

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 17





**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

- Juguemos a completar versos ..... 4



### MATEMÁTICAS

- Juego con las formas ..... 6



### CIENCIAS SOCIALES

- Trabajemos con frutas ..... 8



### CIENCIAS NATURALES

- ¡Vamos a jugar! ..... 10

## Juguemos a completar versos

- ◆ Lee este poema y completa los versos con números como en la primera estrofa; puedes usar 0, 1, 2, 3.

### Los sastres

Yo compadezco a los sas-**3**  
 Porque de los hombres to-**2**  
 No hay otros que de más mo-**2**  
 Sufran mayores desas-**3**

**3**                      **1**

Un rey hubo cerve-  
 Y cerrajero hubo alg-  
 Cayó al golpe del a-

**0**                      **2**

Pero acerca de los sas-  
 Que por cierto no son ru-  
 Los anales están mu-  
 Y solo cuentan desas-

**1**                      **2**

Allí, lector, no pene-  
 Allí llueven los petar-  
 De blancos, de los par-  
 De todos los petime-

**0**                      **3**

No les vale estar arma-  
 Para cortar sus vesti-  
 Por la aguja son heri-  
 Y por la plancha quema-

**0**                      **1**

Hubo papas y solda-  
 Por supuesto no eran ler-  
 Que después de cuidar cer-  
 Fueron al solio exalta-

**3**                      **2**

En su taller encorva-  
 Los veréis mustios y cuer-  
 Pues sólo un brazo y tres de-  
 Mantienen siempre ocupa-

**3**

Anónimo



◆ Y ahora, una forma nueva de presentar los poemas...

Una  
estrella  
brilla y brilla  
¿pero todas las estrellas brillan?  
algunas probablemente ya no  
pero algún día lo hicieron  
y ese día es el que importa  
el día en que su luz es el todo  
en el que la entrega de sí mismo  
es conocida ante  
el universo  
brillen  
hoy

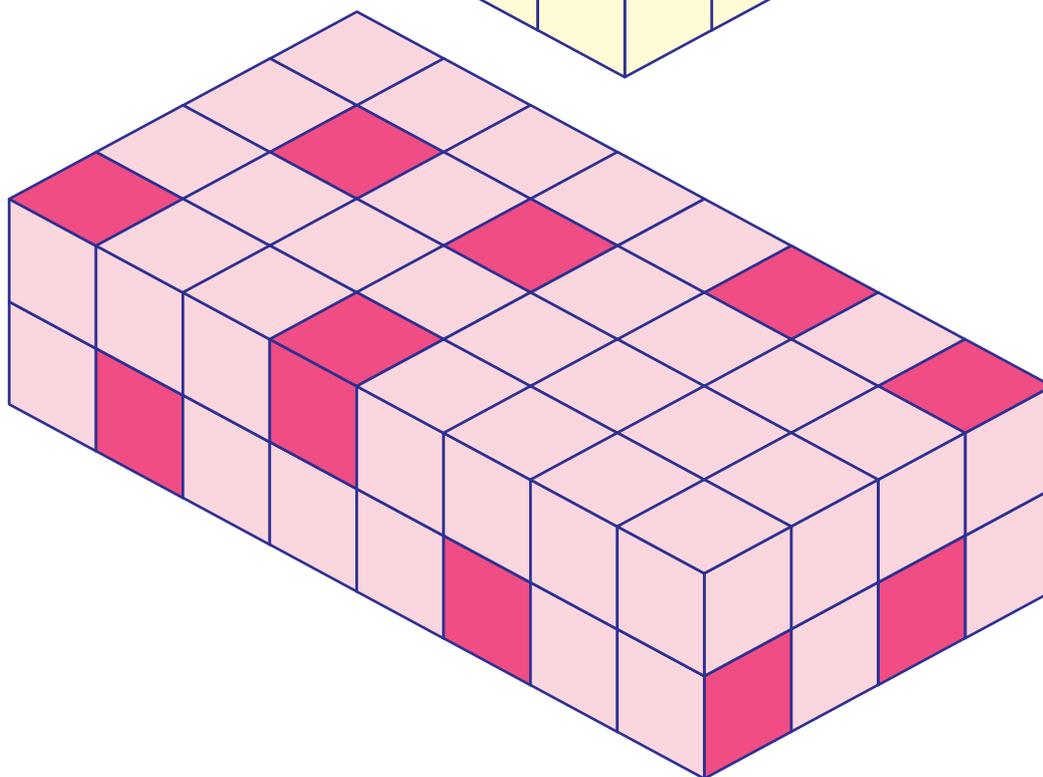
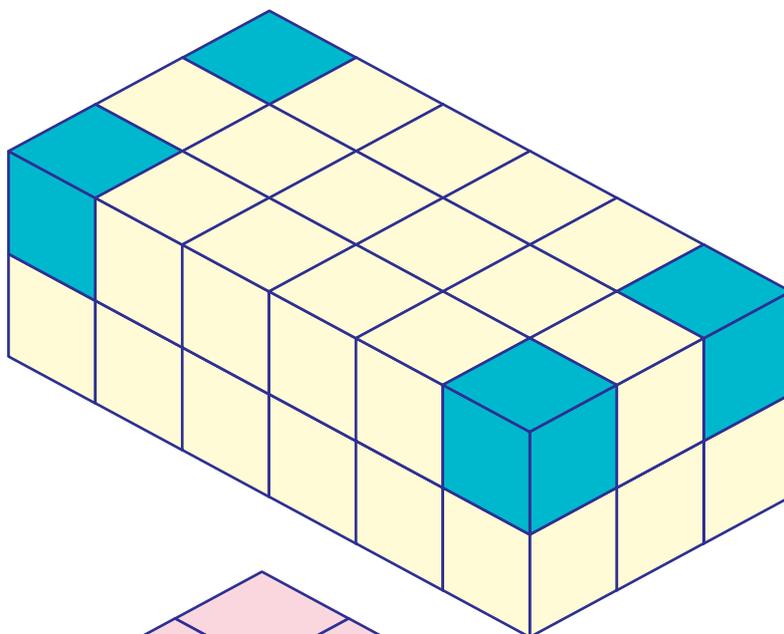
El caligrama es  
un poema visual.  
Es un poema  
con forma.  
La forma  
se relaciona  
con lo que dice  
el poema. Mira  
estas ideas e  
inventa uno.

