

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 10





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
ISBN libro: 978-958-691-579-3
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

Aura Marina Castro de Ramírez
Lenguaje

Jorge Gilberto González Camargo
Matemáticas

Mireya Díaz Vega
Ciencias Sociales

Elizabeth Colmenares Guluma
Ciencias Naturales

Autores

Carlos Penagos Aley
María Soledad Ferro Casas
Nubia Arias Benavides
Editores

Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- A jugar con fábulas 4



MATEMÁTICAS

- Caracoles de sumas 6



CIENCIAS SOCIALES

- Juego con expresiones 8



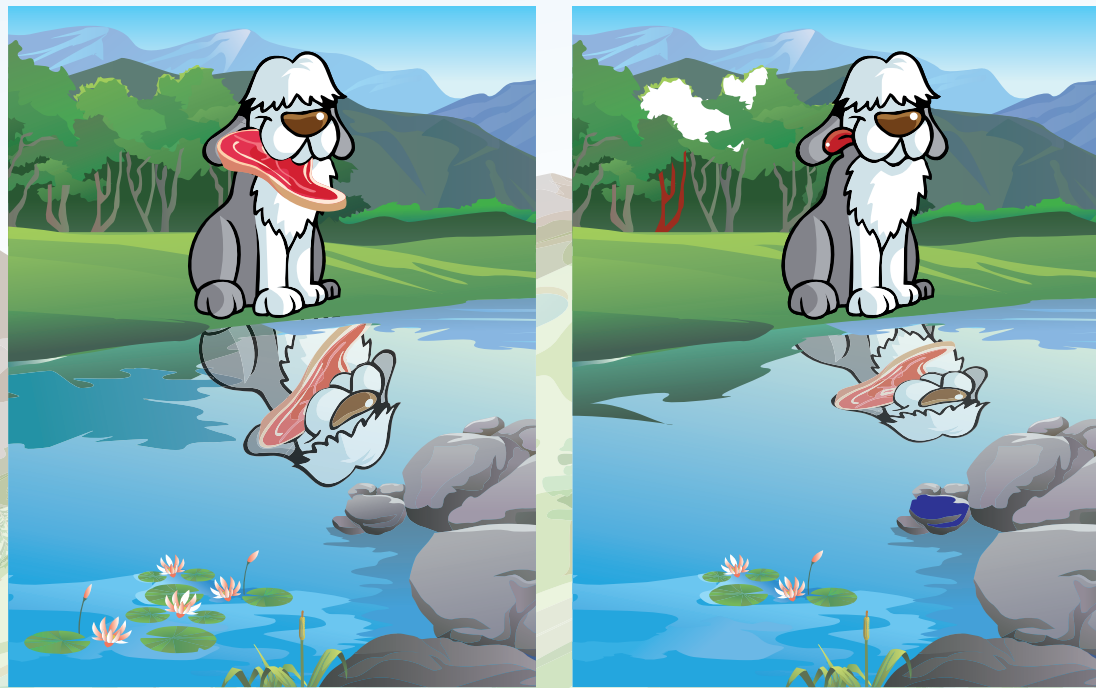
CIENCIAS NATURALES

- Necesidad de alimento del ser humano 10

A jugar con fábulas

1. ¡Encuentra diferencias!

Identifica las diferencias entre las dos ilustraciones.



Un perro del campo había ido a la ciudad para ver si conseguía en una carnicería un poco de comida.

Al regreso atravesó un riachuelo por un puente de madera. Llevaba entre los dientes un pedazo de carne. Al mirar hacia abajo vio reflejada en el agua su propia figura, aunque más grande. Creyó que se trataba de un perro más grande que tenía un trozo de carne mayor.

Quiso apoderarse también de la carne del otro perro y abrió sus enormes mandíbulas. Al instante su propia carne cayó al agua. En el riachuelo no se veía nada, solo unos pajarillos que movían las alas al mismo tiempo que se reían del perro glotón que se quedó sin nada.

Esopo



2. ¡Personifica a tus animales favoritos!

Los animales tienen cualidades que los caracterizan.

Lee el poema y selecciona uno de los animales para imitarlo con movimientos, actitudes, sonidos...

Puedes hacer este juego con otros amigos para que gane el que mejor lo realiza.

Los animales

Mejor nadador, el pez.
 Quien más se ríe, la hiena.
 Cuellilarga, la jirafa.
 Gordísima, la ballena.
 Gigantesco, el elefante:
 Elegante, la gacela.
 El más malo, el tiburón...
 La más negra, la pantera.
 Pequeñísima, la pulga.

