

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Transición
Semana 22





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
RETOS PARA GIGANTES: Transitando por el saber
Transición Cuadernos de Colecciones y Juegos
ISBN libro: 978-958-691-571-7
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



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

Natalia Medina González

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

Kenny Fernando Bacares

Ilustración

Diego Javier Reyes Durán

Digitalización de imágenes y fotografía



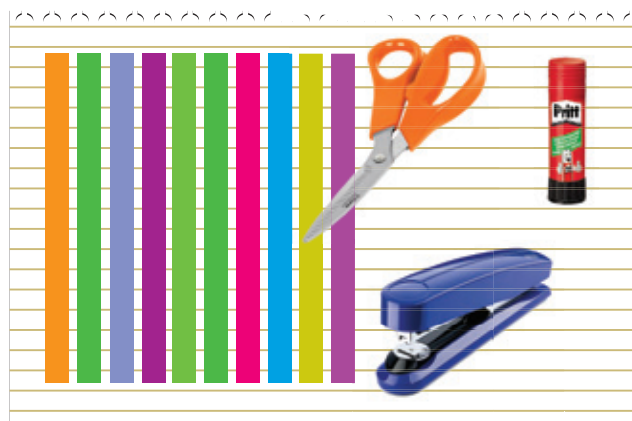
Celebro la naturaleza como un regalo de amor

El sol y el agua son una combinación perfecta; de ellos nace el lindo arcoíris. Disfrutamos el sol en los días soleados y del agua en los días lluviosos. Todos los días nos beneficiamos de las bondades que nos brinda la naturaleza.

- * Para celebrar que existe el agua, el sol y el arcoíris, a continuación diseño un lindo móvil.

Necesito:

- ◆ Papel iris de los colores del arcoíris
- ◆ Tijeras
- ◆ Grapadora
- ◆ Algodón
- ◆ Pegamento
- ◆ Nailon
- ◆ Cartulina de color azul claro
- ◆ Lentejuelas





Sigo estos pasos:

1. Corto 7 tiras de papel con los colores del arcoíris. Cada una debe ser un centímetro más corta que la anterior.
2. Ubico las tiras una sobre otra y las grapo por los extremos para formar el arcoíris.
3. En cada uno de los extremos del arcoíris, diseño las nubes con algodón y luego las uno con pegamento.
4. Con ayuda de una aguja, introduzco una tira larga de nailon por la mitad del arcoíris, para colgarlo. Elaboro una gota de agua en cartulina azul y la coloco al final de esta tira de nailon.
5. Introduzco cerca de los extremos del arcoíris, otras dos tiras de nailon un poco más cortas que la del centro.
6. Elaboro otras dos gotas de agua y las coloco al final de cada una de estas tiras de nailon. Finalmente, decoro con algunas lentejuelas.



¡Ya están listos el arcoíris, las nubes y las gotas de agua... solo falta el sol!

Cuelgo mi móvil cerca de la ventana para que se encuentre con la luz y el calor del sol.



Un día de pesca

- * Comento con quienes me acompañan:
¿He ido a pescar? ¿He jugado a pescar?
¿Dónde y con quién lo hice?
¿Cómo me pareció esta actividad?
- * ¡A continuación, preparo todo para tener un divertido día de pesca!

*Pescar es una experiencia familiar muy divertida.
Es un momento para aprender, jugar y compartir.*



Necesito:

- ◆ Acetatos de diferentes colores
- ◆ Tijeras
- ◆ Perforadora
- ◆ Clips metálicos
- ◆ Un palo largo
- ◆ Pita o lana
- ◆ Un imán pequeño
- ◆ Un balde ancho y grande con agua





Sigo estos pasos:

1. Recorto los moldes de peces que aparecen en la siguiente página.
2. Trazo los peces sobre acetatos de colores y los recorto.
3. Abro un pequeño agujero cerca de la boca de cada pez, con la perforadora.
4. Introduzco un clip metálico en el agujero de la boca de cada pez.
5. Diseño con el palo y un trozo largo de lana o pita la caña de pescar.

