

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 15





**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

- Envía una carta.....4



### MATEMÁTICAS

- Juego con los cuadriláteros.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Adivina, adivinador.....8



### CIENCIAS NATURALES

- ¡Hagamos un terrario!.....10

## Envía una carta...

Vamos a escribir una carta a un niño o una niña de otro curso, en la que le cuentes lo que más te gusta comer, tus programas favoritos, la música que escuchas, etc. En la carta vas a hacerle tres preguntas a tu amigo o amiga sobre temas que quieras conocer de su vida. Recuerda utilizar los signos de interrogación para las preguntas.

Tu carta debe tener fecha, destinatario, saludo, mensaje, tres preguntas y despedida y firma. Antes de escribirla debes pensar lo que quieres decir.





## La clave escondida

Descubre **la clave escondida** en las palabras.

Ordena cada palabra con las letras que encuentras en las casilla de la izquierda.

Las casillas sombreada, indican la letra que forman la clave, por ejemplo, en la primera línea corresponde a la letra v, y así sucesivamente.

Es posible que existan varias palabras para cada grupo de letras, por esta razón si la palabra resulta incoherente habrá que hacer nuevos ensayos.

Las casillas sombreadas forman parte de la palabra clave, **que tiene 7 letras.**

No se utilizan tildes.




EVLREO	1							
PATLOE	2							
JABILA	3							
ZAABCE	4							
PLUDEO	5							
OOJNEC	6							
IOLLGR	7							
CLAVE		V	O	L	A	D	O	R

