

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 1





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: 978-958-691-582-3
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

Leonardo Neisa Vanegas
Matemáticas

Claudia García Parra
Ciencias Sociales

Luis Ayala Villamil
Ciencias Naturales

Autores

María Soledad Ferro Casas
Carlos Penagos Aley
Nubia Arias Benavides
Editores

Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- Las anécdotas del laberinto.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con los números6



CIENCIAS SOCIALES

- Caras y gestos para expresar sentimientos.....8



CIENCIAS NATURALES

- Ahora, vamos a jugar... 10

Las anécdotas del laberinto

1. Te invitamos a leer la anécdota que nos presenta un autor desconocido.

La última pregunta



Durante mi último curso en la escuela, nuestra profesora nos puso un examen. Lei rápidamente todas las preguntas, hasta que llegué a la última, que decía así: ¿Cuál es el nombre de la mujer que limpia la escuela? Seguramente era una broma. Yo había visto muchas veces a la mujer que limpiaba la escuela. Era alta, cabello oscuro, como de cincuenta años, pero... ¿cómo iba yo a saber su nombre? Entregué mi examen, dejando la última pregunta en blanco. Antes de

que terminara la clase, alguien le preguntó a la profesora si la última pregunta serviría para la nota del examen. Por supuesto, dijo la profesora. En sus vidas ustedes conocerán muchas personas. Todas son importantes. Todas merecen su atención y cuidado, aunque solo les sonrían y digan: ¡Hola! Yo nunca olvidé esa lección.

También aprendí que su nombre era Dora.

Tomado de: <http://www.portalplanetasedna.com.ar/anecdotas.html>

- ◆ ¿Te ha ocurrido alguna vez que todos los días saludas a uno de tus compañeros pero no sabes su nombre?
- ◆ ¿Será que alguien te saluda sin saber cómo te llamas?
- ◆ ¿Cómo te sientes cuando te saludan por tu nombre? ¿Cómo te sientes saludando a las personas por su nombre?



2. Ahora te invitamos a que realices la siguiente actividad:

La pelota de los nombres

Material: una pelota pequeña

Los niños se sientan en círculos. El primero envía la pelota hacia uno de sus compañeros y dice: Yo soy (menciona su nombre) y mi pelota de color quiere ir hacia la niña de zapatos azules (menciona una característica de la ropa o física). La niña que ha recibido la pelota la envía hacia otro miembro del grupo siguiendo las mismas instrucciones. Una vez todos se han presentado se empieza de nuevo el juego, pero esta vez todos deben decir el nombre de la niña o el niño a la que le envían la pelota.



3. Cuenta tu anécdota.

Elige la anécdota más graciosa que hayas vivido. Luego compártela con dos compañeros.



Juego con los números

1. Completa el crucinúmero.

P	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
A	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Z	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	S	O	L



Horizontales

- S** su suma digital es quince.
- O** triple de trescientos veintinueve.
- L** su suma digital es seis.

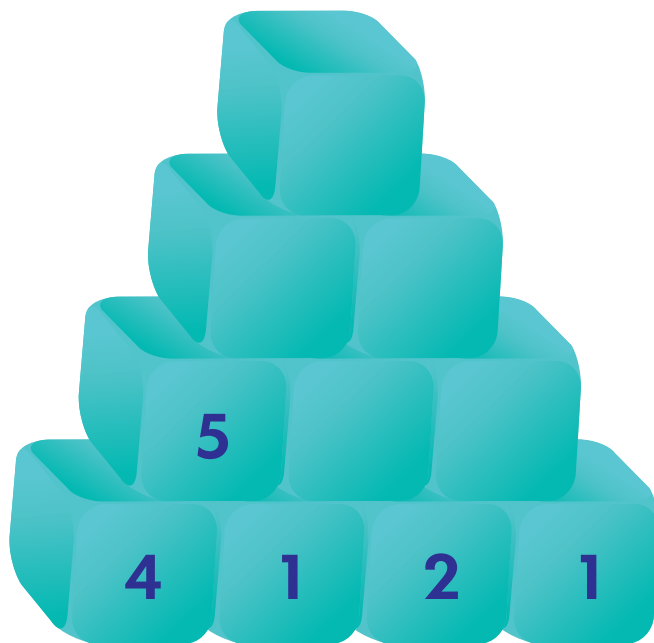


Verticales

- P** su suma digital es diecinueve.
- A** doble de doscientos noventa y uno.
- Z** su suma digital es once.



