

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Transición
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 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
RETOS PARA GIGANTES: Transitando por el saber.
Transición Cuadernillos Semanales
ISBN libro: 978-958-691-570-0
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 Zubiárago

Director General

Olga Patricia Parra Sarmiento

Directora de Unidad

Alejandro Baquero Susa

Director de Proyectos

Sandra Patricia Algarra Re

Directora del Proyecto

Grace Patricia Robayo Cruz

Doris Velasco Parrado

Autoras

Doris Velasco Parrado

Editora

Karoline Roa Ruiz

Asesora Especialista * Psicóloga

Zaira Andrade R.

Asesora * Licenciada en Pedagogía Infantil

Sonia Lidia Rubio Mendoza - Diego Javier Reyes Durán

Diseño y diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez

Germán Uriel Gutiérrez Castrillón

Mónica Andrea Celi Ordóñez

Ilustración

Diego Javier Reyes Durán

Digitalización de imágenes y fotografía



Palabras de la ministra

PRESENTACIÓN

Garantizar a los niños, niñas y jóvenes de Colombia una educación de calidad es la bandera que nos mueve día a día en el Ministerio de Educación Nacional, para que todos y todas tengan oportunidades de acceso y permanencia, con equidad, en el sistema escolar.

En esta oportunidad nos complace entregar al país un nuevo Modelo Educativo Flexible llamado **Retos para gigantes: Transitando por el saber**, el cual atenderá a los niños y niñas de básica primaria de toda nuestra geografía colombiana que se encuentren en condición de enfermedad, recibiendo tratamientos médicos u hospitalizados, razón por la cual deben interrumpir su proceso educativo.

Para el Estado es de vital importancia no solo garantizar el acceso a la educación, sino también favorecer la permanencia en el sistema educativo. Casos tan especiales, como los de los estudiantes que se encuentran en situación de vulnerabilidad, deben tener las condiciones necesarias y las estrategias pedagógicas pertinentes para que puedan continuar y concluir sus estudios de manera adecuada. Y eso es lo que el sistema les ofrece el día de hoy a través de este Modelo Educativo Flexible.

Retos para gigantes: Transitando por el saber es un Modelo Educativo Flexible que busca garantizar la consecución de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en la Escuela, y favorece la construcción de bases sólidas en el desarrollo integral de los estudiantes y en el fomento de su autoestima, tan necesarias para alcanzar sus sueños y para afrontar los diversos retos de la vida. Por eso, el modelo enfatiza principalmente en la construcción personal e involucra a la familia como base fundamental del acompañamiento.

Sean bienvenidos a esta experiencia educativa, que plantea nuevos escenarios de formación, donde las brechas se cierran y afloran los procesos de equidad y de calidad educativa que tanto requiere Colombia.

María Fernanda Campo Saavedra
Ministra de Educación Nacional





Comparto juegos y juguetes con mis amigos

Los juguetes

Los juguetes de la clase comenzaron a cantar; ¡estaban requetecontentos, el colegio iba a comenzar!

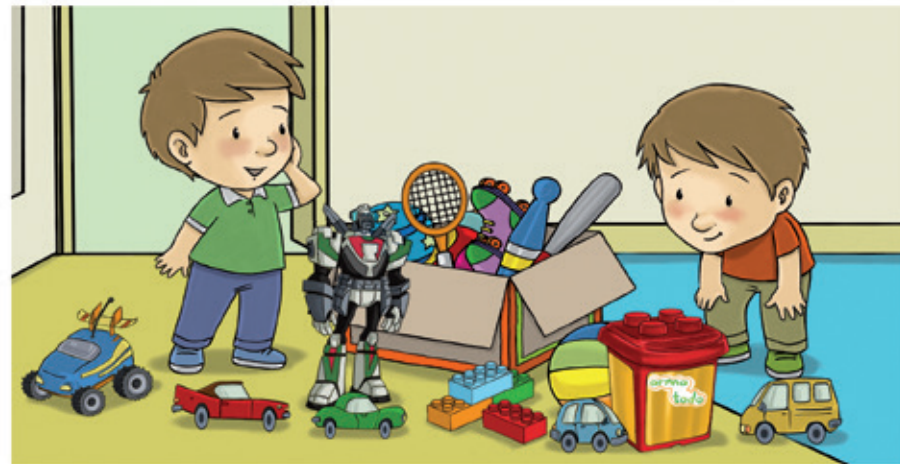
Después de días y días de muy poca actividad, con los niños y las niñas volverían a jugar.

