

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 4





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

- Quién lo dirá, Carlota María.....4



MATEMÁTICAS

- Triqui par - impar.....6



CIENCIAS SOCIALES

- El personaje es.....8



CIENCIAS NATURALES

- Animales.....10

Quién lo diría, Carlota María

Vamos a divertirnos con las anécdotas de Carlota María.

Observa los dibujos e imagínate de qué puede tratar el poema.



Carlota María
tenía un problema;
se despertó un día
con rabia y con pena.

Lo que le pasaba
ni ella lo sabía
todo le enfadaba
y le daba ira.



la silla muy alta
o la mesa muy baja,
la miraban todos,
nadie la miraba.
Carlota pateaba en
el suelo María
gritaba y chillaba
volcaba vajillas.

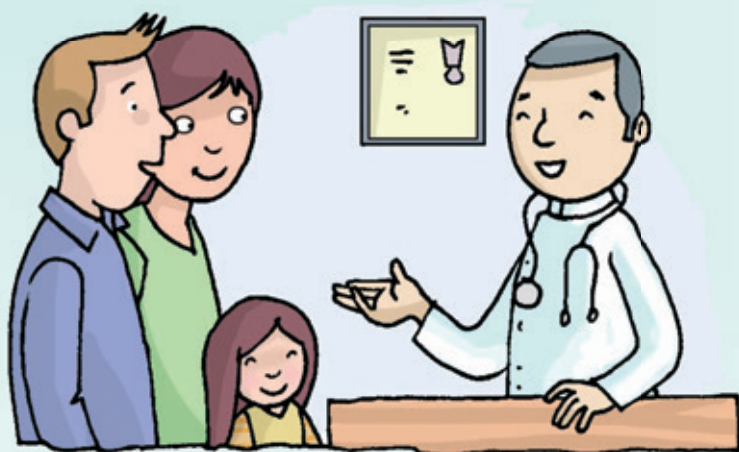


Ataques de furia
desde el desayuno;
o estaba muy frío
o salía humo.



Su padre y su madre
rogaban, pedían
la dejaban sola,
luego la reñían.

Carlota María
quería jugar
pero no sabía
su rabia acabar;
mas furia sentía
se echaba en el suelo
se mordía entera,
se arrancaba el pelo.



Los padres, ansiosos
llaman al doctor.
Este la examina y dice:
"El olor de mar
y su vista
calmarán su ardor".

Un viaje por barco
es la solución.

María de la Luz Uribe:
Quién lo diría, Carlota María.

¿Conoces el mar? Imagínate en un paseo al mar y elabora un dibujo.



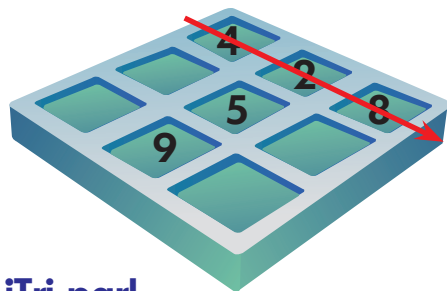
Triqui par - impar

Este es un juego divertido en el que pondrás a prueba tus conocimientos, pero también tu estrategia y habilidad.

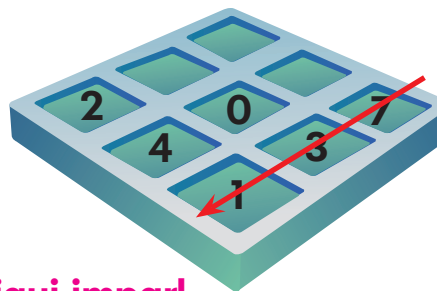
Descripción

Se juega entre dos personas, el primer jugador utilizará los números 0, 2, 4, 6 y 8. El segundo jugador usará los números 1, 3, 5, 7 y 9. Cada jugador escribe en el tablero un número y luego el otro jugador coloca uno de sus números. El objetivo del juego es hacer triqui con los números de cada uno. Un jugador solo puede escribir sus números.

