

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 27





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 jugar con las letras del ABCdario.....4



MATEMÁTICAS

- Pintando hasta más no poder.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Visita Colombia.....8



CIENCIAS NATURALES

- El Sol: fuente de vida.....10

A jugar con las letras del ABCdario

1. Completa las palabras y relaciona cada una con el instrumento musical correspondiente.



S _ S _ F _ N

T _ M B _ R

CL _ R _ N _ T _

GU _ T _ R _ A

A _ O _ R D _ O _

V _ O L _ N

B _ T _ R _ _

P _ A N _

F _ A U _ A

- ◆ ¿Recuerdas el orden alfabético de las letras?



¡Juguemos!

2. Escribe la letra que van después o antes en cada recuadro.

<p>Dd <input type="text"/></p> <p>Jj <input type="text"/></p> <p>Ss <input type="text"/></p> <p>Tt <input type="text"/></p>	<p><input type="text"/> Ff</p> <p><input type="text"/> Kk</p> <p><input type="text"/> Oo</p> <p><input type="text"/> Zz</p>
---	---

3. Completa siguiendo el orden alfabético.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dd	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Gg	😊
----------------------	----------------------	----	----------------------	----------------------	----	---

<input type="text"/>	<input type="text"/>	Pp	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----	----------------------	----------------------	----------------------

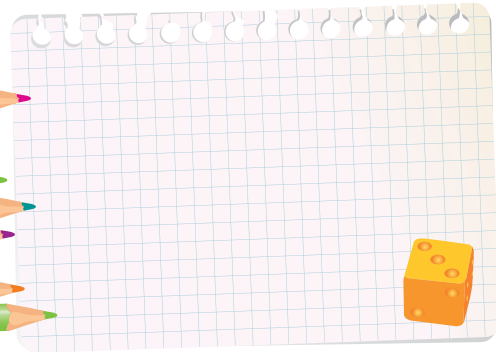
4. Inventa tu código secreto para enviar mensajes. A cada letra dale un signo y escribe mensajes secretos.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
+	7	%	:	=	o				
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z			

Pintando hasta más no poder

Materiales

Hojas cuadrículadas, colores y un dado.



Reglas del juego

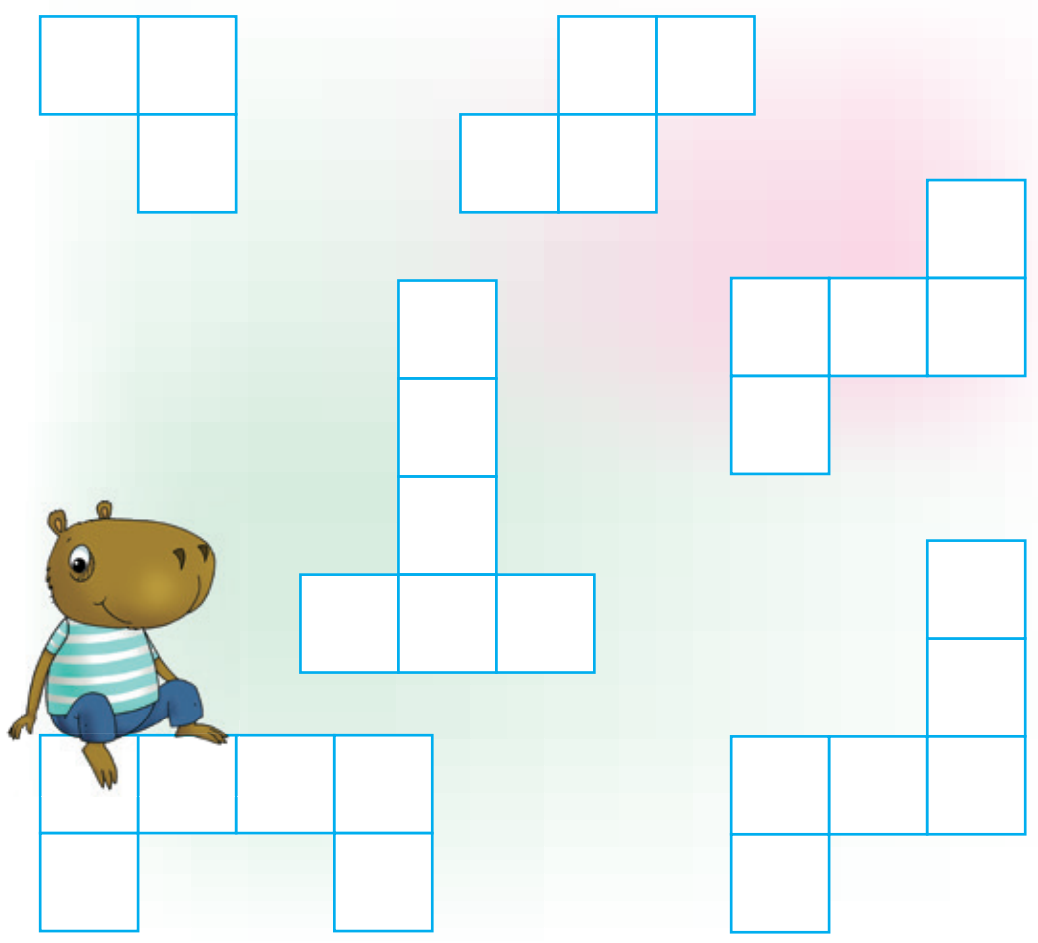
1. Número de jugadores: 2
2. Respetar el turno de su compañero.
3. Se deben pintar figuras que tengan tantos cuadrados como indique el resultado del dado, cumpliendo con las condiciones de construcción de figuras.
4. Una figura será válida siempre y cuando cada cuadrado se junte con los otros por uno de sus lados. No se pueden hacer figuras que unan cuadrados por las puntas o que dejen cuadrados sueltos.