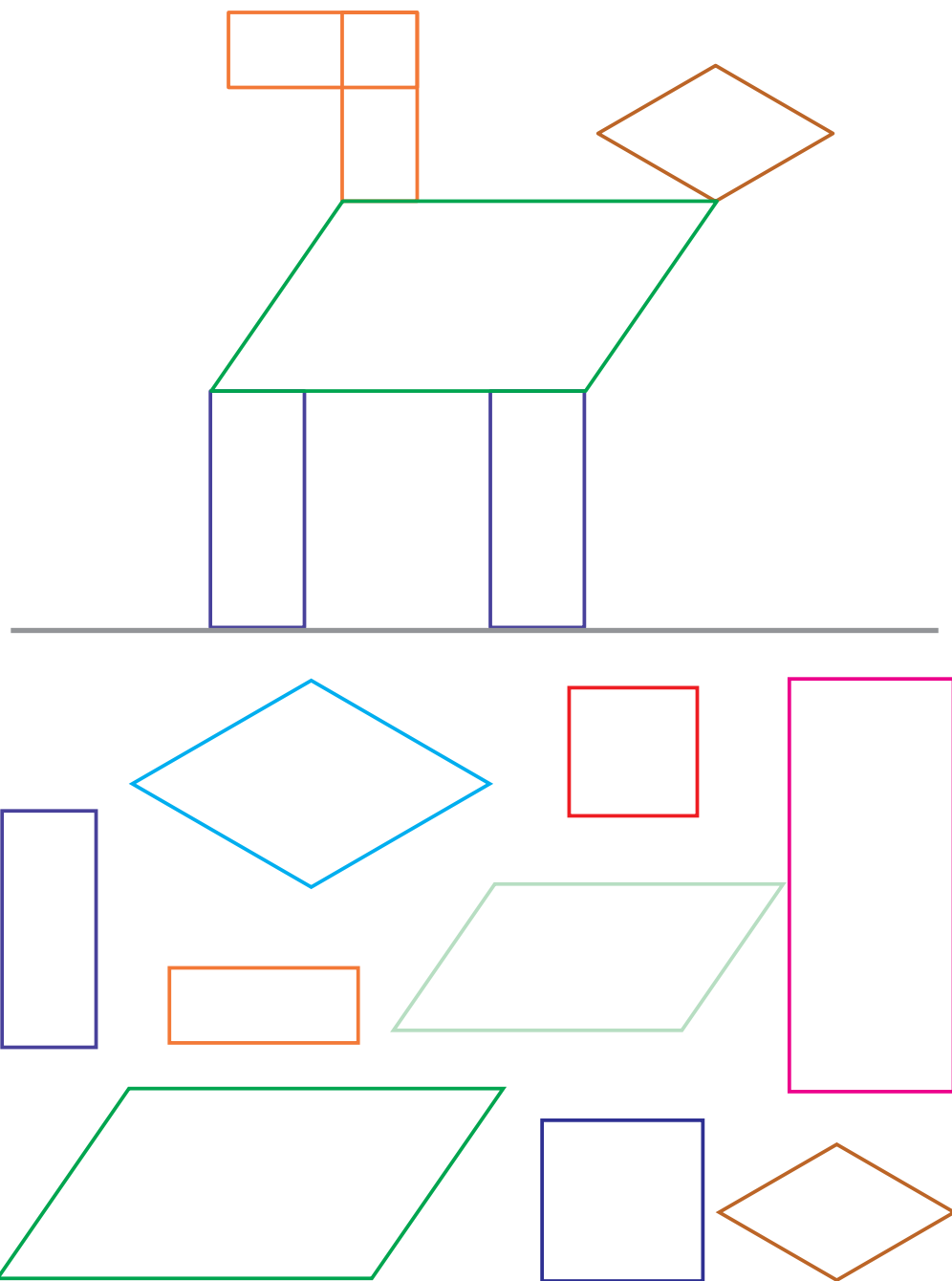
Solución

- ★ Vclero
- ★ Petalo
- ★ Grillo
- ★ Peludo
- ★ Conejo
- ★ Jaball
- ★ Cabeza



### Juego con los cuadriláteros

- ◆ Calca los cuadriláteros en una hoja y recorta los necesarios para formar la figura.







## Marco la hora

◆ Recorta y calca las manecillas del reloj y marca las siguientes horas:

Cuando te levantas

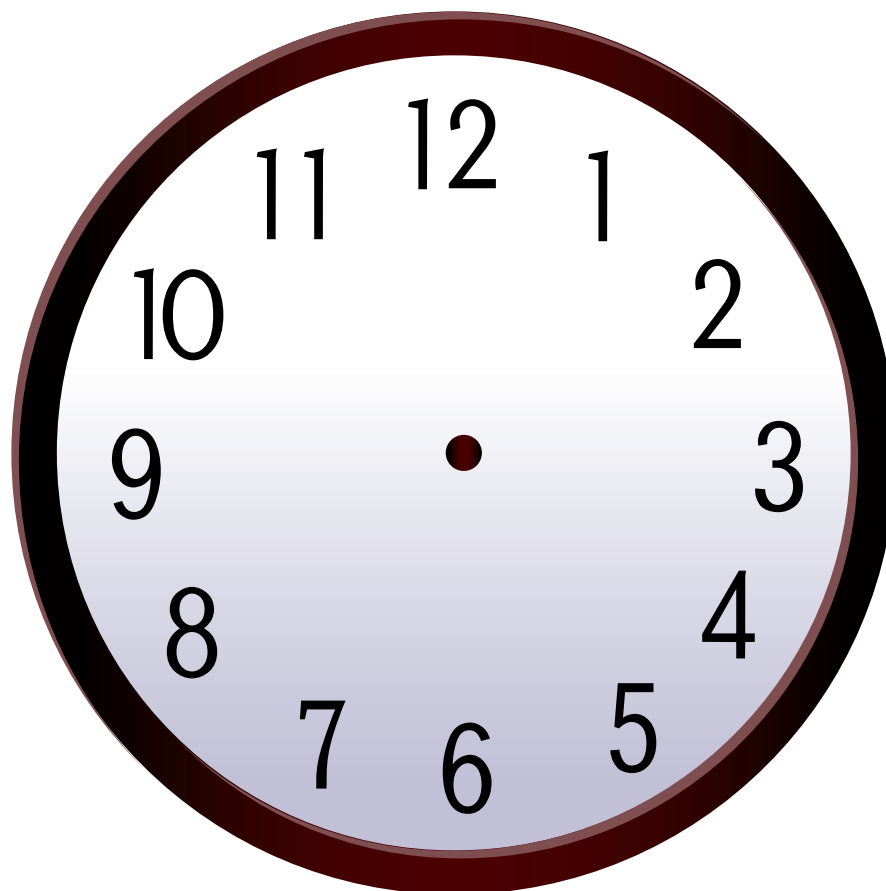
Cuando tomas el almuerzo

La hora de tu programa favorito de televisión o radio

Cuando te vas a dormir

La mejor hora del día

Tu propuesta...



