

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 23





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
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 mover el cuerpo 4



MATEMÁTICAS

- Buscando, buscando 6



CIENCIAS SOCIALES

- ¡La meta es ahorrar! 8



CIENCIAS NATURALES

- Juego a identificar los estados de la materia 10

A mover el cuerpo

Este juego te ayudará a estirarte un poco mientras te diviertes con tus amigos.

Número máximo de jugadores: 8

¿Qué necesitas? El tablero de otra la página y un dado.

¿Cómo se juega?

- 1 Se organizan turnos de acuerdo con el número de jugadores, recuerda que son máximo 8.
- 2 Quien queda de primero tira el dado y empieza a contar desde el primer círculo y realiza la posición indicada en la imagen, durante tres segundos.
- 3 El segundo jugador tira el dado y cuenta desde el círculo que le toco a su compañero. Primero hace la posición anterior y luego la que le salió, cada una por tres segundos.
- 4 El tercer jugador tira el dado y hace las tres posiciones, cada una durante tres segundos.
- 5 Por cada posición hecha correctamente, durante los tres segundos, cada jugador gana 1 punto.
- 6 Si un jugador pierde el equilibrio o no puede realizar la posición, no gana punto, pero puede seguir con la otra.
- 7 Recuerda ser cuidadoso y no realizar movimientos bruscos, hazlo todo muy lentamente.
- 8 Gana el jugador que más puntos acumule.
- 9 El juego termina cuando un jugador haya acumulado 12 puntos.



12

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11



MATEMÁTICAS

Buscando, buscando

1. En el siguiente paisaje encuentra diez dobles.



DOBLES

● Los dos perros

● _____	● _____
● _____	● _____
● _____	● _____
● _____	● _____



2. Ahora en este paisaje encuentra diez triples.






TRIPLES

● Tres carros

●	●
●	●
●	●
●	●

¡La meta es ahorrar!

Reglas del juego

1. Necesitas una moneda y una ficha por jugador (dos o tres jugadores).
2. Para jugar, cada jugador se sitúa en la casilla de salida.
3. Lanza la moneda al aire: si sale cara, avanza una casilla, si sale cruz, dos casillas.
4. Si caes en una casilla  retrocedes dos casillas y dices cómo superar esa acción.
5. Si caes en las , avanzas a la siguiente casilla  y das un ejemplo de cómo practicar dicha acción.
6. Para ganar debes llegar primero a la cuenta de ahorros.



