

# RETOOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Transición  
Semana 29





**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 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](http://www.mineducación.gov.co)



**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**



# Fenómenos naturales que nos sorprenden

## Fases de la Luna

Por la noche sale la Luna, ¿qué Luna saldrá esta noche?

La Luna es una sola, pero como la Tierra va girando, puedes ver cómo va cambiando. La Luna a veces es redonda y grande, otras es curva y flaca; a veces es amarilla y otras es blanca; a veces se ve lejana y otras la ves tan cerca que crees que puedes tocarla.

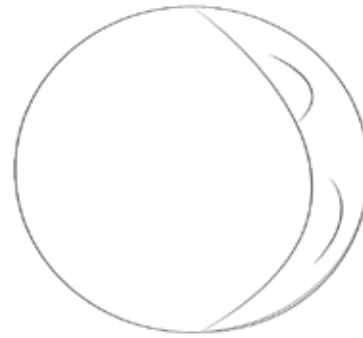
- \* Cubro con escarcha las diferentes fases de la Luna. Utilizo colores amarillo, blanco o tornasol.



Luna llena



Cuarto creciente



Luna nueva



Cuarto menguante



## El calendario

El calendario también me dice qué Luna veré esta noche en el cielo.

Al observar el calendario, puedes saber qué día del mes la Luna entra en una nueva fase.

- \* Observo el siguiente calendario y lo coloreo así.
- ◆ De **amarillo** todas las lunas llenas.
- ◆ De **azul** todos los cuartos crecientes.
- ◆ De **verde** todas las lunas nuevas.
- ◆ De **morado** todos los cuartos menguantes.

Pido a quienes me acompañan, que esta noche miremos en qué fase está la Luna.

Durante un mes, el Sol ilumina una porción más grande o más pequeña de la Luna, por eso la ves diferente aunque sea la misma.



## Calendario Enero 2014

Lun Mar Mier Jue Vier Sab Dom

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



## El viento

Aunque no lo ves, mueve las cosas y te beneficias de su uso.

El **viento** es una corriente de aire en movimiento y sirve para surfear, elevar cometas, navegar en barcos de vela... El viento también ayuda o impide que un avión se eleve. Los molinos de viento sirven para bombear agua y generar electricidad.

\* Juego a moverme como el viento.

Con ayuda de las personas que me acompañan, repito la poesía de la página siguiente, cuantas veces sea necesario hasta aprendermela.

Imito con mi cuerpo los movimientos del viento.

Invento una coreografía de movimientos para realizarla juntos en forma coordinada.





## El viento

Subo barriletes  
muevo los molinos  
danzo en las hojitas  
de los paraísos.

Formo mil oleajes  
de la gran marea,  
y soy el flameo  
de nuestra bandera.

Rompo las burbujas  
hechas de jabón,  
silbo por las noches  
lenta mi canción.



Soy quien te despeina  
siempre en primavera,  
y vuela tus apuntes  
de tarde en la escuela.

Si a tu guardapolvo  
llego una mañana  
pídeme que lo seque  
el fin de semana.



Teodoro Frejtman

Poema tomado de:

<http://salaamarilla2009.blogspot.com/2010/04/el-viento.html>





## El vapor

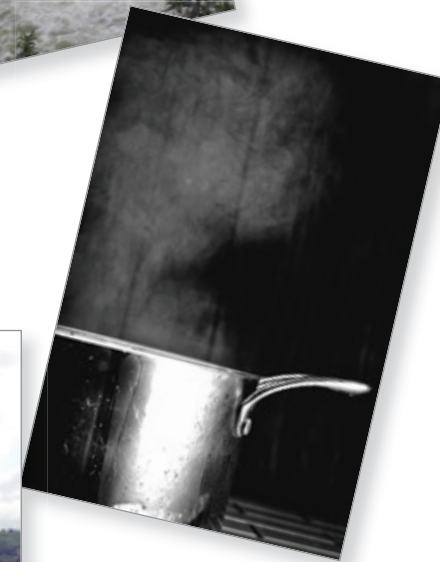
Es una nube, es la neblina, es el agua que va para arriba.

