

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 23





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

- Los caballeros de la Mesa Redonda 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las multiplicaciones 6



CIENCIAS SOCIALES

- De paseo por América precolombina 8



CIENCIAS NATURALES

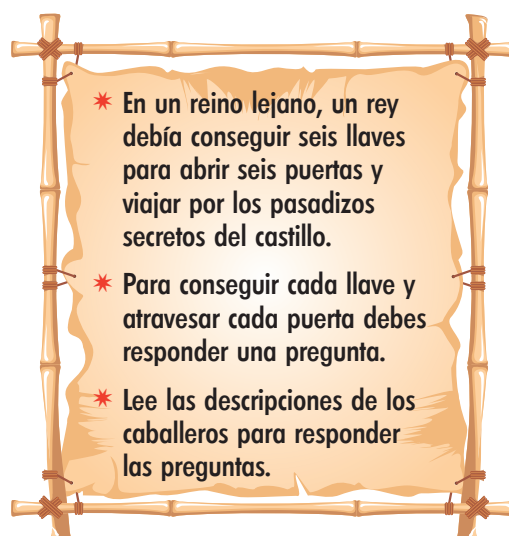
- ¡Verifiquemos cambios físicos y químicos! 10

Los caballeros de la Mesa Redonda

El caballero de la Mesa Redonda, Lancelot, llega para rescatar a cinco de sus compañeros que han sido tomados prisioneros. Viaja por los pasadizos del castillo, toma las llaves y busca a los hombres cautivos. Necesitas seis llaves para ganar este juego.



Imagen tomada de: http://www.todocoleccion.net/el-rey-arturo-caballeros-mesa-redonda_x32335070



- 1 Mira la imagen y responde, ¿cuántos caballeros tenía el rey Arturo?
Si la respuesta es correcta tienes una llave y puedes atravesar la primera puerta. Así que puedes empezar la búsqueda.
- 2 En la alameda hay un caballero; debes averiguar quién es. Aquí hay una pista: traicionó a su tío al enamorarse de Isolda. ¿Has encontrado la respuesta? Tienes la segunda llave.
- 3 En la capilla está encerrado el segundo caballero, es un temerario y leal sobrino del Rey Arturo. Con esta respuesta tiene la tercera llave.
- 4 Sube a una torre esquinera y busca al gallardo caballero hijo de Lanzarote, y encuentra la cuarta llave.
- 5 En el cuartel de la guardia está un caballero que se hizo famoso por la búsqueda del Santo Grial. ¿Sabes quién es? Este te dará la quinta llave.
- 6 Y ahora ve por el escudero de Gawain, él está atrapado en la torre y con él tendrás en tu mano la sexta llave que te llevará por el rey Arturo, a quien tienen en la Torre del Homenaje. ¿Ya tienes todas las llaves? ¡Lo lograste!



Los caballeros del rey Arturo

Sin duda una de las expresiones arquitectónicas más representativas de la Edad Media constituye el castillo o campamento fortificado, un tipo de edificio fundamentalmente defensivo protegido con murallas, torres y fosos, característicos del medioevo europeo. Solía construirse aislado y en lugares elevados de difícil acceso.

Su estructura constaba de una o varias murallas concéntricas, rodeadas de fosos; varias torres; una puerta principal, un patio central y la torres del homenaje o núcleo principal.



Lancelot es el más confiable de todos los caballeros, desempeñó un papel muy importante en las victorias del rey. Se enamoró de la esposa de su señor, la reina Ginebra.

Galahad hijo de Lanzarote, es reconocido por su gallardía y pureza. Sobrepasa en valor a su padre y es uno de los caballeros que encuentra el Santo Grial.

Tristán era sobrino del rey Mark de Cornualles, tenía la misión de traer a la princesa Isolda y entregarla a su tío, en el camino, por equivocación los dos se toman un filtro amoroso y se enamoran. Tristán traicionó de esta manera a su señor.

Perceval es famoso por la participación en la búsqueda del Santo Grial. Su madre lo lleva al bosque hasta que cumple 15 años, cuando unos caballeros atraviesan el bosque y él, admirado al ver su valentía, decide convertirse en caballero.