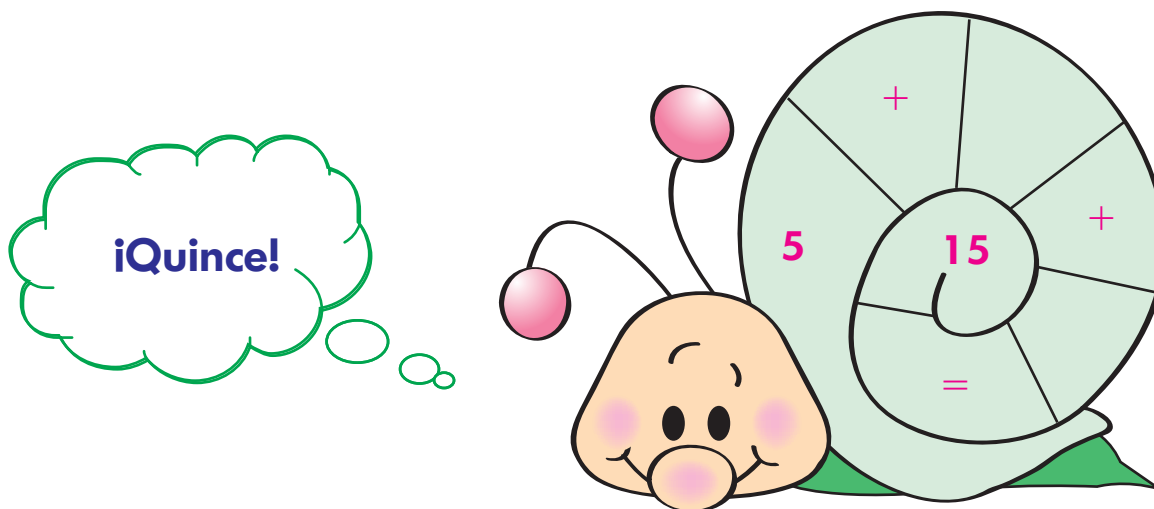
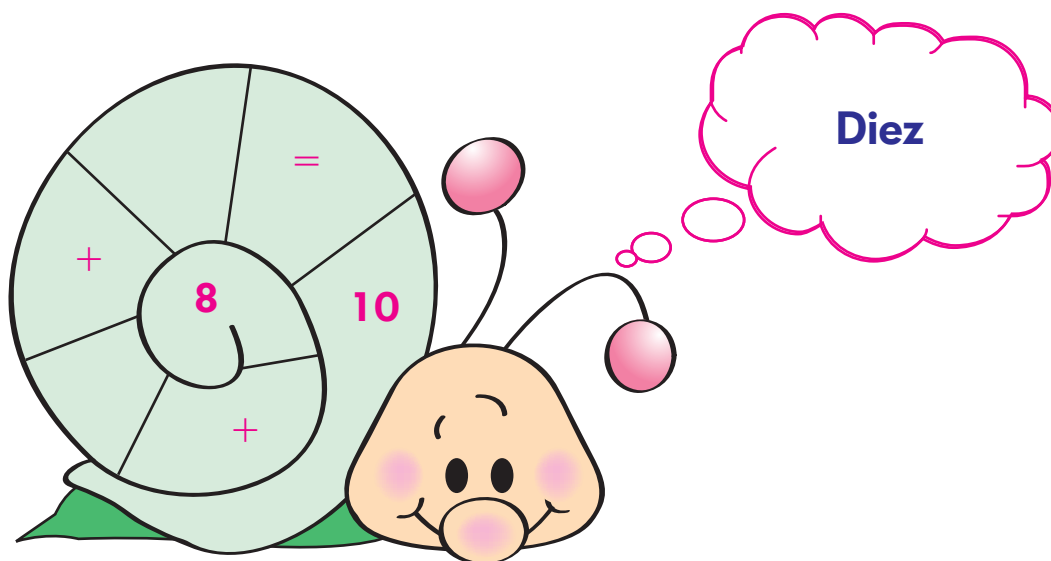
El más charlatán, el loro;
 sucia y muy fea, la rata;
 el más divertido, el mono.
 La más rayada, la cebra.
 El que más pica, el mosquito;
 El más dormilón, el oso...
 El más suave, el conejito.
 El más sabihondo, el búho.
 Quien más trabaja, la hormiga,
 El más silencioso, el gato,
 y la eléctrica, la anguila.

