

RE  
TOS  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 7





**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

- El gran observador ..... 4



### MATEMÁTICAS

- Desafío 15 ..... 6



### CIENCIAS SOCIALES

- Organicemos nuestro barrio ..... 8



### CIENCIAS NATURALES

- ¡Juego a conocer las características de algunos seres vivos que han terminado su ciclo de vida!..... 10

## El gran observador

Observa el dibujo. Fíjate en todas las personas, los objetos, animales y cosas que allí se ven.



Ahora, tápalo con una hoja y recuerda lo que viste:

- |                                 |                                |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| > <input type="text"/> ruedas   | > <input type="text"/> árboles | > <input type="text"/> libros  |
| > <input type="text"/> parque   | > <input type="text"/> cabezas | > <input type="text"/> gato    |
| > <input type="text"/> animales | > <input type="text"/> señoraS | > <input type="text"/> pájaros |

Además también hay...

¡Destápalo!, ¿qué tan buen observador eres?



## ¡A jugar con versos disparatados!



A la una sale la luna,  
a las dos sale el sol,  
a las tres sale Andrés,  
y a las cinco  
pega un brinco.



En una montaña alta está una cabra comiendo;  
alza la cabeza y dice: ¡Qué gorda me estoy poniendo!



Los chinitos en la China  
cuando no tienen qué hacer  
tiran piedras a lo alto  
y dicen que va a llover.



La naranja y el melón  
se parecen al limón;  
el limón y la sandía  
se parecen a mi tía.



## Desafío 15

En este juego pondrás en práctica todos tus conocimientos y estrategias para sumar y restar, y al mismo tiempo pasarás un rato amable con amigos, familiares o personal del hospital que acepte el Desafío 15.

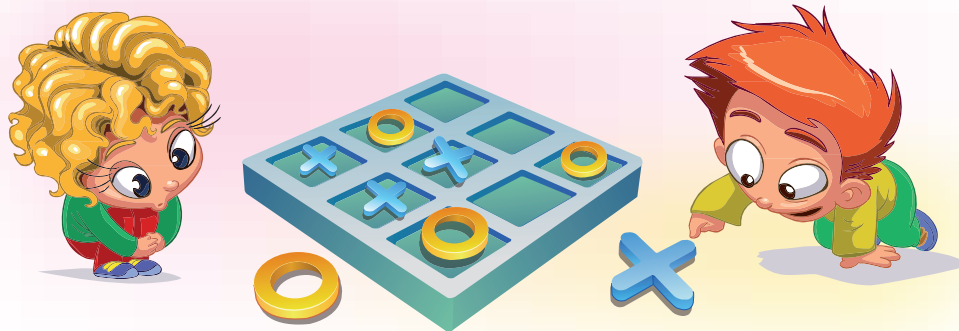
### Descripción

Se juega entre dos personas: el primer jugador utilizará los números 1, 3, 5, 7 y 9, y el segundo jugador usará los números 2, 4, 6 y 8.

Siempre debe empezar el jugador que tiene los números impares, escribe en el tablero uno de sus números; luego el jugador que tiene los pares escribe uno de sus números y continúan rotándose los turnos.

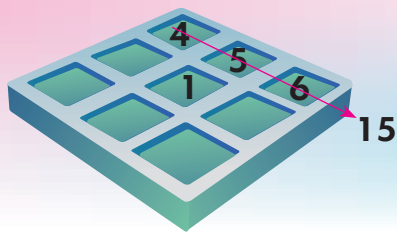
El objetivo del juego es sumar 15 con tres números, ya sea de manera vertical, horizontal o diagonal; se puede usar los números que el compañero ha escrito en el tablero.

Un jugador solo puede escribir un número una sola vez, es decir, si en una partida ya colocó, por ejemplo, el 3, no puede volver a escribir el 3 en esta misma partida.



