

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 24





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

- Cantemos y juguemos a los copleros4



MATEMÁTICAS

- Construyendo figuras con el mismo contorno6



CIENCIAS SOCIALES

- Juega con los mapas.....8



CIENCIAS NATURALES

- Juego a observar el arcoíris 10

Cantemos y juguemos a los copleros

El Cocorobé

Este un juego tradicional de Istmina, municipio del departamento de Chocó en Colombia.

Los participantes se colocan en círculo tomados de las manos y bailan cantando y desplazándose hacia la derecha:

"Cocorobé,
cocorobé,
cocorobé, los hijos
de José".



"Cocorobé,
cocorobé,
cocorobé, los hijos
de José".

Luego el grupo repite este estribillo y se desplaza hacia la izquierda.

A continuación se detienen, se sueltan de las manos y un jugador pasa al centro para cantar la copla.

Finalizada la copla el jugador vuelve a la ronda, que retoma el estribillo para bailar y desplazarse como al principio.

Alternando estribillo y copla entonada por un participante diferente cada vez, el juego va transcurriendo hasta que todos hayan realizado su parte solista (solo).



Otras de sus coplas son:



"Cocorobé, cocorobé,
cocorobé, los hijos de José".

Yo sembré mi naranjito
donde el agua no corría,
yo le di mi corazón
a quien no lo merecía.

Las muchachitas de ahora
se parecen al tomate,
cuando ven a la mamá,
le dicen al novio: "andáte".

"Cocorobé, cocorobé,
cocorobé, los hijos de José".

Allá arriba en aquel alto
tengo un palo colorao
donde cuelgo mi sombrero
cuando estoy enamorado.

La gallina puso un huevo
pero lo puso movido,
de tanto bailar bambuco
con el gallo amanecido.

"Cocorobé, cocorobé,
cocorobé, los hijos de José".

Ayer pasé por tu casa,
me tiraste con un limón,
el limón cayó en mi pecho
y el jugo en mi corazón".

Y hablando de las comidas
dale gusto al paladar
con una bandeja paisa
o con un rico tamal.



Construyendo figuras con el mismo contorno

Materiales: palillos, dos dados.

Reglas del juego

1. Número de jugadores: 2 o 3.
2. Respetar el turno de su compañero.
3. No usar figuras iguales a las propuestas por los otros jugadores.
4. Las figuras que se pueden formar con los palillos son cuadrados, rectángulos y triángulos.

¿Cómo se juega?

1. Un jugador lanza los dados.
2. Revisa el tablero donde muestra la medida del contorno de la figura.

Nivel 1. Cada jugador construye con los palillos tres figuras distintas con ese contorno, el jugador que lo haga primero tiene un punto.

Nivel 2. Cada jugador construye con los palillos cinco figuras distintas con ese contorno, el jugador que lo haga primero tiene un punto.

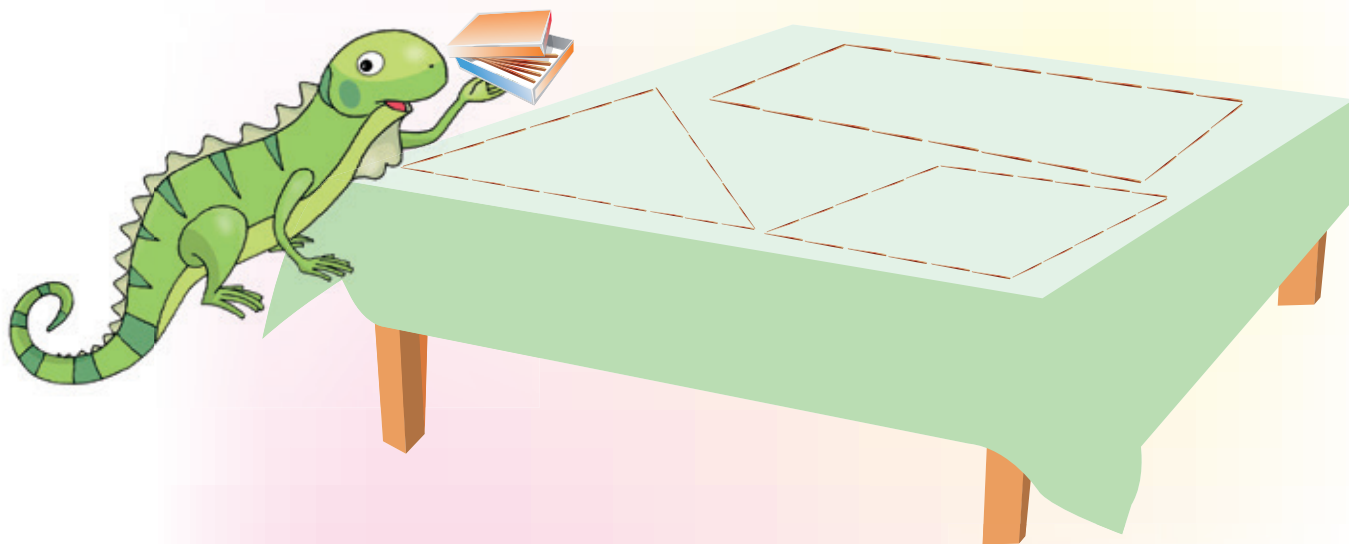
3. Gana quien tenga el mayor número de puntos.

