

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 11





**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

	<b>LENGUAJE</b>	
	• Juegos con sinónimos.....	4
	<b>MATEMÁTICAS</b>	
	• "A que sumo primero" .....	6
	<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	
	• Oriente, occidente.....	8
	<b>CIENCIAS NATURALES</b>	
	• Juguemos a hacer un dibujo animado.....	10

## Juegos con sinónimos

Ahora nos vamos a divertir con la lectura de una hermosa narración.

1. Observa la imagen e imagina de qué tratará el cuento.

### El cartero



Carolina encontró un perrito en la calle. Parecía un perro perdido, era Toby, que así se llamaba el perro, pero no estaba perdido, tenía un dueño: Sebastián.

Como Carolina no lo sabía lo llevó a su casa y le puso como nombre Ramón. Toby o Ramón, como queramos llamarlo, nunca olvidó a Sebastián.



Todas las semanas tomaba el taxi y pasaba dos o tres días con su antiguo dueño, pero después regresaba con Carolina.

Con el tiempo, Carolina y Sebastián se volvieron amigos, se veían todos los domingos y jugaban en el parque. También se escribían cartas. Adivinen quién lleva las cartas. No es el cartero. No, no, no. Es el perro.

Y el perro, para llevar las cartas de sus amigos, toma el taxi cada semana. ¿Te imaginas?





2. Vamos a probar tu atención, responde:

¿Qué les ocurrió  
a Sebastián  
y a Carolina?



¿Cómo  
se hicieron  
amigos?



¿Cómo se  
comunicaban?



3. Lee las siguientes palabras y relaciona cada una con su sinónimo.



4. Escribe y completa en tu cuaderno, el texto utilizando los sinónimos. Ejemplo: Carolina encontró o halló un perrito en la calle.

- ◆ Carolina no lo sabía y lo \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_ a su casa.
- ◆ Sebastián era el \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_ del perro.
- ◆ El perro visita a su \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_ dueño.



**MATEMÁTICAS**

## "A que sumo primero"

Este es un divertido juego en el que además de poner a prueba tu agilidad para sumar, también te divertirás. Busca un amigo y rétalos "A que sumo primero".

### Material

Para este juego necesitas un dado, lápices y hacer una tabla de resultados como esta.



Tabla de resultados						
Jugador 1						
Jugador 2						

### Instrucciones

Se juega entre dos personas, quienes por turnos van lanzando el dado y anotando su resultado en la tabla de resultados.

Gana el jugador que primero sume 21. Si un jugador se pasa de 21 pierde y gana el otro jugador.