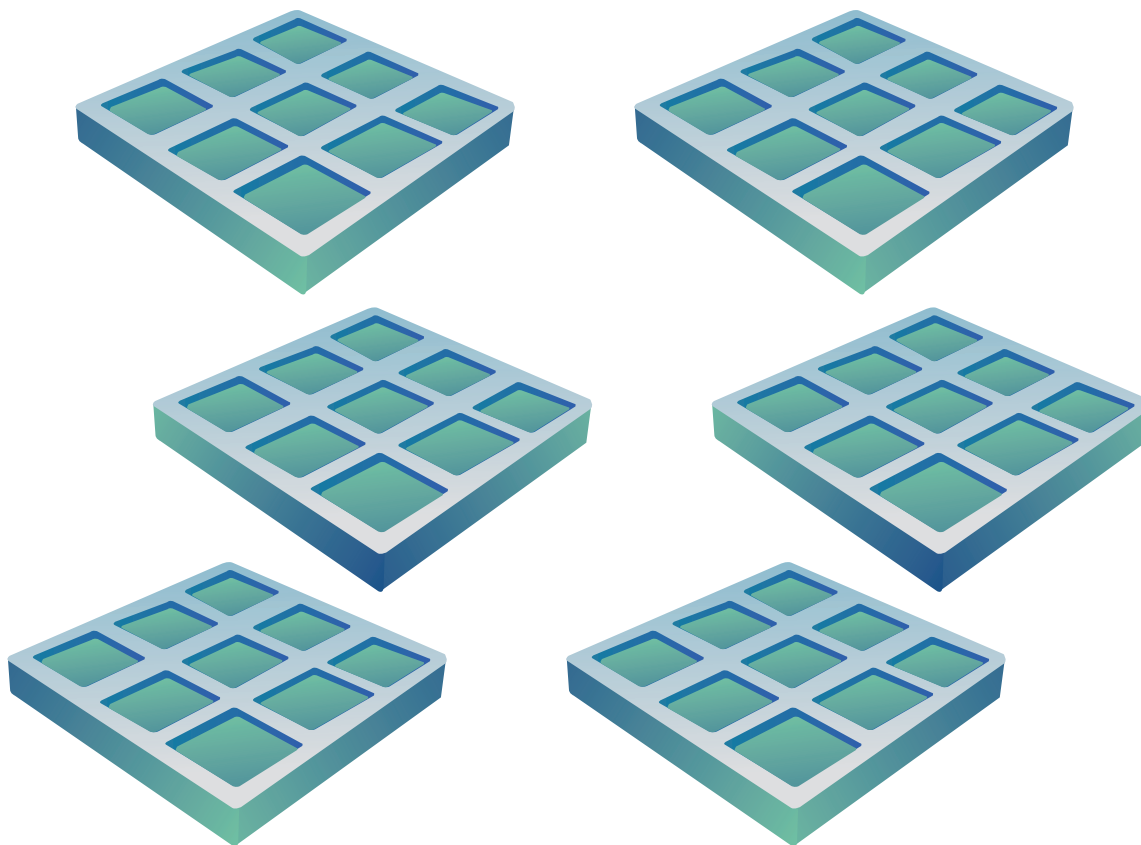


Observa esta partida entre Carlos y Luisa.



15 ¡Gané!

Aquí empezó Carlos escribiendo el 1 en el centro, luego Luisa escribió el 4, posteriormente el primer jugador escribió el 5, pero Luisa se dio cuenta de que  $4 + 5 = 9$ , entonces solo faltaba 6 para sumar 15, y como el 6 es uno de sus números lo escribió y ganó.



## Organicemos nuestro barrio

Ayúdale a Juana a solucionar los problemas de su barrio. Observa la imagen para identificar las situaciones que representan problemas.







Ahora, escribe y dibuja tres acciones que se pueden hacer en el barrio de Juana para que sea un lugar seguro, aseado y agradable para vivir.



## ¡Juego a conocer las características de algunos seres vivos que han terminado su ciclo de vida!

Me preparo como lo hacen los científicos.

### Materiales



Una pierna de pollo cocinada, un camarón crudo, un trozo de carne de res cruda, 3 insectos muertos o láminas (mariposa, mosco, araña), 2 tipos de hojas secas, un limón o una naranja con hongos, servilletas, bata, guantes de cirugía, tres platos plásticos grandes, tapabocas, un alfiler, un bisturí, libreta de apuntes, colores, lupa y regla.

Me aproximo al conocimiento como los científicos.





Muy bien, para comenzar es importante que te coloques bata, guantes y tapabocas. Recuerda que debes estar acompañado por un adulto, quien será el auxiliar de laboratorio. Él o ella puede manipular los materiales en caso de que tú no puedas hacerlo.



1. Observa en estos organismos sin vida, o partes de ellos, las características; para ello colócalos al frente tuyo en el orden en que se encuentran en el siguiente cuadro.

Con ayuda de la lupa, observa y registra los datos.

				
<b>Color</b>				
<b>Olor</b>				
<b>Textura</b>				

				
<b>Color</b>				
<b>Olor</b>				
<b>Textura</b>				

2. Ahora, con ayuda de tu auxiliar, corta la piel de la pierna de pollo, retira toda la carne hasta que quede el hueso descubierto ¿Qué características observas en un hueso que ya no tiene vida? Dibújalo y coloréalo.

Comparto mi conocimiento

Socializo mis resultados y los comparo con las características de estos seres cuando estaban vivos.



# RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

## Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

