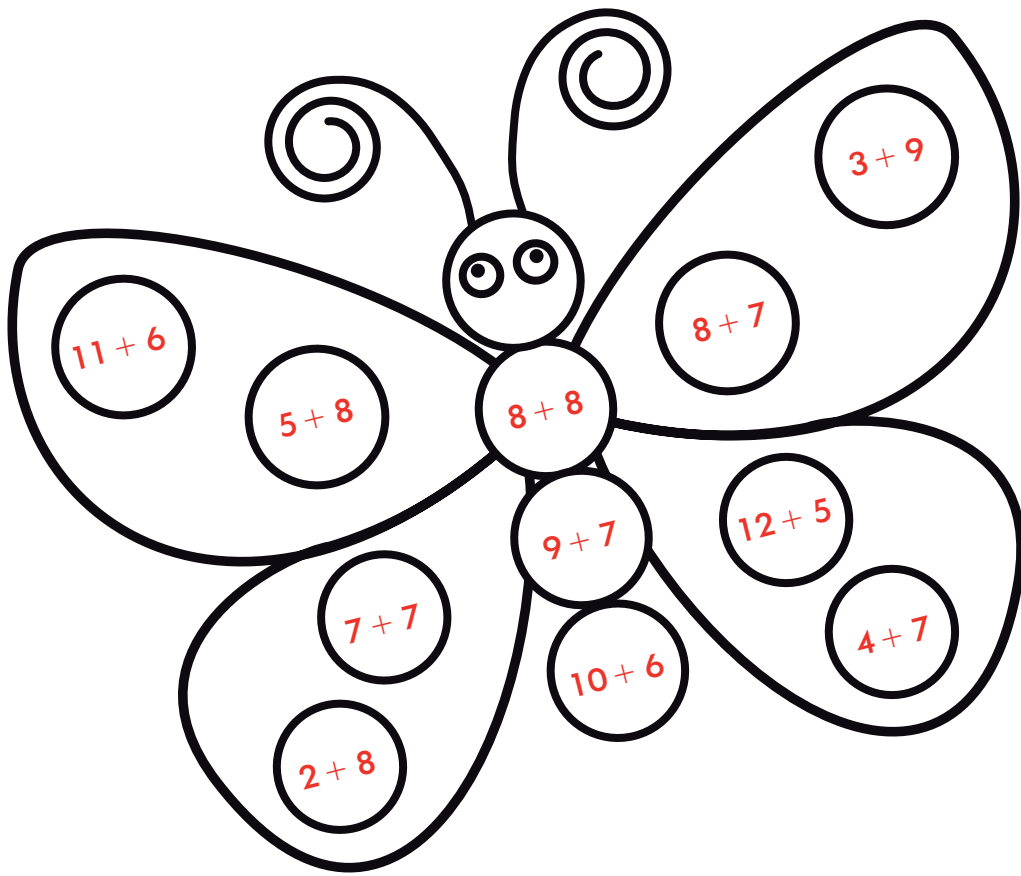
- ◆ Escribe en cada casilla un número de 1 a 5, sin repetir, de tal manera que la suma sea 10 en la fila central y también en la columna del centro.

A 3x3 grid puzzle. The central cell is a blue circle. The top cell is a green circle. The bottom cell is a yellow circle. The left cell is a red circle. The right cell is a purple circle. To the right of the right cell is a blue arrow pointing right with the number '10' inside. Below the bottom cell is a blue arrow pointing down with the number '10' inside. To the right of the grid is a green cartoon dinosaur illustration.



## Suma para poder colorear

◆ Suma las cantidades mentalmente y colorea según el resultado.



10	11	12	13	14	15	16	17
----	----	----	----	----	----	----	----

## Mi colegio es una gran familia

◆ Observa las imágenes, marca con color ✓ a las personas que trabajan en el colegio y al final escribe su importancia.







A large rectangular area with a pink dashed border and a floral decoration in the top left corner. It contains four horizontal blue lines for writing.

## ¡Veo, veo!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Puedes jugar con tu acompañante o con tu familia.

- 1 Observa las imágenes y comienza por escoger la que quieres que las demás personas adivinen.
- 2 Ahora tú dices: "Veo veo".
- 3 Los demás contestan: "¿Qué ves?"
- 4 Tú dices: "Una cosita"
- 5 Los demás contestan: "¿Qué cosita es?"
- 6 Entonces tú dices una característica del objeto o ser vivo que quieres que los demás adivinen, por ejemplo, el color.
- 7 Los demás jugadores miran los objetos para tratar de adivinar.
- 8 Tú le dices si adivinó o no lo hizo.
- 9 La persona que adivine gana un punto y escoge el siguiente objeto o ser vivo para empezar de nuevo la adivinanza.







RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

