

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 21





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

- Las imágenes y los textos en la publicidad.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con las figuras6



CIENCIAS SOCIALES

- Emisor por un día.....8



CIENCIAS NATURALES

- ¿Hay oxígeno en el aire?.....10

Las imágenes y los textos en la publicidad

La creación de un anuncio de publicidad tiene varios requisitos.

Tu reto consiste en tenerlos en cuenta y al final organizar al menos tres anuncios.

Tienes tres elementos para lograrlo:

1. Textos: 10 textos disponibles.
2. Imágenes: 12 imágenes posibles.
3. Trabajo de diseño.

Sugerencias de diseño:

Jugar con los tipos de letras, su tamaño Y color.

USar:

MAYÚSCULAS y minúsculas.

Recuerda:

La finalidad de la publicidad es vender un producto o un servicio.

¡Si quieres, puedes agregar un nuevo texto!



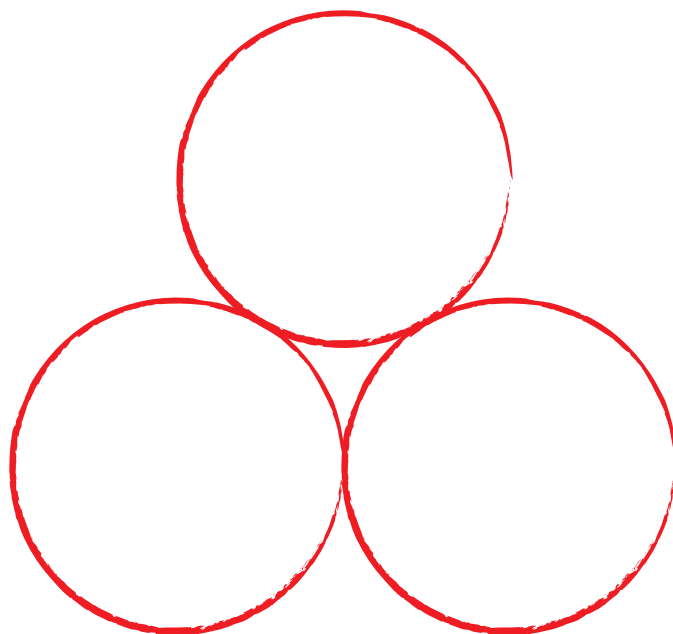
1. Es hora de acostarse, vámonos a descansar
2. Sí, sí Colombia. Sí, sí café.
3. Los mismos 500 pesitos.
4. Es el amigo fiel
5. Si te pica, si te rasca, si te quemas con el sol...

6. Allí vemos y allí vamos.
7. Bebida de campeones.
8. Plato sin arroz no es plato.
9. ¡Qué buena papá!
10. Hombres que van por la de oro.

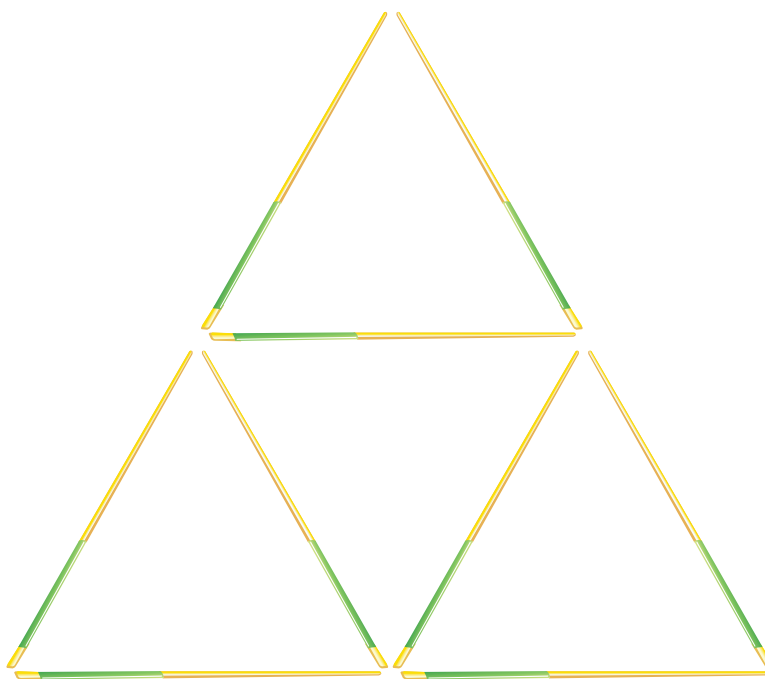


Juego con las figuras

- ◆ Traza la figura sin levantar el lápiz del papel.



- ◆ Quita dos palillos de tal forma que queden solo dos triángulos.