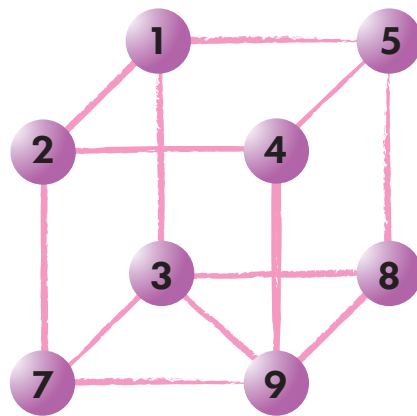
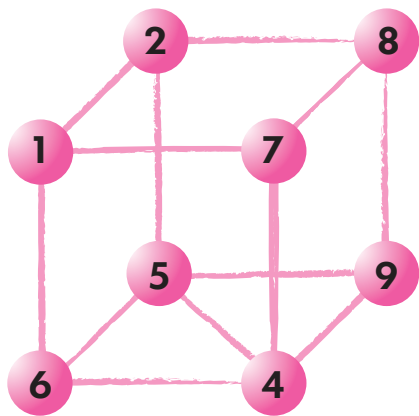
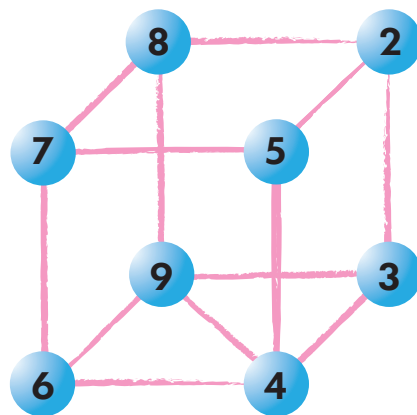
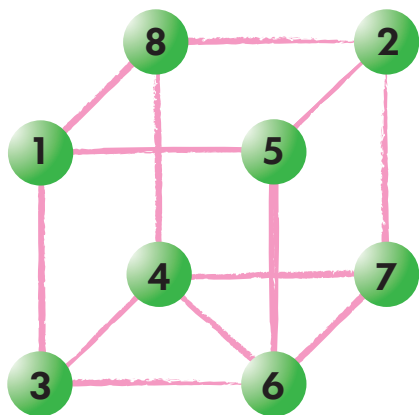
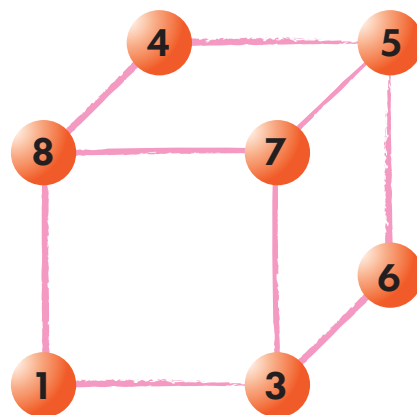
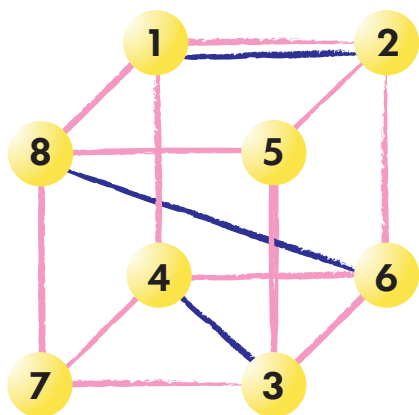
Gawain es sobrino del Rey Arturo. Se ha descrito como formidable, pero temerario. Fervorosamente leal a su rey y a su familia.

Gaheris escudero de su hermano Gawain. Gaheris es muerto accidentalmente por Lancelot durante el rescate de la reina Ginebra.



