

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 19





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

- Diviértete compartiendo estas expresiones.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con las figuras6



CIENCIAS SOCIALES

- Cada oveja con su pareja.....8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Veamos los efectos del jabón en el agua!..... 10

Diviértete compartiendo estas expresiones...

1. Comparaciones y colmos humorísticos.

- * Eres más corto que las mangas de un chaleco.
- * Estás más perdido que un pulpo en un garaje.
- * ¿Cuál es el colmo de una silla?
Tener patas y no poder andar.
- * ¿Cuál es el colmo de una escritora?
Que no les gusten las sopas de letras.

2. Inventa comparaciones

- * Eres más alegre que...
- * Eres más activo que...
- * Eres más... que caballo de mármol.
- * Te diviertes más que...
- * Te... más que la vuelta a Colombia en taxi.

3. ¿Cuándo utilizarías estas expresiones?

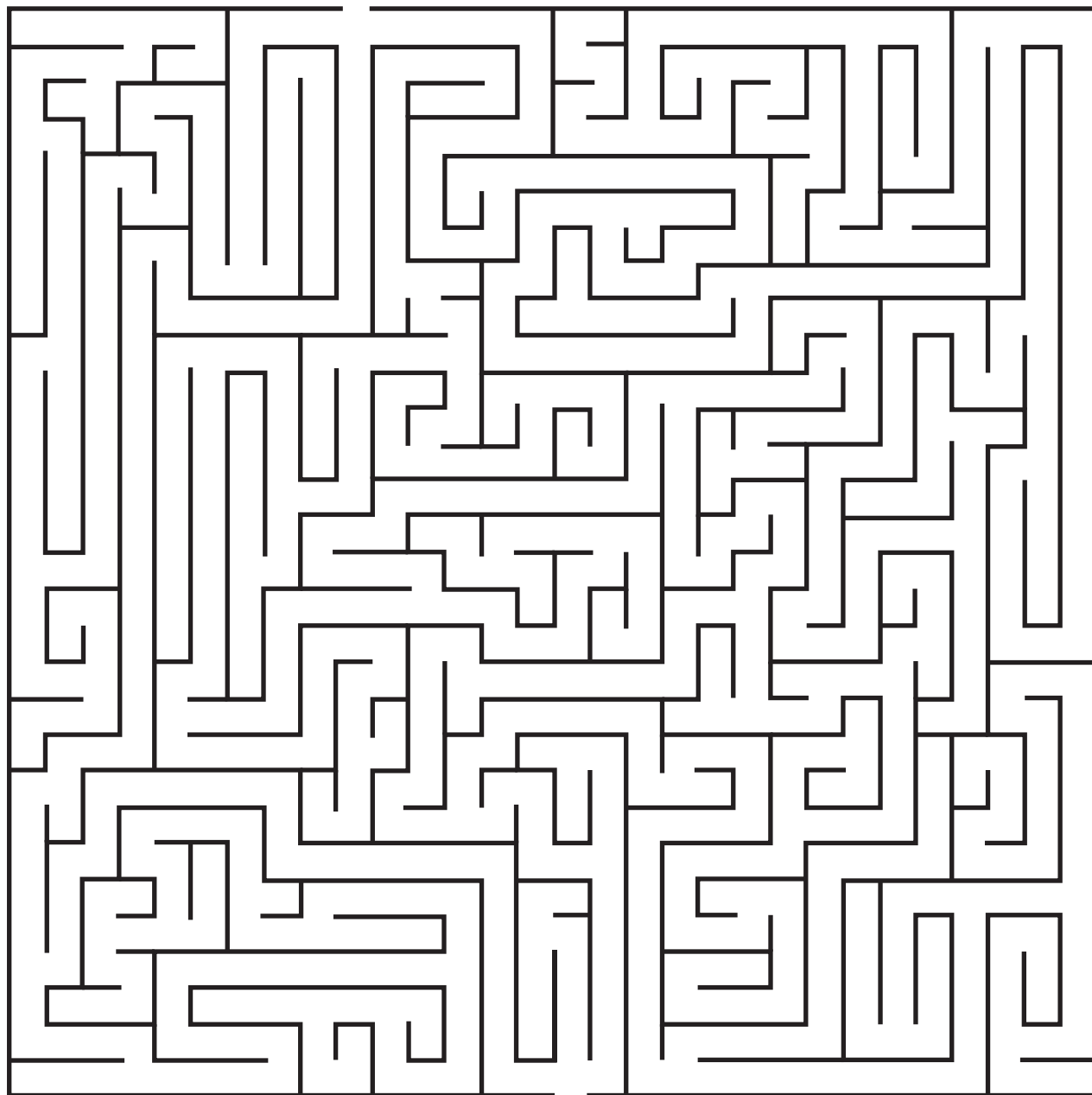
- * Sabemos plantar miradas como árboles.
- * Vaciar una música como un saco.
- * Ordeñar un saco como una vaca.
- * Peinar vacas como veleros.
- * Brillar un velero como un cometa.