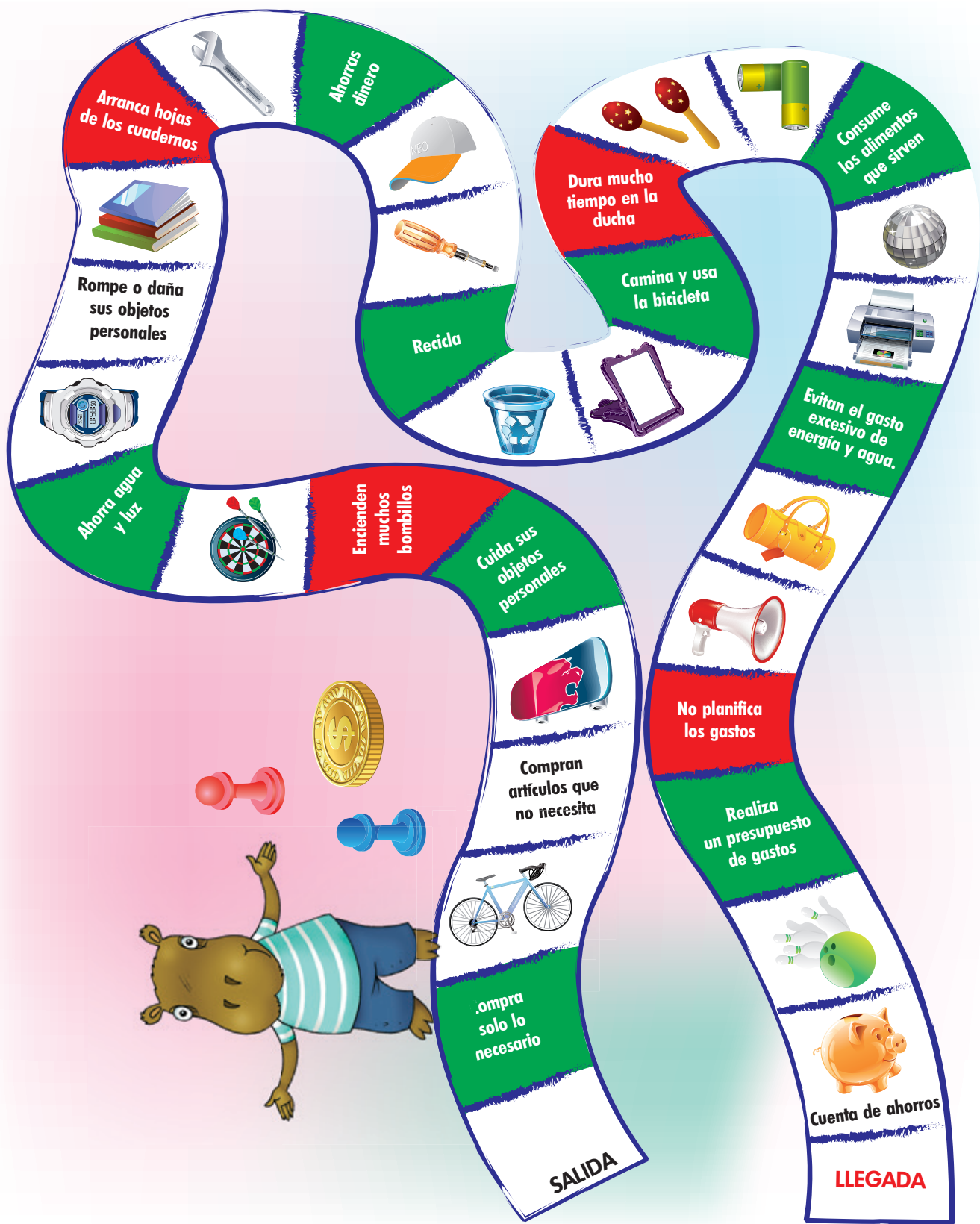
Sabemos ahorrar

Siempre
ahorramos
una parte del
dinero que
recibimos.

Respetamos
el presupuesto,
cantidad de
dinero, que
tenemos para
cada gasto.

Comparamos
los precios
y calidad
de lo que
necesitamos
antes de
comprar.

No
compramos
cosas
innecesarias
o inútiles.



Juego a identificar los estados de la materia

Este pegajoso está dudoso, ¿es un líquido o un sólido?

😊 Me aproximo al conocimiento como científico(a) natural.

Materiales: bata, dos pliegos de papel periódico, media taza de agua, una taza de harina, colorante artificial para comida (opcional), una vasija plástica mediana para mezclar.

😊 Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

1. Lo primero que debes hacer es cubrir la mesa con papel periódico.
2. Coloca la harina en la vasija plástica y le añades una o dos gotas de colorante artificial. Agrega solo un poco de agua y con tus manos mezcla hasta que todo el polvo esté mojado y la mezcla se sienta suave.
3. Después, trata de picar con el dedo al pegajoso. Está listo cuando está sólido y no salpica. Si sigue polvoso, agrega un poco más de agua. Si está muy mojado, adiciona un poco más de harina.
4. Agarra un puñado de pegajoso y apriétalo. Cuando dejas de apretar, pegajoso se escurrirá por entre tus dedos como un líquido.
5. Pon a pegajoso dentro de la vasija plástica y coloca los dedos por encima de él, empuja tus dedos hacia adentro y trata de sacarlos rápidamente. ¿Se siente como líquido?
6. Agarra un puñado de pegajoso y vuélvelo bolita. Ahora se siente sólido, pero si lo sueltas se escurre otra vez como líquido.
7. Forma figuras con él y dibújalas.
8. Pide ayuda para consultar sobre los líquidos ideales, de modo que puedas explicar por qué le ocurrió esto a tu pegajoso.



😊 Desarrollo compromisos personales y sociales

- ◆ Al terminar la práctica, explica la importancia que tienen los sólidos, los líquidos y los gases en nuestro entorno.



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