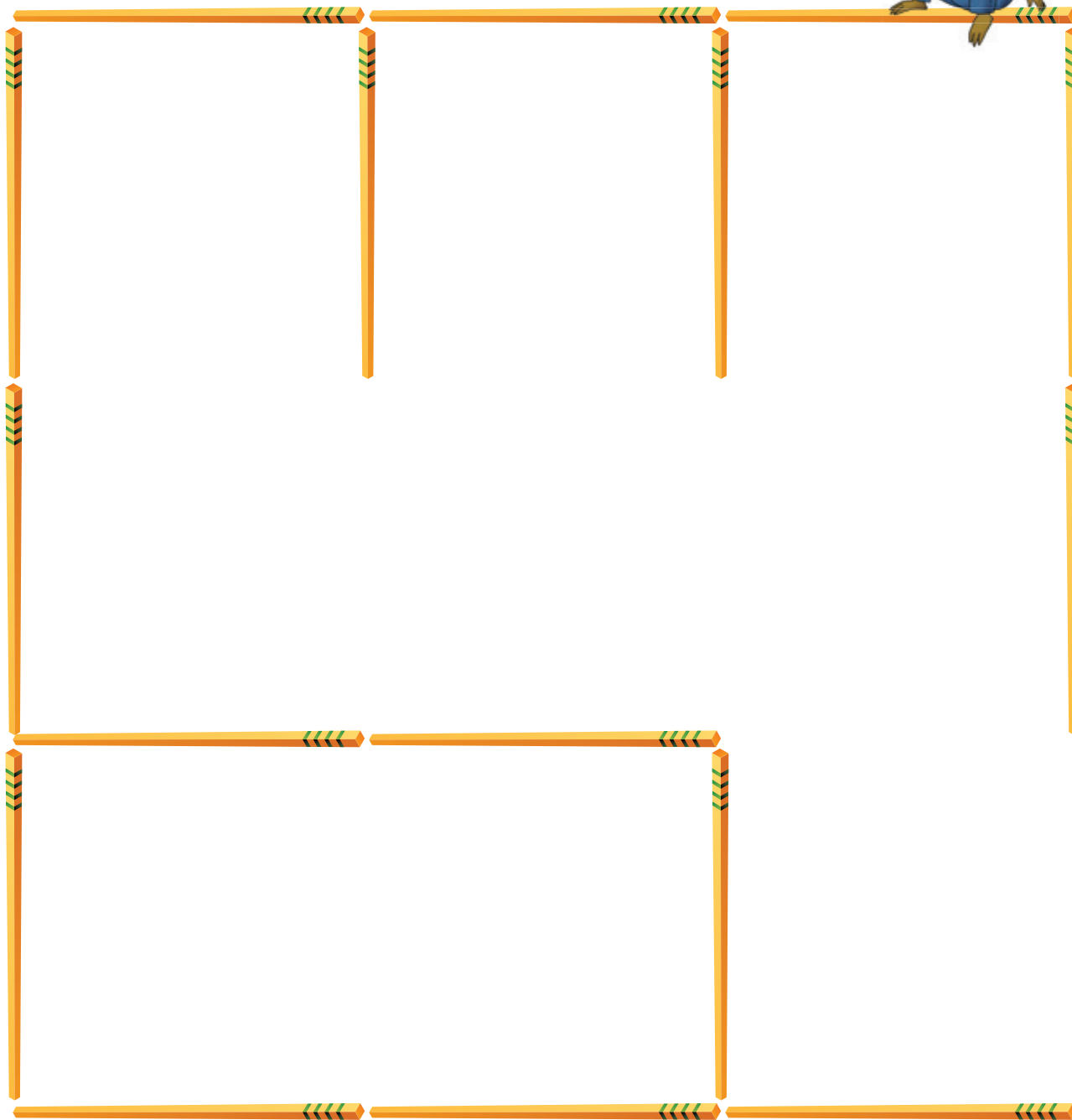
Juego con las multiplicaciones

- ◆ Marca la multiplicación que tiene el mayor resultado y la de menor resultado. ¿En cuál línea la multiplicación de los números que aparecen es la del mayor resultado? Cada línea respresenta una multiplicación. ¿Cuál es el del menor resultado?