Tabla de juego

| Resultado de los dados | Contorno |
|------------------------|-------------|
| | 12 palillos |
| | 24 palillos |
| | 30 palillos |
| | 32 palillos |
| | 36 palillos |
| | 40 palillos |
| | 42 palillos |
| | 48 palillos |
| | 50 palillos |
| | 55 palillos |
| | 61 palillos |

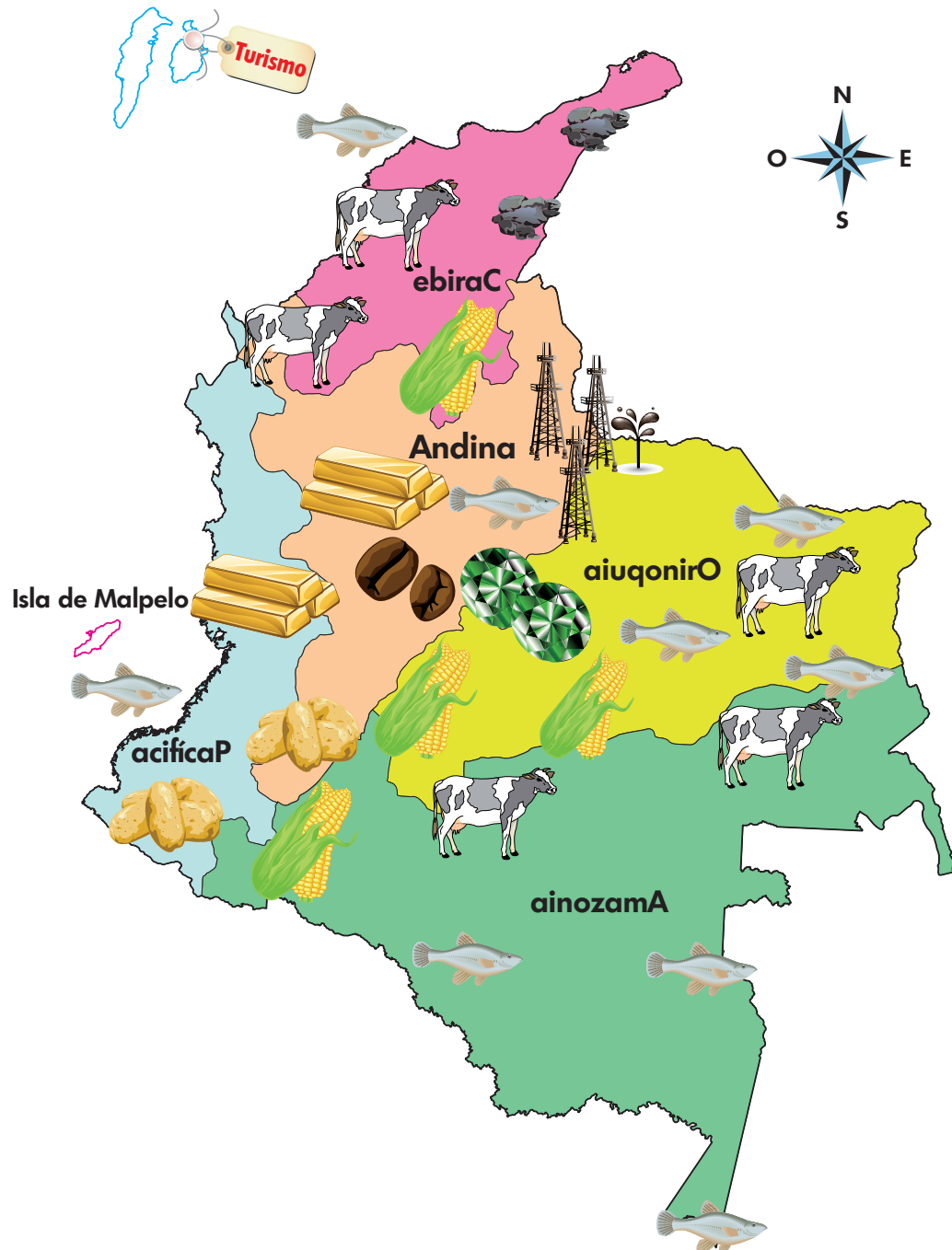


Ejemplo:



Juega con los mapas

- ◆ Observa el mapa, encuentra y corrige los cuatro errores que presenta.
- ◆ Dibuja los siguientes productos en cada región según corresponde.





◆ Escoge un producto para hacer una ficha acerca de su producción y comercialización.

Las seis regiones de Colombia son

Región Andina

Región Caribe

Región Insular

Región de la Amazonia

Región Pacífica

Región de la Orinoquía

Producto _____

Producción _____

Comercialización _____

Juego a observar el arcoíris

Tú puedes crear un arcoíris.

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

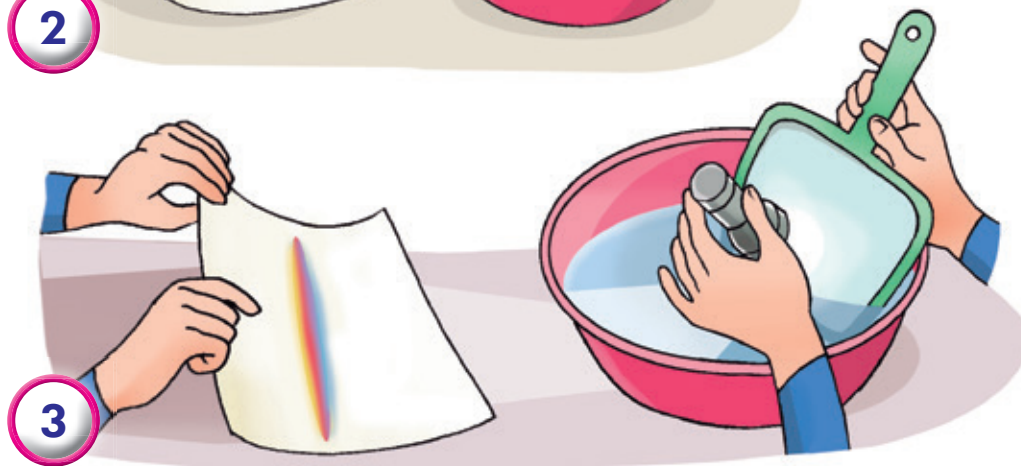
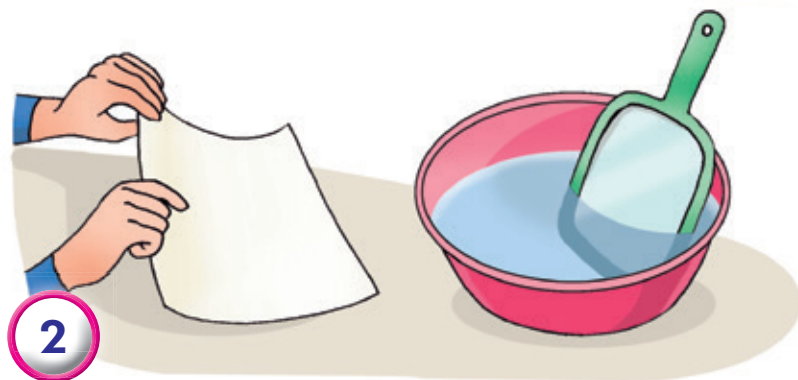
Material: un recipiente plástico, un espejo para sumergirlo en agua, una hoja blanca y una linterna de luz blanca.

😊 Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

1. Llena de agua el recipiente y coloca dentro el espejo algo inclinado. Alumbra la parte sumergida con una linterna.
2. Sostén la hoja de papel un poco más atrás de la linterna y muévela hasta que veas un arcoíris reflejada en ella.
3. De acuerdo con la experiencia, responde.
 - a. ¿Cuál es la función de la linterna, la hoja y el espejo?
 - b. ¿Por qué se formó un arcoíris?
 - c. ¿Están presentes todos los colores que tiene un arcoíris?

😊 Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ Muéstrales a tus familiares el arcoíris y explícales qué es y cómo se forma.





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

