

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 2  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 9





**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

- A jugar con los colores.....4



### MATEMÁTICAS

- Une, pero sin cruzar caminos.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Contemos una historia.....8



### CIENCIAS NATURALES

- Función de nutrición en el ser humano:  
sistema digestivo..... 10

## A jugar con los colores

Miguel Ángel quiere ser un gran pintor, y aunque hoy está un poco enfermo, alegra sus días jugando a mezclar los colores.

### Materiales

Un color azul, un color rojo y un color amarillo.

Él mezcló el amarillo y el azul y, ¡oh sorpresa!, apareció el verde.



Amarillo

+



azul

=



verde



1. Continúa jugando y descubriendo nuevos colores con las mezclas.



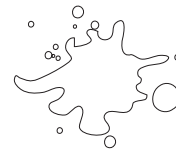
Amarillo

+



rojo

=



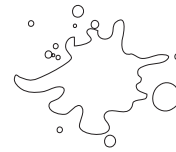
Azul

+



rojo

=



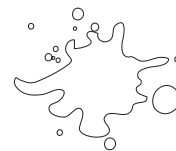
Verde

+



azul

=





2. Observa el personaje y coloréalo.



La bruja, la bruja  
Se quedó encerrada  
En una burbuja.  
La bruja, la boba,  
con escoba y todo  
con todo y escoba.





MATEMÁTICAS

### Une, pero sin cruzar caminos

Para este juego necesitas todo tu conocimiento sobre las decenas. Además, debes ser muy estratégico para unir dos o tres números sin cruzarte con ningún camino ya hecho.

Para iniciar el juego se deben escribir muchas veces los números del 1 al 9; por ejemplo, observa el tablero de números que preparó Camilo.