Instrucciones

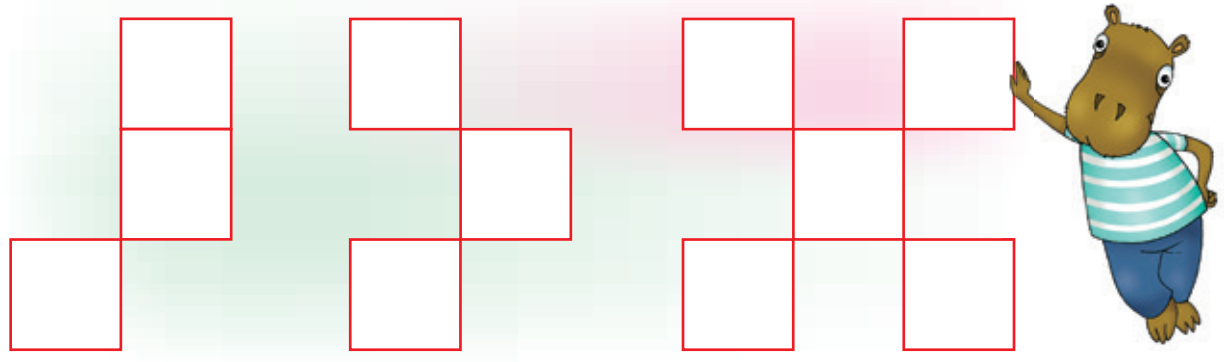
1. Para empezar, en una hoja cuadrículada los participantes construyen un rectángulo y este se convertirá en el territorio del juego.
Cada jugador selecciona su color para jugar.
2. Después cada jugador lanza el dado y deberá pintar, con su color, una figura que tenga tantos cuadrados como indique el resultado del dado.
3. Un jugador pierde cuando ya no tenga espacio en el territorio de juego para dibujar su figura.
4. Un jugador gana cuando su compañero no logre pintar una figura válida.



Ejemplos de figuras válidas.



Ejemplos de figuras no válidas.



Visita Colombia

- Juega con el mapa y ubica cada convención sobre la ciudad que corresponde.





2. Ahora, crea las convenciones para otros lugares de interés de nuestro país.



El Sol: fuente de vida

Diviértete experimentando con el Sol y sus efectos en los seres vivos.

Realizaremos dos prácticas sencillas que nos demostrarán que el Sol sí influye en las plantas.

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

Materiales: bata, dos frascos de vidrio transparente, planta acuática (Elodea) de pecera, un pedazo de plástico transparente, un caucho, una linterna grande, una hoja de espinaca, alcohol, un macerador con mango, un embudo, dos filtros de papel para café (no de tela), libreta de apuntes, lápiz y colores.

😊 Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Experimento 1



1. Echa agua hasta la mitad en uno de los frascos, luego deposita dentro la planta acuática (Elodea).
2. Tapa el frasco con el plástico transparente, sujetándola con un caucho alrededor del frasco.
3. Después enciende la linterna y dirígela la luz hacia la planta. Observa qué sale de la planta. ¿Qué nombre le colocarías a esta práctica?



Experimento 2

Conozcamos la clorofila, la sustancia de los cloroplastos, encargada de realizar la fotosíntesis en las plantas y darle el color verde.



1. Parte en pedacitos la hoja de espinaca y colócalos en el macerador, agrega un poco de alcohol y tritúralos lo más que puedas, hasta obtener un líquido verde.
2. Coloca el filtro de papel en el embudo y sobre el segundo frasco de vidrio vas a colar lo que triturstaste, dejando pasar al frasco solo el líquido verde (clorofila).
3. Por último, corta una tira del otro filtro de papel (5 cm de largo por 2 cm de ancho), sumérgela de manera que solo toque la superficie del líquido, observa cómo la clorofila se va absorbiendo y va subiendo, poco a poco, quedando con tonos de diferentes verdes. ¡Esa es la clorofila!



Desarrollo compromisos personales y sociales.

Al terminar la práctica explicaré la importancia que tiene el Sol en las plantas y cómo ellas producen el oxígeno que respiramos.



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

