

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 6





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

- Animalandia.....4



MATEMÁTICAS

- Cubo 15.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Normas y señalizaciones.....8



CIENCIAS NATURALES

- El movimiento de los seres vivos.....10

Animalandia

Vamos a jugar a adivinar de qué animal nos están hablando; una vez lo adivines lo puedes dibujar.

En rincones y entre ramas
mis redes voy construyendo,
para que moscas incautas,
en ellas vayan cayendo.

Mamífero rumiante
de cuello alargado,
por el desierto, errante,
siempre anda jorobado.

Sin salir de su casa
por todos los sitios pasa.

Soy señor muy elegante
y excelente nadador,
y puedo hacer con mi cuello
signos de interrogación.



Ahora conoce datos curiosos de animales.



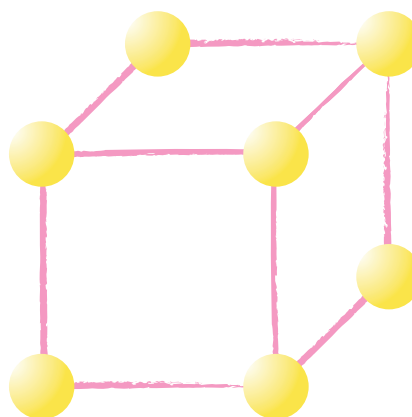
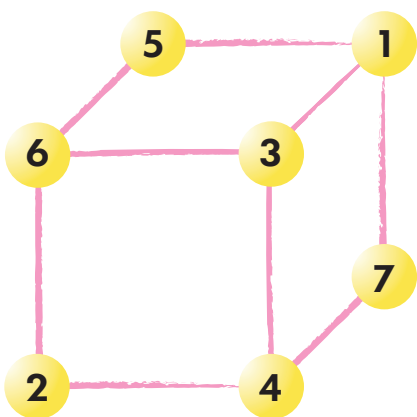
- ◆ El **avestruz** es el ave corredora más rápida del mundo.
- ◆ Los **delfines** siempre mantienen un ojo abierto mientras duermen.
- ◆ Las crías o bebés de las **ardillas** no abren los ojos hasta el noveno día de nacidas.
- ◆ Los **monos**, cuando son pequeños, no se separan nunca de su madre. Ella los lleva sobre la espalda en sus desplazamientos de árbol en árbol.



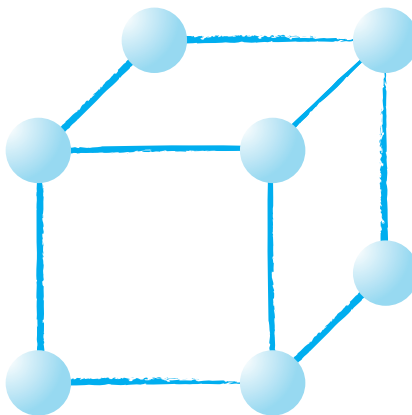
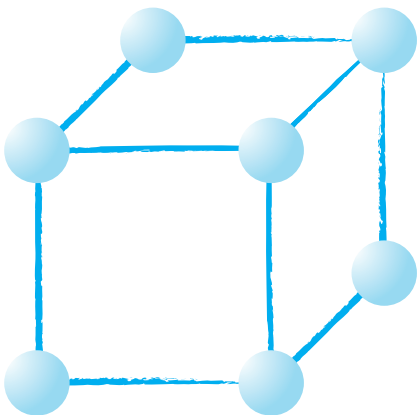
Cubo 15

- ◆ En el siguiente cubo ubica en cada uno de los vértices los números del 1 al 7, de modo que los vértices de cada cara sumen 15.

Observa el ejemplo.