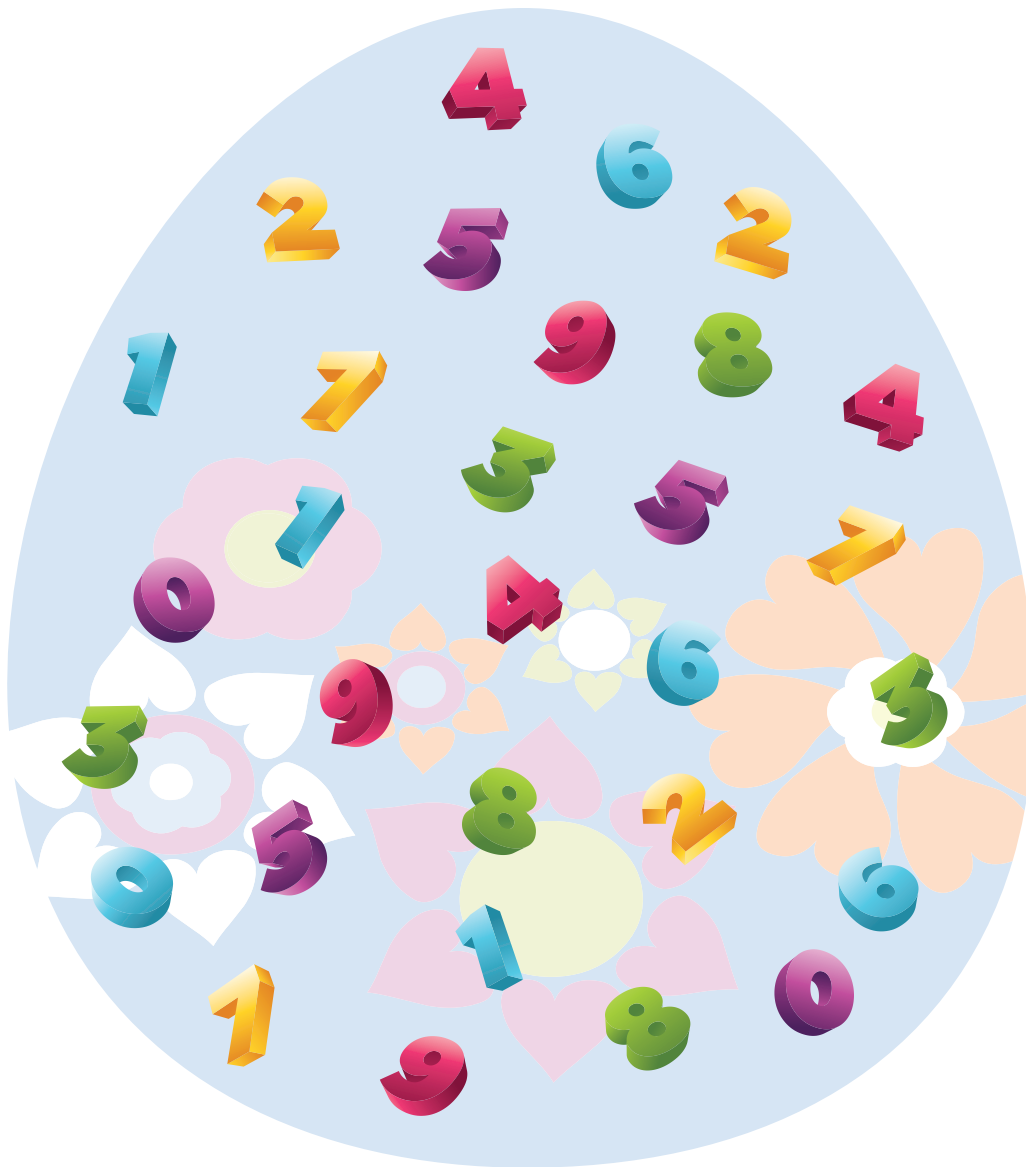


Ahora, une la mayor cantidad posible de números que completen decenas sin cruzar caminos, revisa los ejemplos.



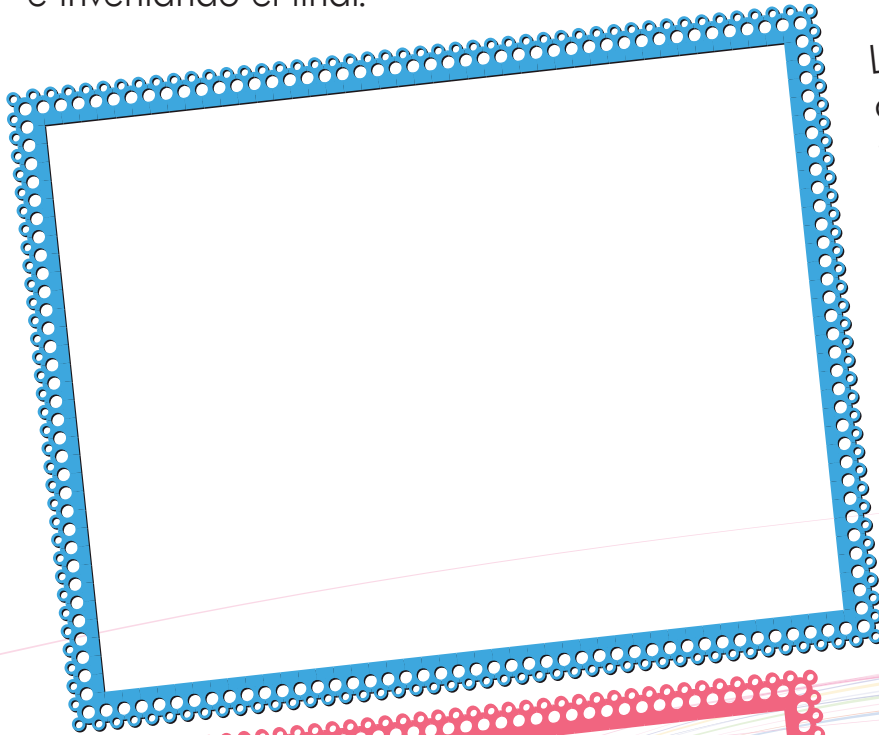
Invita a un amigo para jugar en este nuevo tablero. Luego, por turnos, deberán unir con una línea dos o tres números que completen decenas, pero esta línea no se puede cruzar con ninguna otra.