Salieron de sus rincones, organizaron un gran taller, y a todos los que estaban rotos trataron de recomponer.

Muñecos, puzzles y coches, cazuelas, platos y vasos, construcciones, cuentos, aros,

ya todos están situados, esperando que, muy pronto, los niños les den un abrazo.

Begoña Díaz García, española.





Me divierto con mis juguetes preferidos

- Observa la siguiente imagen:



- Coméntales a tus compañeros y a tu profesora qué están haciendo los niños.
¿A qué juegan? ¿Con qué están jugando?
- Ahora, juega a organizar y contar los juguetes del dibujo de acuerdo con estas indicaciones:



¿Cuáles juguetes tienen forma de cuadrado? _____ ¿Cuántos son? _____

¿Cuáles juguetes tienen ruedas? _____ ¿Cuántos son? _____

¿Cuáles juguetes son redondos? _____ ¿Cuántos son? _____

¿Cuántos muñecos hay? _____ ¿Cuántas muñecas hay? _____

● Imaginemos y resolvamos situaciones con los juguetes del dibujo:

✓ Hay 6 cubos y tres niños jugando con ellos. Si quisieras dar un cubo a cada niño,

¿te alcanzarían? _____

¿Te harían falta cubos? _____ ¿Cuántos? _____

¿Te sobrarían cubos? _____ ¿Cuántos? _____

✓ Entre los niños y las niñas que hay en el dibujo, ¿cuántos son niños y cuántas son niñas? Niños _____ Niñas _____

¿Hay tantos niños como niñas? _____

¿Hay más niños que niñas? ¿Cuántos más? _____

¿Hay menos niñas que niños? ¿Cuántas menos? _____

✓ Cuenta los carritos, las muñecas y los muñecos. Organízalos como si se fueran de paseo.

¿Hay suficientes carritos como para que cada muñeco y muñeca pueda ir solo en un carrito?

Si no hay suficientes carros, ¿es necesario acomodar más de uno en un carrito?,

¿cómo lo harías?





✓ Dibuja los carritos con sus pasajeros.

✓ Cuenta todos los juguetes que hay en el dibujo. ¿Cuántos son en total?

Si hay 6 cubos, 2 muñecas y 2 muñecos y los juntas, ¿cuántos reúnes? _____

Si hay 5 carritos y 1 pelota y los juntas, ¿cuántos reúnes? _____

✓ Organiza los juguetes así: primero van los que son más y de último los que son menos. Dibújalos.





Leo historias divertidas

- Escucha con atención el siguiente cuento que lee tu profesora:

Pinocho

Hace mucho tiempo, un carpintero llamado Gepeto, como se sentía muy solo, cogió de su taller un trozo de madera y construyó un muñeco al que llamó Pinocho. –¡Qué bien me ha quedado! –exclamó–. Lástima que no tenga vida. Cómo me gustaría que mi Pinocho fuese un niño de verdad. Tanto lo deseaba que un hada fue hasta allí y con su varita le dio vida al muñeco.

–¡Hola, padre! –saludó Pinocho–. –¡Eh! ¿Quién habla? –gritó Gepeto mirando a todas partes–. –Soy yo, Pinocho. ¿Es que ya no me conoces? –¡Parece que estoy soñando! ¡Por fin tengo un hijo! Gepeto pensó que aunque su hijo era de madera tenía que ir al colegio. Pero no tenía dinero, así que decidió vender su abrigo para comprarle los libros.

Salía Pinocho con los libros en la mano para ir al colegio y pensaba: –Ya sé, estudiaré mucho para tener un buen trabajo y ganar dinero, y con ese dinero le compraré un buen abrigo a Gepeto.





De camino, pasó por la plaza del pueblo y oyó: –¡Entren, señores y señoras! ¡Vean nuestro teatro de títeres! Era un teatro de muñecos como él y se puso tan contento que bailó con ellos. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que no tenían vida y bailaban movidos por unos hilos que llevaban atados a las manos y a los pies.

