

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 25





**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



**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

- Los animales enloquecieron.....4



### MATEMÁTICAS

- Preguntando, adivinando y descubriendo.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Fichas de la economía colombiana .....8



### CIENCIAS NATURALES

- Juego a construir un teléfono..... 10

## Los animales enloquecieron

1. Observa el dibujo e imagina de qué trata el cuento. Luego, léelo.



Cuentan que hace años varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Entonces se reunieron para ver qué era lo más importante para aprender. El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación. La ardilla decía que la principal enseñanza era subir a los árboles. El conejo quería organizar las carreras y la pobre tortuga no sabía qué decir, pues el sueño la vencía. Todos los animales debatieron hasta que todos los deseos de los animales fueron aprobados.

A la hora de correr, el conejo ganó, pues nadie lo hacía como él con tanta velocidad.

Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara. El conejo saltó desde arriba, y el golpe fue tan grande que se lastimó las dos piernas. No aprendió a volar, y además no pudo seguir corriendo como antes.



2. Imagínate la situación de otros animales y escríbela.

¿Qué le pasaría al pájaro cuando tuvo que nadar?

¿Qué le pasaría al pez cuando tuvo que correr?

¿Qué pasaría con la ardilla cuando tuvo que nadar?

¿Qué pasaría con el conejo cuando tuvo que volar?

Días después, a la entrada de la escuela se leía un aviso que decía:



Los animales aprendimos que todos somos diferentes. Por eso ahora cada uno es experto en lo que sabe: nadar, correr, saltar, volar.



## Preguntando, adivinando y descubriendo

### Materiales

Tablero del "Parque de diversiones", tarjetas de juego.

### Reglas del juego

1. Número de jugadores: 2
2. Respetar el turno de su compañero.
3. Cada jugador ocho tarjetas de juego y escribe cinco preguntas relacionadas con cada imagen. Observa el ejemplo:

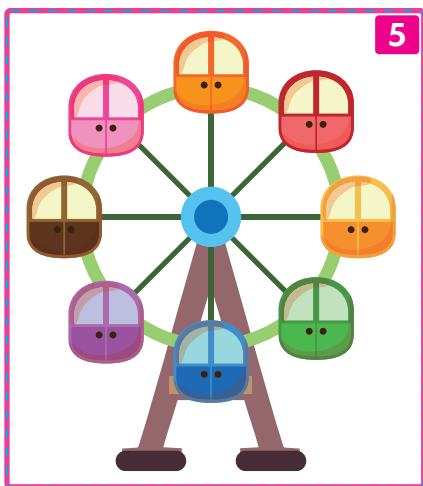


#### Tarjeta 1

- ◆ ¿Es una atracción para todas las edades?
- ◆ ¿Se realaciona con un medio de transporte?
- ◆ ¿Alguna vez has disfrutado de esta atracción en un parque de diversiones?
- ◆ ¿Qué es lo más interesante de esta atracción?
- ◆ ¿En el tablero tiene un número par?

### ¿Cómo se juega?

1. Un jugador escoge una de las tarjetas de las atracciones del parque de diversiones.
2. El otro jugador debe adivinar la atracción haciéndole preguntas.
3. Si adivina, gana dos puntos y su compañero le entrega la tarjeta de la atracción.
4. Gana el jugador que tenga mayor número de tarjetas.



## Fichas de la economía colombiana

**Número de jugadores:** dos

**Materiales:** colores, dos dados y dos fichas de diferentes color.

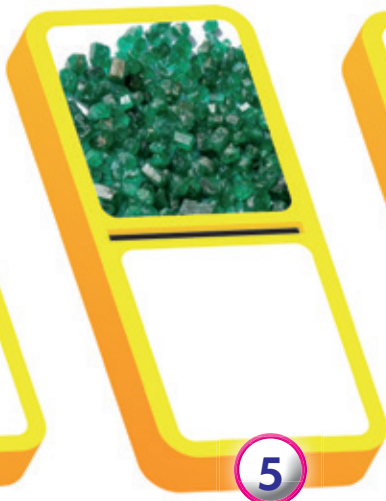
### Reglas del juego

Cada jugador completa las fichas con los dibujos que corresponden.

- ◆ Para iniciar se rifa la salida, el ganador lanza los dados y busca la ficha que tiene el número que sacó.
- ◆ Luego, dice de qué producto se trata y su importancia en la economía colombiana.
- ◆ Si la respuesta es correcta, gana un punto.
- ◆ Gana el juego quien después de seis lanzamientos tiene la mayor cantidad de puntos.
- ◆ El segundo jugador debe descubrir una ficha que tenga una de las imágenes de la que está sobre la mesa.
- ◆ Cada jugador debe seguir la secuencia de las imágenes con las fichas que tienen o debe tomar una al azar de las que quedaron sobrantes. Gana el juego el que termina con sus fichas primero.







## Juego a construir un teléfono

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

**Materiales:** dos vasos de plástico duro o rígido, cuerda fina y dos palillos.

😊 Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.



Pídele a un adulto que te ayude a hacer un agujero en el fondo de cada vaso. Pasa la cuerda fina a través de cada uno de los orificios y haz un nudo (puedes incluir en el nudo un pedazo de palillo).

Con otra persona, cada uno toma un vaso y se alejan hasta que la cuerda quede tensa e inician la conversación: acerca el vaso a tu boca y habla, mientras la otra persona lleva el vaso a su oído y te escucha.

Puedes decorar los vasos para que tengas un teléfono más bonito.

Ahora, transforma tu teléfono.

### Transformación 1

En lugar de la cuerda usa otros materiales: lana, cables de cobre, nailon, goma elástica. Utiliza otros vasos de tamaño, formas, rigidez y material diferente.





Observa y responde.

1. ¿Qué clase de material transmite mejor?
2. ¿Cómo influye la longitud de la cuerda en la calidad de la comunicación?
3. ¿Qué material del vaso permitió mejor recepción del sonido?

## Transformación 2



1. Comunicación entre varias personas
2. Conecta más vasos, si cruzas varios hilos de más de un par de vasos el sonido vibra en más direcciones y, aunque un poco difuso, el sonido se oye en más puntos.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Expongo mi creación. Explico a las personas que la voz es un sonido que se propaga por el aire en forma de ondas sonoras. Cuando esta onda sonora choca contra el fondo del vaso transmite sus vibraciones; este, a su vez, le transmite las vibraciones a la cuerda y a través de ella alcanzan el otro vaso donde las ondas, por medio del aire, propagan el sonido hasta el oído del interlocutor.



# RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

## Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