Un jugador pierde si en su turno no logra dos números que completen una decena, cumpliendo la condición de no cruzar dos caminos.



## Contemos una historia

Completa la siguiente historia dibujando las escenas e inventando el final.

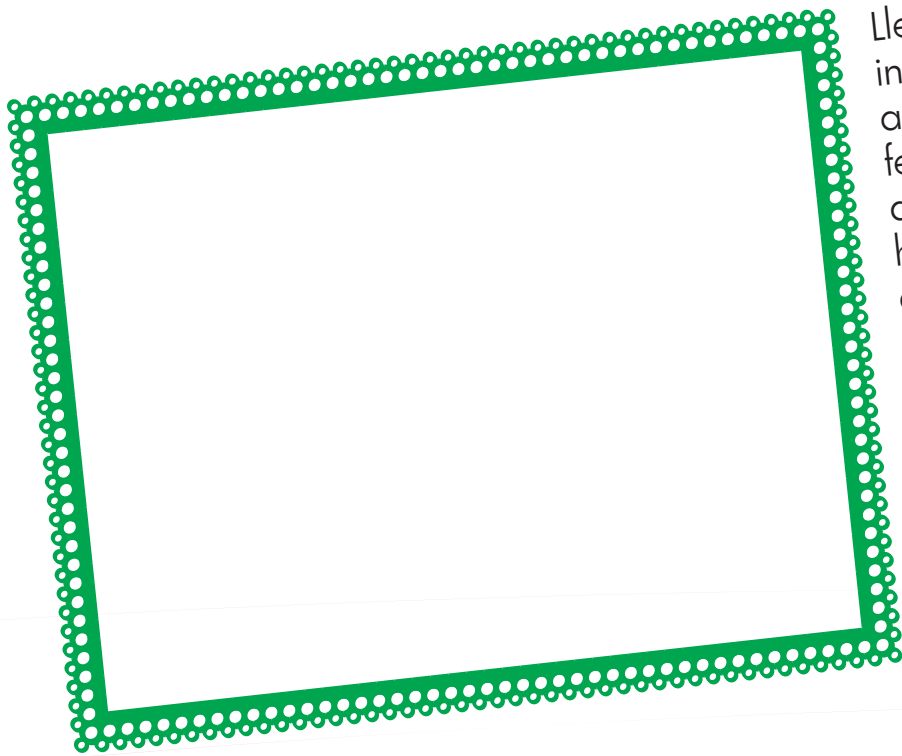


La familia Rodríguez, que es muy numerosa, tiene por costumbre celebrar la Navidad con una gran reunión, en la que rezan la novena, comen postres deliciosos, bailan e intercambian regalos.



Durante la Navidad pasada decidieron celebrar en una casa de campo. Ante el entusiasmo, todos llegaron muy temprano, jugaron, charlaron y compartieron un almuerzo.





Llegó la noche y al iniciar sus actividades acostumbradas para festejar en familia se dieron cuenta de que habían olvidado algo....

Sigue el ejemplo de la familia Rodriguez, respeta y disfruta las costumbres y tradiciones familiares.



## Función de nutrición en el ser humano: sistema digestivo

Te vas a imaginar el viaje de un cubo de azúcar en tres órganos del sistema digestivo: la boca, el estómago y el intestino (grueso y delgado). ¡A divertimos!

### Materiales

**Recipiente 1.** Vaso de plástico.

**Recipiente 2.** Plato hondo, ojalá transparente, cuchara, esponja de espuma gruesa de lavar loza, cuaderno, lápiz y borrador para tomar apuntes.