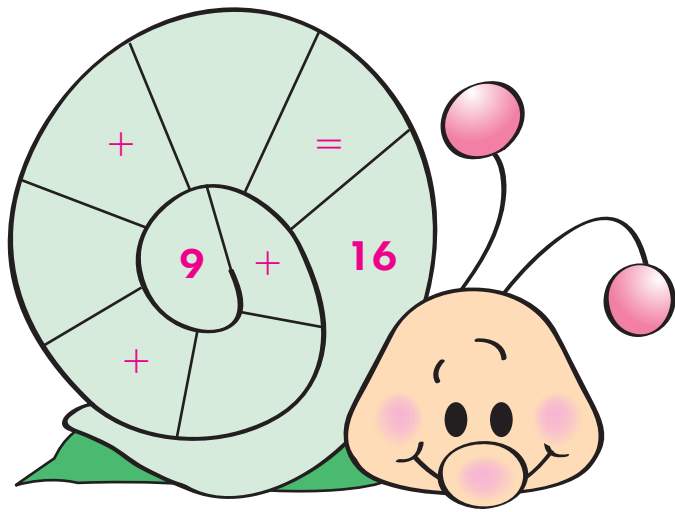
Alicia Borrás.



Caracoles de sumas

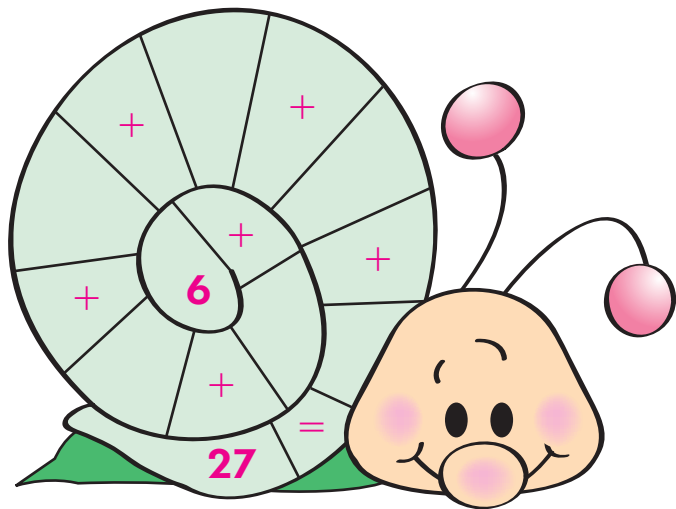
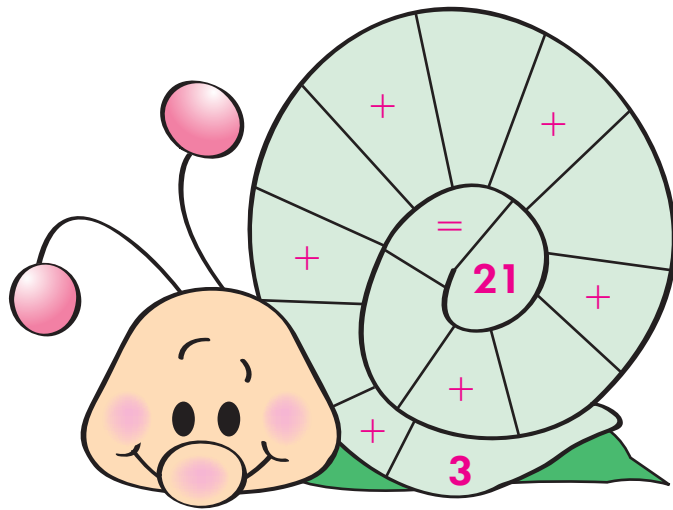
Descubre los números que faltan en el caparazón de cada caracol para obtener como resultado final de todas las sumas el número que canta el caracol.