2. Para obtener el número que queda en la cima, solo debes sumar uno a uno los números que se encuentran en la base.



3. Organiza con los números de las tarjetas dos números de cuatro dígitos cada uno, cuya suma dé como resultado 3 999.



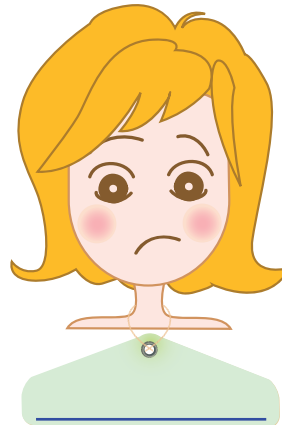
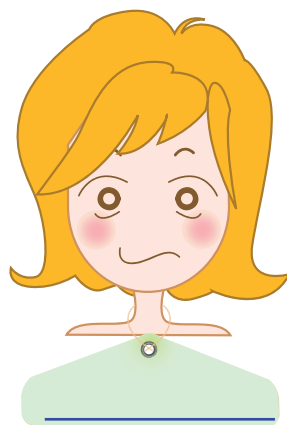
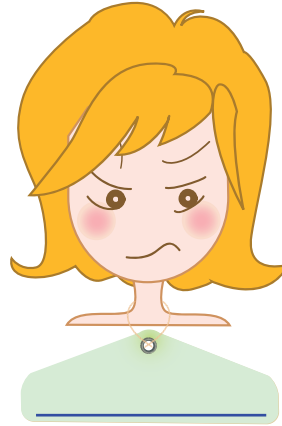
Caras y gestos para expresar sentimientos

- ◆ Cuando quieres expresar un sentimiento, lo puedes hacer con palabras. Otras veces, puedes hacerlo con la expresión de tu cara o con la mirada que pones o, incluso, con el color de tu piel, que puede cambiar de tono.