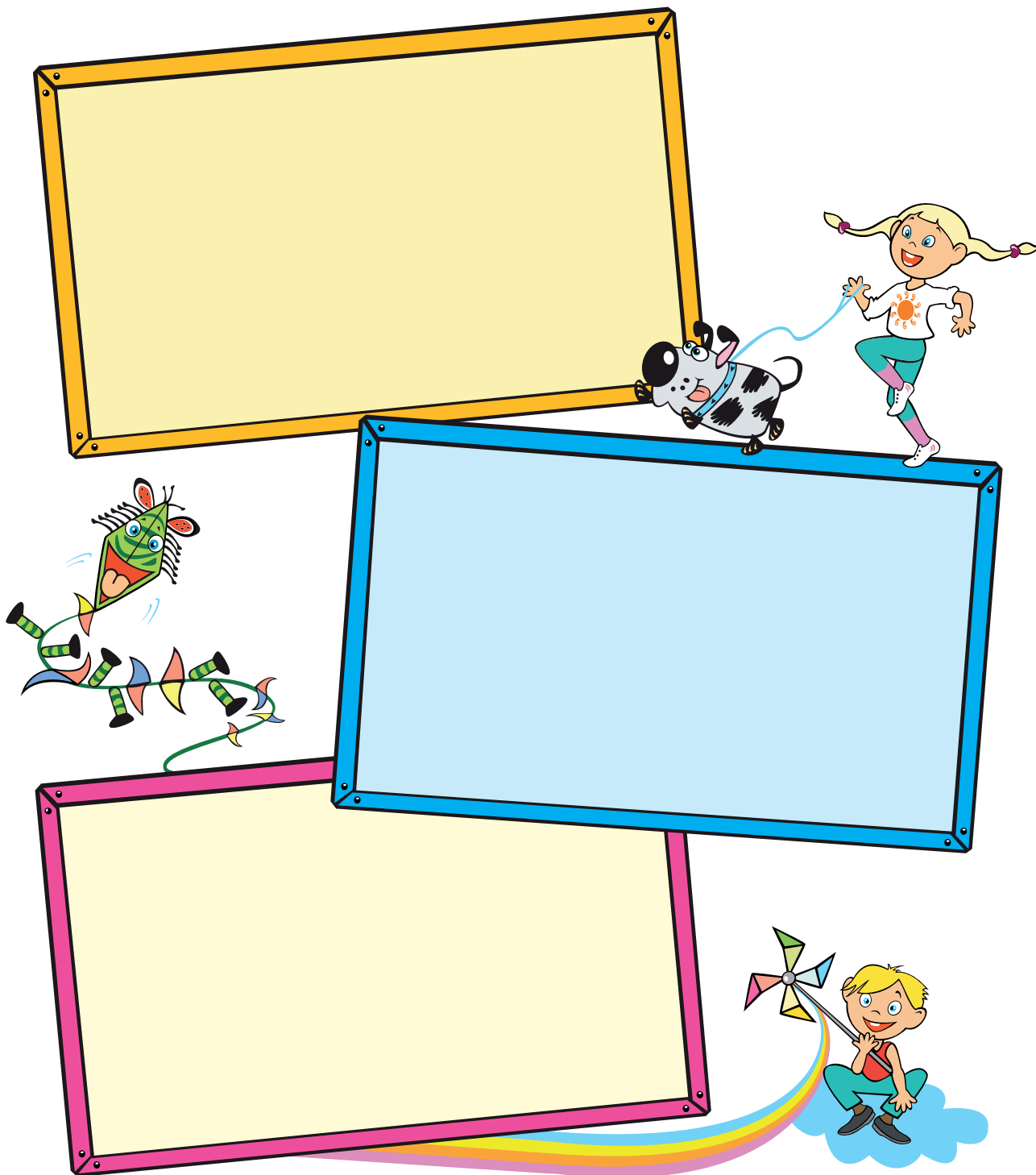
Observa el siguiente juego de Carlos y Sandra.

**Tabla de resultados**

<b>Carlos</b>	5	6	3	4	1				
<b>Sandra</b>	5	4	2	6	4				



◆ Llegó el momento de jugar “A que sumo primero”, completen las tablas, sumen y diviertanse.