Diez y seis

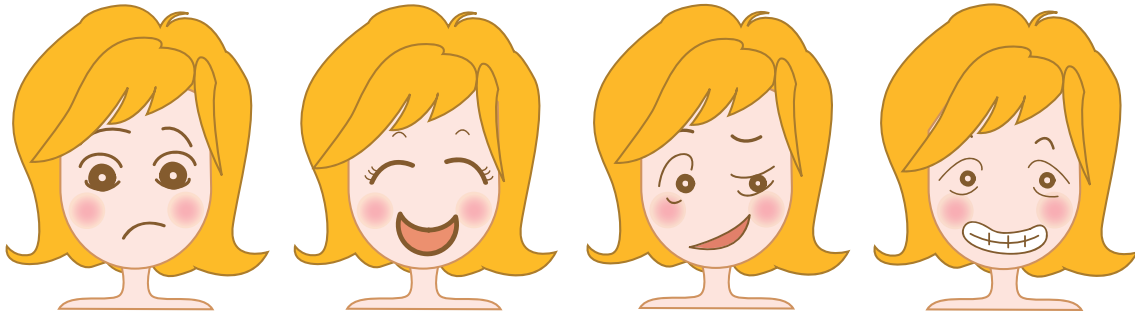
Veintiuno



Veintisiete

Juego con expresiones

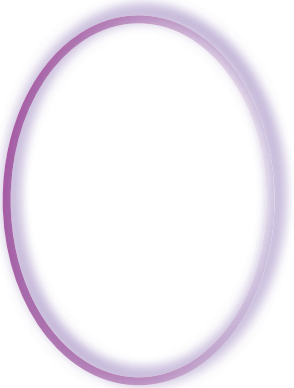
- ◆ Observa y comenta las siguientes expresiones:



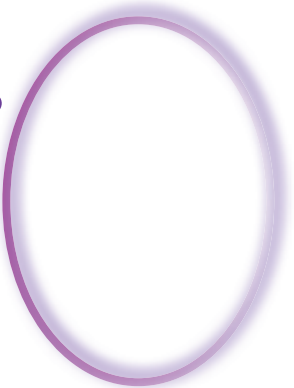
- ◆ Dibuja la carita que corresponde a la actitud de tus docentes, tus compañeros y la tuya en las siguientes situaciones. Luego, escribe un valor en cada caso.

Situación	Valor
1. Ofrezco mi ayuda al docente para distribuir las evaluaciones.	
2. Mi compañero se tropieza y cae.	
3. Nuestro equipo ganó los juegos intercurros de baloncesto.	
4. El docente dice que acabó el tiempo de la evaluación.	
5. A mi compañero le va muy bien en la prueba y lo felicitan.	