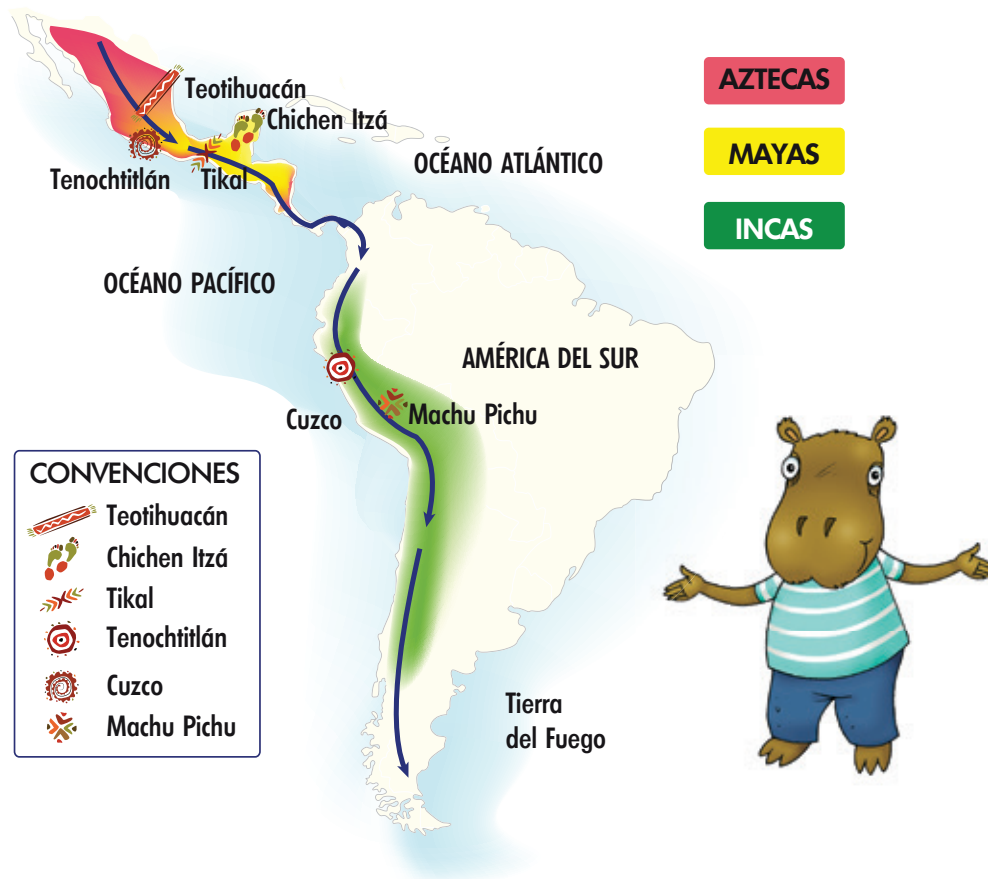
◆ Coloca dos palillos y forma la mayor cantidad de cuadrados.



De paseo por América precolombina

Jugadores: dos

Materiales: mapa, dado, fichas para cada jugador, tarjetas de pruebas, tarjetas de respuesta (debes realizarlas después de revisar los contenidos), puedes escribir nuevas preguntas y respuestas para y ampliar las posibilidades del juego.



Instrucciones

1. Este paseo empieza en territorio azteca y el objetivo es llegar hasta el imperio inca.
2. Inicia el jugador que al lanzar el dado obtenga el número mayor.
3. Responder acertadamente las preguntas para seguir avanzando a la siguiente ciudad.
4. Si no sabes la respuesta, debe ceder el turno.



