

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 12





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 rimar, a rimar!.....4



MATEMÁTICAS

- Ganando barcos.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Juguemos con el paisaje.....8

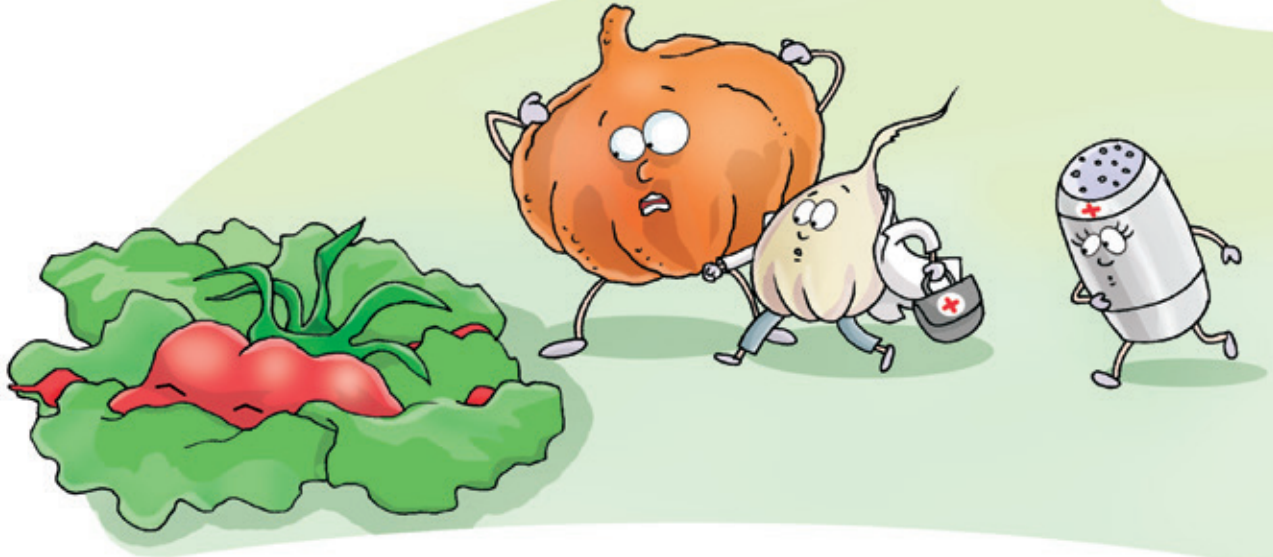


CIENCIAS NATURALES

- El cuidado del cuerpo humano.....10

¡A rimar, a rimar!

1. Lee el "Poema al tomate".



*iAy! ¡Qué disparate!
iSe mató un tomate!
¿Quieren que les cuente?
Se arrojó en la fuente
sobre la ensalada recién
preparada.*

*Su vestido rojo,
todo descosido,
cayó haciendo arrugas
al mar de lechugas.*

*Su amigo el zapallo
corrió como un rayo
pidiendo de urgencia
por una asistencia.
Vino el doctor Ajo
y remedios trajo.
Llamó a la carrera
a Sal, la enfermera.*

*Después de secarlo
quisieron salvarlo,
pero no hubo caso:
¡estaba en pedazos!*

*El diario "Espinaca"
la noticia saca.
Hoy, ¡Qué disparate!
iSe mató un tomate!
Al leer, la cebolla
Lloraba en su olla.
Una remolacha
se puso borracha.
-¡me importa un comino!
-dijo don Pepino...
y no habló la acelga
(estaba de huelga).*

