

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 16





**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 mensajero secreto.....4



### MATEMÁTICAS

- Juego para solucionar.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Mi país en 3D.....8



### CIENCIAS NATURALES

- ¡Competencia entre especies!.....10

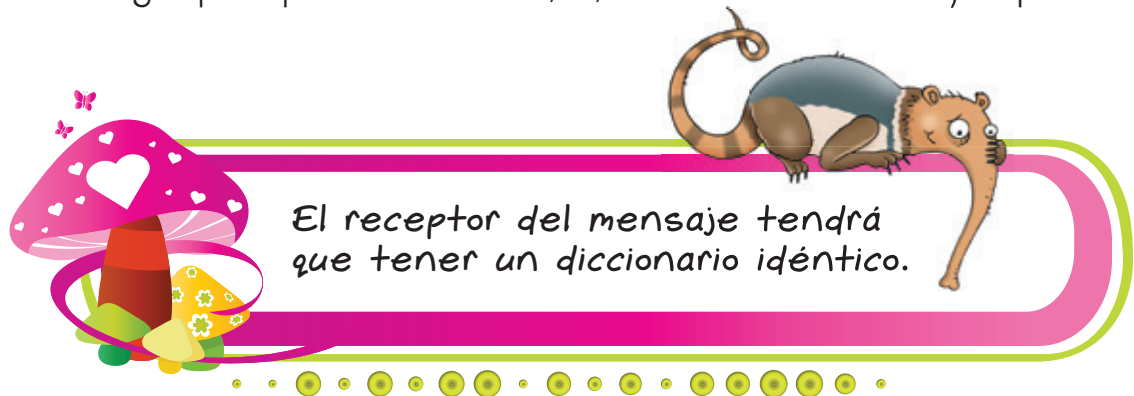
## El mensajero secreto

Tienes que escribir una carta de invitación y enviarla a un amigo o amiga. Necesitas que tu mensaje no sea leído por otras personas. ¿Qué hacer?

Inventa un código y te pones de acuerdo con la persona que va a recibir la carta. En tu escrito debes utilizar, por lo menos una vez, los signos de admiración.

### ¿Cómo creas un código con un diccionario?

1. Escribe el mensaje en tu cuaderno.
2. Busca cada palabra en el diccionario
3. Registra en tu cuaderno primero el número de la página. Por ejemplo, página 43.
4. Como el diccionario suele estar impreso en dos o tres columnas, asignas un 1 para la columna de la izquierda y un 2 a la del centro y 3 a la de la derecha. De manera que el siguiente número del código es la columna, por ejemplo la palabra está en la columna 2, añades a 43 el número 2. Entre los dos números debe ir un guion.
5. Luego la palabra es la tercera de la columna, añades el número. Tu código sería 43-2-3
6. Sigues así con cada palabra hasta completar tu mensaje. No uses códigos para palabras como el, la, solamente sustantivos y adjetivos.



*El receptor del mensaje tendrá que tener un diccionario idéntico.*



**Martes:** página 881, columna 1 y palabra 10:  
Código 881-1-10

**Cinco:** página 317, columna 1 palabra 14:  
Código 317-1-14

**Encontramos:** (¡Ojo!, aquí tenemos una situación importante)  
Encontramos tiene relación con el verbo encontrar, así que usa la palabra encontrar página 548 columna 2 palabra 11, tu código es 548-2-11

**Parque:** página 1016 columna 1 palabra 18 el código es  
1016-1-18

**Mensaje en clave** El 881-1-10 a las 317-1-14 nos 548-2-11  
en el 1016-1-18

Outlook | Enviar | Insertar | Guardar | Opciones | Cancelar

Sonia Lidia Rubio Mendoza  
sonia.rubio1@hotmail.com

Para: carlosar@gmail.com

Mensaje

El 881-1-10 a las 317-1-14 nos 548-2-1  
en el 1016-1-18

¡Una carta privada de Thomas Jefferson fue subastada por 250.000 dólares!

## Juego para solucionar

- Resuelve cada operación del primer tablero y busca el resultado en el segundo. Luego, copia las líneas para armar el dibujo.

$18 + 6$	$30 - 8$	$29 + 12$	$45 - 9$	$25 + 25$
$46 - 30$	$95 - 10$	$72 - 9$	$80 + 20$	$90 + 42$
$86 + 19$	$23 + 43$	$12 + 12$	$100 - 50$	$26 - 20$
$75 - 30$	$32 + 51$	$40 - 20$	$79 - 63$	$85 - 15$

24	22	41	36	50
16	85	63	100	132
105	66	24	50	6
45	83	20	16	70



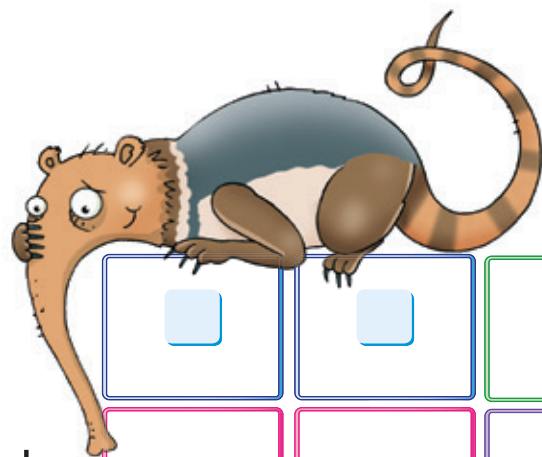
2. Encuentra todas las soluciones posibles a la suma:

+	N	E	N	É
	N	E	N	É
	M	A	M	Á



3. Inventa otra suma con letras para que lo adivinen tus amigos.

+				



## Mi país en 3D

Observa cuidadosamente el mapa del relieve colombiano de la página siguiente.

