

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 13





**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: 978-958-691-582-3  
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

- El mapa del tesoro.....4



### MATEMÁTICAS

- Juego con los números .....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Cartógrafos o arquitectos.....8



### CIENCIAS NATURALES

- ¡Bacterias en nuestras manos!..... 10

## El mapa del tesoro

Un pirata se ha encontrado el mapa para hallar un tesoro.



El secreto  para hallar el tesoro es buscar en el diccionario el significado de las palabras en color y marcar o dibujar en cada objeto la parte que se menciona.

Unas cuantas definiciones en el diccionario serán las respuestas para hallar las pistas.

¿Cuál es el **bastidor** de la mesa? ¿Dónde está el **canapé**?

Marca la **plantilla** de una pantufla y dibuja los **goznes** de la ventana para que pueda abrir.

Ahora, vamos a marcar el **espaldar** del asiento, la **caperuza** de la lámpara y la **bisagra** de la puerta.

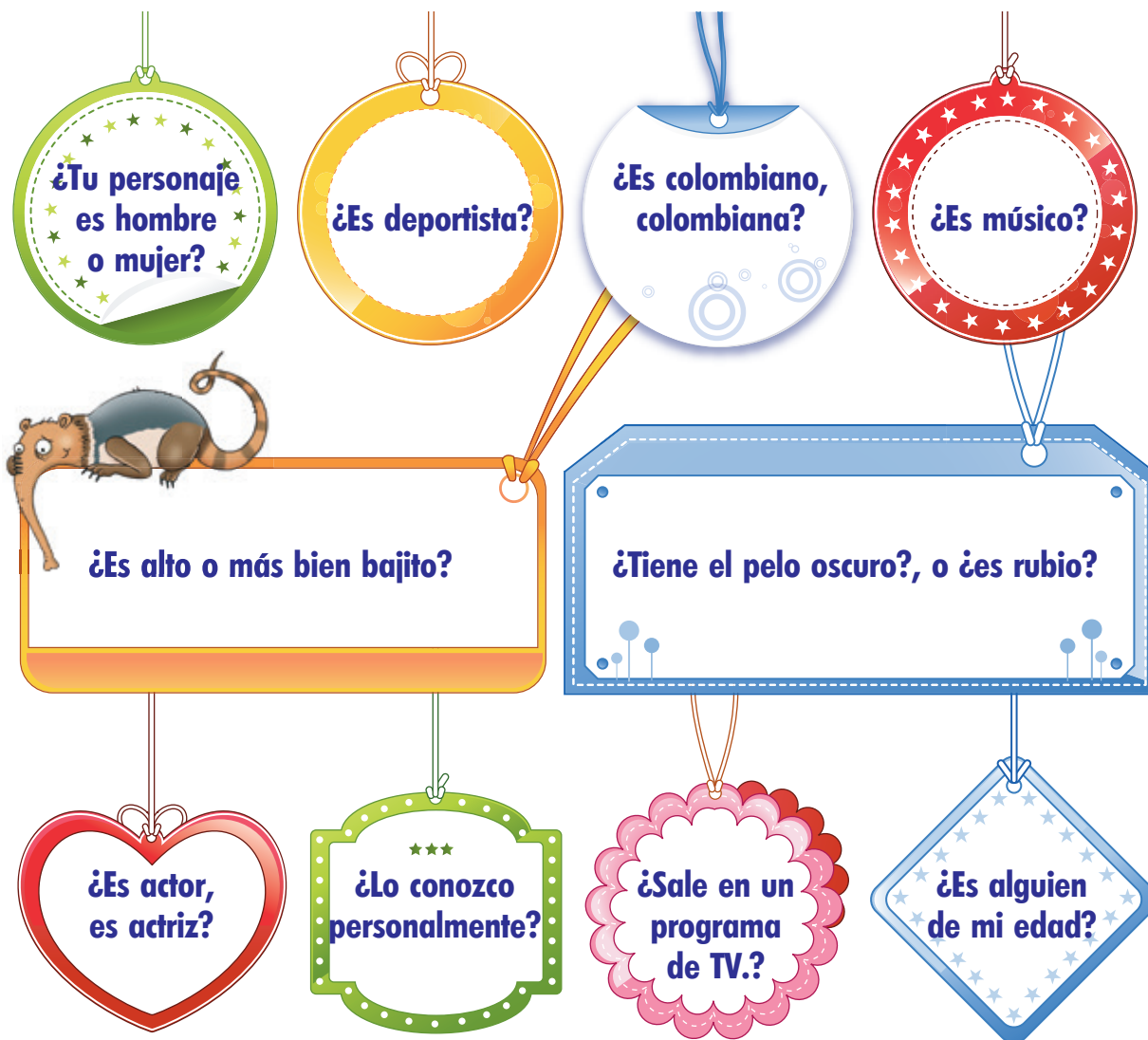
¡Listo! Así recorriste la ruta y puedes llegar al tesoro!