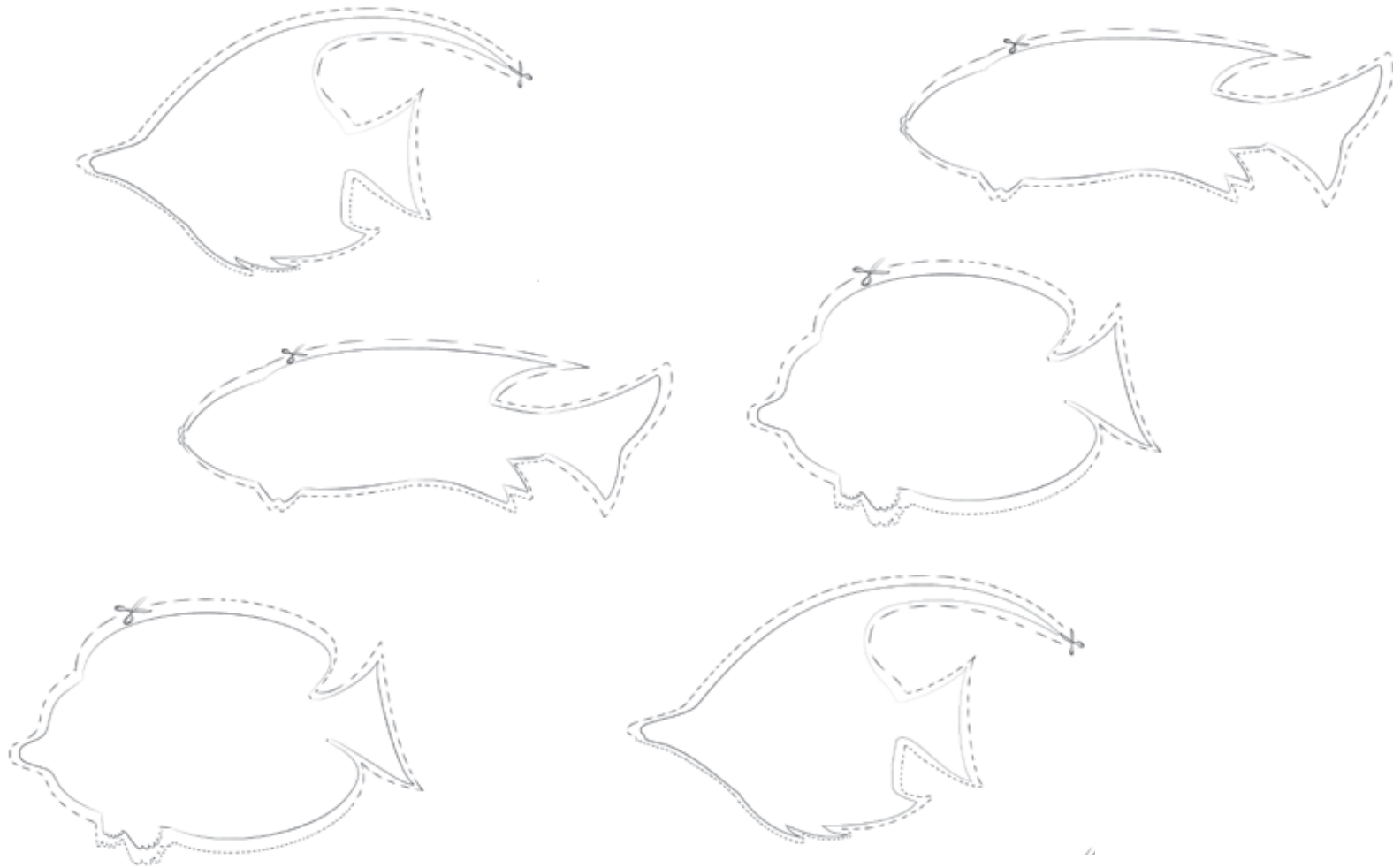
Anudo el trozo de la pita o lana en un extremo del palo, y en el otro extremo de la pita, anudo un imán que atraiga los peces.

6. Coloco los peces en el balde con agua, ¡y a pescar!

¡Algunos pescadores van a pescar en grupo, otros van solos para estar en silencio, pues los peces se ahuyentan con el ruido.

¿Cómo me gustaría pescar: solo o acompañado? ¿Cuántos peces pesqué?









Viven en la tierra, viven en el agua

Pueden vivir dentro del agua y también fuera de ella; unas veces secos y otras mojados, ¿sabes quiénes son?

Así como existen animales que solo viven en el agua, también hay otros que pueden vivir dentro del agua y fuera de ella. Estos animales se llaman **anfibios**, algunos ejemplos de ellos son las ranas y las salamandras.