OWTO  
ALMA  
ERO  
OMO  
OMO  
OMO  
OMO  
OMO



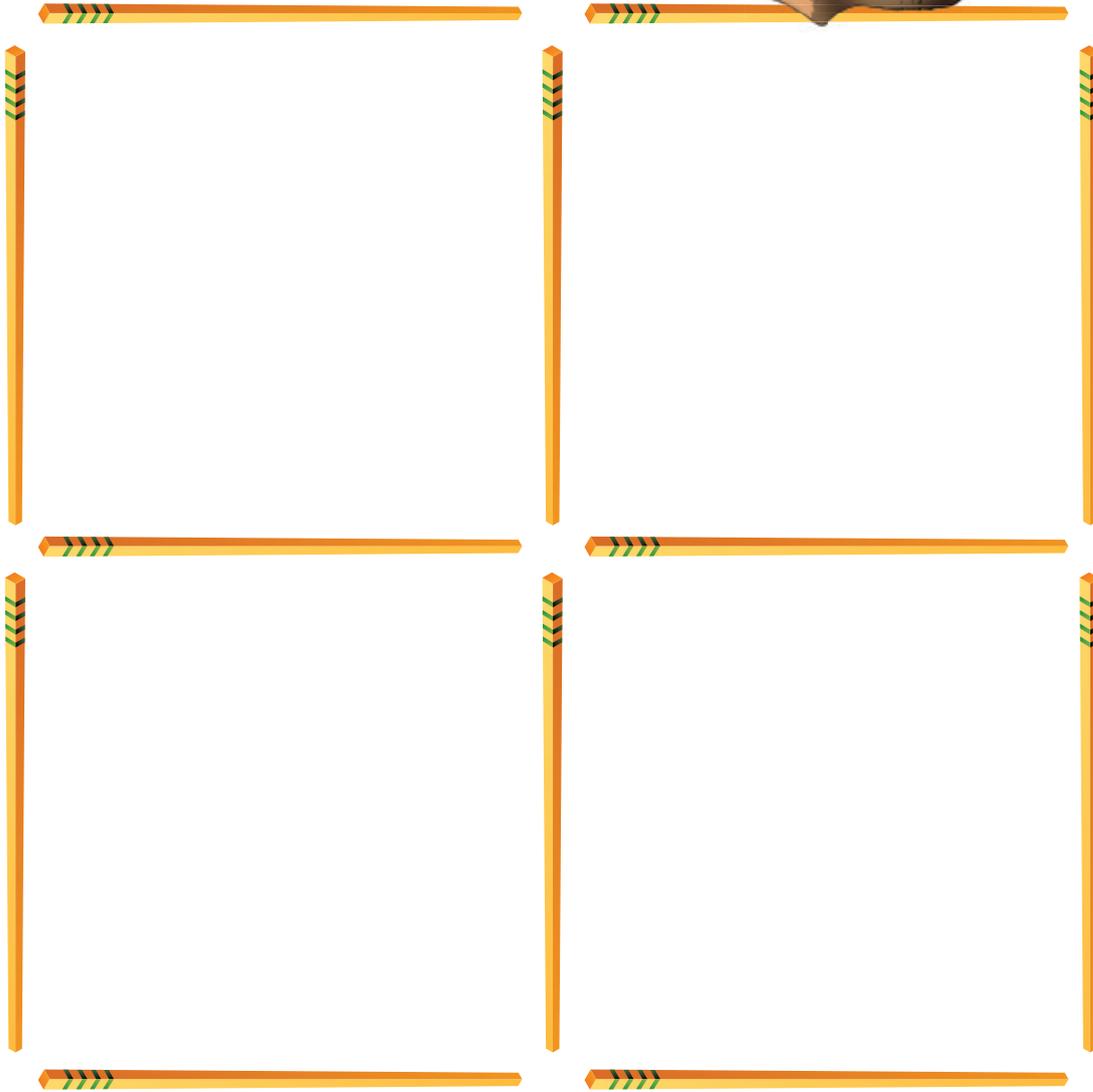
## Juego con las formas

- ◆ La figura está formada por cubos. Si se quitan los que están sombreados, ¿cuántos cubos quedarán?





- ◆ ¿Cuál es el menor número de palillos que se deben colocar para que la nueva figura tenga seis cuadrados del mismo tamaño?