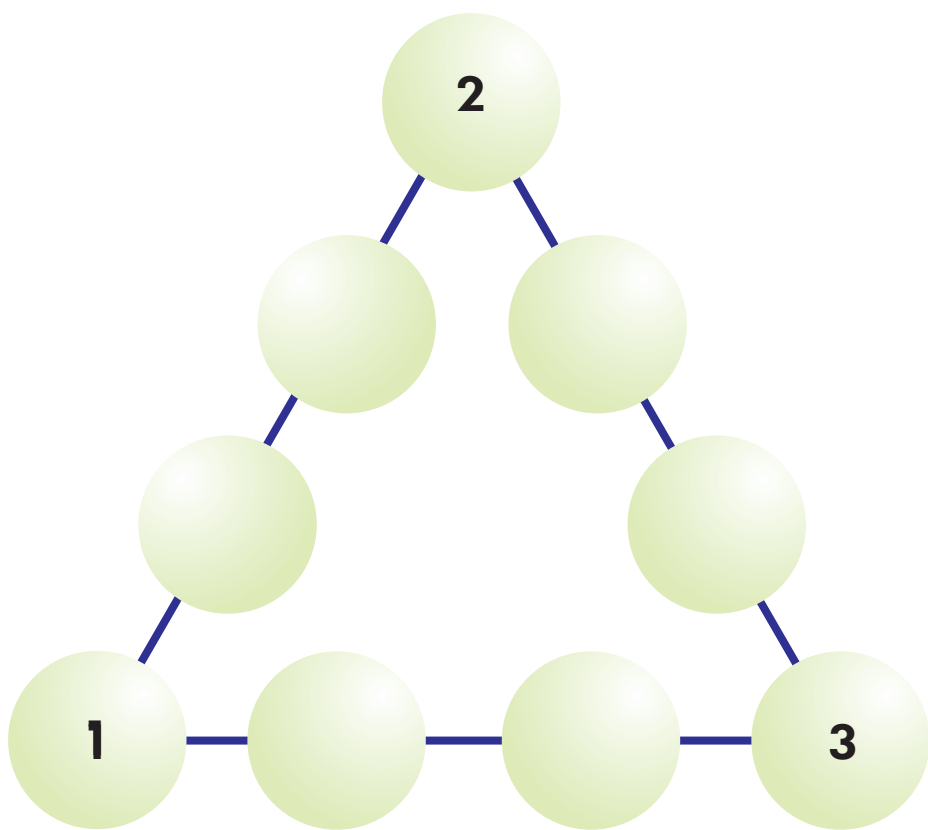


- ◆ Ahora, encuentra dos formas para que los vértices de cada cara sumen 20.



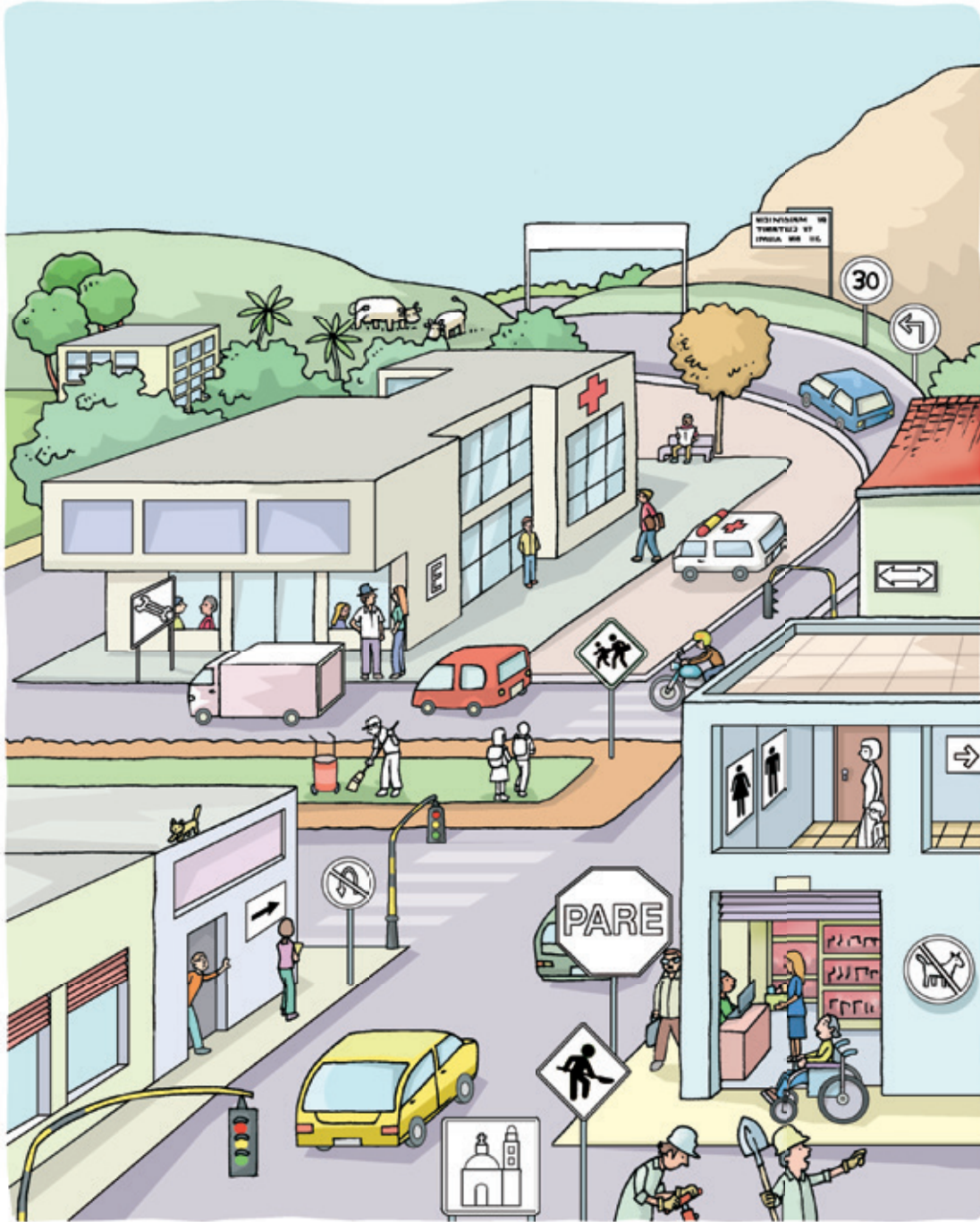


- ◆ Termina de escribir los números del 1 al 9 para que la suma de cada lado sea 17.