SALIDA

- 1 ¿Dónde estaba ubicado el pueblo azteca?
- 2 ¿Qué es un calpulli?
- 3 ¿A quién se le llama el Gran Tlatoni?
- 4 Nombra tres productos que cultivaban los aztecas
- 5 ¿Qué tipo de escritura utilizaron los aztecas?
- 6 ¿Qué es y para qué sirve una chinampa?
- 7 ¿Sobre qué materiales escribían los aztecas?
- 8 ¿Qué es una cultura precolombina?
- 9 ¿Dónde estaba ubicado el pueblo maya?
- 10 Nombra tres productos que cultivaban los mayas?
- 11 ¿Qué tipo de escritura utilizaron los mayas?
- 12 ¿Sobre qué materiales escribían los mayas?
- 13 ¿Cuál es el nombre de los libros o códices mayas?
- 14 ¿Cómo se organizaron socialmente los mayas?
- 15 ¿Cuál fue la importancia del cacao para los mayas?
- 16 ¿Qué adelantos científicos tuvieron los mayas?
- 17 ¿Dónde estaba ubicado el pueblo inca?
- 18 Nombra tres productos que cultivaban los incas?
- 19 ¿Qué tipo de escritura utilizaron los incas?
- 20 ¿Cómo se organizaron socialmente los incas?
- 21 ¿Qué es un ayllu?
- 22 ¿Por qué sobresale Machu Pichu en la cultura inca?
- 23 ¿Qué es y para qué sirve un quipu?
- 24 ¿Quién es el inca?

-  Teotihuacán
-  Tenochtitlán
-  Chichen Itzá
-  Tikal
-  Cuzco
-  Machu Pichu



¡Verifiquemos cambios físicos y químicos!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.


Con el siguiente experimento identificaremos y demostraremos algunos cambios físicos y químicos.

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

Materiales: cuatro hojas de papel, tijeras, fósforos, lápiz.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Toma una hoja de papel, arrégala tanto como puedas.
2. Toma otra hoja de papel, dóblala en cuatro partes iguales.
3. Toma otra hoja de papel y, con ayuda de las tijeras, córtala en tantos pedazos como quieras.
4. Toma la última hoja de papel y quémala con los fósforos .
5. Registra los resultados a través de dibujos, usa los siguientes cuadros:

★ Paso 1 ★	★ Paso 2 ★	★ Paso 3 ★	★ Paso 4 ★

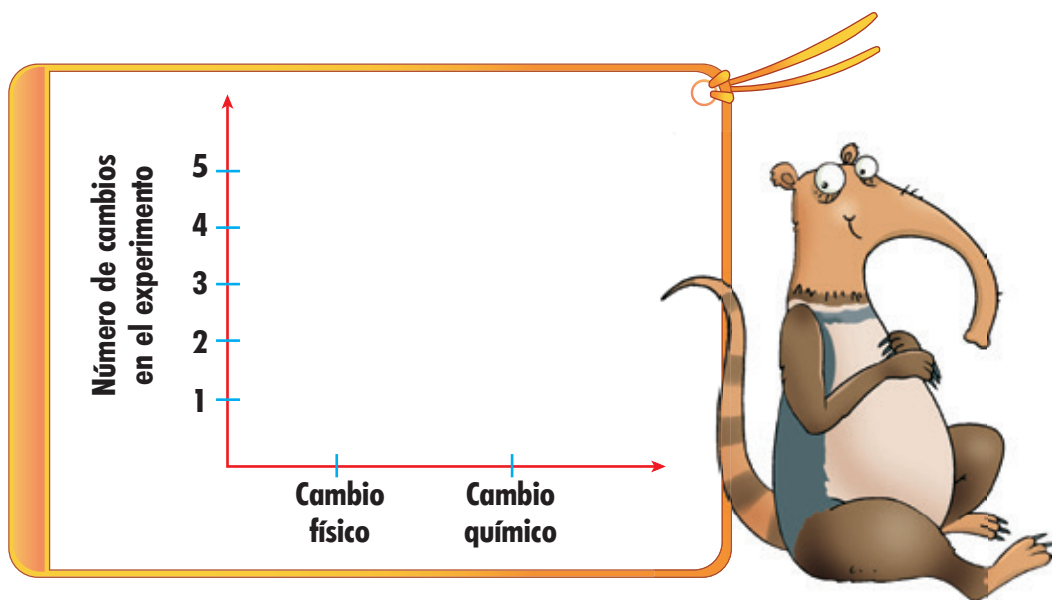


Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Completa la tabla sobre los cambios del papel en cada paso.

Paso número	¿Sigue siendo papel? Sí o No	¿Es un cambio físico o químico?
1		
2		
3		
4		

2. Con ayuda de tu profesor representa en la siguiente gráfica el número de cambios físicos y químicos realizados en el experimento.





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