Luego, calca el mapa mudo y pégalo sobre un cartón. Sobre esta base, elabora una maqueta del relieve colombiano. Para esto, utiliza plastilina de colores que representen las diferentes formas de relieve de acuerdo con la escala cromática. Coloca los nombres de las principales formas del relieve con banderas o papelitos.







## ¡Competencia entre especies!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Las plantas presentan una relación de competencia por la luz del Sol y los nutrientes del suelo. Con el siguiente experimento vamos a comprobarlo.

**Materiales:** dos materas pequeñas, tierra negra, agua, 20 semillas de maíz, 5 semillas de frijol, 25 palillos de madera, cinta de enmascarar

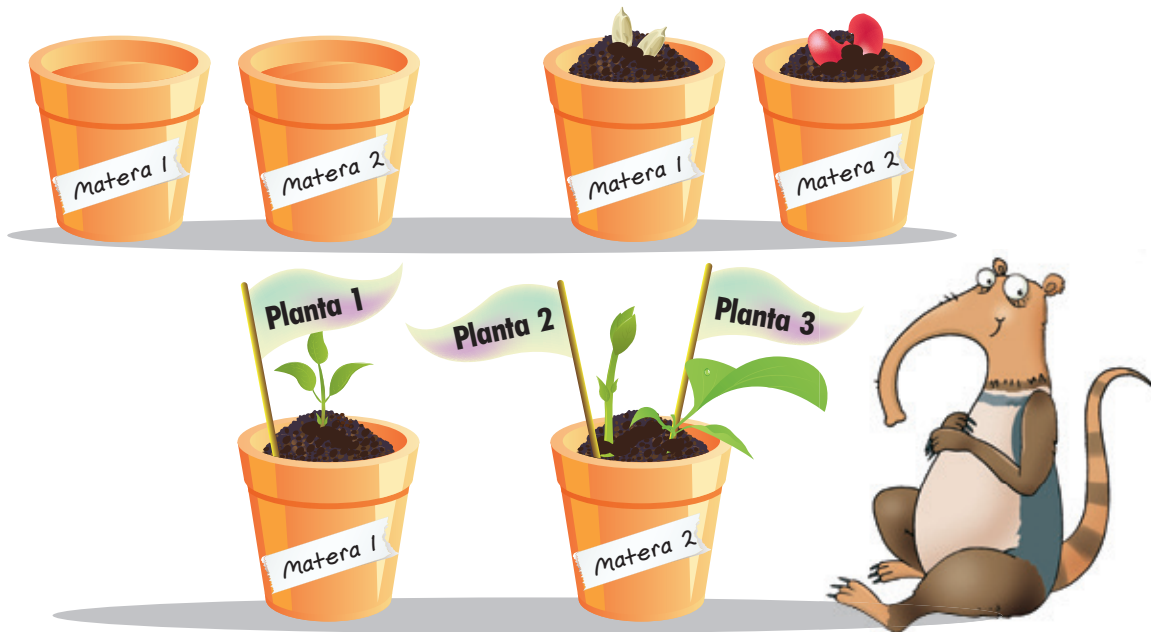
Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Rotula las materas como materia 1 y materia 2.
2. Coloca tierra negra en las dos materas.
3. En la materia 1, siembra 15 semillas de maíz a igual distancia entre ellas.
4. En la materia 2, siembra 5 semillas de maíz y 5 de frijol a igual distancia entre ellas.
5. Agrega diariamente la misma cantidad de agua a cada materia; verifica que el suelo quede húmedo.
6. Elabora banderitas con los palillos de madera y cinta de enmascarar, con estas enumera las plantas que van germinando en cada materia.
7. Cada semana mide la altura de las plantas.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Elabora tablas como las de la página siguiente para registrar los resultados.
2. ¿Por qué crees que se te propuso sembrar más semillas en la materia 1 que en la 2?
3. ¿Cuáles son los factores abióticos por los que compiten las plantas del experimento?
4. ¿Qué plantas crecieron más rápido? ¿Por qué crees que lo pudieron hacer?



### Altura de las plantas en la matera 1

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Planta 1					
Planta 2					
Planta 3					
A					
Planta 15					

### Altura de las plantas en la matera 2

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Planta 1					
Planta 2					
Planta 3					
A					
Planta 10					



RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