## Trabajemos con frutas

Las formas de representar la Tierra implican reconocer la totalidad del planeta. Vas a trabajar con frutas para poder hacer el ejercicio de un cartógrafo, es decir, las personas que realizan esas representaciones.

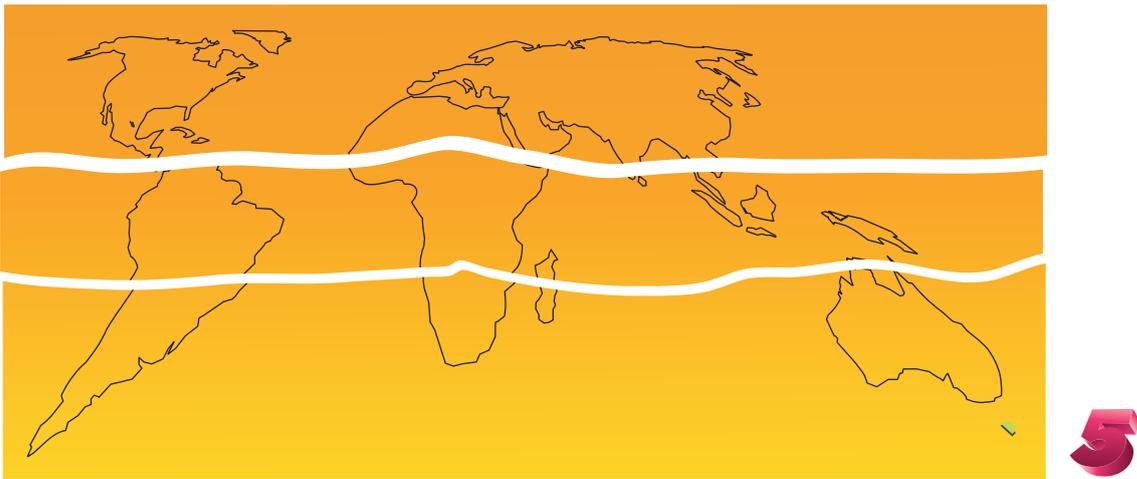
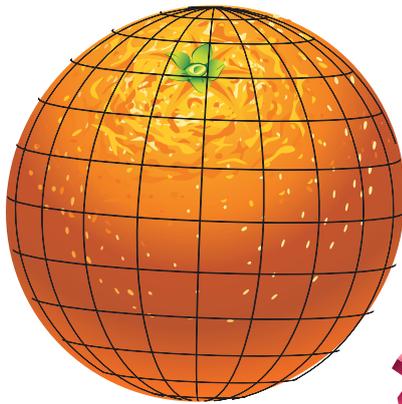
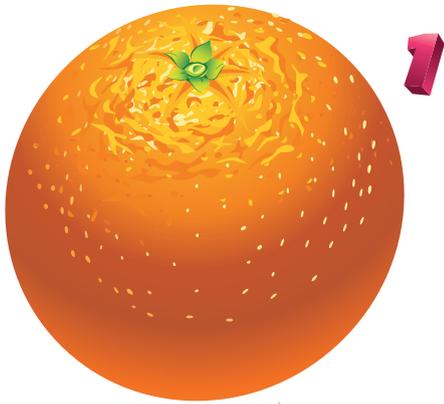
### ¿Qué necesitas?