Materiales

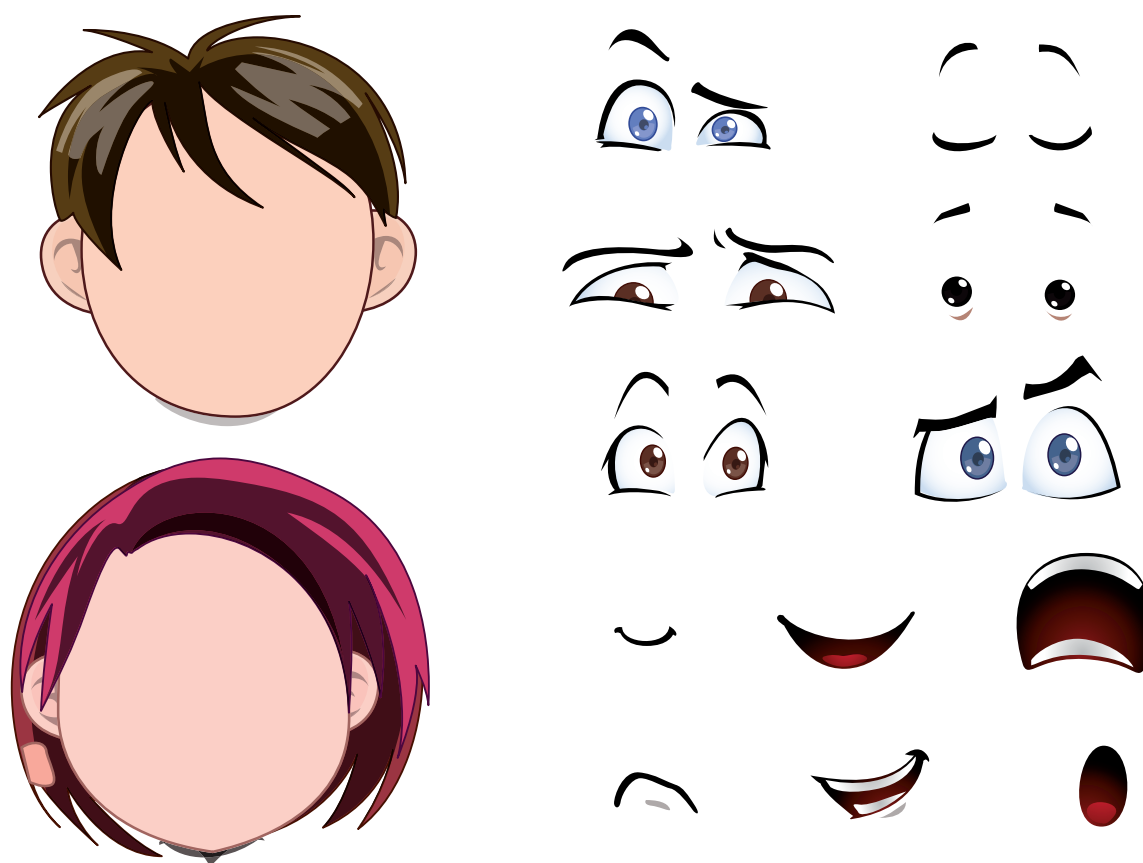
Cartulina, colores, lápices, ganas de jugar y una compañía para compartir

1. Escribe debajo de cada cara el sentimiento que crees se está expresando.





2. Ahora, representa algunas expresiones y sentimientos. Recuerda realizar la actividad en tu cuaderno.
- ◆ Escoge sentimientos que desees expresar.
 - ◆ Utiliza el material gráfico y realiza una serie de ojos y cejas para expresar sentimientos.
 - ◆ Completa la cara con las bocas.



Recuerda que esta propuesta la puedes enriquecer con tu imaginación.

Inventa caras y gestos que expresen sentimientos. Puedes hacerlas de diferentes colores y tamaño. Diviértete con tu creación. Invita a tu amigo o amiga a descubrir la emoción.

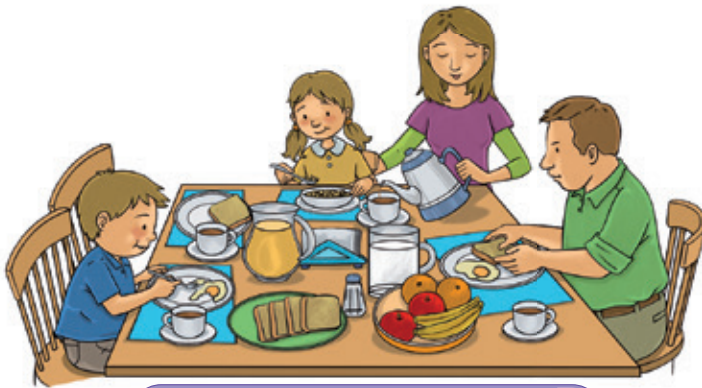
Ahora, vamos a jugar...



Escribe debajo de cada imagen las características de los seres vivos. Observa el ejemplo.



★ **Movimiento** ★



★ ★



★ ★



¡Ahora a repasar!
Ayúdame a encontrar las palabras de los recuadros.



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

- Animal
- Bacterias
- Fungi
- Metamorfosis
- Mónera
- Plantas
- Protisto
- Reino
- Vegetal

◆ Ahora, escoge cinco de las palabras y escribe un párrafo en el que se relacionen.

😊



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

Transición



Grado 1



Grado 2



Grado 3



Grado 4



Grado 5