**Reactivos.** Un cubo de azúcar, medio vaso de agua, gelatina líquida o gaseosa de cualquier color.



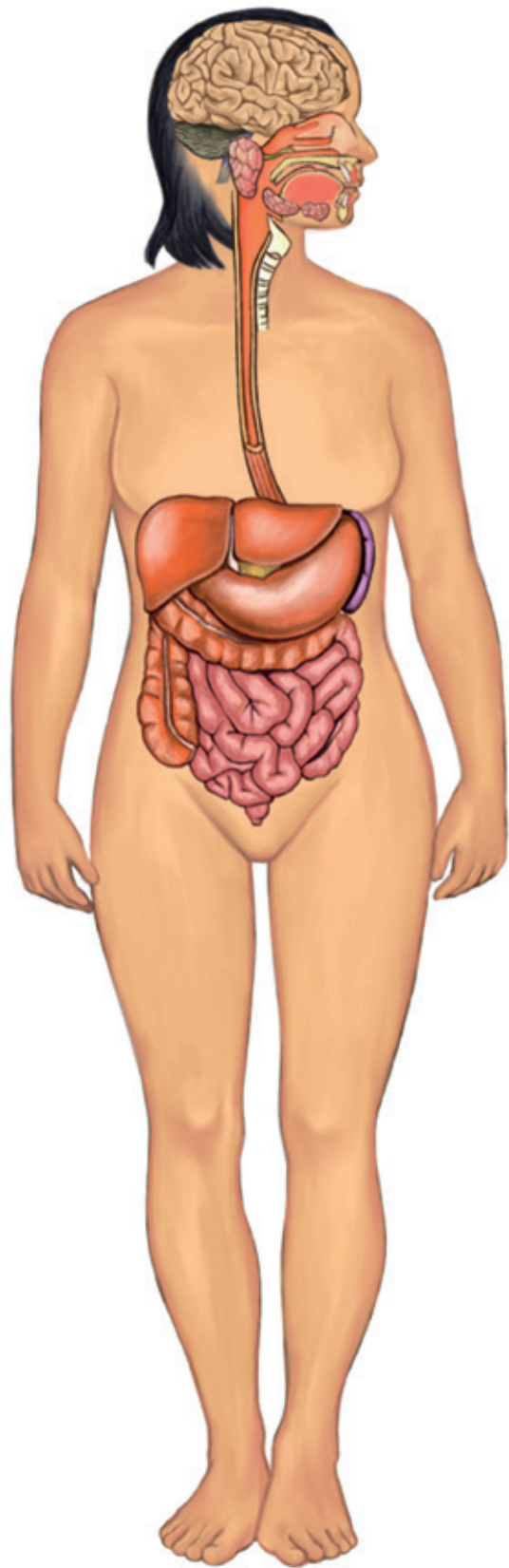
### Vamos a observar el proceso de la nutrición

**Lo que pasa en la boca.** En el vaso de plástico (**recipiente 1**), coloca el azúcar y adiciona medio vaso de agua (la saliva), macera o rompe el azúcar con una cuchara (los dientes). ¿Qué pasó?

**Lo que pasa en el estómago.** Pasa, el azúcar disuelto por la saliva, de la boca (**recipiente 1**) al estómago (**recipiente 2**). El recipiente 2 (estómago), que ahora contiene el azúcar disuelto por la saliva recibe la acción de los jugos gástricos. Adiciona la gelatina líquida y mezcla. Observa.

**Lo que pasa en el intestino.** De la mezcla anterior, el intestino va a absorber los nutrientes a través de las vellosidades intestinales. Coloca la esponja de lavar loza apenas rozando el líquido y observa cómo este asciende por sus fibras. Haz el dibujo de lo observado.

Al final, cuando la esponja ya no absorbe más, lleva lo que quedó en el plato y arrójalo; así termina el proceso con la excreción.



**Lo que pasa en la boca.**

**Lo que pasa en el estómago.**

**Lo que pasa en el intestino.**



**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Coolección