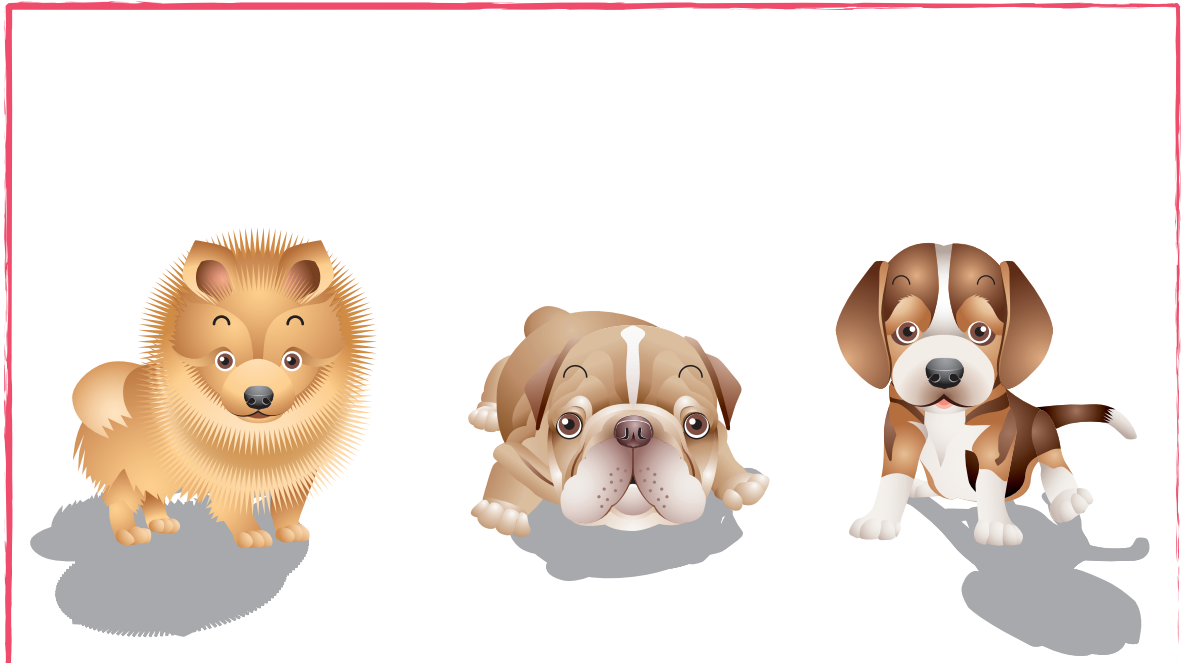


## Oriente, occidente

1. Dibuja las sombras.



2. Dibuja el sol.

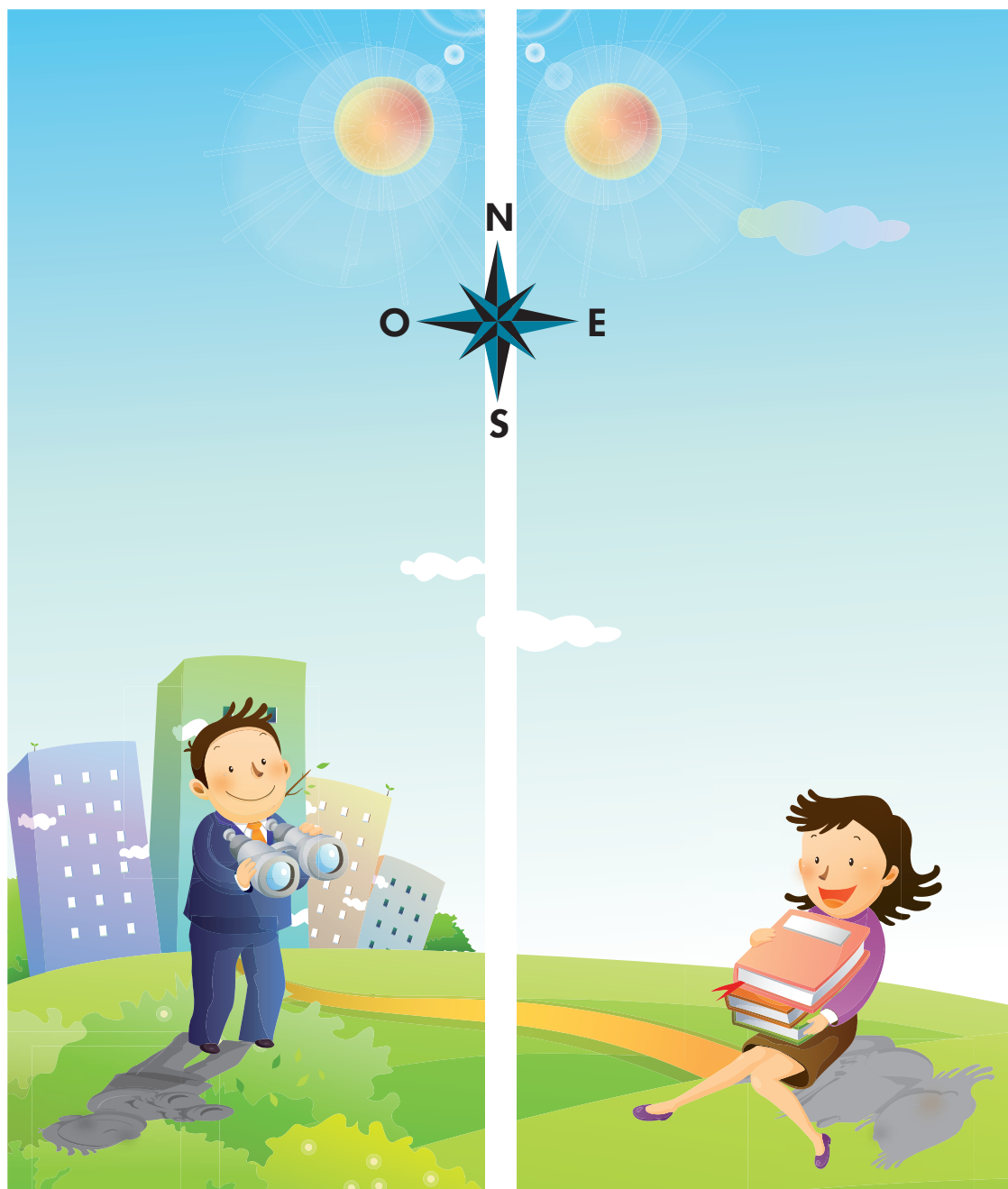






3. ¿A.M. o P.M.?