## Adivina, adivinador

Con el siguiente juego vas a recordar los nombres de los departamentos, sus capitales y sus límites.

**Número de jugadores:** de dos a cuatro.

**Materiales:** un elemento para lanzar tipo ficha o botón, tablero de control de respuestas.

### Reglas

1. Por turnos, cada jugador lanza su ficha sobre el mapa de Colombia.
2. El jugador debe decir el nombre del departamento donde cae su ficha. Si el departamento sale en un segundo turno, debe nombrar sus límites. Si sale por tercera vez, nombra su capital.
3. El otro jugador verifica la información.
4. El jugador que tenga mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.

#### Departamento - Capital

31. Amazonas	.....	Leticia
10. Antioquia	.....	Medellín
12. Arauca	.....	Arauca
2. Atlántico	.....	Barranquilla
7. Bolívar	.....	Cartagena
15. Boyacá	.....	Tunja
14. Caldas	.....	Manizales
27. Caquetá	.....	Florencia
16. Casanare	.....	Yopal
22. Cauca	.....	Popayán
4. Cesar	.....	Valledupar
9. Chocó	.....	Quibdó
5. Córdoba	.....	Montería
20. Cundinamarca	.....	Bogotá
25. Guainía	.....	Puerto Inírida
28. Guaviare	.....	San José del Guaviare
23. Huila	.....	Neiva