- * Observo las imágenes y comento:
 - ¿Qué animales son?
 - ¿Cómo es cada animal?
 - ¿He visto alguno de estos animales?, ¿dónde?
 - ¿Cómo es este lugar?
- * A continuación, juega con un material que puede usarse seco o mojado: la tiza.
Dibuja dos animales anfibios y los lugares donde viven: la tierra y el agua.





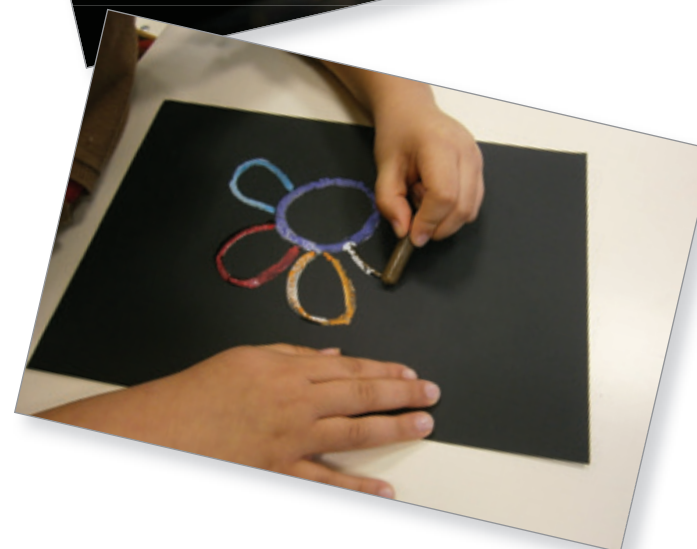
* Empiezo por el hábitat de la tierra: “tizas secas”.

Necesito:

◆ Un octavo de cartulina negra y tizas de colores.

Sigo estos pasos:

1. Elijo un animal anfibio que me gustaría dibujar, por ejemplo: una rana, un sapo, una lagartija o una salamandra.
2. Pinto en la cartulina negra el lugar en la tierra donde vive el anfibio que elegí. Para ello, uso tizas secas y lo hago así:
 - ◆ Imagino el paisaje donde habita el anfibio: ¿hay plantas?, ¿hay árboles?, ¿es una selva?, ¿hace frío o hace calor?
 - ◆ Dibujo el paisaje.
 - ◆ Trazo el dibujo del anfibio en medio del paisaje.
 - ◆ Puedo usar mis dedos para difuminar algunos colores y mezclarlos entre sí.



Ya está listo. ¡Este es mi paisaje con tizas secas!



* Continúo con el hábitat del agua: "tizas mojadas".

Necesito:

- ◆ Un octavo de cartulina negra
- ◆ Tizas de colores
- ◆ Un vaso
- ◆ Un plato

Sigo estos pasos:

1. Vierto agua en un vaso y sumerjo las tizas hasta la mitad. Puedo agregar una cucharada de azúcar, esto hará que los colores se vean más vivos y brillantes.
2. Dejo que las tizas se empapen por 10 minutos máximo. Tengo en cuenta que solo sea por ese tiempo, porque si las dejo por más tiempo, las tizas se pueden deshacer.
3. Retiro las tizas del agua y las coloco sobre el plato.
4. Elijo otro animal anfibio que me gustaría dibujar.





5. Pinto en la cartulina negra el lugar en el agua donde vive el anfibio que elegí. Para ello, uso las tizas mojadas y lo hago así:

- ◆ Imagino el paisaje donde habita el anfibio: ¿hay plantas sobre el agua?, ¿hay plantas dentro el agua?, ¿hay otros animales?
- ◆ Dibujo el paisaje.
- ◆ Trazo el dibujo del anfibio en medio del paisaje.



6. Uso mis dedos para difuminar algunos colores y mezclarlos entre sí. Observo que, al mezclar unos colores con otros, logro efectos sorprendentes.

Ya está listo. ¡Este es mi paisaje con tizas mojadas!

* Comento con quienes me acompañan:

¿Qué diferencia encontré entre las tizas secas y las tizas mojadas?

¿Qué me llamó más la atención al elaborar mi paisaje con las tizas secas?

¿Qué me llamó más la atención al elaborar mi paisaje con las tizas mojadas?

¿Cuál de las dos técnicas me gustó más?, ¿por qué?