Una naranja o mandarina, un marcador permanente, un mapa de la Tierra con sus continentes.



### Procedimiento

1. Toma una naranja o una mandarina que puedas rayar.
2. Dibuja con el marcador permanente los diferentes continentes como si tuvieras un pequeño globo terrestre. Recuerda incluir los meridianos, o sea, las líneas que van de norte a sur del planeta y la dividen en sectores como los gajos de esta fruta.
3. Pela la fruta sin dañar la piel, trazando una línea vertical. Recuerda que es solo la piel, no es necesario dañar el fruto.
4. Observarás que la forma es redonda, pero no se puede representar de forma plana. Así que tendrás que realizar cortes por las líneas verticales, que realmente se llaman meridianos. Solo corta los extremos no la parte central.
5. Ya obtuviste la forma plana que da un cartógrafo y tienes tu mapa plano de la superficie terrestre.
6. Tu figura se llama mapamundi y tiene unos cortes muy particulares en los extremos para no perder la forma real del planeta.



## ¡Vamos a jugar!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Los picos de las aves presentan diferentes formas porque se han adaptado a consumir alimentos específicos. En este juego, inventaremos cuatro tipos de picos y veremos cuál es el más adecuado para un ave que coma fríjoles.

Reúnete con tres amigos más para jugar.

**Materiales:** dos palillos, dos cucharas desechables, dos tenedores desechables, dos cuchillos desechables, veinte fríjoles, cuatro vasos plásticos, cuatro rótulos.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Rotula cada vaso con los siguientes nombres: pico palillo, pico cuchara, pico tenedor y pico cuchillo.
2. Busca un lugar cerrado, puede ser una habitación.
3. Ubica un vaso en cada esquina del lugar, procura que queden a la misma distancia del centro del sitio.
4. Esparce los fríjoles en el centro del lugar.
5. Cada amigo manejará un tipo de pico, así el que represente pico palillo, tomará los dos palillos.
6. Al mismo tiempo, tomará con el pico formado un fríjol a la vez y lo llevará a su respectivo vaso. Esto se repite hasta tomar todos los fríjoles.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Cuenta los fríjoles que cada tipo de pico recolectó, usa tabla de la siguiente página.
2. Intercambien los tipos de picos y vuelvan a intentarlo, realicen esto hasta que todos hayan usado cada tipo de pico.



3. Completa la gráfica con los datos de la tabla.
4. ¿Cuál es el tipo de pico más adecuado para coger frijoles?  
¿Cuál el menos adecuado?
5. ¿Por qué crees que obtuviste esos resultados?

*El pico de las aves...*

	Pico palillo	Pico cuchara	Pico tenedor	Pico cuchillo
Primer intento				
Segundo intento				
Tercer intento				
Cuarto intento				
<b>TOTAL</b>				

**Número de frijoles**



**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colección