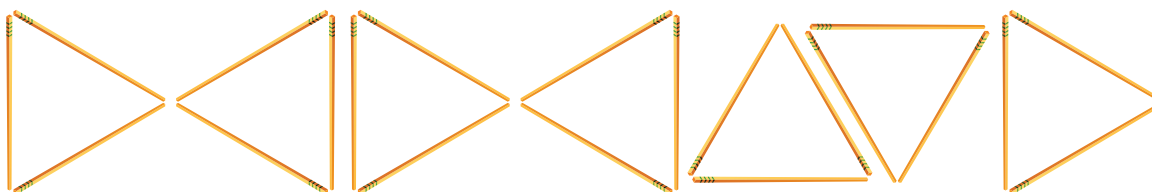
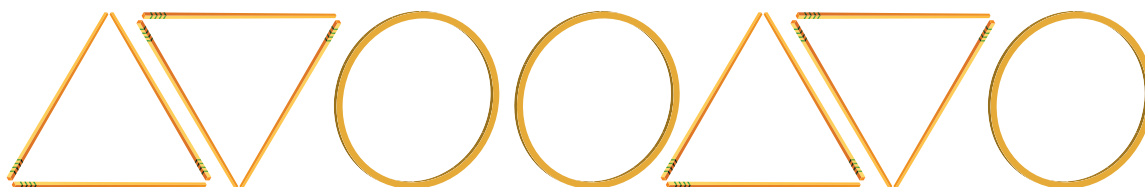




- ◆ La figura muestra tres monedas que se tocan entre sí. Coloca una cuarta moneda que cumpla la misma condición.



- ◆ Completa las secuencias.



Emisor por un día

La institución encargada de realizar nuestros billetes y monedas es el Banco de la República. Nadie más puede hacer esta tarea, si alguien trata de imitar los billetes y los comercializa se considera un delito muy grave.



Hoy vas a convertirte en un emisor o una persona encargada de hacer los billetes y las monedas de un nuevo país que vas a inventar. En la siguiente tabla encuentras un ejemplo del ejercicio que vas a hacer. La idea es que le des otros nombres y valores a tus monedas y billetes.

Cuando hayas creado tus billetes y monedas, juega con un compañero a realizar compras o inversiones.

Al hacer compras y adquirir bienes con estos modelos, realiza preguntas como:

1. ¿Quién tiene más dinero, el que tiene 10 monedas de 1 calabaza o el que tiene 2 billetes de 10 calabazas?
2. ¿Cuántos billetes y monedas debo tener para pagar una cuenta en el supermercado de 1560 calabazas?
3. Inventa tus propias preguntas de acuerdo con el nombre y valor de tus monedas y billetes, y reta a tus amigos a ser millonarios.



Pasos	Ejemplos	Imagen
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es en nombre de tu país? 	<ul style="list-style-type: none"> Cabroliche 	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se llama la moneda de tu país? 	<ul style="list-style-type: none"> Calabaza 	
<ul style="list-style-type: none"> Inventa billetes de diferentes denominaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Moneda de 1, 5 y 10 calabazas. Billetes de 50, 100 y 200 calabazas. 	
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué símbolos tendrá cada moneda y billete? 	<p>Monedas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 calabaza: una calabaza por un lado, y por el otro, el escudo del país. 5 calabazas: muchas calabacitas por un lado, y por el otro, el escudo del país. 10 calabazas: el presidente del país por un lado, y por el otro, el escudo del país. Billetes de 50, 100 y 200 calabazas: cada billete podría tener un símbolo muy importante para el país y un personaje destacado por la otra cara. 	

¿Hay oxígeno en el aire?

Me aproximo al conocimiento como científico natural.



Con el siguiente experimento demostraremos que existe oxígeno en el aire. Recuerda que la combustión requiere oxígeno, es decir, que para que una vela permanezca encendida se necesita oxígeno, y cuando este se agota, la vela se apaga.

Cuando encuentres el símbolo , significa que ese paso debes hacerlo con la ayuda de un adulto.

Materiales: un plato hondo, una vela, un recipiente o frasco de vidrio más alto que la vela, agua, colorante vegetal o tinta (opcional), un fósforo, plastilina (opcional).

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

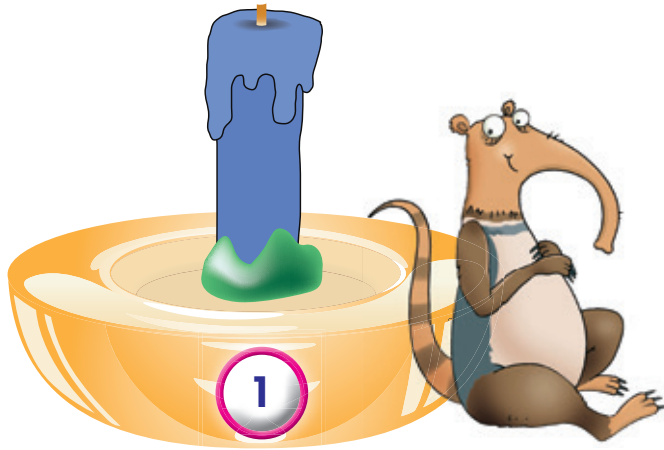
Procedimiento

1. Asegura la vela al centro del plato, para ello emplea plastilina o una gota de parafina de la misma vela .
2. Agrega agua al plato, puedes adicionar tinta para hacerla fácilmente visible.
3. Enciende la vela y cúbrela con el envase de vidrio .
4. Observa qué sucede al apagarse la vela, nota el nivel del agua dentro del frasco de vidrio que cubre la vela.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. ¿Por qué crees que se apagó la vela?
2. ¿Por qué subió el nivel del agua en el frasco de vidrio?

Tomado y adaptado de: <http://www.proyectoazul.com/2012/06/%C2%BFhay-oxigeno-en-el-aire/#more-3272>





RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