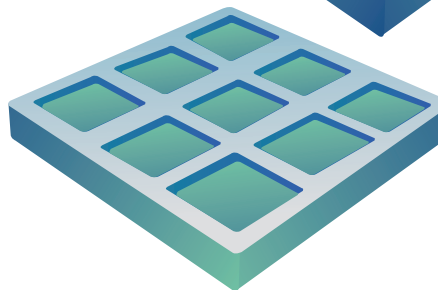
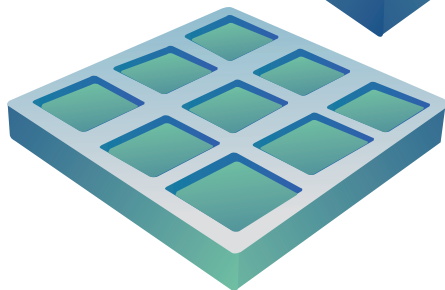
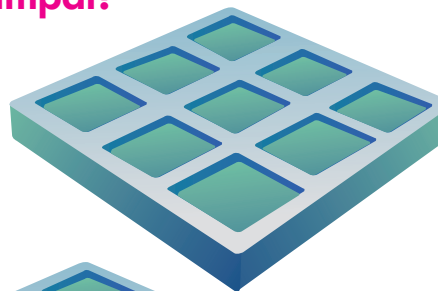
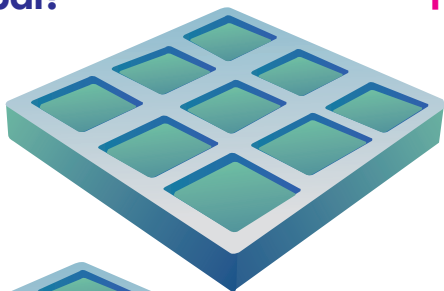
Cuando un jugador haga triqui gritará triqui-par o triqui-impar, dependiendo de los números que le correspondieron.



¡Tri par!