Completa la hora escribiendo en la línea A.M. si es en la mañana o P.M. si es en la tarde.



Son las 4:00 \_\_\_\_\_

Son las 10:30 \_\_\_\_\_

## Juguemos a hacer un dibujo animado



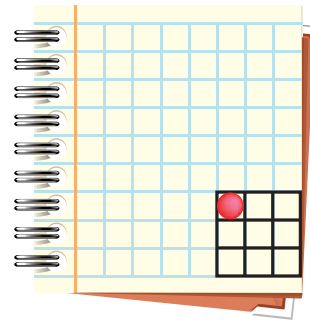
Sabías que el dibujo animado es una técnica de animación que consiste en dibujar cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento. Hagámoslo.



### Materiales

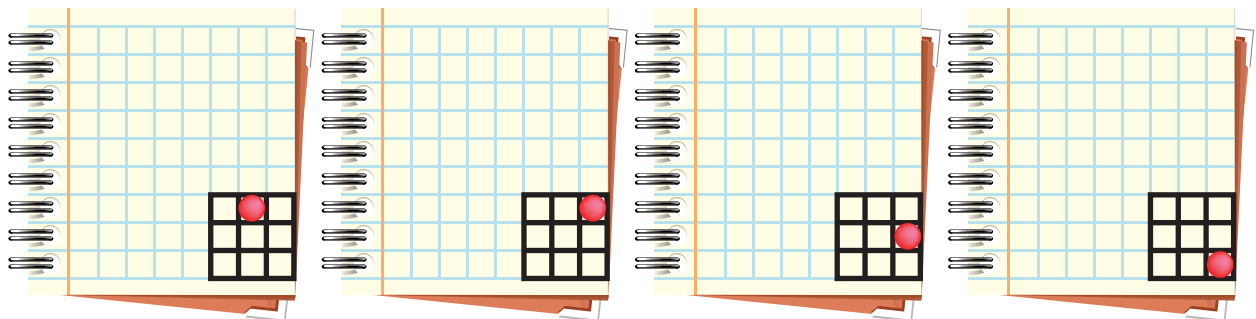
Hojas de calcar, lápiz, borrador, colores, una libreta pequeña con hojas en blanco y un cuaderno cuadriculado.

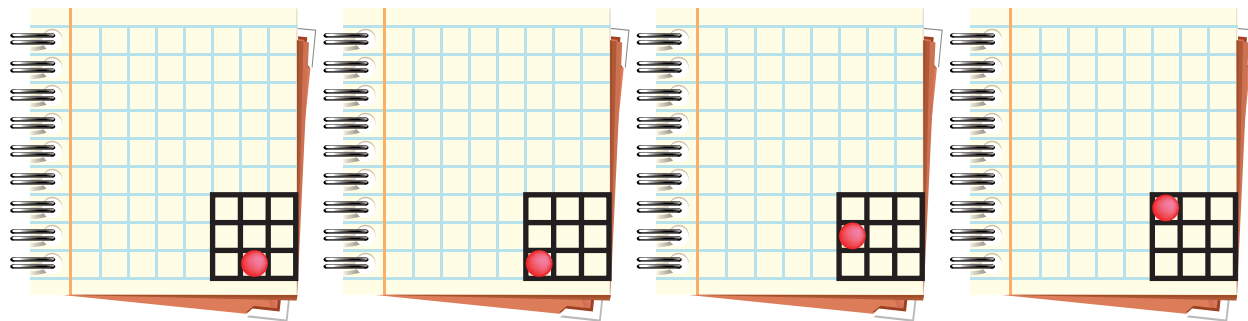
1. En el cuaderno cuadriculado, en la primera hoja, dibuja una cuadrícula en la posición que te presentamos. Luego, haz un círculo y coloréalo en uno de los cuadrados.



2. En la segunda hoja, dibuja la cuadrícula en la misma posición y haz el círculo en el siguiente cuadro; en la tercera hoja haz la cuadrícula y ubica el punto en el siguiente cuadro y así sucesivamente, tal como te mostramos.

Ejemplos:





3. Ahora que tienes la secuencia, pasa rápidamente las hojas y verás cómo se mueve la bolita. Puedes hacer la secuencia tan larga como quieras.
4. Muy bien, ahora vamos a mover el cuerpo humano. Calca y pega cada una de las imágenes en hojas diferentes de tu libreta. Recuerda ir corriendo la posición como en el dibujo. Cuando hayas terminado de pegar, coloréalos y a rodar el dibujo animado.





# RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

## Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