Elsa Isabel Bornemann

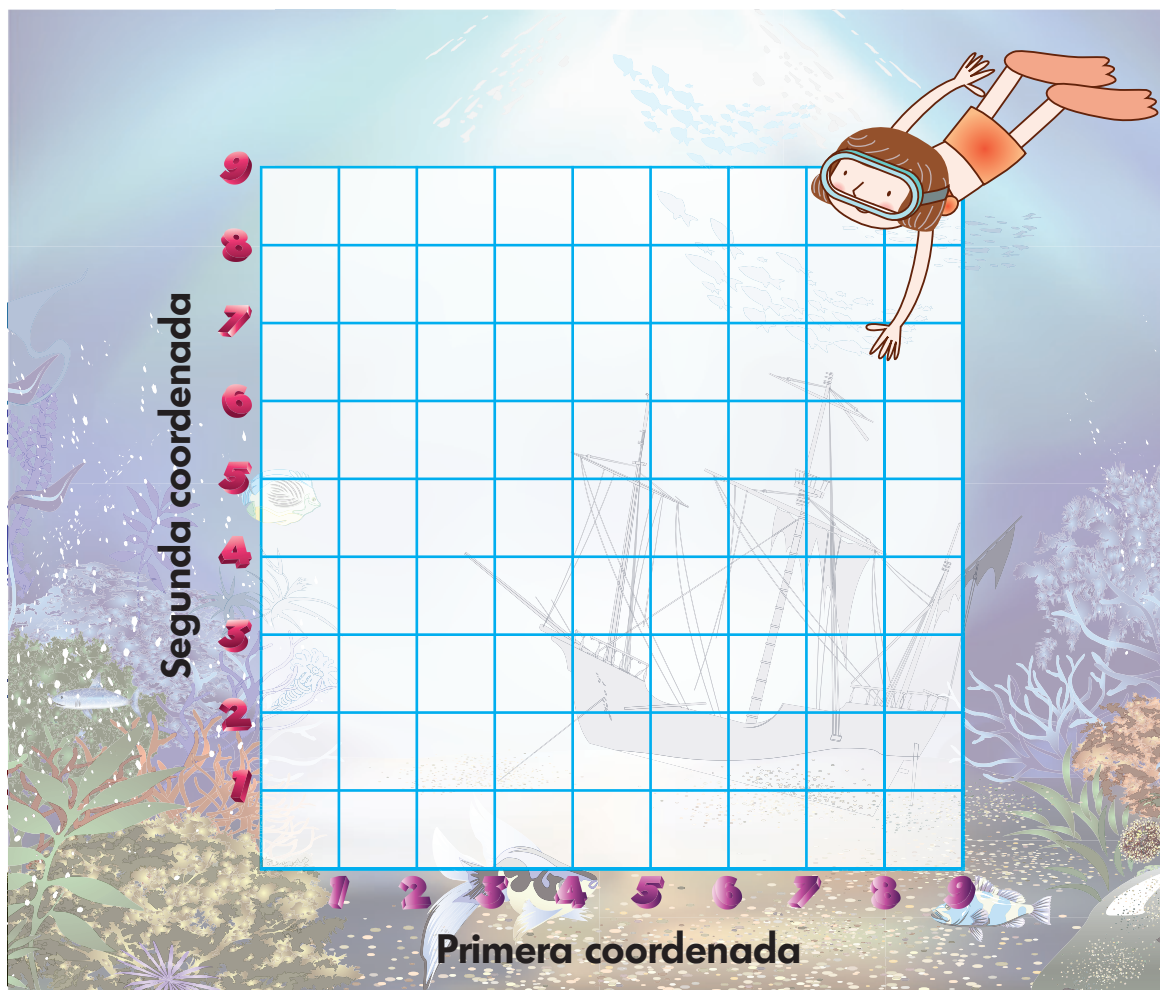


Ganando barcos

En este juego deberás ser muy estratégico para descubrir dónde ha ubicado los barcos tu contrincante y ganártelos. Así lograrás tener una flota marina.