–¡Bravo, bravo! –gritaba la gente al ver a Pinocho bailar sin hilos. –¿Quieres formar parte de nuestro teatro? –le dijo el dueño del teatro al acabar la función–. –No porque tengo que ir al colegio. –Pues entonces, toma estas monedas por lo bien que has bailado –le dijo un señor.

Pinocho siguió muy contento hacia el colegio, cuando de pronto: –¡Vaya, vaya! ¿Dónde vas tan deprisa? –dijo un gato mentiroso que se encontró en el camino–. –Voy a comprar un abrigo a mi padre con este dinero. –¡Oh, vamos! –exclamó el zorro que iba con el gato–. Eso es poco dinero para un buen abrigo. ¿Te gustaría tener más? –Sí, pero ¿cómo? –contestó Pinocho.

–Es fácil –dijo el gato–. Si entierras tus monedas en el Campo de los Milagros crecerá una planta que te dará dinero. –¿Y dónde está ese campo? –Nosotros te llevaremos –dijo el zorro.





–Es fácil –dijo el gato–. Si entierras tus monedas en el Campo de los Milagros crecerá una planta que te dará dinero. –¿Y dónde está ese campo? –Nosotros te llevaremos –dijo el zorro.

Así, con mentiras, los bandidos llevaron a Pinocho a un lugar lejos de la ciudad, le robaron las monedas y lo ataron a un árbol. Gritó y gritó pero nadie lo oyó, tan solo el Hada Azul. –¿Dónde perdiste las monedas? –Al cruzar el río –dijo Pinocho mientras le crecía la nariz–. Se dio cuenta de que había mentido y, al ver su nariz, se puso a llorar. –Esta vez tu nariz volverá a ser como antes, pero te crecerá si vuelves a mentir –dijo el Hada Azul.

Así Pinocho se fue a la ciudad y se encontró con unos niños que reían y saltaban muy contentos. –¿Qué es lo que pasa? –preguntó. –Nos vamos de viaje a la Isla de la Diversión, donde todos los días son fiesta y no hay colegios ni profesores. ¿Te quieres venir? –¡Venga, vamos!

Entonces, apareció el Hada Azul. –¿No me prometiste que irías al colegio? –preguntó–. –Sí –mintió Pinocho–, ya he estado allí. Y, de repente, empezaron a crecerle unas orejas de burro. Pinocho se dio cuenta de que le habían crecido por mentir y se arrepintió de verdad.





Se fue al colegio y luego a casa, pero Gepeto había ido a buscarlo a la playa con tan mala suerte que, al meterse en el agua, se lo había tragado una ballena. –¡Iré a salvarlo! –exclamó Pinocho.

Se fue a la playa y esperó a que se lo tragara la ballena. Dentro vio a Gepeto, que lo abrazó muy fuerte. –Tendremos que salir de aquí, así que encenderemos un fuego para que la ballena abra la boca.

Así lo hicieron y salieron nadando muy deprisa hacia la orilla. El papá del muñeco no paraba de abrazarlo. De repente, apareció el Hada Azul, que convirtió el sueño de Gepeto en realidad, ya que tocó a Pinocho y lo convirtió en un niño de verdad.

Adaptación de la novela **Pinocho**, de Carlo Codolli.
<http://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-pinocho.html>.



Juego, comparto y dibujo

- ¿Recuerdas que en la semana 12 hiciste a Pinocho como un muñeco articulado? Juega a que tú eres Pinocho y te mueves como una marioneta a la que le halan las cuerdas.
- Comenta:
¿Qué te parece más divertido, jugar solo o jugar con amigos?
¿Por qué? _____

- Cuéntale a tu profesora cuáles son tus juguetes preferidos.
Dibuja los juguetes con los que más juegas.





Los juegos que me divierten

- Vamos a jugar algunos juegos tradicionales.