... (Continúa por cuatro renglones más)



4. Sigue con un lápiz el laberinto hasta encontrar la salida.

SALIDA

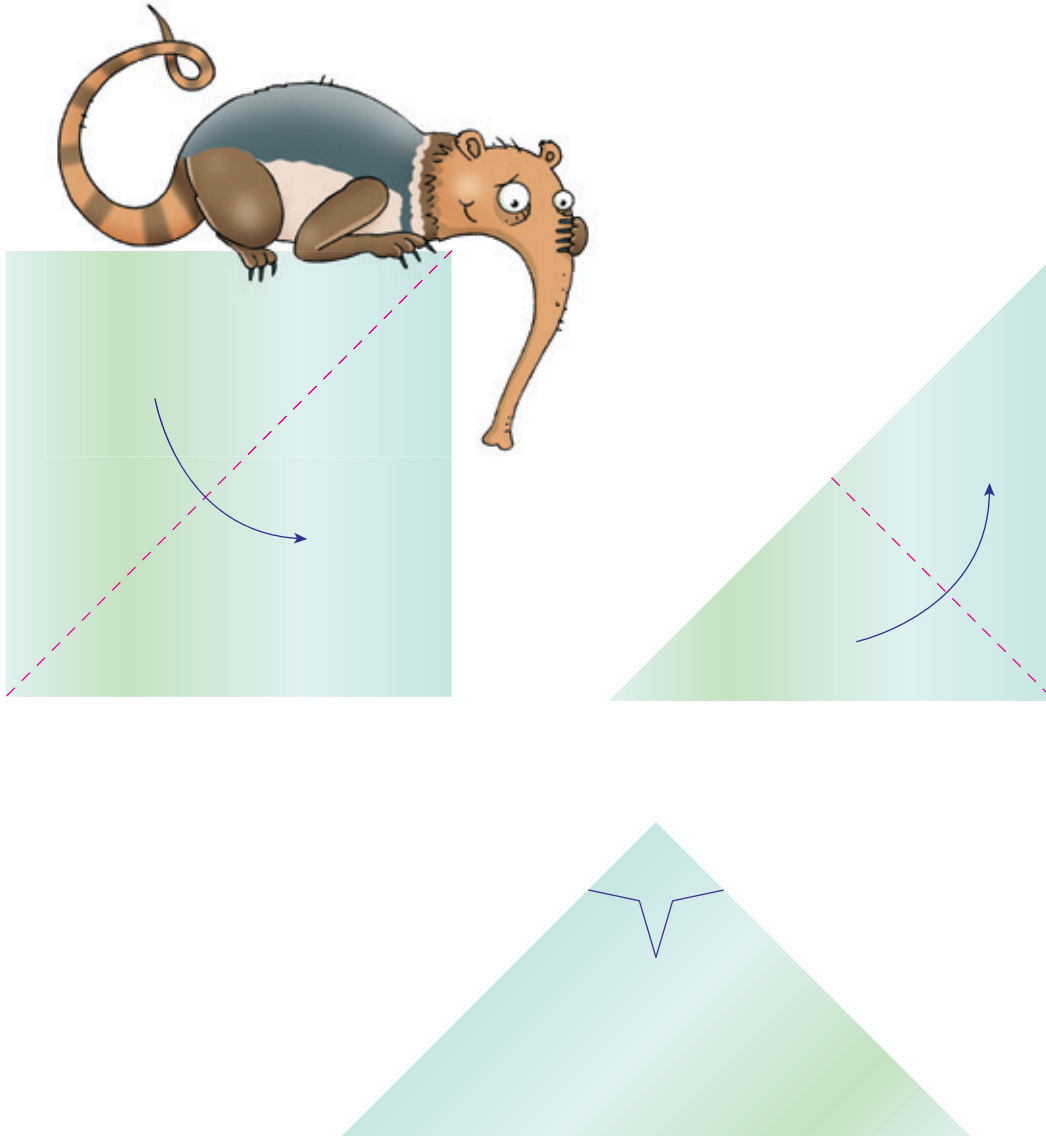


ENTRADA