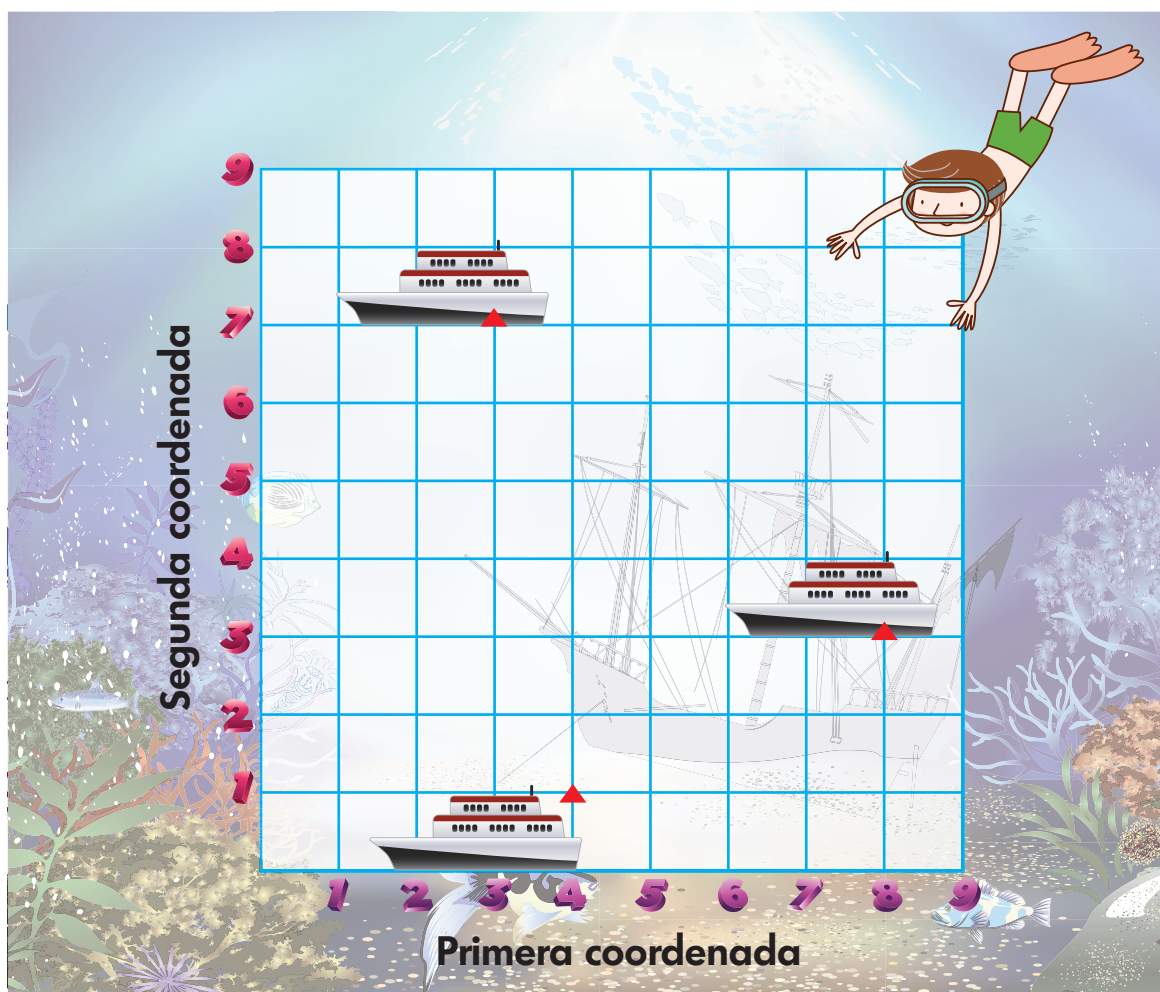
Instrucciones

1. Cada jugador dibuja un tablero como el de la imagen, para representar el mar. Luego, ubica donde quieras tres barcos, sin dejar ver a su contrincante el punto donde los colocó. Cada barco se representa con un triángulo.





2. Ahora, por turnos, cada jugador irá diciendo una coordenada donde crea que su contrincante ha colocado un barco. Si acierta, el barco será suyo, y el contrincante deberá tacharlo con una X. Gana el jugador que logre y más barcos.
 - ◆ Un ejemplo: mira dónde Carlos ubicó sus barcos y escribe cuáles son las coordenadas que tendrías que decir para destruir sus barcos.