El juego de “Simón dice”

Este juego se desarrolla de la siguiente manera:

1. Los niños se organizan en un gran círculo.
 2. Un niño dirige el juego, y los otros deben seguir las instrucciones.
Por ejemplo, el niño que dirige dice:
“Simón dice que todos levanten la mano derecha”.
“Simón dice que todos salten 5 veces con el pie derecho”.
“Simón dice que todos reúnan 6 objetos rápidamente”.
“Simón dice que todos aplaudan 7 veces”.
 3. El niño que dirige dará otras órdenes según su creatividad.
 4. El niño que se equivoque o se demore en cumplir la orden de “Simón”, debe cumplir una penitencia que todos acuerden en común.
- Ahora, responde las siguientes preguntas:
¿Los niños saltaron más veces o aplaudieron más veces? _____





¿Cuántas más? _____

¿Los niños reunieron más objetos o saltaron más veces? _____

¿Cuántas más? _____

- Imagina situaciones del juego y resuélvelas:

✓ Si solo estaban jugando dos niños y ambos cumplieron la orden de “Simón” de reunir 6 objetos, ¿cuántos objetos reunieron entre los dos? _____

✓ Si a una de las niñas del juego le faltaron 2 objetos por reunir, ¿cuántos alcanzó a juntar? _____

- Comparte con tus compañeros y tu profesora.

Si estuvieras dirigiendo el juego, ¿qué orden te gustaría dar?

¿Qué penitencia te gustaría que realizara el niño o la niña que se equivoque?

El juego de “De la Habana viene un barco”

Este juego se desarrolla de la siguiente manera:

1. Los niños se organizan en un gran círculo.
2. Inicialmente, la profesora dirigirá el juego, y los niños deben recolectar y mostrar la cantidad que ella nombre.

Por ejemplo, puede decir:

“De la Habana viene un barco cargado de 4 lápices”.



“De la Habana viene un barco cargado de grupos de 3 niños”.

“De la Habana viene un barco cargado de 6 cuadernos”.

3. Los niños deben salir a buscar lo que se les pida y regresar rápidamente al círculo.
4. El niño que llegue de último al círculo y los niños que se equivoquen en recolectar lo que se pida, deberán cumplir una penitencia que todos acuerden.
5. Entre todos deberán elegir quién pasará a dirigir el juego en cada turno.
6. Cada niño que dirija el juego dará otras órdenes según su creatividad.

- Ahora, responde las siguientes preguntas:

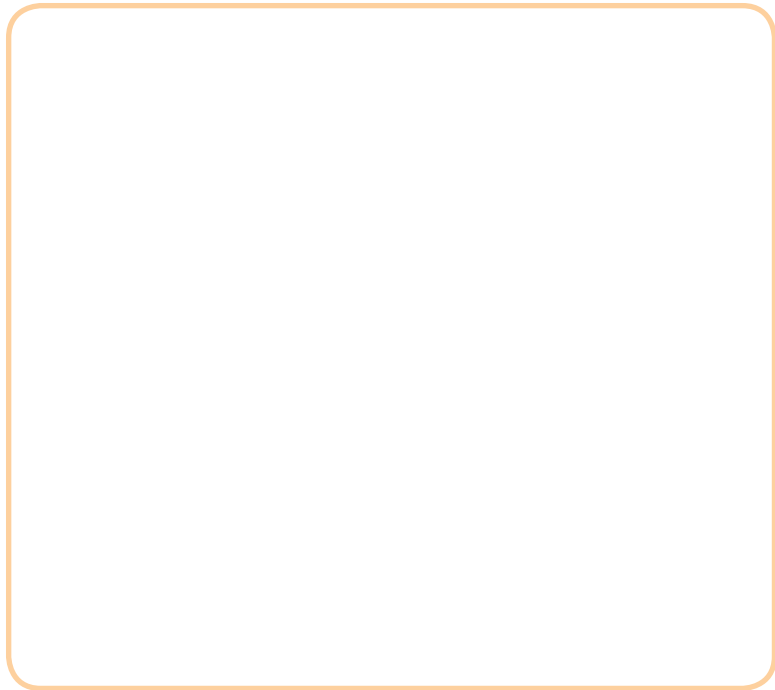
¿Fue posible dar un lápiz y un cuaderno a cada niño del juego? _____

¿Sobraron lápices? _____ ¿Cuántos? _____

¿Sobraron cuadernos? _____ ¿Cuántos? _____

Entre lápices y cuadernos, ¿cuántos objetos llevó cada niño? _____

- Dibuja algunos objetos que te gustaría que llevaran los niños si te tocara dirigir el juego.