## Personajes para jugar en pareja

Piensa en un personaje y escríbelo en un papel.

Tu compañero de juego iniciará haciendo preguntas generales, que solo puedes responder con sí o no, como:



Las preguntas debe llevar al otro jugador a adivinar el personaje que tiene escrito en el papel.



MATEMÁTICAS

## Juego con los números

◆ En cada casilla debes escribir un signo + o un signo - para obtener el resultado. ¿En cuáles de las siguientes expresiones es posible obtener la igualdad?

2  1 = 3



3  2  1 = 1



4  3  2  1 = 2

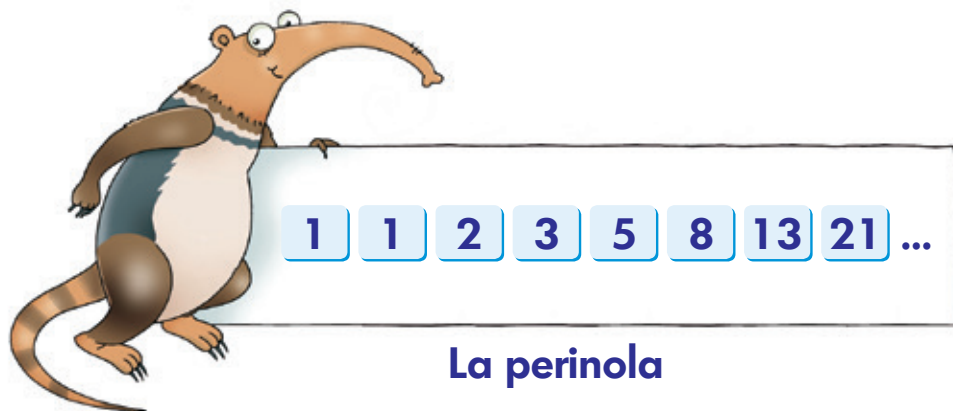


5  4  3  2  1 = 3

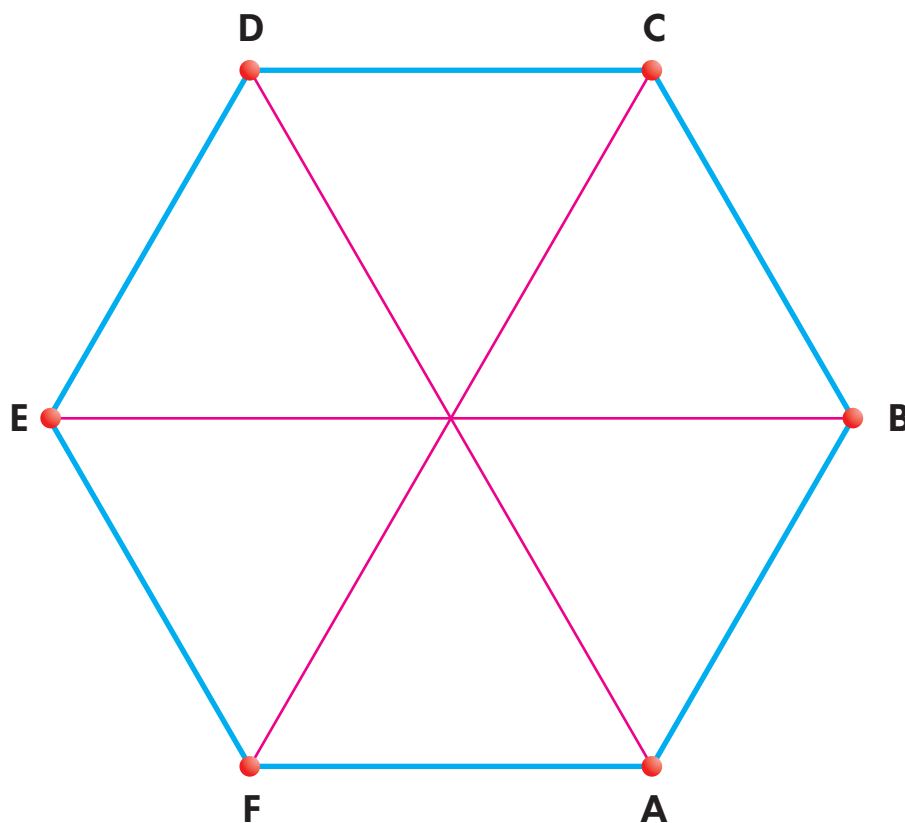
6  5  4  3  2  1 = 4



## ¿Qué número sigue?



- ◆ Copia la siguiente figura en una cartulina o en un cartón, divídela en triángulos, cada uno de ellos lo puedes colorear de diferentes tonos. Recórtala por el contorno y atraviésale un lápiz por el centro. Ahora ya tienes una perinola, toma el lápiz y hazlo girar sobre el piso. ¡Puedes crear tus propios diseños!