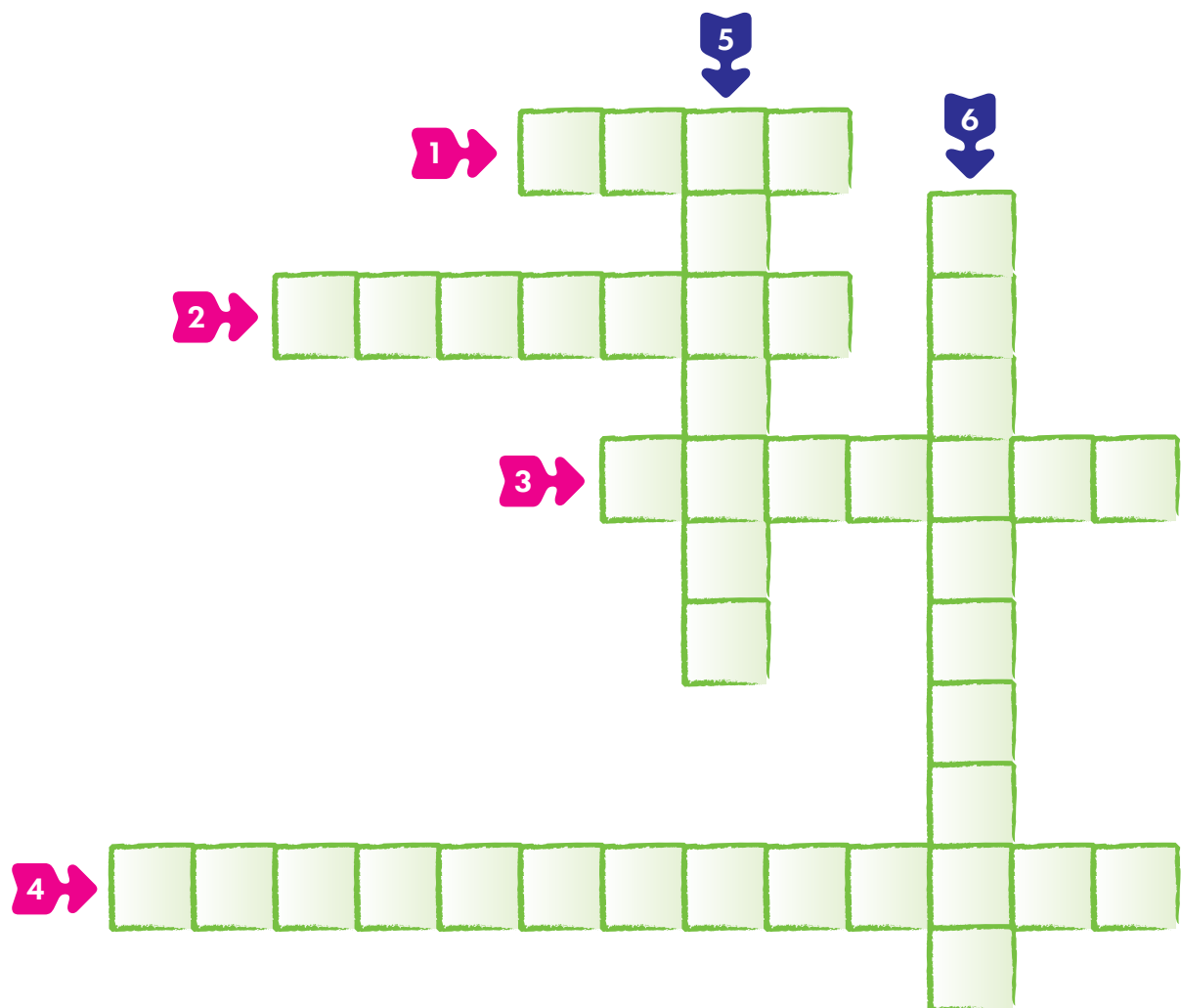


¡Triqui impar!





Crucinúmeros



- 1** → Sucesor de 10
- 2** → Sucesor de 69
- 3** → Antecesor de 31
- 4** → Antecesor de 78
- 5** → Antecesor de 15
- 6** → Sucesor del antecesor de 23

El personaje es...

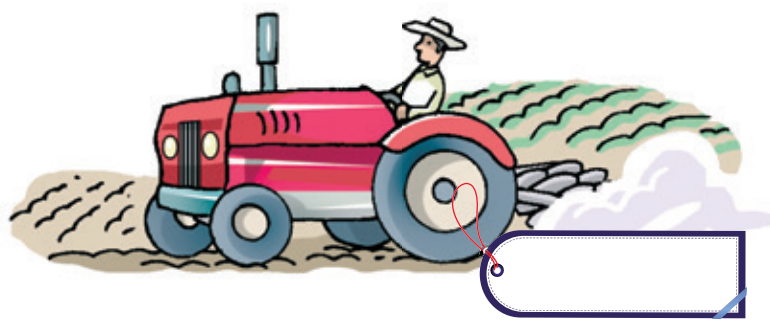
- ◆ Ayuda a Camilo a identificar seis personajes que forman parte de la comunidad donde vive.

Lee las siguientes pistas para localizar los personajes.

- 1 Forma parte de los que cuidan y salvan vidas.
- 2 Ofrece productos que la comunidad necesita.
- 3 Apoya y complementa la labor de formar personas.
- 4 Nos cuida y protege.
- 5 Practican a diario y cuidan su cuerpo.
- 6 Representa uno de los personajes.



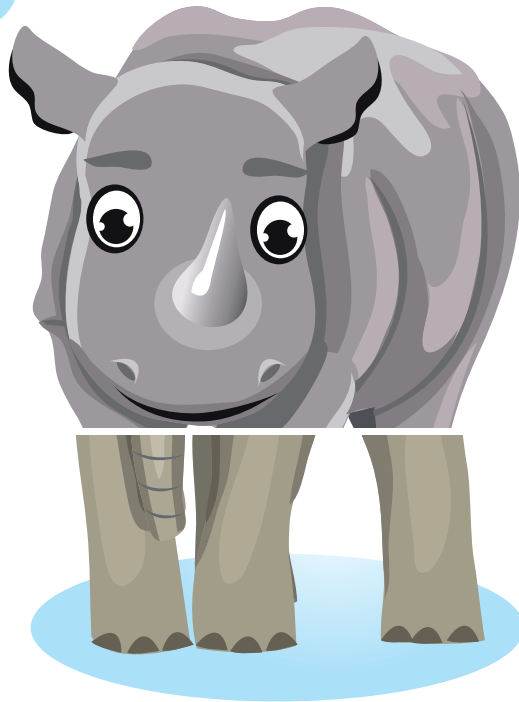
◆ Escribe el oficio o profesión de cada personaje.



Animales

- ◆ Los animales están confundidos, tienen partes del cuerpo que no les pertenecen. Observa y dibuja en tu cuaderno los animales con sus partes completas.







RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

