

RE  
TOS  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 2





**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

- ¡A divertimos con un poco de mímica!.....4



### MATEMÁTICAS

- Tarjetas numeradas.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Todos los seres humanos somos iguales.....8



### CIENCIAS NATURALES

- "Una cabeza de pasto" .....10

## ¡A divertirnos con un poco de mímica!

Vas a entrar al mundo sin palabras, todo lo tendrás que comunicar con gestos, movimientos, expresiones, señales... ¿Qué tan fuerte te sientes para entrar a ese mundo?



1. Escoge un número de celebridades y haz una lista de rasgos físicos; este número debe ser proporcional a los participantes del juego.
2. Escribe los nombres de las celebridades y rasgos en unos papelitos; ponlos en una bolsa.
3. Organiza los participantes en dos grupos.
4. Un miembro de uno de los dos equipos saca un papel de la bolsa con el nombre de la celebridad o el rasgo que debe describir. No se puede hablar o dibujar. Su propio grupo es el que debe adivinar de quién se trata, dando pistas, a través de gestos, mímica, movimientos, señales.
5. El tiempo límite es de un minuto. Si no lo adivinan, pierden el turno, devuelven el papel a la bolsa y el otro grupo tiene la oportunidad de realizar el mismo proceso.
6. Si adivinan el personaje, tienen derecho a sacar otro papel y repetir el ejercicio. Siempre se mantiene el tiempo límite de un minuto.
7. Gana el equipo que más personajes adivine.



## Una pirámide sustantiva

1. Con las letras de esta pirámide debes formar palabras que comiencen por la **C**. El reto es descubrir tres sustantivos: masculino, femenino y propio.

C

I S D

M E N A

N A L U O R C

A I R O N L O R A A

Sustantivos masculinos

Sustantivos femeninos

Sustantivos propios

\*\*\*

2. Ahora, con este modelo puedes idear pirámides de letras para encontrar palabras.

## Tarjetas numeradas

1. Con estas tarjetas vas a buscar números de cinco cifras que posean en sus centenas de mil el número 8 y en las centenas el número 3.



- ◆ ¿Cuántos números se pueden construir con estas condiciones?



2. Cambia de posición tres tarjetas de tal manera que no queden números consecutivos en ninguna pareja de tarjetas que se toquen.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

3. Organiza las tarjetas de tal forma que la suma de los números en diagonal sea 16.

## Todos los seres humanos somos iguales

Vamos a realizar un plegable que nos muestre que aunque podamos ser diferentes por fuera, siempre tendremos los mismos derechos.

### Materiales

Tijeras, papel de colores, lápiz, cinta adhesiva, imaginación.