## Cartógrafos o arquitectos

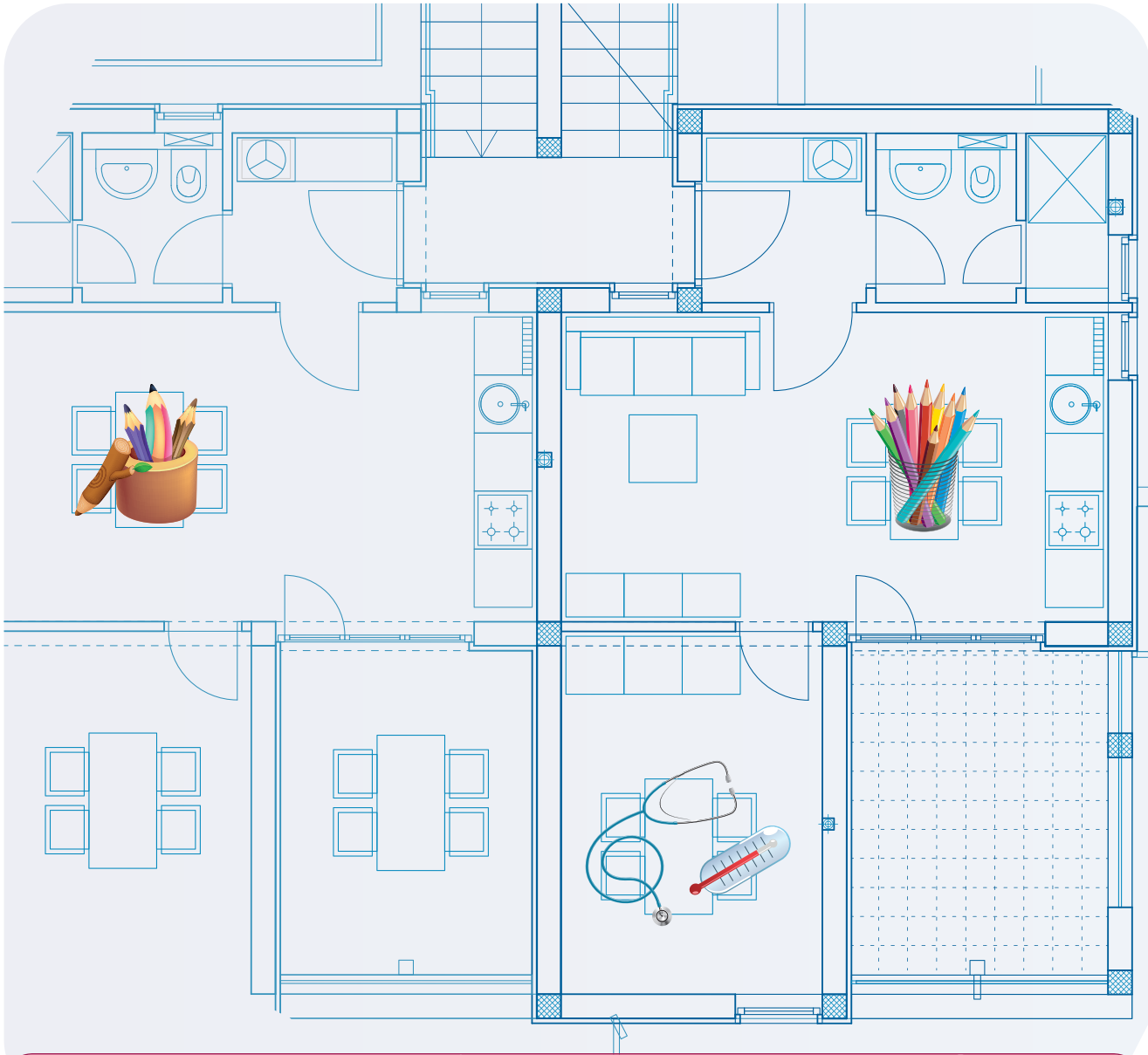


- ◆ La cartografía es la disciplina encargada de elaborar los mapas y planos, para que las personas puedan comprender cómo se distribuyen los elementos del territorio.
- ◆ La persona que se dedica a realizar mapas es un cartógrafo. Hoy te vas a convertir en uno ellos.

Para empezar, vas a realizar los siguientes pasos:

1. Elegir un sitio para cartografiar. Puede ser el lugar donde te encuentras en este momento.
2. Decidir el tema que se va a desarrollar. Por ejemplo, los elementos que existen o la cantidad de personas en cada lugar.
3. Dar un título al mapa o plano. Depende del tema y de la información que presente.
4. Utilizar convenciones. Por ejemplo, si vas a ubicar objetos, puedes usar figuras; si se trata de ubicar personas acude a puntos (un punto representa una persona).
5. Incluir los elementos que consideres necesarios para que el mapa se entienda. Si fuera un hospital, puedes pensar en los diferentes cuartos, el número de camas, la recepción, las salas de cirugía, los baños, los pasillos.
6. Escoger las convenciones del mapa o plano que has realizado para que quede claro y sirva para que las personas se puedan ubicar en el lugar.
7. Observa el siguiente ejemplo y realiza tu propio plano o mapa.





### Hospital Central Piso 4 - Convenciones



8 y 9 años



Menores de 5 años



Doctores y enfermeras



## ¡Bacterias en nuestras manos!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.





Con este experimento evidenciarás la importancia de lavarse las manos frecuentemente, ya que vamos a cultivar las bacterias que puedan estar en nuestras manos después de realizar actividades cotidianas.