Juguemos con el paisaje



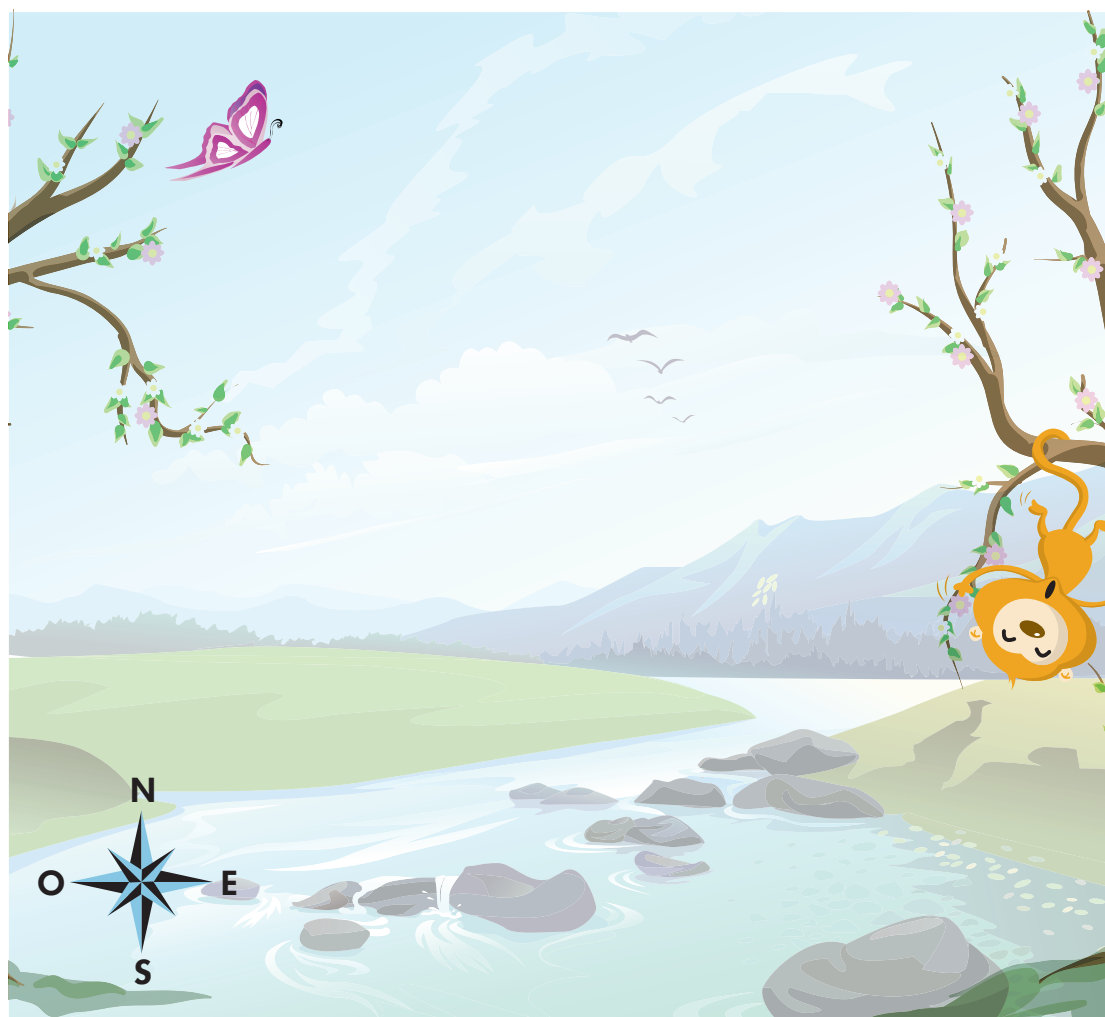
1. Dibuja los siguientes elementos del paisaje según las instrucciones y colorea.

Recuerda guiarte por la señalización del norte y la posición del Sol.

 - a. Bosque ubicado al **sur**.
 - b. Lago hacia el costado **oriental**.
 - c. El Sol al oriente.
 - d. Cultivo de hortalizas al **occidente**.
 - e. Vacas en el **norte**.
 - f. Ovejas entre el occidente y el **sur**.
 - g. Niño en la mitad que mira hacia el **norte**.



2. Elabora un collage acerca de la importancia de cuidar nuestros parques.



Ahora completa según los objetos o personas que encuentra en cada lugar.

Al **norte** hay _____

Al **sur** encontramos _____

En el **oriente** están _____

En el **occidente** tenemos _____

El cuidado del cuerpo humano

Impacta a tu familia con avisos de hábitos saludables para el cuidado del cuerpo humano, elaborados con material reciclable.

Material

Avisos sobre los pasos para lavarse las manos, cepillado de dientes y alimentación balanceada. Pídeles a tus familiares que te los consigan.

- Cartón, cartón paja, cartulina o icopor. No deben ser nuevos, pero sí deben estar limpios.
- Pegante.
- Papel crepé de distintos colores.



Observa estos ejemplos para crear tus avisos.





Instrucciones

1. Elige los hábitos que quieres promover en tu familia y consigue imágenes relacionadas.
2. Escribe un título llamativo y una frase corta para tu aviso.
3. Ordena y pega sobre el cartón o icopor los textos e imágenes.



4. Decora los lados con retales de papel crepé, palitos o lo que tu imaginación quiera.



5. Listo, tu aviso está para exposición. Dile a tus familiares que ubiquen los avisos en la casa para que todos practiquen hábitos saludables.



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