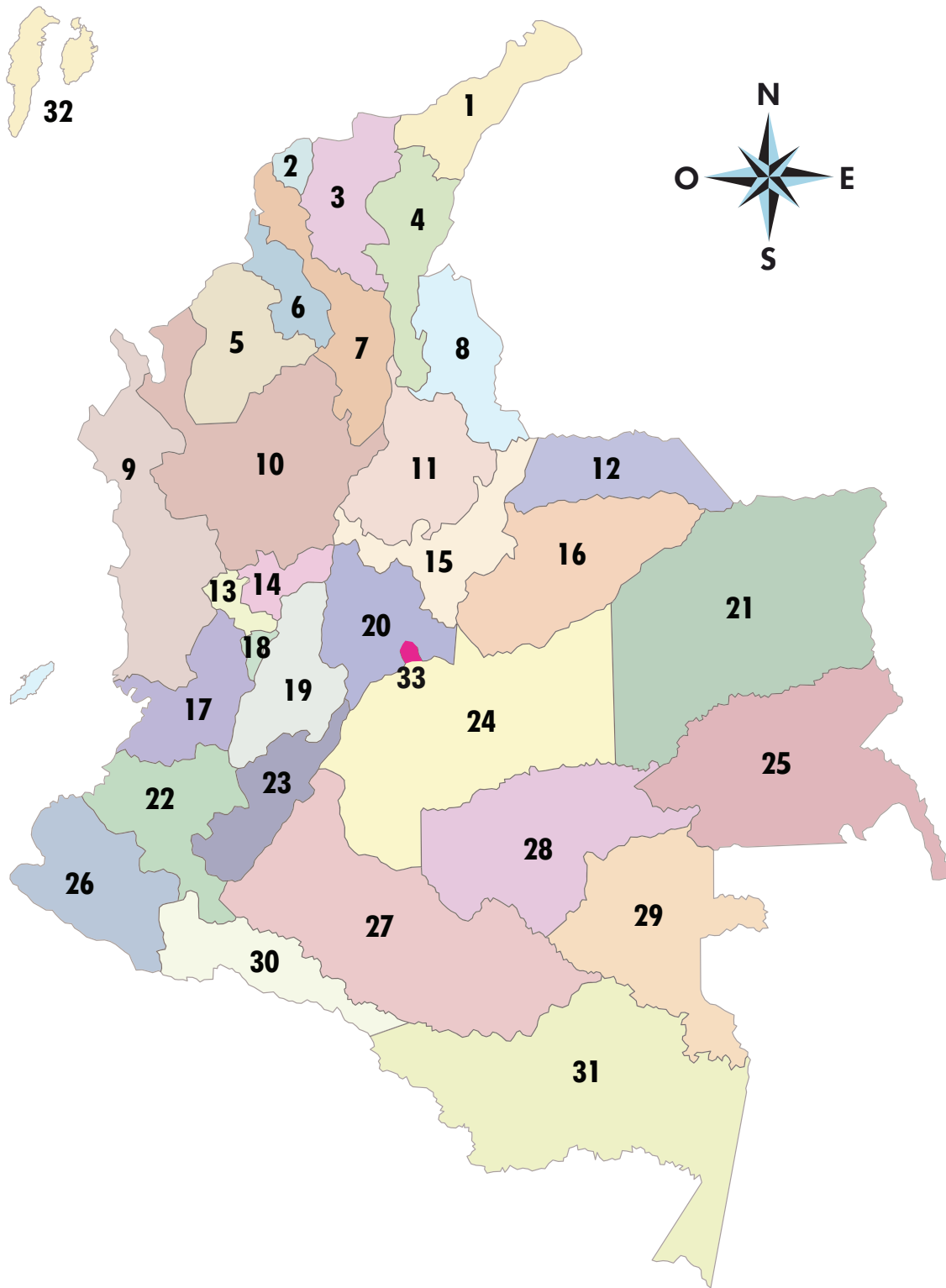
#### Departamento - Capital

1. Guajira	.....	Riohacha
3. Magdalena	.....	Santa Marta
24. Meta	.....	Villavicencio
26. Nariño	.....	Pasto
8. Norte de Santander	.....	Cúcuta
30. Putumayo	.....	Mocoa
18. Quindío	.....	Armenia
13. Risaralda	.....	Pereira
32. San Andrés y Providencia	.....	San Andrés
11. Santander	.....	Bucaramanga
6. Sucre	.....	Sincelejo
19. Tolima	.....	Ibagué
17. Valle del Cauca	.....	Cali
29. Vaupés	.....	Mitú
21. Vichada	.....	Puerto Carreño
33. Distrito Capital	.....	Bogotá





## División Política de Colombia



## ¡Hagamos un terrario!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

El terrario es un pequeño ecosistema que requiere poco mantenimiento y es posible dejarlo en nuestro cuarto.

**Materiales:** un frasco de vidrio con tapa, piedras pequeñas, carbón vegetal (opcional), plantas pequeñas, pueden ser cactus o plantas autóctonas, semillas, botella rociadora de agua, lombrices de tierra, insectos (opcional), media cáscara de banano finamente picada.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Coloca todos los materiales sobre una mesa.
2. Limpia y seca el frasco de vidrio.
3. Ubica en el fondo del frasco de vidrio las piedras, si tienes carbón, mézclalo con las piedras en iguales proporciones.
4. Mezcla muy bien la tierra negra y la cáscara de banano finamente picada, agrega esta mezcla en cantidad suficiente para cubrir las raíces de las plantas que posteriormente sembrarás.
5. Siembra las semillas y las plantas pequeñas, recuerda cubrir completamente las raíces de las plantas, de ser necesario, agrega más tierra.
6. Agrega las lombrices de tierra; dales tiempo de que excaven en el suelo.
7. Riega el suelo dos veces por semana; ten cuidado de no mojar las hojas de las plantas, ya que el vidrio o la misma gota de agua puede actuar de lupa y quemar las hojas.
8. Cada mes agrega más cáscaras de banano finamente picadas, mézclalas con el suelo; ten cuidado de no maltratar las raíces de las plantas o las lombrices de tierra.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. ¿Por qué crees que se recomienda usar plantas autóctonas?
2. Realiza la siguiente experiencia con la ayuda de un adulto. Toma una lupa y un trozo de papel en un día soleado, coloca el trozo de papel en el suelo de cemento y ubica la lupa entre el sol y el papel, mueve la lupa hasta que se vea un punto amarillo en el papel. Espera un momento y observa. ¿Qué pasó?
3. ¿Por qué es importante no dejar gotas de agua en las hojas de las plantas?



**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colección