Cuando encuentres el símbolo , significa que es un paso de debe hacer un adulto.

**Materiales:** tres frascos de vidrio con tapa, un sobre de gelatina sin sabor, un cubito de caldo, marcador.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Disuelve la gelatina y el cubito de caldo en medio litro de agua. 
2. Coloca a hervir la mezcla anterior durante cinco minutos. 
3. Hierva los frascos y sus tapas. 
4. Llena hasta la mitad cada frasco y mantenlos tapados. 
5. Deja que se enfríe y solidifique la mezcla.
6. Enumera los frascos usando el marcador.
7. Lávatelo muy bien las manos, con abundante agua y jabón durante tres minutos, abre el frasco uno y toca varias veces con tus yemas la mezcla endurecida. Cierra el frasco.
8. Lávatelo muy bien las manos con abundante agua y jabón durante tres minutos, cuenta unas monedas y billetes, abre el frasco dos y toca varias veces con tus yemas la mezcla endurecida. Cierra el frasco.
9. Lávatelo muy bien las manos con abundante agua y jabón durante tres minutos, gatea dos minutos, abre el frasco tres y toca varias veces con tus yemas la mezcla endurecida. Cierra el frasco.



10. Deja los tres frascos en un lugar cálido y obsérvalos tres días después.
11. Dibuja los resultados obtenidos a los tres días.



12. Cada mancha o punto que apareció corresponde a bacterias. ¿En cuál frasco aparecieron más bacterias?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ ¿Por qué es importante lavarse frecuentemente las manos?



**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colección