Juego con las figuras

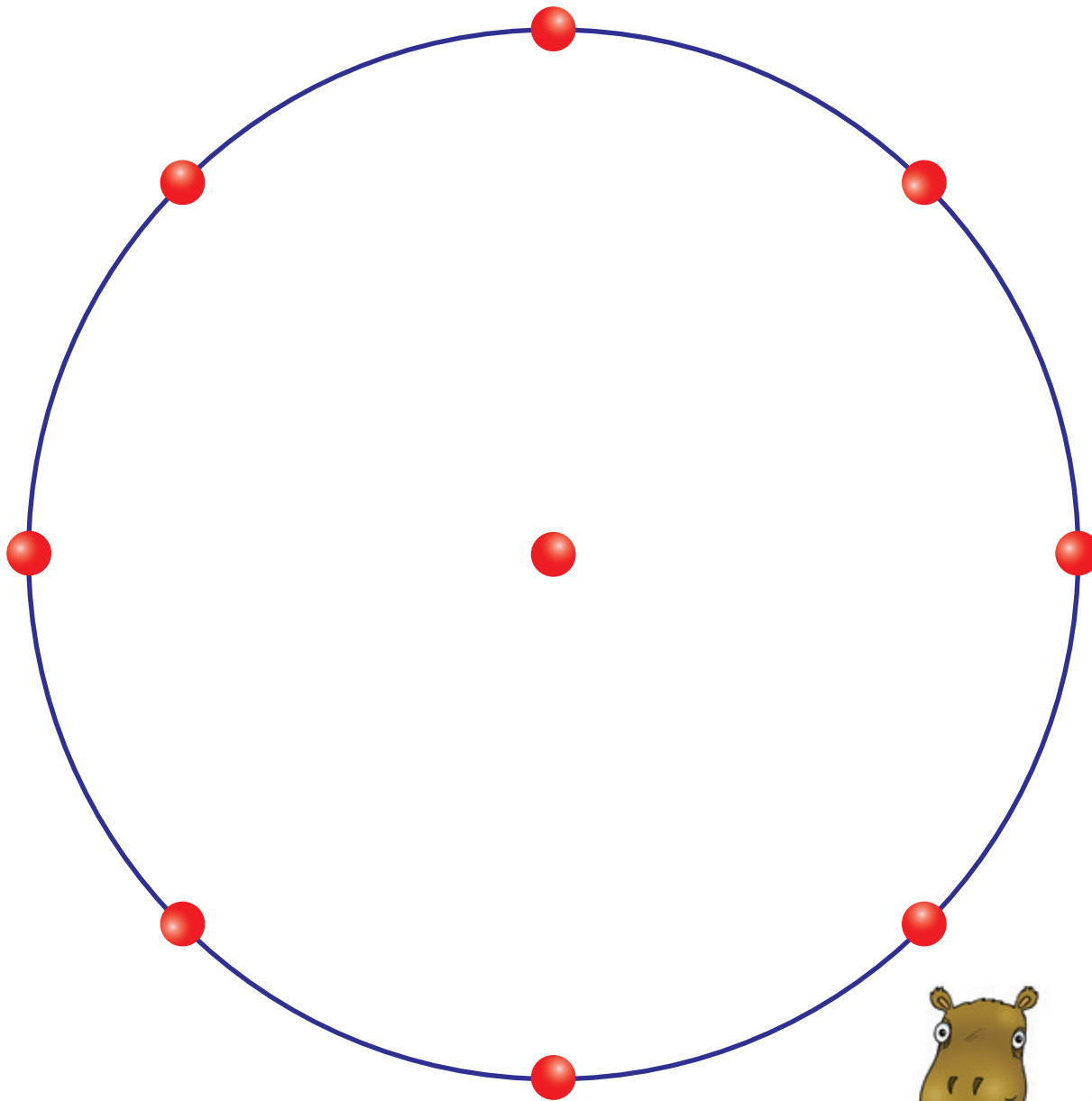
- ◆ Toma un papel de forma cuadrada. Dóblalo como en la figura y luego recorta la forma como lo indica la tercera figura.