El juego de La gološa

Este juego se desarrolla de la siguiente manera:

1. Se dibuja la gološa en el piso y cada jugador consigue una piedra pequeña.
2. Se elige el turno de los jugadores. Cada uno avanza así:
 - ✓ Primero lanza la piedra dentro de las casillas 1, 2, 3 y 4, y avanza saltando en un solo pie.
 - ✓ Luego en las casillas 5 y 6 coloca un pie en una casilla y el otro en la otra casilla, siguiendo el orden de los números.
 - ✓ Después en la casilla 7 vuelve a avanzar saltando en un solo pie y en las casillas 8 y 9 coloca un pie en una casilla y el otro en la otra.
 - ✓ Finalmente, en el cielo se descansa apoyando en los dos pies y se hace el recorrido de regreso contando hacia atrás: 9, 8, 7, 6...
 - ✓ Cuando el jugador llegue a la casilla 2, en un solo pie, recoge la piedra y salta sobre la casilla 1 sin pisarla.
3. Si el jugador comete alguna falta durante su recorrido por las casillas, cede el turno al siguiente jugador.





4. Gana el jugador que logró hacer el recorrido completo por todas las casillas hasta el regreso a la casilla 1.

Faltas:

- ✓ Que la piedra toque alguna línea de las casillas, salga de la golosa o caiga en un número equivocado.
- ✓ Que el jugador pise alguna de las líneas de las casillas al saltar o ponga los dos pies en la misma casilla.

- Ahora, responde las siguientes preguntas:

Si vas en la casilla 3, ¿cuántos saltos te faltan para llegar al cielo? _____

Si vas de regreso y estás en la casilla 7, ¿cuántos saltos te faltan para terminar el juego? _____

- Imagina esta situación del juego y resuélvela:

Para comenzar el juego, todos los niños decidieron establecer los turnos de acuerdo con el número mayor que le haya tocado al lanzar un dado.

¿Quién crees que juega primero: el niño que obtuvo 1 en el dado o el niño que sacó el 6?





Hay muchas otras cosas que me divierten

- ✓ Me divierte jugar en la lluvia y saltar en los charcos.



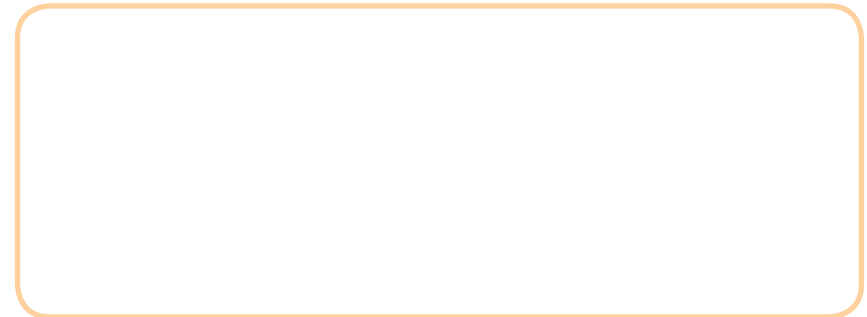
- ✓ Me divierte hacer pompas de jabón. ¿Cómo serán las pompas de jabón si las haces con aros más pequeños o con aros más grandes?



- ✓ Me divierte jugar con mi perro.



- ✓ Y a ti, ¿qué te divierte?
Dibuja algo que te resulte divertido.





Ayudo a otros a sentirse mejor

- Observa lo que hacen el médico y la enfermera para que los niños se diviertan y se sientan mejor.
- Reflexiona y comenta sobre lo siguiente:
 ¿Crees que ayuda en algo la actitud alegre y positiva de los médicos?
 ¿Cómo crees que se sentirían los niños que están enfermos si nadie los acompaña, anima y distrae?
- Colorea las imágenes de lo que tú puedes hacer para alegrar y hacer sentir mejor a otros niños.
- Comparte situaciones sobre cosas que hayan hecho por ti para hacerte sentir mejor cuando has estado triste o enfermo o que le haya sucedido a alguien que conozcas.