Normas y señalizaciones

- ◆ Observa la imagen y copia en tu cuaderno las que representen normas. Dale un título.





- ◆ Crea una señal para expresar uno de los siguientes mensajes. Compártela con quienes estás y revisa que sea clara y agradable.



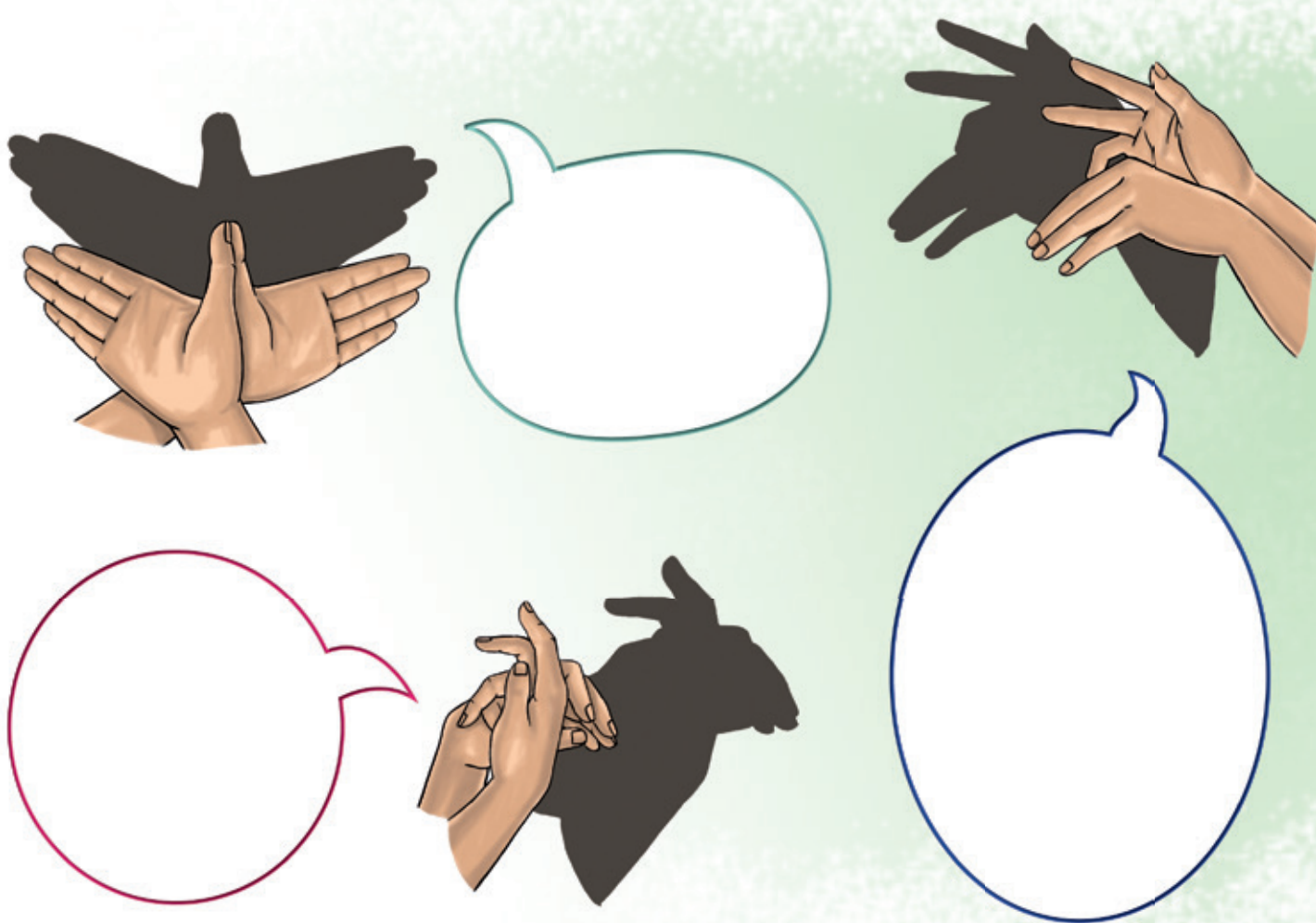
El movimiento de los seres vivos

Sorprende a tus familiares y amigos con las imágenes de feroces y tiernos animales.

Utiliza una linterna y proyecta su luz sobre una pared o una sábana de color claro.

Al mover tus manos y colocarlas una encima o al lado de la otra, puedes hacer figuras de animales.

Realiza los siguientes movimientos con tus manos y escribe el mensaje que crees nos pueder dar cada uno.







RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