¿Qué figura aparece al desdoblar el papel?



◆ ¿Cuántos cuadrados se pueden dibujar dentro del círculo utilizando los puntos como vértices?



Cada oveja con su pareja

Arma parejas con cartas, para poner a prueba tus conocimientos sobre los recursos naturales.

Materiales: fichas de preguntas identificadas con la letra **P**, y fichas de respuestas identificadas con la letra **R**.

Integrantes: dos jugadores por partida.

Instrucciones

1. Pon boca abajo las fichas en una mesa. Cerciórate de revolverlas, para aumentar el nivel del juego.
2. Cada jugador, en su turno, voltea una carta y lee la información que allí se encuentra. Luego levanta otra. Si el jugador halla la pareja gana un punto y continúa levantando otro par de cartas. Si no encuentra la pareja o se equivoca en la respuesta, cede el turno.
3. Cada jugador debe permitir que el compañero conozca la ubicación y la información de las fichas que levanta.
4. Por supuesto, gana quien más parejas tenga al final.



Puedes decorar tus fichas con imágenes o dibujos a tu gusto. Todas las fichas deben ser de igual tamaño. Recuerda que la parte que está en blanco es la que se ve durante la prueba.

Igualmente, puedes adicionar otras cartas con preguntas y respuestas que tu quieras crear.



P
¿Qué son los recursos naturales renovables?

P
Ejemplos de recursos inagotables

P
Ejemplos de los principales recursos renovables

P
¿Qué son los recursos inagotables?

P
¿Qué es un recurso natural?

P
El agua es explotada en forma irresponsable cuando

P
¿Qué son recursos naturales no renovables?

P
Ejemplos de recursos naturales no renovables

R
El agua del mar y la energía del Sol.

R
Son los que están disponibles en inmensas cantidades y las actividades que realiza el ser humano no pueden acabarlos o disminuir su cantidad.

R
Es todo lo que proviene de la naturaleza y que el ser humano puede utilizar para satisfacer sus necesidades.

R
Son aquellos que, con los cuidados adecuados, pueden mantenerse e incluso aumentar.

R
Las plantas, los animales, el agua y el suelo.

R
Los lagos de muchas partes se están secando debido a que las aguas de dos de los ríos que lo alimentaban fueron desviadas para regar cultivos.

R
Son aquellos que existen en cantidades determinadas y al ser sobreexplotados se pueden acabar.

R
Minerales, metales, petróleo, gas natural y depósitos de aguas subterráneas.

¡Veamos los efectos del jabón en el agua!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Algunos insectos pueden sostenerse sobre el agua, pero ¿cómo se verán afectados estos insectos cuando el agua tiene jabón procedente del lavado de ropa o platos?

Materiales: un alfiler o aguja, un trozo de papel higiénico, un recipiente, agua, un cuentagotas, jabón líquido

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Llena casi hasta llenarlo el recipiente con agua.
2. Deja el alfiler sobre un trozo de papel higiénico.
3. Deposita suavemente en el agua el papel con el alfiler encima.
4. Observa cómo el papel se moja poco a poco y el alfiler queda "flotando".
5. Carga el cuentagotas con jabón líquido.
6. Agrega suavemente una gota de jabón líquido por un costado del recipiente, registra lo sucedido a través de un dibujo en una tabla como la de la siguiente página.
7. ¿Qué pasa a medida que se agregan más gotas de jabón?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ A manera de conclusión responde a esta situación: cuando se lava ropa en los ríos y lagos, ¿cómo pueden afectar los detergentes a los insectos del lugar?



Número de gotas	Dibujo de lo sucedido
1	
2	



RETOS PARA GIGANTES

Transitando por el saber

Colección