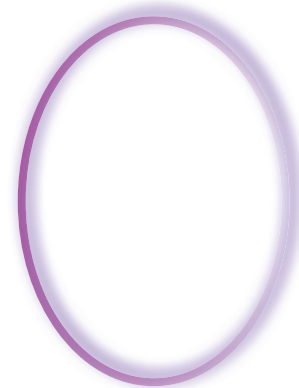
Docente



Compañero

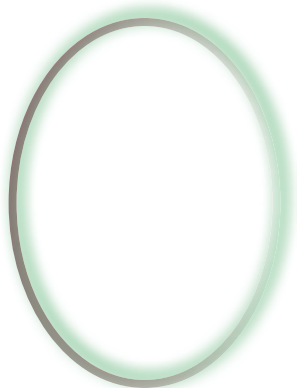


Tú

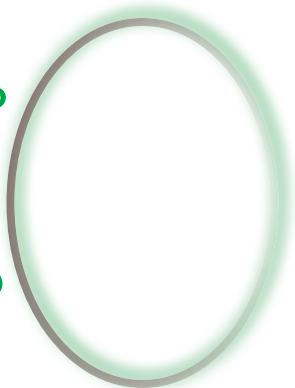




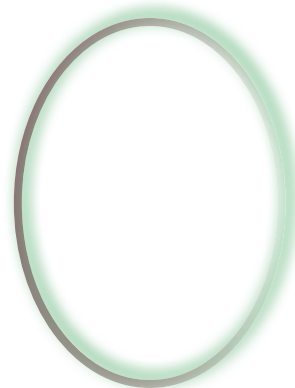
Docente



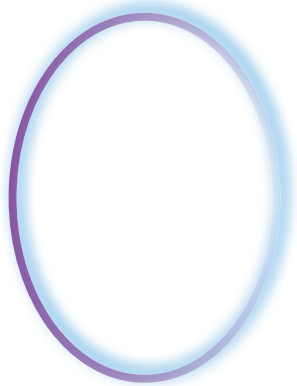
Compañero



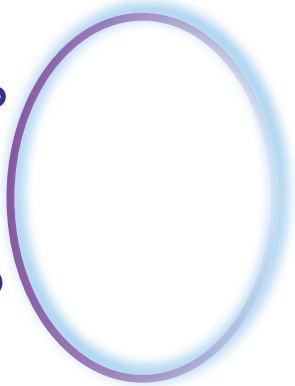
Tú



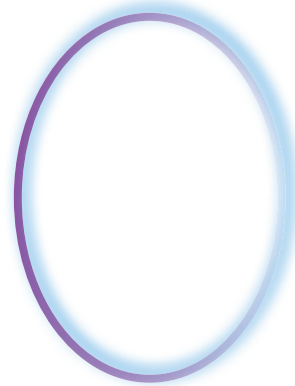
Docente



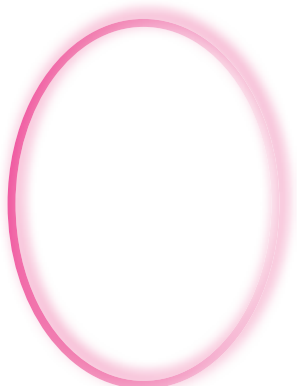
Compañero



Tú



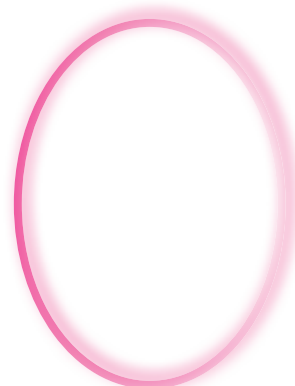
Docente



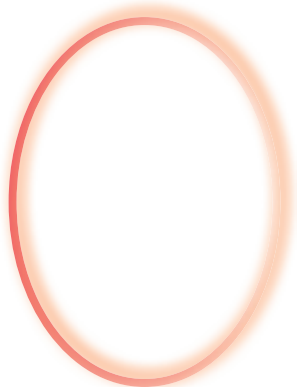
Compañero



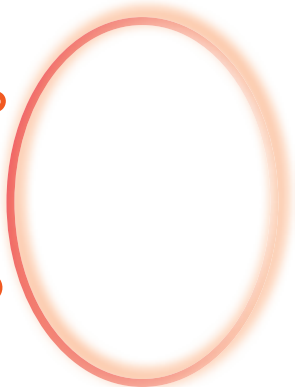
Tú



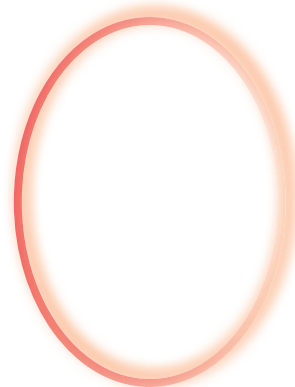
Docente



Compañero



Tú



Necesidad de alimento del ser humano

😊 Juega, ¡concéntrate!



Este es un juego para chicos pilos como tú. Consiste en armar parejas del mismo grupo de alimentos, según su origen. Por cada pareja que armes ganas un punto, y si además mencionas alguna función nutritiva, te anotas otro.





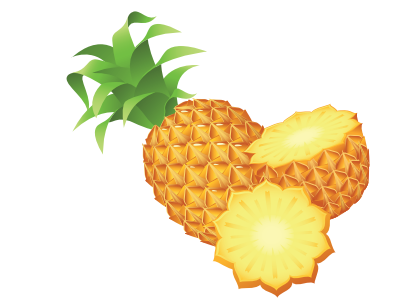


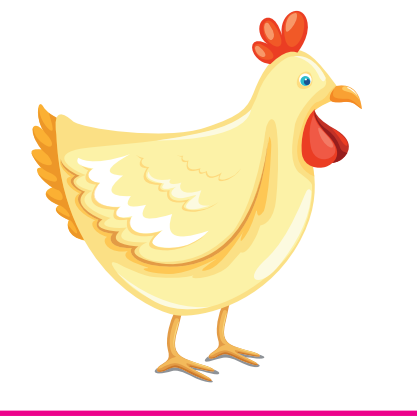




Los alimentos según su origen

Con un amigo o familiar observa el tablero de la siguiente página durante un minuto, luego tapa cada uno de los cuadros con una cartulina cortada a su tamaño.

Ahora sí, a armar parejas. Cada uno tiene 30 segundos para armar correctamente una pareja. Si falla, pasa el siguiente: si acierta, puede seguir armando parejas y acumulando puntos.



Tablero Concéntrate



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