Cuando el agua pasa de ser líquida a ser como un gas, recibe el nombre de **vapor**... seguro has visto una olla humeante. En la naturaleza, el agua vaporosa también forma las nubes y la neblina. ¿Para qué sirve el vapor? El vapor es una fuente de energía, igual que el viento. En este caso, el vapor sirve para mover locomotoras y barcos.



- \* Repito el trabalenguas y juego con mis amigos a decirlo lo más rápido posible.

En mi barco yo me embarco,  
en mi barco soy barquero,  
en mi barco comeré  
barquillo y bizcochuelos.





- \* Y si el vapor no funciona... el barco se hunde. Juego con mis amigos una divertida dinámica llamada: "Capitán, capitancito!"

### Seguimos estos pasos:

1. Nos organizamos en círculo y nombramos un capitán.
2. El capitán y sus marineros realizan este diálogo:

**Capitán:** ¡Marineros!

**Marineros:** A la orden mi capitán, capitancito.

**Capitán:** El barco se está hundiendo...

**Marineros:** huyyyy, qué miedo...

**Capitán:** y para salvarlo...

**Marineros:** ¿qué hacemos...?

3. El capitán nombra una acción específica que los marineros debemos realizar por unos minutos, por ejemplo: abrazar al compañero que está a la derecha, darle la mano al que está a la izquierda, sonreírle al que está al frente, tomarse de las manos y apretar fuerte, aplaudir, etc.
4. Cada vez que se finaliza una orden, dada por el capitán, se repite el diálogo y se cambia la orden para evitar que se hunda el barco.







## La sombra

Hay alguien que no deja que la luz se vea, ¿quién es?

Quando un objeto obstaculiza el paso de la luz, se forma detrás de él una **sombra**, es decir, una zona a la que no llegan los rayos luminosos. La luz que brinda el sol, una lámpara, una linterna o una vela... provoca una sombra que está siempre detrás de los objetos.

- \* Observo las imágenes y comento con quienes me acompañan lo que veo en ellas.





\* Juego con las sombras.

**Sigo estos pasos:**

1. Ubico una fuente luminosa detrás de mí.
2. Ubico una pared que no tenga obstáculos, como cuadros, pantallas...
3. Imito las posiciones de las manos, como se indica en la grafica, para darles vida a los animales mediante las sombras.
4. Descubro de qué animal se trata en cada caso.
5. Invento una historia en la que participen los animales que surgieron de las sombras.
6. Invito a mis amigos a jugar con estas sombras.





- \* Proyecto mi sombra en una pared. Luego pido a un amigo que proyecte la suya.  
Lo hacemos de diferentes formas: de lado, de frente, de cerca, desde un poco más lejos...
- \* Comento:  
¿Es igual mi sombra y la sombra de los otros?  
¿Por qué a veces la sombra se ve larga y otras se ve corta?
- \* Juego con mis amigos a dibujar sombras.

### Necesitamos:

- ◆ Un grupo de niños
- ◆ Un andén asfaltado o unos metros de papel kraft
- ◆ Un día soleado o un lugar oscuro y una fuente de luz, como lámpara, linterna o vela
- ◆ Tizas, crayolas o colores

### Sigo estos pasos:

1. Ubicamos un lugar exterior donde vamos a dibujar. Si no es posible, en un lugar interior extendemos el papel kraft en el suelo.





2. Definimos quiénes serán modelos y quiénes dibujantes. Nos ubicamos en parejas: el primero de pie, y el otro sentado en el piso, luego intercambiamos los roles.
3. La fuente de luz debe estar detrás del modelo para ver cómo la sombra se proyecta en el piso. La fuente de luz en el exterior será el sol; y en el interior, una linterna o una lámpara.
4. Jugamos a cambiar de pose hasta que quedemos "congelados" en una postura. El dibujante traza la línea alrededor de la imagen que aparece sobre el suelo.
5. Para variar el tipo de sombras que se proyectan, cada modelo pueden usar accesorios que lo conviertan en "un personaje diferente", como sombrero, cachucha, bastón, maletín, etc.