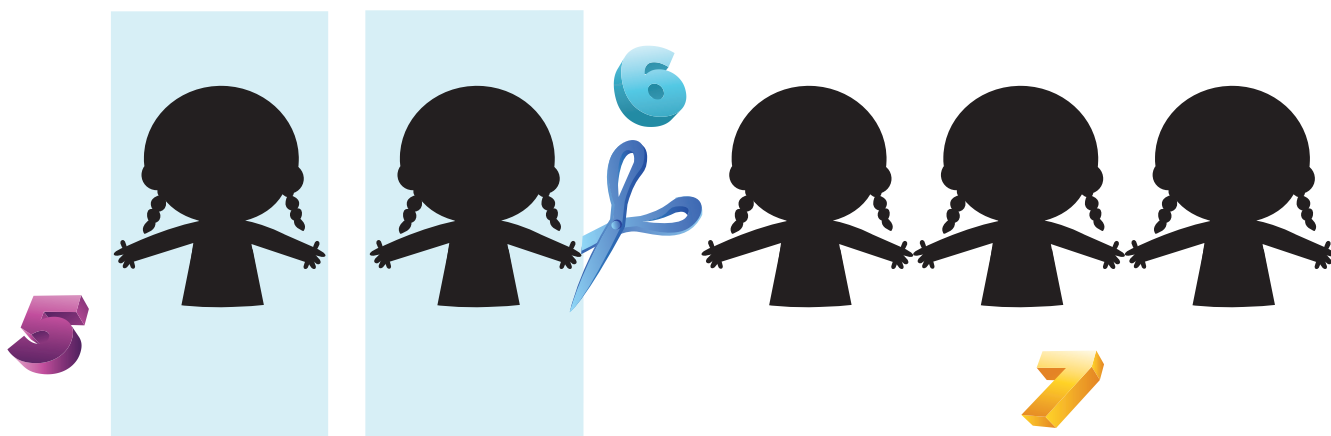
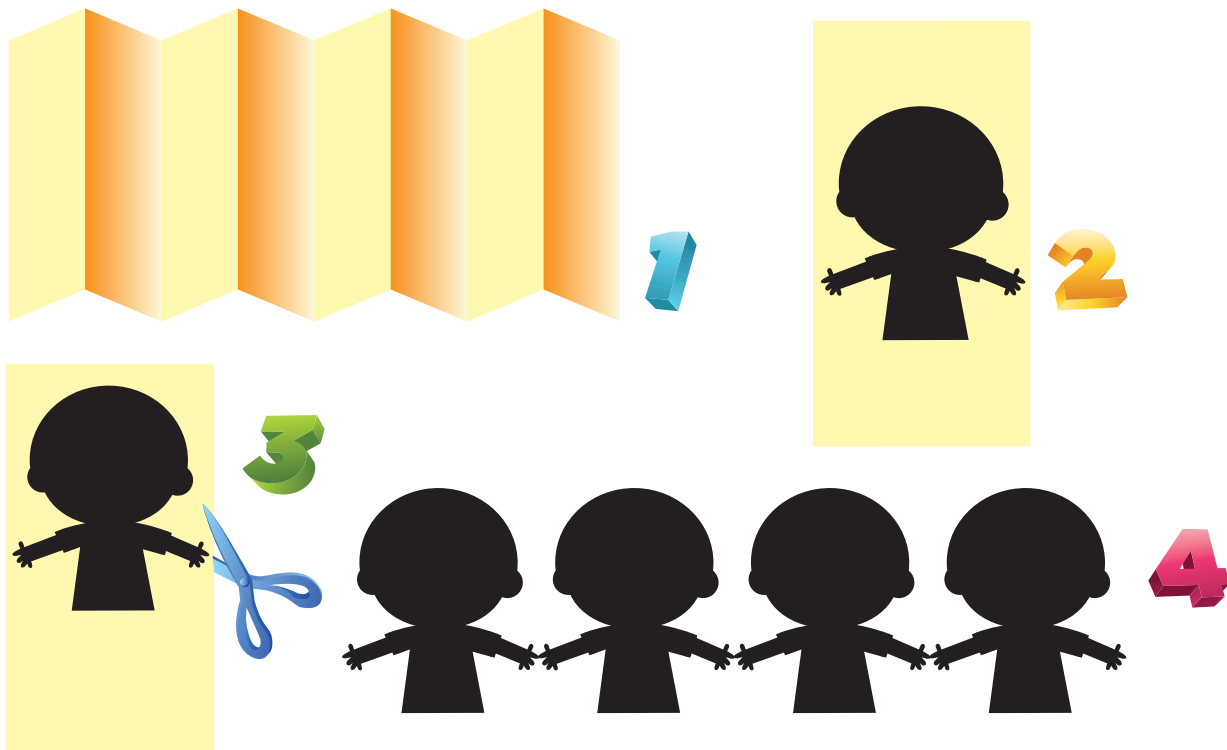


### Instrucciones

1. Dobra el papel en partes iguales a manera de abanico.
2. Dibuja la silueta de un hombre solo hasta la mitad de su cuerpo.
3. Recorta por el borde de la figura que pintaste. No recortes la parte de los extremos para que las uniones se vean.
4. Extiende el recorte y obtendrás una serie de figuras iguales.
5. Utiliza una segunda hoja con los mismos dobleces.
6. Dibuja la silueta de una mujer solo hasta la mitad de su cuerpo.
7. Decora cada figura con características humanas diferentes e intercálaslas pegándolas con cinta adhesiva.

Ahora decora tu cuarto y recuerda que no importa lo diferente que parezcas afuera, en el fondo todos somos iguales!





## "Una cabeza de pasto"

Me aproximo al conocimiento científico.

Los muñecos cabeza de pasto son una forma de divertida de ver cómo crece una planta y sus partes, ya que el cabello es pasto de verdad!

### Materiales

Una media velada, dos tazas de aserrín o tierra, semillas de pasto o alpiste, cinco cauchos pequeños, un vaso, un cilindro del rollo de papel higiénico, una regla.



<http://4.bp.blogspot.com/-rS7j-Bev2bE/>

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Introduce el cilindro del rollo de papel higiénico en la media velada y pon dos cucharaditas de semillas de pasto o alpiste.
2. Luego agrega dos tazas de tierra o aserrín.
3. Anuda la media para evitar que se salga el contenido.
4. Utiliza los cauchos pequeños para formar la nariz y orejas.
5. Decora tu muñeco pegándole ojos, cejas y boca.
6. Moja la cabeza del muñeco de pasto.
7. Agrega agua al vaso y ubica la cabeza de pasto.
8. Ahora registra los resultados del crecimiento del pasto en la tabla.
9. El pasto es una planta, pero ¿qué parte de ella mediste?

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Según los datos anotados en la tabla, se puede decir que a medida que el tiempo pasa, la altura del pasto es \_\_\_\_\_





**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colectión

